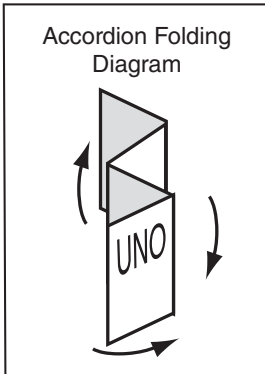
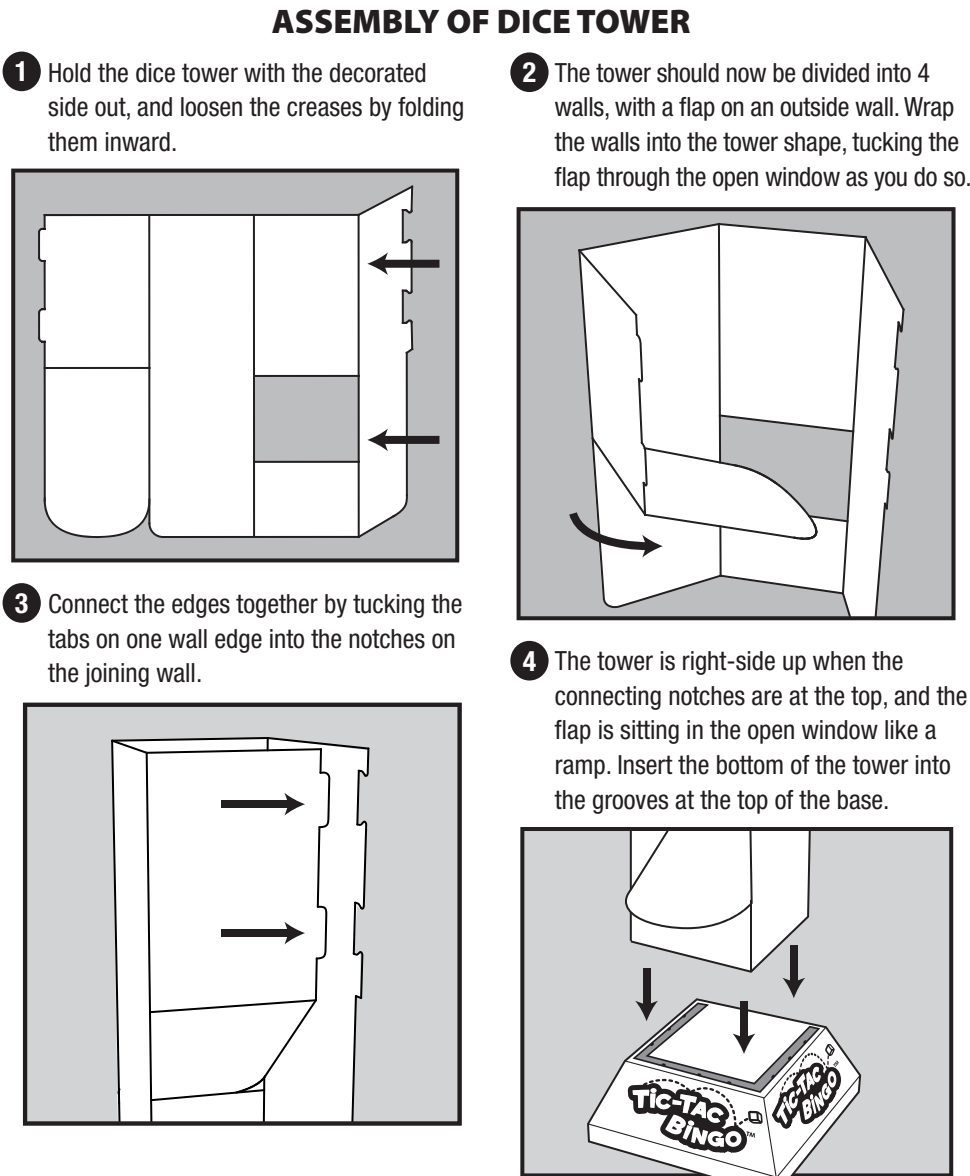


