

représentée sur son propre tableau. Le joueur qui en est certain, reçoit cette carte et la pose à côté de son tableau. Si deux joueurs s'annoncent en même temps, le meneur de jeu repose la carte sur la pile et si personne ne s'annonce, la carte est retirée du jeu. Quand toutes les cartes sont annoncées, les joueurs retournent leurs tableaux et les couvrent avec les cartes correspondantes qu'ils ont reçues au cours du jeu. Chaque carte correspondante à l'une des images est évaluée à 2 points. Pour chaque carte manquante ou fautive il faut réduire un point. Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points est gagnant.

## Dick Bruna Lotto

*Een legspel voor 2-6 personen vanaf 4 jaar.*

*Ravensburger spelen Nr 15.102*

*Inhoud: 6 spelborden, 60 kaartjes.*

Dick Bruna is een kunstenaar en uitgever, die door zijn talrijke prentenboeken in de gehele wereld bekendheid heeft gekregen. Zijn tekeningen zijn eenvoudig, duidelijk en van een hartveroverende frisheid. De elementaire vormen en kleuren hebben een bijzonder effect, dat men uniek kan noemen. Bij Otto Maier verschijnen nu voor het eerst ook spellen, ontworpen door Dick Bruna.

### *Prentenlotto*

De spelleider verdeelt de spelborden zo onder de medespelenden, dat iedereen er evenveel heeft. Als er spelborden over zijn, worden deze met de daarbij behorende kaartjes uit het spel genomen. Vervolgens worden de kaartjes geschud en voor de spelers niet zichtbaar, b. v. onder een doek, weggelegd. Dan trekt hij de kaartjes een voor een en laat ze aan alle spelers zien, terwijl hij de naam van het dier hardop voorleest. Wie hetzelfde plaatje op zijn speelbord heeft, meldt zich, krijgt het kaartje en legt het corresponderende plaatje op zijn speelbord. Wie het eerste zijn speelbord vol heeft, is winnaar.

### *Geheugenlotto*

Iedere speler krijgt een speelbord. Hij mag dit dertig seconden goed bekijken en goed in zich opnemen welke plaatjes er op staan. Dan legt hij het speelbord met de plaatjes naar onderen voor zich op tafel. Vervolgens laat de spelleider een kaartje zien (of hij roept de naam van het voorwerp, dat op het kaartje staat af) en de spelers proberen zich te herinneren of dat plaatje op hun speelbordje voorkomt. Wie er zeker van is dat het tot zijn speelbord behoort, meldt zich en krijgt het kaartje, dat hij naast zijn speelbord legt. Als twee spelers zich tegelijk melden, legt de spelleider het kaartje weer onder zijn stapel. Als zich bij een kaartje niemand meldt, wordt het kaartje uit het spel genomen. Als de spelleider alle kaartjes afgeroepen heeft, draaien alle spelers hun spelborden om en leggen de speelkaartjes op de desbetreffende plaatjes. Ieder kaartje dat past wordt met twee punten beloond. Voor elk kaartje dat ontbreekt en voor ieder verkeerd kaartje wordt een punt afgetrokken. Winnaar is degene die het beste opgelet heeft en daardoor het hoogste aantal punten gekregen heeft!

**Otto Maier Verlag Ravensburg**  
**Otto Maier Benelux N. V. Amersfoort**



# Dick Bruna Lotto

*Ein Legespiel für 2-6 Personen ab 4 Jahren*

*Ravensburger Spiele Nr. 15.102*

*Inhalt: 6 Legetafeln und 60 Deckkarten.*

Dick Bruna ist ein holländischer Künstler und Verleger, der durch viele Bilderbücher in der ganzen Welt bekannt geworden ist. Seine Bilder sind schlicht, klar und von einer bezaubernden Frische. Elementarste Formen und Farben ergeben eine einzigartige Wirkung. Im Otto Maier Verlag erscheinen neben einigen seiner Bilderbücher nun erstmals auch Spiele.

