

Instrucciones para el Juego de **BINGO o BEANO**

PARKER BROTHERS, Inc.

SALEM, MASS.; U. S. A.

Departamento de Exportación:

36 Pearl Street,

NUEVA YORK, E. U. A.

*Hay dos métodos: para jugar BINGO NORMAL y BINGO DE
PUNTOS*

Reglas para Jugar BINGO NORMAL

Propiedad asegurada en 1933 por Parker Brothers, Inc.

El **OBJETO** del Juego es de completar cualquiera hilera de números en una Tarjeta, sea hilera horizontal, vertical, o diagonal de esquina a esquina, lo cual se hace por cubrir los cuadros numerados de las Tarjetas con los Marcadores, a medida que estos números sean llamados por el **MAESTRO** de la Partida.

Para el Juego se suministra un Conjunto de Tarjetas, una cantidad de Marcadores, una Tabla Confrontadora y un Conjunto de Fichas con Números y Letras.

En las Tarjetas, cada Hilera de Números en **CUALQUIERA DIRECCIÓN** y en **TODAS** las Tarjetas es de una combinación distinta de todas las demás combinaciones del conjunto de tarjetas. Es decir que no hay dos hileras idénticas en todo el conjunto, en cuanto a su combinación de números.

Para INICIAR la Partida. Elíjase uno de la concurrencia como **MAESTRO**. Esta persona, mientras funcione de **MAESTRO**, **no juega**, sino se limita a **LLAMAR** los Números, **GUARDAR** la Tabla Confrontadora y **DETERMINAR** el **VENCEDOR**.

DEBERES del MAESTRO. En primer lugar toma posesión de todos los Implementos del Juego, dando **UNA TARJETA** y un pequeño puñado de Marcadores a **CADA UNO** de los Jugadores.

Entonces los Jugadores colocan sus Tarjetas y Marcadores en la Mesa delante. El Maestro coloca la **TABLA CONFRONTADORA** delante de sí sobre la Mesa, y entonces voltea las **FICHAS** Numeradas sobre la Mesa, con sus **CARAS HACIA ABAJO**, y las mezcla o baraja concienzudamente.

EL JUEGO

UNA VARIACIÓN para Ambos Métodos.—Al **INICIAR** una Partida de **BINGO NORMAL** o **BINGO DE PUNTOS**, algunos jugadores prefieren **PRINCIPIAR** por una jugada en que **TODOS** los contendientes coloquen un

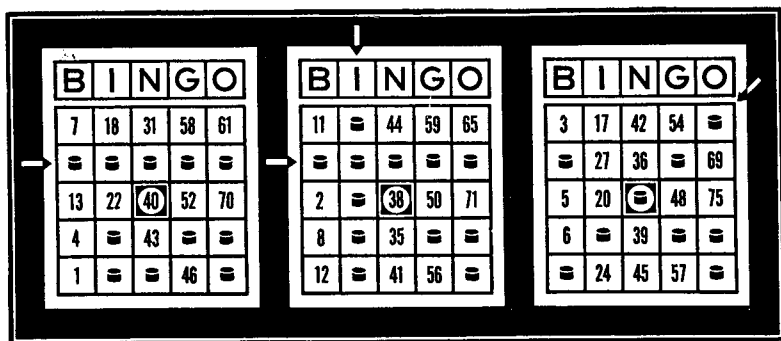
Instrucciones para el Juego de BINGO DE PUNTOS

Los MÉTODOS de jugar son los mismos como para el BINGO Normal.

Pero el OBJETO de esta forma del Juego es el de GANAR 1000 Puntos; y la Talla se hace con cada BINGO por el Jugador que es el PRIMERO EN CUBRIR una Hilera Completa con CINCO de los Marcadores, ganando por lo mismo el TOTAL de esta Hilera Completa según va indicado por las CIFRAS PEQUEÑAS impresas en la extremidad de cada hilera en el margen de las Tarjetas.

Estas cifras totales son demasiado pequeñas para poder figurar en los siguientes diagramas, pero se hallarán en las tarjetas mismas que se usan en el juego.

Las Hileras que atraviesan el CENTRO (véase el último diagrama abajo) y una COMBINACION de Dos Hileras (véase el diagrama de en medio) ganan un Premio (que se explicará más tarde).



La flecha indica una hilera vencedora horizontal. La Talla que se cuenta va impresa en el margen de la tarjeta.

Las flechas indican un "Bingo Doble". Para la Talla se suman los totales de arriba, aumentados con un premio de 100.

Una Hilera Vencedora Diagonal. Para la Talla se doble el total, por atravesar el centro.

Al completar un "BINGO", el TOTAL o los Totales se anuncian al MAESTRO, quien los apunta cuidadosamente al crédito de aquel jugador.

La Partida es para 1000 PUNTOS, y el VENCEDOR es aquel Jugador que es el PRIMERO en Alcanzar o Pasar esa Talla.

PREMIOS. "BINGO CENTRAL." Si un jugador Completa una Hilera de CINCO que ATRAVIESA el CENTRO (Véase el diagrama de la derecha) entonces grita "BINGO CENTRAL" y se DOBLA su Talla para ese "BINGO".

BINGO DOBLE. Si al hacer un "BINGO" el jugador completa DOS HILERAS al jugar la ULTIMA PIEZA, de modo que forme Hileras de CINCO en DOS Direcciones, (Véase el diagrama central) entonces llama "BINGO DOBLE" y talla el TOTAL de AMBAS Hileras, ADEMÁS de agregar 100 Puntos a esa Cuenta.

