Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile *(elle se trouve à la page suivante)*. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : **http://jeuxsoc.fr/contact**

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :

ESCALE À JEUX
12 lits et 7 000 jeux en Bourgogne du sud

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection jeuxsoc.fr).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : **http://escaleajeux.fr**

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

Für 1 – 4 Personen ab drei Jahren

Inhalt:
4 Legetafeln
24 Tierkärtchen

Bilder-Lotto

Spielvorbereitung:
Jeder Spieler sucht sich eine Legetafel aus und legt sie offen vor sich ab. Bei drei Spielern werden die verbleibende Legetafel und die dazugehörigen Tierkärtchen beiseite gelegt. Bei zwei Spielern erhält jeder zwei Legetafeln.
Die Tierkärtchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt.

Spielablauf:
Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, indem er ein Tierkärtchen aufdeckt und laut sagt, welches Tier sich auf dem Kärtchen befindet. Der Spieler, der das Tier auf seiner Tafel findet, meldet sich und erhält das Kärtchen. Er legt es auf den entsprechenden Platz seiner Legetafel. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ende des Spieles:
Der Spieler, der als erster alle seine Felder auf der Legetafel bedeckt hat, gewinnt das Spiel.

Variante:
Dieses Spiel kann man auch gut alleine spielen. Dazu deckt man nacheinander die Tierplättchen auf und ordnet sie den entsprechenden Legetafeln zu. Bald haben alle Tiere ihren Platz gefunden.

Memo-Lotto 1

Spielvorbereitung:
Auch hier sucht sich jeder eine Legetafel aus und legt sie offen vor sich ab. Bei drei Spielern werden die verbleibende Legetafel und die dazugehörigen Tierkärtchen beiseite gelegt. Bei zwei Spielern erhält jeder zwei Legetafeln.
Die Tierkärtchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet.

Spielablauf:
Wer an der Reihe ist, darf in seinem Zug entweder ein bereits offenes Tierplättchen nehmen, wenn es zu seiner Legetafel passt, oder er deckt ein neues Plättchen auf. Erwischt er ein passendes Bild, darf der Spieler es sofort bei sich auf die Legetafel legen. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ende des Spieles:
Der Spieler, der als erster alle seine Felder auf der Legetafel bedeckt hat, gewinnt das Spiel.

D

Variante:
Wenn man es etwas schwieriger mag, so kann man Tierkärtchen, die nicht passen, wieder verdeckt in die Tischmitte zurücklegen.

Memo-Lotto 2

Spielvorbereitung:
Auch hier sucht sich jeder eine Legetafel aus und legt sie vor sich ab. Die verbleibenden Legetafeln und die dazugehörigen Tierkärtchen werden wieder beiseite gelegt. Die Tierkärtchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt.

Spielablauf:
Nun schauen sich alle Spieler ihre Legetafel intensiv an und versuchen sich die Tiere zu merken. Dann dreht jeder Spieler seine Legetafel um, so dass sie verdeckt liegt.
Wer an der Reihe ist, deckt ein Tierkärtchen auf und sagt laut, welches Tier sich auf dem Kärtchen befindet. Der Spieler, der meint, dass sich das Tier auf seiner Tafel befindet, meldet sich und erhält das Kärtchen, das er neben seine Tafel legt. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ende des Spieles:
Hat ein Spieler sechs Tierkärtchen gesammelt, so darf er seine Legetafel aufdecken. Passen alle Tiere auf seine Tafel, so hat er gewonnen. Passen sie nicht, so wird das Spiel weitergespielt, bis ein anderer Spieler sechs Tiere hat usw.

Variante:
Wenn man es etwas hektischer mag, können alle auch gleichzeitig spielen. Nachdem die Legetafeln umgedreht wurden, schauen sich nun alle gleichzeitig und wild durcheinander die in der Mitte liegenden Plättchen rasch an. Findet man ein Tier, was zur eigenen Legetafel passt, nimmt man es schnell an sich. Wenn man meint, alle sechs Tiere gefunden zu haben, ruft man schnell „Stop!".

Dann wird überprüft, ob der Spieler wirklich die passenden Tiere gefunden hat. Passt ein Plättchen nicht, kommt es wieder in die Mitte zurück.
Es gewinnt der Spieler mit den meisten Plättchen.

Blitz-Lotto

Spielvorbereitung:
Zunächst werden alle Tierkärtchen gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Zusätzlich wird eine Bildtafel offen auf den Tisch gelegt. Diese schauen sich alle Spieler intensiv an und versuchen sich die Tiere zu merken. Danach wird die Tafel verdeckt.

Spielablauf:
Nachdem die Legetafel umgedreht wurde, schauen sich nun alle gleichzeitig und wild durcheinander die in der Mitte liegenden Plättchen schnell an. Findet man ein Tier, was zur Legetafel passt, nimmt man es schnell an sich. Wenn sechs Tierplättchen genommen wurden, wird die Legetafel umgedreht und es wird überprüft, ob die Spieler wirklich die passenden Tiere gefunden haben. Für jedes falsche Tier muss der Spieler auch ein richtiges Tier, das er bislang gesammelt hatte, abgeben. Die Legetafel wird zur Seite gelegt. Nun wird die nächste Tafel aufgedeckt, eingeprägt und wieder umgedreht. Wieder suchen alle Spieler gleichzeitig nach passenden Tierkarten usw.

Ende des Spieles:
Nachdem alle vier Legetafeln durchgespielt worden sind, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Plättchen.