Black Plate
Prints
Black

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy No.:	Thomas Tic Tac Bingo Intl
Part No.:	T8178
Trim Size:	22" W x 8.5" H
Folded Size:	5.5" W x 8.5" H
Type of Fold:	4 panel / 2 sided
# colors:1 (one) both sides	Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	



T8178 Tic Tac Bingo Game Instructions 2L



TIC-TAC-TOE

- Object**
- Use the dice tower to roll, then find matching squares on your Tic-Tac-Toe game board. Be the first player to connect 3 in a row to win!
- Setup**
- Each player takes a game board and places it so that the Tic-Tac-Toe side is face-up. The Tic-Tac-Toe side has 9 squares (3 rows with 3 columns).
 - Each player selects a chip color and takes all of the chips of that color.

- Set the color die aside; you will only use the picture die in Tic-Tac-Toe.
 - The youngest player goes first.
- Let's Play**
- On your turn, take the dice tower and drop the picture die into the opening at the top.
 - Look to see what picture is showing on the die when it lands. Now find a square on your game board that matches it (if there are more than 1 matching squares, choose 1).
 - If the matching square is open (it does not already have a chip on it from a previous turn), place a chip on the matching square.
 - Pass the dice tower to the player on your left; it is now that player's turn.
 - Players continue to pass the dice tower and take turns until someone connects 3 in a row on his/her game board. Your winning row can be up and down, left to right or diagonal.

Winning Tic-Tac-Toe

The first player to connect 3 chips in a row on his/her game board wins!

BINGO

- Object**
- Use the dice tower to roll, then find matching squares on your Bingo game board. Be the first player to connect 5 in a row to win!

Setup

- Each player takes a game board and places it so that the Bingo side is face-up. The Bingo side has 25 squares (5 rows with 5 columns).
- Each player selects a chip color and takes all of the chips of that color.
- The youngest player goes first.

Let's Play

- On your turn, take the dice tower and drop both dice into the opening at the top.
- How the dice land tells you what you need to match on your game board.
- ALL PLAYERS now try to find a square on their game boards that matches BOTH the picture on one die and the background color on the other die.
- If the matching square is open (it does not already have a chip on it from a previous turn), place a chip on the matching square.
- The square in the center of your game board is wild, which means it matches anything you roll on the dice. You can place a chip on this square if you do not have a match or instead of on a matching square (as long as the center square does not already have a chip on it).
- Pass the dice tower to the player on your left; it is now that player's turn to roll.
- Players continue to pass the dice tower and take turns rolling until someone connects 5 in a row on his/her game board. Your winning row can be up and down, left to right or diagonal.

Winning Bingo

The first player to connect 5 chips in a row on his/her game board wins!

BONUS GAME: CLASSIC TIC-TAC-TOE

NOTE: The classic version is a 2-player game.

Object

Use strategy to be the first player to connect 3 in a row to win!

Setup

- Players will share 1 Tic-Tac-Toe game board; set all others aside.
- Each player selects a chip color and takes all of the chips of that color.
- Decide which player will be X and which player will be O.
- Set the 2 dice aside; you will not need them in Classic Tic-Tac-Toe.
- The youngest player goes first.

Let's Play

- On your turn, place your chip on any square on the game board.
- If you are Player X, place your chip X-side up; if you are Player O, place your chip O-side up.
- Take turns doing this until a player has 3 chips in a row. Your winning row can be up and down, left to right or diagonal.

Winning Classic Tic-Tac-Toe

The first player to connect 3 chips in a row on the shared game board wins!

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel Europa, B.V., Gendel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vauxhall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1108, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Transborder HK, China. Dispositivo & Diederik Osh: Mattel SEA Pte Ltd (993332-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel: 03-7800817, Fax: 03-7800867. Importado y distribuido por Mattel de Mexico, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3575, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpaz, Delegación Tlalpaz, C.P. 46200, Mexico. D.F. F.T.C. MEX-020701-HE3. Tel: 59-45-51-40 Ext. 5255 o 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Americo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Chile. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Calles de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Cuyapay 1166, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12597-07 P.5, Bogotá.