### *Bilderlotto*

Ein Spelleiter verteilt die Legetafeln an die Mitspieler so, daß jeder gleich viele hat. Sind Legetafeln übrig, so scheidet er sie zusammen mit den zu diesen gehörenden Deckkarten aus. Dann mischt er die Deckkarten und hält sie verdeckt. Er zieht darauf ein Kärtchen nach dem anderen heraus und zeigt es allen Mitspielern, indem er den Namen des Bildes laut ansagt. Wer das gleiche Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich, erhält das Kärtchen und deckt damit das entsprechende Bild auf seiner Legetafel zu. Wer zuerst alle Bilder seiner Tafel bedeckt hat, ist Gewinner.

Man kann auch um Gewinn spielen. Dann zahlt jeder Spieler für eine Tafel drei Marken, Bohnen oder Nüsse an eine Kasse, die der Leiter verwaltet. Wer sich beim Ausruf eines Kärtchens falsch meldet, muß eine Marke an die Kasse zahlen, ebenso wer sich zu melden versäumt, wenn seine Karte das aufgerufene Bild zeigt. Der Gewinner erhält die Hälfte der Kasse, der zweite und dritte je den vierten Teil.

### *Gedächtnislotto*

Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel. Er darf sie 30 Sekunden lang genau anschauen, um sich gut einzuprägen, welche Bilder darauf sind. Dann legt er die Legetafel mit den Bildern nach unten vor sich auf den Tisch. Nun zeigt der Spelleiter ein Deckkärtchen (oder er ruft das Bild aus) und die Mitspieler versuchen, sich zu erinnern, ob das jeweilige Bild zu ihrer Legetafel gehört. Wer sicher ist, daß es auf seiner Karte ist, meldet sich und erhält das Kärtchen, das er neben seine Legetafel legt. Wenn zwei Mitspieler sich gleichzeitig melden, legt der Spelleiter das Kärtchen wieder zu seinem Stoß. Wenn sich bei einer Karte niemand meldet, wird diese Karte aus dem Spiel genommen. Wenn der Spelleiter alle seine Kärtchen ausgerufen hat, drehen die Mitspieler ihre Legetafeln um und decken die Bilder mit den dazugehörigen Kärtchen zu, die sie im Verlauf des Spiels erhalten haben. Jedes passende Kärtchen wird mit 2 Punkten bewertet; für jedes fehlende Kärtchen und jedes falsche Kärtchen wird ein Punkt abgezogen. Sieger ist, wer am besten aufgepaßt und die höchste Punktzahl erhalten hat.

# Dick Bruna Lotto

*A game for 2 - 6 players over 4 years old.*

*Ravensburger Games No. 15.102*

*Contents: 6 picture cards, 60 small picture cards.*

Dick Bruna is a dutch artist who has become world famous through his picture books. His pictures are smooth, clear, and refreshing. His elementary shapes and colours produce a unique effect. Otto Maier Verlag has now for the first time brought out some games as well as some of his picture books.

## *Picture Lotto*

A player divides the big cards so that each player has got the same number. If any cards are left over the appropriate picture cards are taken out as well and put aside. The remaining picture cards are then mixed and placed face downwards on the table, hidden from the other players. The cards are then picked up one by one and the names of the animals on the pictures called out. The player who has the same picture on the large card in front of him then collects this picture card and puts it on top of his picture. The first person to cover up all his pictures on the card is the winner.

## *Memory Lotto*

Each player gets a large card. He may look at it closely for 30 seconds so as to remember what pictures are on the card. He must then lay the card face down on the table. One player then shows or calls out the names of the small picture cards and the players must then try to remember which cards are pictured on their big cards. If someone thinks that the card is his he must call out and then lay the card down in front of him. If two people call out at the same time the card is put back in the pack and shown again at a later stage. If nobody calls out, the card is just layed aside for the game. When all the cards have been shown, the players turn over their big cards and cover up their pictures with the corresponding picture cards. Each card that fits counts + 2 points, each missing card - 1 point, and each wrong card - 1 point. The person with the most points is the winner.

# Dick Bruna Lotto

*Un gioco di carte per 2 a 6 partecipanti (a partire da 4 anni).*

*Giochi di Ravensburg No. 15.102*

*Contenuto: 6 cartelle, 60 talloncini.*

Dick Bruna è un artista olandese, editore, noto in tutto il mondo per i suoi numerosi libri illustrati per bambini. Le sue immagini sono semplici, chiare e di una incantevole freschezza. Colori e forme elementari creano effetti sorprendenti. Oltre a qualche suo libro illustrato la casa editrice Otto Maier inserisce ora nella sua collezione anche giochi di questo artista.

