

Disney's **101**  
DALMATIANS

LOTTO



© 1997 Ravensburger Spielverlag

© Disney

Ravensburger

®



# LOTTO

Ravensburger Spiele® Nr. 21 352 8

Ein lustiges Bilderlotto für 1 - 4 Spieler von 3% - 7 Jahren

© DISNEY

Illustration: Character Magic

Design: Ravensburger

Inhalt: 4 Legetafeln  
36 Bildkarten  
1 Spielanleitung



Welch aufgeregtes Getümmel:

101 Dalmatiner springen wild durcheinander und hoffen, auf einer der vier Legetafeln ihr Zuhause wiederzufinden. Könnt ihr ihnen dabei helfen?

Drei verschiedene Spielvarianten sorgen für Spaß und Abwechslung.

Kinder lernen auf spielerische Weise Erkennen, Zuordnen und Erinnern.

## Ziel des Spiels

ist es, alle Felder seiner Legetafel mit den passenden Bildkarten abzudecken. Wer das beste Gedächtnis hat und es als erster schafft, gewinnt das Spiel!

## Vorbereitung

Jeder von euch sucht sich eine Legetafel aus und legt diese vor sich ab. Tafeln, die übrig bleiben, legt ihr mit den dazugehörigen Bildkarten in die Schachtel zurück. Dann mischt ihr die Bildkarten und legt sie verdeckt in der Mitte des Tisches aus. Nun habt ihr die Wahl zwischen drei Spielmöglichkeiten:

### 1. Bilderlotto ohne Spielleiter

Der jüngste Spieler von euch beginnt, indem er eine Karte aus der Mitte aufdeckt und das Bild beschreibt. Er überprüft gleichzeitig, ob diese Karte zu seiner Legetafel gehört.

Zeigt sie ein Motiv seiner Legetafel, legt er die Karte auf diesem Feld ab. Damit ist sein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gehört die Karte nicht zu seiner Legetafel, legt der Spieler die Karte wieder verdeckt in die Mitte des Tisches zurück und sein Zug ist ebenfalls beendet. Reihum versucht nun jeder, seine passenden Bildkarten zu finden.

Der Spieler, der als erster seine Legetafel vollständig abgedeckt hat, ist der Gewinner.



### 2. Bilderlotto mit Spielleiter

Einer von euch ist der Spielleiter. Er nimmt eine Karte aus der Mitte, zeigt sie den Mitspielern aber nicht. Dann beschreibt der Spielleiter die Karte, indem er erzählt, welchen Dalmatiner die Karte zeigt und was dieser gerade macht.

Wer von euch meint, daß die beschriebene Karte zu seiner Legetafel paßt, meldet sich und erhält die Karte. Wenn richtig getippt wurde, legt der Spieler sie auf das entsprechende Feld. Paßt sie nicht, wird sie zur Seite gelegt.

Sobald es einem von euch gelungen ist, als erster seine Legetafel vollständig abzudecken, ist das Spiel beendet und der Spieler gewinnt diese Runde.

Variante:

Zu Beginn des Spiels legt ihr einen Gewinntopf (z.B. Bonbons, Murmeln, Knöpfe etc.) an. Aus diesem Topf erhält jeder Spieler vier Gegenstände. Wer eine falsche Karte tippt, muß einen seiner Gegenstände als Zahlungsmittel abgeben und zurück in den Topf legen. Dies gilt auch für den Spieler, der es versäumt, sich für eine Karte zu melden.

Wer zuerst seine Legetafel bedeckt hat, erhält als Belohnung zusätzlich zwei Gegenstände. Wer am Ende die meisten Gegenstände besitzt, hat gewonnen.

### 3. Gedächtnislotto

Jeder Spieler schaut sich seine Legetafel ungefähr eine Minute lang aufmerksam an. Dabei versucht jeder Mitspieler, sich die Bilder seiner Legetafel genau einzuprägen. Dann drehen alle ihre Legetafeln um. Die Bildkarten liegen verdeckt in der Mitte des Tisches. Der jüngste Spieler beginnt und deckt eine Karte auf. Wer von euch meint, daß die Karte zu seiner Legetafel paßt, meldet sich und nimmt die Karte.

Die erhaltene Karte legt der Spieler neben die verdeckte Legetafel, denn nachgeschaut wird erst zum Schluß.

Wenn zwei Spieler sich gleichzeitig melden, wird die Karte wieder verdeckt in die Tischmitte zurückgelegt. Sollte sich bei einer Karte niemand melden, wird sie aus dem Spiel genommen und in die Schachtel gelegt.

So wird das Spiel reihum fortgesetzt, bis alle Karten aufgedeckt sind. Jetzt dreht ihr eure Legetafeln um und vergleicht. Wer auf seiner Legetafel sechs richtige Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Dabei ist es möglich, daß es in einer Runde mehrere Gewinner gibt.

Dann könnt ihr einfach noch einmal eine Runde spielen, oder ihr vereinbart bereits vor dem Spiel eine bestimmte Anzahl von Runden, die ihr spielen wollt.

