

PHILIPP LOTTO

die Maus

Spielzubehör: 6 Lottotafeln, 54 Bildkarten, 1 Spielanleitung

Ziel des Spieles ist es, die Bildkarten mit den abgebildeten Gegenständen den Lottotafeln zuzuordnen. Auf den Lottotafeln sind die gleichen verkleinerten Gegenstände mit Philipp kombiniert.

Zu Beginn erhält jeder Spieler eine Lottotafel; bei zwei und drei Spielern kann jeder auch zwei Tafeln bekommen. Übrige Lottotafeln und die dazugehörigen Bildkarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Ein Spieler übernimmt zusätzlich die Rolle des Spielleiters - er darf also mitspielen.

Der Spielleiter deckt immer die oberste Karte auf und zeigt sie allen. Wer Philipp mit einem Gegenstand auf seiner Lottotafel wiederfindet, meldet sich und darf die Bildkarte bei sich ablegen. Es gewinnt, wer seine Lottotafel zuerst voll hat.

Konzentrationslotto - Beim Konzentrationslotto werden die Lottotafeln wie oben verteilt. Die Spieler dürfen sie aber nur 30 Sekunden lang betrachten, um sich »ihren« Philipp mit den Gegenständen einzuprägen. Danach drehen die Spieler ihre Lottotafeln um, damit die Motive verdeckt sind.

Der Spielleiter deckt wieder Karte für Karte auf und zeigt das jeweilige Bild allen Spielern. Wer glaubt, daß es zu seiner Lottotafel gehört, meldet sich und bekommt diese Bildkarte. Melden sich mehrere Spieler, kommt die Karte wieder unter den Stapel. Meldet sich keiner, wird diese Karte beiseite gelegt.

Das Spiel endet, wenn alle Karten aus dem Stapel verteilt sind. Jetzt drehen die Spieler ihre Lottotafeln um und vergleichen die Formen dort mit den gesammelten Karten.

Es gewinnt, wer die meisten richtigen Bildkarten auf seiner Lottotafel liegen hat.

Gedächtnislotto - Es wird nur mit den Kärtchen gespielt, also ohne die Tafeln. Alle Kärtchen werden gemischt und mit der Rückseite nach oben zu einem Feld von 6 x 9 Kärtchen ausgelegt. Bevor es losgeht, wählt jeder Spieler einen der 6 Bereiche (Obst, Blumen, Kopfbedeckungen, Gemüse, Geschirr und Werkzeuge), von dem er alle 9 Kärtchen sammeln möchte.

Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, darf zwei beliebige Kärtchen aufdecken. Paßt eines oder beide zu seinem Bereich, darf er sie zu sich nehmen. Kärtchen, die nicht passen, werden wieder mit der Rückseite nach oben zurück auf ihren Platz gelegt.

Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler alle 9 Kärtchen seines Bereichs sammeln konnte und damit zum Sieger wird.

PHILIPP © 1981. 1995 Hanne Türk/
Michael Neugebauer Verlag AG
Gossau Zürich

©1995 F.X. Schmid
D-83209 Prien

No. 78614.7



Mat.-Nr. 6587