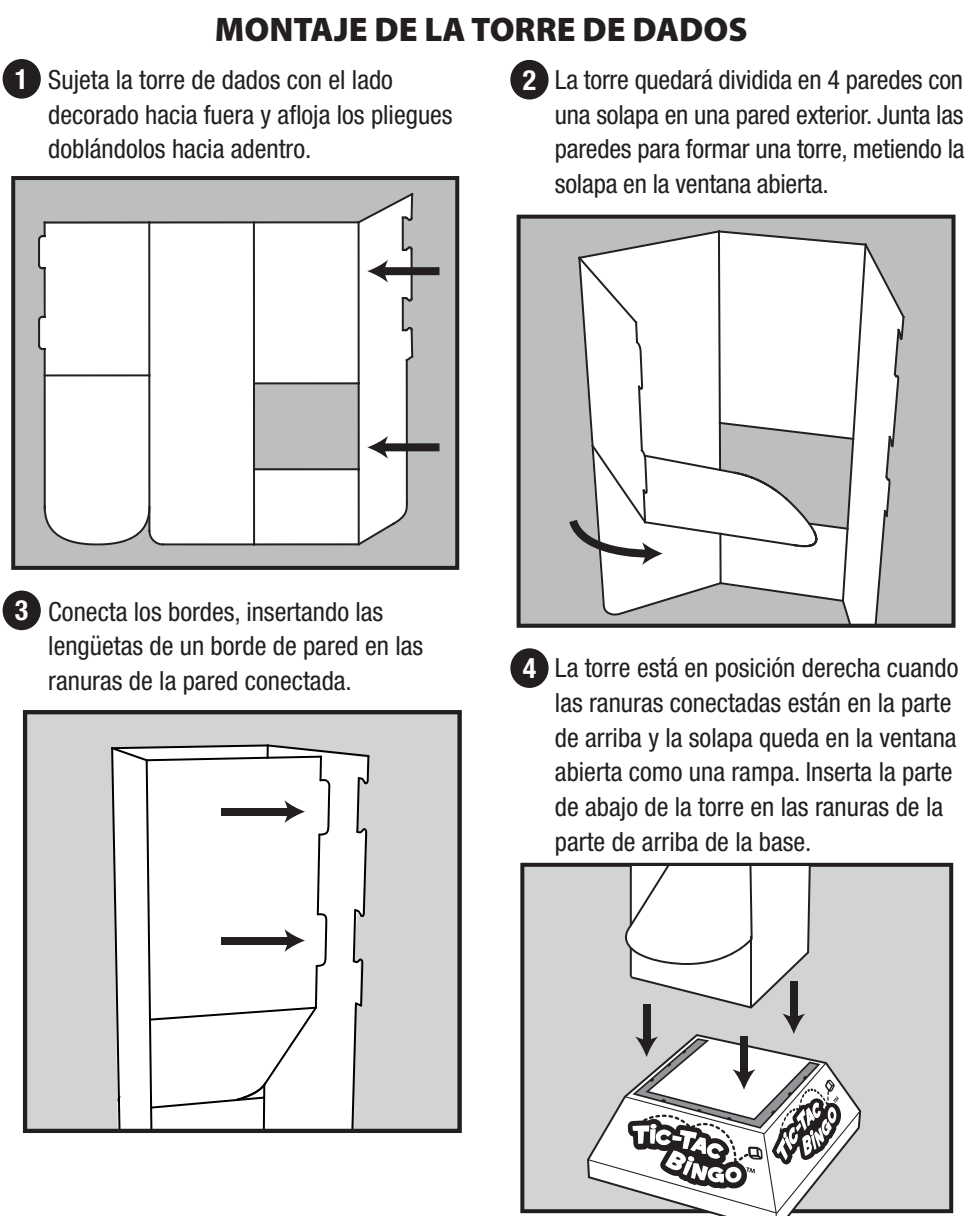
© Disney
© Disney/Pixar
Disney.com/cars

Pixar is a trademark of Chrysler LLC
Gemin is a trademark of Chrysler LLC
Flat is a trademark of Fiat S.p.A.



T8178-0920

Need Assistance? In the US and Canada, service.mattel.com or 1-800-524-8697.
¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, service.mattel.com o llame 1-800-524-8697.
En México: 59-45-51-40 Ext. 5205 o 01-800-463-59-89.
? SERVICE.MATTEL.COM



GATO

- Objetivo**
- Usa la torre para tirar el dado, luego encuentra casillas que hagan par en tu tablero de gato. ¡Sé el primer jugador en conectar 3 en fila para ganar!
- Preparación**
- Cada jugador toma un tablero del juego y lo coloca de modo que la cara de gato quede hacia arriba. La cara de gato tiene 9 casillas (3 filas con 3 columnas).