## *Tombola figurata*

Il capo gioco distribuisce le cartelle ai diversi giocatori in numero uguale. Se ne avanzano le elimina con i rispettivi talloncini. Mischia poi bene i talloncini senza farli vedere e li estrae, uno dopo l'altro, mostrandoli ai giocatori e nominando a voce alta il nome dell'immagine. Il giocatore che trova sulla sua cartella la stessa figura, riceve il talloncino e lo pone sull'immagine corrispondente. Vince chi per prima ha riempito la sua cartella.

Si possano anche stabilire dei premi per i vincitori. In questo caso ogni giocatore, per ogni cartella, paga alla cassa tre gettoni o tre noci o tre fagioli. Il giocatore che erroneamente dichiara suo un talloncino nominato dal capo gioco o dimentica di reclamarne uno che gli appartiene, deve pagare una multa consistente in un gettone. Il vincitore riceve metà di quanto è in cassa, il secondo e terzo la quarta parte.

## *Tombola della memoria*

Ogni giocatore riceve una cartella che potrà guardare per 30 secondi per imprimersi bene le immagini nella mente. Ora la cartella viene rovesciata sul tavolo in maniera da non potersi piu' vedere. Il capo gioco mostra o nomina quindi i talloncini ed ogni giocatore deve cercare di ricordarsi se siano rappresentati nella su cartella. Chi ne è sicuro lo dice e riceve il talloncino che poggierà vicino alla sua cartella. Se due giocatori reclamano contemporaneamente il talloncino, il capo gioco non lo consegnerà' a nessuno dei due, ma lo rimetterà' assieme agli altri. Se nessuno reclama un talloncino, il capo gioco lo eliminerà. Quando tutti i talloncini sono stati chiamati, i giocatori rovesciano le loro cartelle e coprono le immagini con i talloncini che hanno ricevuto durante il gioco. Ogni talloncino giusto vale 2 punti, per quelli mancanti o sbagliati sarà' dedotto invece 1 punto. Vincitore sarà' chi e stato piu' attento realizzando così' il piu' alto punteggio.

# Dick Bruna Loto

*Un jeu d'images pour un nombre de 2 à 6 personnes (à partir de 4 ans).*

*Jeu de Ravensburg No. 15.102*

*Contenu: 6 cartes d'images, 60 petites cartes d'images.*

Dick Bruna est un artiste et éditeur hollandais qui a acquis une renommée mondiale par ses livres d'images. Ses images sont simples, claires et d'une fraîcheur ravissante. Formes et couleurs élémentaires constituent un ensemble d'un réalisme unique. Pour la première fois, mis à part certains de ses livres d'images, quelques uns de ses jeux paraissent aux éditions OTTO MAIER.

## *Loto d'images*

Le jeu consiste à recouvrir les cartons imagés avec des cartes représentant les images correspondantes. Un « directeur de jeu » distribue les cartons et met de coté ceux qui sont en trop ainsi que les images correspondantes; il mélange les cartes et les découvre l'une après l'autre pour montrer l'image aux joueurs. Celui qui possède le carton représentant l'image montrée reçoit la carte et le premier qui a complètement recouvert son carton a gagné.

On peut jouer avec des enjeux. Chaque joueur paiera la carte dont il a besoin avec des jetons, des noix, noisettes ou haricots comme convenu; la caisse est tenue par le « directeur de jeu ». Si un joueur s'annonce à tort ou oublie de s'annoncer, il devra payer une amende. Le gagnant reçoit la moitié de la caisse, le second et le troisième chacun un quart.

## *Loto de memoire*

Chaque joueur reçoit un tableau d'images. Il peut les regarder pendant 30 secondes pour se remémorer les images qui y sont représentées. Ensuite il retourne son tableau et le pose devant lui sur la table. Le meneur de jeu doit maintenant découvrir une carte (ou annoncer l'image) et c'est au tour des joueurs de se rappeler si cette image est