BINGO DOBLE CENTRAL. Si un jugador alcanza un BINGO DOBLE en que Una o Ambas Hileras atraviesan el CENTRO, gritará "BINGO DOBLE CENTRAL"; lo cual DOBLA la Talla para AMBAS Hileras Com-

Marcador sobre el Número CENTRAL (en algunas localidades llaman este cuadro el ESPACIO FRANCO) de sus Tarjetas antes de que el Maestro empiece a llamar números; sin embargo, esto es opcional y depende del convenio mutuo de los concurrentes.

Luego el MAESTRO Levanta una Ficha, la coloca con su CARA HACIA ARIIBA sobre el NÚMERO CORRESPONDIENTE de la Tabla Confrontadora y LLAMA alta y claramente (primero) la LETRA y (por último) el NÚMERO que aparecen en la misma—por ejemplo—“N31,” (la Letra indica la Columna VERTICAL en que el NÚMERO debe buscarse).

Ahora CUALQUIER Jugador que ENCUENTRE aquel NÚMERO en la Columna de la Letra llamada, en su Tarjeta, inmediatamente CUBRE aquel Número con uno de sus Marcadores.

Si el Número que se ha llamado NO SE ENCUENTRA en la tarjeta de cualquier jugador (y en la columna de la letra llamada) aquel jugador no hace NINGUNA JUGADA para corresponder a esa llamada.

El Juego procede de esta manera, siguiendo el MAESTRO sacando y llamando LETRAS y NÚMEROS de las FICHAS alzadas, (una por una) y colcando CADA UNA de las fichas sobre el número correspondiente de su Table Confrontadora, mientras que los Jugadores CUBREN estos Números con sus Marcadores, luego que los hallen en sus Tarjetas.

La Partida sigue de tal suerte hasta el momento en que UNO DE LOS JUGADORES haya podido CUBRIR CINCO Números de su Tarjeta en una HILERA COMPLETA, sea Horizontal, Vertical, o Diagonal.

Al lograr esto, este Jugador inmediatamente grita “BINGO” y la Partida cesa.

Entonces el MAESTRO pida a aquel Jugador que RELAME a él las LETRAS y los NÚMEROS de sus CINCO Espacios Cubiertos, confrontándolos por contestarle “SÍ” o “HALLADO” a medida que los encuentre conformes a los que halla en las FICHAS sobre los Números CORRESPONDIENTES en su Tabla Confrontadora, y si halla todo CONFORME otorga la Partida a aquel jugador que era el primero en gritar “BINGO.”

En el caso de resultar la confrontación INCORRECTO, el Maestro tiene que QUITAR TODOS los Marcadores de aquella Hilera como una Pena impuesta a aquel Jugador y la Partida se resume y procede hasta que se declare y verifique un nuevo “BINGO.”

Para iniciar una nueva Partida, se recogen las Tarjetas usadas y el Maestro reparte nuevas Tarjetas; o, si la reunión es grande, pueden permutarse las Tarjetas entre los concurrentes.

Cuando se desea que el MAESTRO participe en la oportunidad de jugar, se dispone que el primer Jugador que grite “BINGO” se volverá MAESTRO, y el Maestro jubilado ocupará el lugar en la mesa que el nuevo Maestro acaba de abandonar.

Si DOS o más Jugadores llaman “BINGO” sobre la misma jugada y al mismo tiempo, el MAESTRO declarará aquel Jugador VENCEDOR cuya Cuenta TOTAL es LA MÁS ALTA—según muestre las Cifras de Columna PEQUEÑAS que se hallan en una de las extremidades de cada Hilera.

pletas y luego RE-DOBLA con respecto de la Hilera (o las Hileras) que ATRAVIESAN el CENTRO, y para colmar la cuenta AÑADE 100 Puntos a ese total.

Dado el caso que uno llame “BINGO DOBLE” al mismo tiempo que otro jugador completa una hilera de Cinco y llama “BINGO”, el Maestro debe otorgar su decisión en favor del jugador que ha llamado “BINGO DOBLE”.

PENAS. Si al confrontar la llamada de “BINGO” por cualquier jugador el MAESTRO encuentra aquel jugador INCORRECTO, el Maestro QUITA TODOS los Marcadores de aquella hilera de la Tarjeta del jugador que corresponde a su llamada errónea, como Pena por su error, y la Partida sigue como antes hasta declarar un nuevo “BINGO” (como en la partida de Bingo Normal).

El MAESTRO debe llamar las LETRAS y los NÚMEROS de las Fichas a un paso moderado, pero dejando solamente un espacio razonable para el juego y la colocación de los Marcadores por los jugadores.

Debe obrar con sumo cuidado para evitar que sucedan ERRORES en su propia parte de la Partida, como por ejemplo en el poner una Ficha Numerada en ESPACIO EQUIVOCADO en su Table Confrontadora.

Para iniciar una nueva Partida se procede como ya queda descrito en el Reglamento para Bingo Normal.

A la terminación de cada Partida de BINGO DE PUNTOS, el Jugador sentado a la izquierda del Maestro se vuelve MAESTRO para la Partida siguiente y el Maestro anterior ocupa el puesto que el nuevo abandona.

Se puede jugar una Partida de Sociedad (dos contra dos), cuando se desée, y en tal caso la Talla de CUALQUIERA de los Socios que gana un BINGO se acredita a AMBOS. En otros términos, las Tallas de BINGO de AMBOS jugadores socios se guardan como UN SOLO TOTAL.