- Cada jugador selecciona un color de fichas y toma todas las fichas de dicho color.
- Pon el dado de colores a un lado; en el juego de gato solo usarás el dado de imágenes.
- El menor de los jugadores empieza.

¡A jugar!

- Cuando sea tu turno, toma la torre de dados y mete el dado de imágenes en la parte de arriba.
- Mira la imagen en el dado una vez que salga. Ahora, encuentra una casilla en tu tablero que haga par con la imagen (si hay más de una casilla que hace par, escoge una).
- Si la casilla que hace par está libre (sin ficha de un turno anterior), pon la ficha en dicha casilla.
- Pasa la torre de dados al jugador a tu izquierda; ahora es el turno de ese jugador.
- Los jugadores siguen pasándose la torre de dados y turnándose hasta que alguien conecta 3 en fila en su tablero del juego. La fila ganadora puede ser arriba y abajo, izquierda a derecha o diagonal.

Ganar el juego de gato

¡El primer jugador en conectar 3 fichas en fila en su tablero del juego gana!

BINGO

Objetivo

Usa la torre para tirar los dados, luego encuentra casillas que hagan par en tu tablero de Bingo. ¡Sé el primer jugador en conectar 5 en fila para ganar!

Preparación

- Cada jugador toma un tablero del juego y lo coloca de modo que la cara de Bingo esté hacia arriba. La cara de Bingo tiene 25 casillas (5 filas con 5 columnas).
- Cada jugador selecciona un color de fichas y toma todas las fichas de dicho color.
- El menor de los jugadores empieza.

¡A jugar!

- Cuando sea tu turno, toma la torre de dados y mete ambos dados en la parte de arriba.
- Deberás hacer pares en el tablero de juego según lo que te salga en los dados.
- TODOS LOS JUGADORES ahora tienen que encontrar una casilla en sus tableros que haga par TANTO con la imagen en un dado COMO con el fondo en el otro dado.
- Si la casilla que hace par está libre (sin ficha de un turno anterior), pon la ficha en dicha casilla.
- La casilla del centro del tablero es comodín, lo que significa que hace par con lo que sea que salga en los dados. Puedes poner una ficha en esta casilla si no tienes ningún par o en lugar de poner una ficha en una casilla que haga par (siempre y cuando la casilla del centro no tenga ya una ficha).
- Pasa la torre de dados al jugador a tu izquierda; ahora le toca a ese jugador tirar los dados.

- Los jugadores siguen pasándose la torre de dados y turnándose tirando los dados hasta que alguien conecta 5 en fila en su tablero del juego. La fila ganadora puede ser arriba y abajo, izquierda a derecha o diagonal.

Ganar Bingo

¡El primer jugador en conectar 5 fichas en fila en su tablero de juego gana!

JUEGO EXTRA: JUEGO CLÁSICO DE GATO

ATENCIÓN: La versión clásica es un juego de 2 jugadores.

Objetivo

¡Usa estrategia para ser el primero en conectar 3 en fila para ganar!

Preparación

- Los jugadores compartirán un tablero de gato; pongan los demás tableros a un lado.
- Cada jugador selecciona un color de fichas y toma todas las fichas de dicho color.
- Decidan quién será X y quién será O.
- Los dados no son necesarios en el juego clásico de gato; ponlos a un lado.
- El menor de los jugadores empieza.

¡A jugar!

- Cuando sea tu turno, pon tu ficha en cualquier casilla del tablero.
- Si eres el jugador X, pon tu ficha con la cara X hacia arriba; si eres el jugador O, pon tu ficha con la cara O hacia arriba.
- Turnense haciendo esto hasta que un jugador tenga 3 fichas en fila. La fila ganadora puede ser hacia arriba y abajo, izquierda a derecha o diagonal.

Ganar el juego clásico de gato

¡El primer jugador en conectar 3 fichas en fila en el tablero compartido gana!



T8178-0920