

Globi Lotto

für 1–4 Kinder von 3–6 Jahren.

Inhalt: 4 Legetafeln
36 Bildkärtchen

Ziel des Spiels

ist es, die Felder eurer Legetafeln mit den passenden Bildkärtchen zu bedecken. Wer zuerst seine Legetafel komplett hat, gewinnt die Runde.

Spielvorbereitung

Jeder von euch sucht sich eine Legetafel aus und legt sie vor sich ab. Bei zwei Spielern darf sich jeder zwei Tafeln aussuchen. Spielt ihr zu dritt, dann kommt die übrige Tafel mit den dazugehörigen Bildkärtchen in die Schachtel zurück.

Die Bildkärtchen mischt ihr und breitet sie verdeckt auf dem Tisch aus. Der jüngste Spieler beginnt. Nun habt ihr die Wahl zwischen zwei Spielmöglichkeiten:

Bilderlotto

Wenn ihr am Zug seid, deckt ihr ein Bildkärtchen auf. Habt ihr das Bild auf eurer Legetafel entdeckt, ruft ihr «hier» und dürft das Kärtchen darauf ablegen. Der nächste Spieler dreht danach ein weiteres Bildkärtchen um. Wer seine Legetafel zuerst vollständig bedeckt hat, gewinnt.

Gedächtnis-Lotto

Schaut euch zu Beginn eure Legetafel ungefähr eine Minute lang aufmerksam an. Dabei versucht ihr, euch die **Bilder genau einzuprägen**. Dann dreht ihr eure Tafel um. Wieder liegen die Bildkärtchen verdeckt in der Mitte.

Wer an der Reihe ist, deckt ein Bildkärtchen auf. Wenn ihr meint, das Bildkärtchen gehört zu eurer Legetafel, ruft ihr «hier» und

legt es **neben** die verdeckte Tafel. Erst zum Schluss schaut ihr nach, ob es stimmt.

Melden sich **zwei Spieler gleichzeitig**, legt ihr das Bildkärtchen wieder verdeckt in die Mitte zurück. Falls sich niemand melden sollte, dann wird das Kärtchen aus dem Spiel genommen und in die Schachtel gelegt.

Habt ihr alle Kärtchen aufgedeckt, dreht ihr eure Legetafel um und vergleicht, ob ihr die passenden Bildchen habt. Wer die meisten richtigen Bildkärtchen seiner Legetafel gesammelt hat, gewinnt. Dabei ist es möglich, dass es in einer Runde mehrere Gewinner gibt.

Loto Globi

pour 1–4 enfants de 3 à 6 ans.

Contenu : 4 tableaux d'images
36 petites cartes Globi

Le but du jeu

consiste à recouvrir les images de votre tableau avec les cartes correspondantes. Le premier qui a complété son tableau gagne la partie.

Préparatifs

Chacun d'entre vous choisit un tableau et le pose devant lui. À deux, chacun peut choisir deux tableaux. À trois, le tableau et les cartes correspondantes qui ne sont pas utilisées sont remis dans la boîte.

Mélangez toutes les cartes et étalez-les sur la table, face cachée. Le plus jeune joueur commence. Vous avez alors deux possibilités de jeu:

Loto des images

Quand vient son tour, le joueur pioche une carte. Celui qui trouve l'image sur tableau crie « C'est moi ! » et peut y poser la carte. C'est ensuite au joueur suivant de retourner une carte... Le premier qui a complété son tableau gagne la partie.

Loto Mémoire

Commencez par observer votre tableau pendant environ une minute. Essayez de **bien mémoriser les images**. Puis retournez votre tableau. Les cartes sont de nouveau placées au milieu de la table, face cachée.

Quand vient son tour, le joueur pioche une carte. Celui qui pense que cette image appartient à son tableau crie « C'est moi ! » et la pose à côté de son tableau toujours cachée.

Les joueurs ne vérifieront qu'à la fin de la partie.

Si deux joueurs réagissent en **même temps**, la carte est replacée au milieu, face cachée. Si personne ne réagit, la carte est remise dans la boîte.

Quand toutes les cartes ont été piochées, chacun retourne son tableau et vérifie s'il possède les animaux correspondants. Celui qui possède le plus de cartes correspondant à son tableau gagne la partie. Il peut arriver qu'il y ait plusieurs vainqueurs dans une partie.

Lotto Globi

per 1-4 bambini da 3 a 6 anni.

Contenuto: 4 cartelle illustrate
36 carte Globi

Obiettivo del gioco

è coprire tutte le figure sulle cartelle con le cartine corrispondenti. Vince la partita il giocatore che completa per primo la propria cartella illustrata.

Preparativi

Ogni giocatore sceglie una cartella, appoggiandola in mezzo al tavolo. Se siete in due ognuno potrà prenderne due. Se partecipano tre giocatori, la cartella che avanza verrà riposta nella scatola assieme alle rispettive cartine. Anche le cartine vengono mischiate e distribuite coperte sul tavolo. Inizia il giocatore più giovane. A questo punto potete scegliere fra le seguenti due possibilità di gioco:

Lotto delle immagini

Un giocatore al proprio turno pesca una cartina. Chi ha la stessa immagine sulla propria cartella, esclamerà «che l'ho»! Potrà posare la cartina sulla figura identica della propria cartella. Il giocatore successivo procede allo stesso modo. Vince la partita chi completa per primo la propria cartella.

Lotto della memoria

Osservate attentamente la vostra cartella per almeno un minuto, imprimetevi bene in mente tutti i cuccioli raffigurati; dopodiché voltatela.

Le cartine vengono poste coperte in mezzo al tavolo.

Il giocatore che inizia la partita pesca e volta una cartina. Chi crederà di aver riconosciuto il cucciolo tra le immagini della

propria cartella, può appoggiare la cartina accanto alla cartella capovolta. Si potrà verificare alla fine del gioco.

Se **due giocatori dicono contemporaneamente** di avere la figura sulla propria cartella, la cartina viene rimessa coperta in mezzo al tavolo.

Se invece nessuno richiede la cartina scoperta, questa viene esclusa dal gioco e riposta nella scatola.

Una volta scoperte tutte le cartine potrete girare la vostra cartella e confrontare le cartine vinte con le immagini raffigurate.

Vince la partita il giocatore che ha raccolto più cartine giuste. Una partita può essere vinta contemporaneamente anche da più giocatori.

