

TIERLOTTO

ab 6 Jahr«

Dieses spannende, interessante und lehrreiche Lottospiel aus der Welt der Tiere bietet 3 - 6 Mitspielern viel Spaß, Unterhaltung und vermittelt gleichzeitig Wissen.

Inhalt: 6 Vorlagetafeln 22x22 cm mit je 9 farbigen Original-Tierfotos
6 Rahmentafeln mit 54 Fensterausschnitten (für Spielweise 2)
54 farbige Tierfotos 6x6 cm als Deckkarten.

Spielweise 1

Jeder Spieler erhält von einem gewählten Spielleiter die gleiche Anzahl Vorlagetafeln. Bleiben Tafeln übrig, werden sie mit den dazu gehörenden Deckkarten eingezogen. Der Spielleiter mischt die Deckkarten, zieht dann eine Karte noch der anderen heraus und zeigt sie den Spielern vor. Wer das gezeigte Tier auf seiner Tafel findet, ruft den Namen aus und erhält das Bild zum Auflegen auf das entsprechende Feld seiner Tafel. Wer seine Tafel zuerst bedeckt hat, ist Gewinner.

Spielweise 2 Bei dieser Spielart kann Jeder mitspielen, der bereit« leien kann.

Jetzt kommt Spannung und Schwung ins Spiel, denn es geht um Punkte. Jedes Spiel besteht aus 3 Spielrunden.

Wir brauchen nun die Rahmenteile und ‚Köpfchen‘,

Am Spielverlauf ändert sich nichts, Nach Verteilung der Rahmentafeln zeigt der Spielleiter wie in Spielweise 1 die Bilder vor. Wer das gezeigte Tier erkennt und den Namen auf seiner Rahmentafel rindet, nennt schnell den Namen und erhält das Bild zum Eindrücken in das Fenster über dem Nomen. Doch Vorsicht. Ein Irrtum wird sehr teuer und kann den Sieg kosten. Fordert ein Spieler ein Bild an, welches in den Rahmen eines anderen Spielers gehört, und dieser Spieler erhebt sofort Einspruch beim Spielleiter (Prüfung mit der Vorlagetafel), erhält der rechtmäßige Anwärter das Bild und der Spieler 5 Minuspunkte. Der Spieler, dessen Rahmenteil als erstes gefüllt ist, meldet sich sofort zur Prüfung beim Spielleiter an. Stellt der Spielleiter fest, daß alle Felder richtig gefüllt sind, werden dem Spieler 6 Sonderpluspunkte gutgeschrieben, die bei der Endrechnung auf evtl. Minuspunkte angerechnet werden.

Sind die Rahmenteile aller Spieler gefüllt, prüft der Spielleiter jede Tafel. Vorlagetafel und Rahmentafel müssen übereinstimmen.

Tabelle jedes richtig gefüllte Feld 3 Punkte

jedes falsch gefüllte Feld 5 Minuspunkte

Plus- und Minuspunkte werden gegeneinander aufgerechnet

Gewinner ist der Spieler, der noch 3 Spielrunden die meisten Pluspunkte aufweisen kann.

A. SALA • VERLAG DER ROTSIEGELSPIELE

Gegründet 1845

MADE IN BERLIN-WEST