

# BABAR<sup>TM</sup> Lotto



Ravensburger Spiele® Nr. 00 129 3  
Für 2 – 4 Kinder von 3 – 6 Jahren

Inhalt: 6 Legetafeln, 24 Deckkärtchen

Licence: Babar Characters TM & © 1990 L. de  
Brunhoff. All rights reserved.



und erhält das Kärtchen, damit er es auf das entsprechende Bild seiner Tafel legen kann.

## Spielregel 1: Bilderlotto

### Spielvorbereitung

Vor Beginn des Spieles wird ein Spielleiter bestimmt, der auch mitspielen kann. Er verteilt die Legetafeln an die Mitspieler. Die übrigen Legetafeln werden zusammen mit den dazugehörigen Kärtchen weggelegt. Die Deckkärtchen werden gemischt und verdeckt in den Schachteldeckel gelegt.

### Spielverlauf

Der Spielleiter zieht jeweils ein Kärtchen nach dem anderen heraus, zeigt es hoch und ruft aus, was das betreffende Bild darstellt. Wer das gleiche Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich

### Spielende

Wer zuerst alle Felder seiner Legetafel bedeckt hat, hat gewonnen.

### Gewinnspiel

Mit kleinen Kindern kann man Lotto auch um Gewinn spielen.

Jeder Mitspieler erhält vier „Münzen“ (z. B. Knöpfe, Bohnen, Bonbons) aus der Kasse, die der Spielleiter verwaltet. Wer sich beim Ausruf eines Kärtchens falsch meldet, muß eine „Münze“ an die Kasse zahlen, ebenso derjenige, der versäumt hat sich zu melden, wenn ein Kärtchen seiner Legetafel aufgerufen wurde. Wer zuerst seine Legetafel belegen konnte, bekommt fünf „Münzen“ aus der Kasse. Wer nach einer bestimmten Anzahl von Spielrunden die meisten „Münzen“ hat, ist Gewinner.



---

## **Spielregel 2: Bilderquiz**

---

### **Spielvorbereitung**

Wieder werden die Legetafeln verteilt und die Deckkärtchen gemischt in den Schachteldeckel gelegt.

### **Spielverlauf**

Der Spielleiter zeigt die gezogenen Kärtchen stumm vor. Wer das gleiche Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich. Er bekommt das Kärtchen nur, wenn er das Bild richtig benennen kann.

Auch der umgekehrte Weg ist möglich. Der Spielleiter zeigt das gezogene Kärtchen nicht. Er sagt nur, was auf dem Kärtchen abgebildet ist. Wer das entsprechende Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich und bekommt das Kärtchen.

### **Spielende**

Wer zuerst alle Felder auf seiner Legetafel bedeckt hat, hat gewonnen.

---

## **Spielregel 3: Gedächtnis-Lotto**

---

Das Gedächtnis-Lotto ist eine besonders spannende Spielform, die man schon mit Kindern ab 4 Jahren spielen kann.

### **Spielvorbereitung**

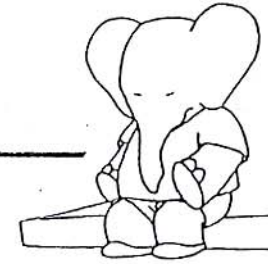
Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel. Er darf sie sich 60 Sekunden lang genau anschauen, um sich gut einzuprägen, welche Bilder darauf zu sehen sind. Dann werden die Legetafeln mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt. Die Kärtchen liegen gut gemischt und verdeckt im Schachteldeckel.

### **Spielverlauf**

Der Spielleiter nimmt jeweils ein Kärtchen nach dem anderen auf, zeigt das Bild hoch oder benennt nur den abgebildeten Gegenstand. Es meldet sich der Mitspieler, der sicher ist, daß das Bild zu seiner Tafel gehört. Das Kärtchen wird offen neben der Legetafel abgelegt.

---

Melden sich zwei Mitspieler gleichzeitig, steckt der Spielleiter das Kärtchen wieder unter den Stoß. Wenn sich bei einem Kärtchen niemand meldet, wird dieses Kärtchen aus dem Spiel genommen.



### **Spielende**

Hat der Spielleiter alle Kärtchen ausgerufen, drehen die Mitspieler ihre Legetafel um. Jedes passende Kärtchen wird mit zwei Punkten bewertet. Für jedes falsche oder fehlende wird ein Punkt abgezogen. Wer die höchste Punktzahl erreicht, hat gewonnen.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

„Babar“ and the „Babar“ characters are trademarks of L. de Brunhoff.  
Copyright © 1990 L. de Brunhoff.  
All rights reserved.