BINGMO!

BUT DU JEU

Remplissez votre grille de Bingmo avec des mots en lien avec les thèmes de la partie en essayant d'écrire les mêmes que les autres joueurs !

MATÉRIEL



8 plateaux effaçables



8 feutres



90 cartes

MISE EN PLACE

Distribuez à tous les joueurs un feutre et un plateau effaçable sur lequel chacun écrira ses réponses.



PRÉSENTATION DU PLATEAU



- (A) 3 bonus de rapidité : +1 point / +2 points / +3 points
- (B) Tableau de score
- (C) Cases dans lesquelles écrire les thèmes et la contrainte de la partie
- (D) Grille de 24 cases dont :
  - 18 cases dans lesquelles les joueurs écrivent leurs mots
  - 6 cases pleines à ne pas remplir
- (E) Colonnes « +1 coche bonus »

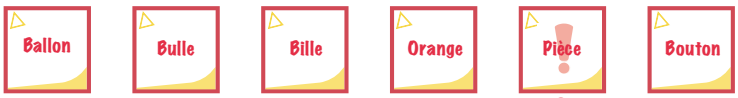
DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 3 étapes.

1 REMPLISSEZ VOTRE GRILLE !

Au début de la partie, un joueur pioche une carte qui indique **3 thèmes et 1 contrainte** et la lit à voix haute : les joueurs écrivent ces thèmes et cette contrainte dans les cases rectangulaires de leur plateau. Ils ont alors **4 minutes pour remplir leur grille** avec des mots en lien avec les thèmes de la partie (chaque proposition doit être différente).

Exemple : si le Thème 1 de la partie est « Chose ronde », tous les joueurs devront remplir les 6 cases jaunes de leur grille avec des mots en lien avec ce thème. De même, ils devront remplir les 6 cases du Thème 2 et les 6 cases du Thème 3 avec des mots en lien avec ces thèmes.



Attention, parmi les 18 cases de la grille, il y a 3 cases Contrainte qui imposent que les mots de ces cases respectent également la contrainte de la partie.

Une fois le temps écoulé, les joueurs ne peuvent plus écrire de nouvelles réponses et l'étape suivante peut commencer.

2 PROPOSEZ ET COMPAREZ VOS RÉPONSES !

À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur le plus jeune, les joueurs proposent une réponse qu'ils ont écrite dans leur grille. À ce moment, les joueurs qui ont aussi écrit ce mot dans leur grille se manifestent :

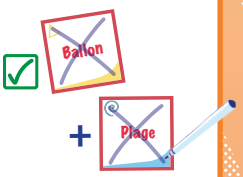
Si aucun autre joueur n'a écrit la même réponse que celui qui a fait la proposition, le joueur qui a proposé cette réponse doit entourer la case concernée dans sa grille (pour se souvenir qu'il a proposé cette réponse et qu'aucun autre joueur ne l'a écrite).



Si au moins 2 autres joueurs ont écrit la même réponse que celui qui a fait la proposition, ces joueurs et celui ayant fait la proposition cochent la case concernée dans leur grille.



Si un seul autre joueur a écrit la même réponse que celui qui a fait la proposition, ce joueur et celui ayant fait la proposition cochent la case concernée dans leur grille. De plus, ils cochent **immédiatement** une case supplémentaire de leur choix dans leur grille (y compris une case Contrainte, une case vide ou une case entourée).



Important :

- *Lorsqu'un joueur coche un mot de sa grille, il ne le considère plus (notamment quand un autre joueur propose ce même mot).*
- *Si les réponses sont proches mais pas exactement identiques (par exemple : « Pain » et « Baguette »), les joueurs débattent puis votent (en toute bonne foi !) pour décider si elles peuvent être considérées comme similaires (ou non !).*
- *Une réponse inexacte est quand même cochée si elle est partagée par au moins deux joueurs (par exemple : « Zèbre » pour le thème « Animal avec des taches »).*

BONUS DE RAPIDITÉ



Le premier joueur à cocher toutes les cases d'une même ligne crie « Une ligne ! » pour indiquer aux autres joueurs qu'il est **le premier** à avoir coché une ligne entière, puis il coche le premier bonus de rapidité qui vaut 1 point.



Le premier joueur à cocher toutes les cases de deux lignes différentes crie « Deux lignes ! » pour indiquer aux autres joueurs qu'il est **le premier** à avoir coché deux lignes entières, puis il coche le deuxième bonus de rapidité qui vaut 2 points.

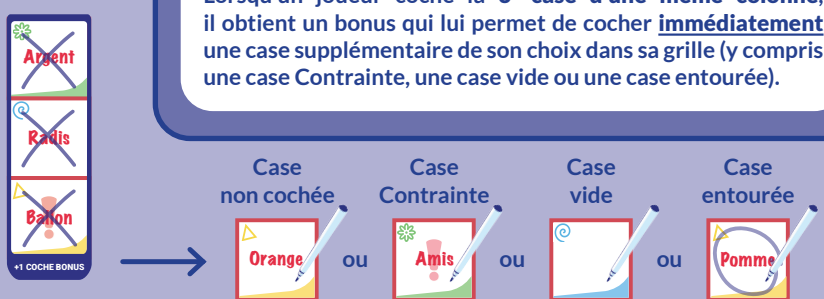


Le premier joueur à cocher toutes les cases de sa grille crie « Bingmo ! » pour indiquer aux autres joueurs qu'il est **le premier** à avoir coché toute sa grille, puis il coche le troisième bonus de rapidité qui vaut 3 points.

Important : plusieurs joueurs peuvent cocher le même bonus de rapidité mais uniquement s'ils l'obtiennent en même temps.

+1 COCHE BONUS

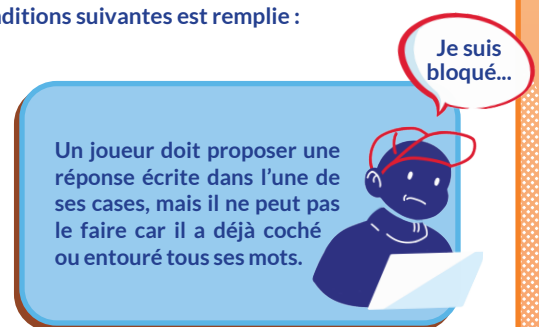
Lorsqu'un joueur coche la 3e **case d'une même colonne**, il obtient un bonus qui lui permet de cocher **immédiatement** une case supplémentaire de son choix dans sa grille (y compris une case Contrainte, une case vide ou une case entourée).



La partie prend fin dès que l'une des deux conditions suivantes est remplie :

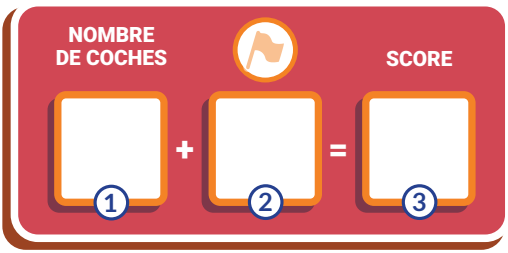


ou



3 COMPTEZ VOS POINTS !

TABLEAU DE SCORE



1. Chaque joueur compte le nombre de cases cochées dans sa grille et l'écrit dans la case « Nombre de coches ».
2. Chaque joueur fait la somme des points acquis grâce aux bonus de rapidité et écrit ce nombre dans la case correspondante.
3. Enfin, chaque joueur fait la somme des nombres des deux premières cases de son tableau de score et écrit le total dans la case « Score ».

FIN DE LA PARTIE

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie ! En cas d'égalité, les joueurs avec le score le plus élevé se partagent la victoire.

Scannez ce QR code, nous vous enverrons une petite surprise !

@savanagames_fr

CRÉDITS

Auteurs : Robin Rousset & Marine Sanchez
Illustratrice : Louanne Brocard
Relectrice : Morgane Velut
Chefs de projet : Julien André & Jean-Xia Chou
Responsable éditorial : Romain Chemière de Carné

Tous droits réservés
© 2026 SAVANA
30 Bd du Général Leclerc, 59100 Roubaix, FR
savana-games.eu