Loto du zoo

Pour 1 – 4 joueurs à partir de 3 ans

Contenu :
4 tableaux
24 tuiles d'animaux

Loto d'images

Les préparatifs :
Chaque joueur choisit un tableau et le place devant lui sur la table, face visible. Dans la partie à trois, on met de côté le tableau restant et les tuiles d'animaux correspondantes. S'il y a deux joueurs, chacun reçoit deux tableaux. Mélangez les tuiles d'animaux et étalez-les sur la table, face cachée.

Déroulement de la partie :
Le joueur le plus jeune commence en retournant une tuile. Il annonce à voix haute quel animal figure sur la tuile. Le joueur qui trouve cet animal sur son tableau le dit et reçoit la tuile. Il la pose sur la case correspondante de son tableau. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie :
Le premier à avoir couvert toutes les cases de son tableau gagne la partie.

Variante :
On peut aussi jouer à ce jeu tout seul. Pour cela, on retourne les tuiles d'animaux, l'une après l'autre, et on remplit les tableaux au fur et à mesure. Bientôt, tous les animaux auront trouvé leur place.

F

Mémo-Loto 1

Les préparatifs :
Dans cette variante aussi, chaque joueur reçoit un tableau et le place devant lui sur la table, face visible. Dans la partie à trois, on met de côté le tableau restant et les tuiles d'animaux correspondantes. S'il y a deux joueurs, chacun reçoit deux tableaux Mélangez les tuiles d'animaux et étalez-les sur la table, face cachée.

Déroulement de la partie :
Le joueur dont c'est le tour peut ou bien prendre une tuile d'animaux qui est déjà visible, si cet animal se trouve sur son tableau, ou bien retourner une nouvelle tuile. S'il s'agit d'une image qu'il voit sur son tableau, le joueur peut tout de suite placer la tuile sur son tableau. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie :
Le premier à avoir recouvert toutes les cases de son tableau gagne la partie.

Variante:
Si vous préférez rendre le jeu plus difficile, vous pouvez remettre les tuiles d'animaux que vous ne pouvez pas poser sur votre tableau au milieu de la table, face cachée.

Mémo-Loto 2

Les préparatifs :
Dans cette variante aussi, chaque joueur reçoit un tableau et le place devant lui sur la table, face visible. Mettez de côté les tableaux restants et les tuiles d'animaux correspondantes. Mélangez les tuiles d'animaux et étalez-les sur la table, face cachée.

Déroulement de la partie :
Maintenant, chaque joueur regarde attentivement son tableau et essaie de retenir quels animaux s'y trouvent. Ensuite, tout le monde retourne son tableau et le pose face cachée sur la table. Le joueur dont c'est le tour retourne une tuile d'animaux. Il annonce à voix haute quel animal figure sur la tuile. Le joueur qui pense que cet animal se trouve sur son tableau le dit et reçoit la tuile. Il la pose à côté de son tableau. Ensuite, c'est le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie :
Quand un joueur a six tuiles d'animaux à côté de lui, il peut retourner son tableau. Si tous les animaux correspondent à ceux qui figurent effectivement sur son tableau, il a gagné. S'il ne correspondent pas tous, on continue à jouer jusqu'à ce qu'un autre joueur possède six animaux, et ainsi de suite.

Variante :
Si vous préférez rendre la partie plus trépidante, vous pouvez aussi tous jouer en même temps. Après avoir retourné les tableaux, tous les joueurs regardent simultanément et rapidement les tuiles qui se trouvent au milieu de la table. Si on trouve une tuile qui correspond à son tableau, on la prend rapidement. Au moment où on pense avoir trouvé les six animaux de son tableau, on dit « Stop! ». Ensuite, on vérifie que le joueur a vraiment trouvé les animaux qu'il lui fallait. Si une tuile n'a pas sa place sur son tableau, on la remet au milieu de la table. Le joueur qui a collectionné le plus grand nombre de tuiles correctes a gagné.

Loto éclair

Les préparatifs :
Mélangez toutes les tuiles d'animaux et étalez-les sur la table, face cachée. Placez un tableau au milieu de la table, face visible. Tous les joueurs le regardent attentivement et essaient de retenir quels animaux y figurent. Ensuite, on retourne le tableau.

Déroulement de la partie :
Une fois le tableau retourné, tous les joueurs regardent simultanément et rapidement les tuiles qui se trouvent au milieu de la table. Si un joueur trouve la tuile d'un animal qui se trouvait sur le tableau retourné, il la prend rapidement. Au moment où les joueurs ont pris six tuiles d'animaux au total, on retourne le tableau et vérifie qu'ils ont vraiment trouvé les animaux du tableau. Pour chaque animal qui a été pris à tort, le joueur qui l'a pris doit le remettre, ainsi qu'un animal qu'il avait pris à raison. On met le tableau de côté. Puis, on retourne le tableau suivant, on mémoire les animaux et on cache de nouveau le tableau. Une fois de plus, tous les joueurs cherchent simultanément les tuiles d'animaux correspondantes, et ainsi de suite.

Fin de la partie :
La partie se termine au moment où les quatre tableaux ont été utilisés. Maintenant, le joueur qui possède le plus grand nombre de tuiles a gagné.

Lotto allo zoo

Per 1 – 4 persone a partire dai tre anni

Contenuto:
4 tavolette
24 carte con animali

Lotto ad immagini

Preparativi:
Ogni giocatore sceglie una tavoletta e la pone aperta davanti a sè. Se si gioca in tre, si mettono da parte la tavoletta restante con le rispettive carte. Se si gioca in due, ognuno riceve due tavolette.
Le carte animali vanno mescolate per bene e poste in modo coperto al centro tavolo.

Svolgimento del gioco:
Inizia il giocatore più giovane, scoprendo una carta animale e dicendo ad alta voce di quale animale si tratta. Il giocatore che trova quest'animale sulla sua tavoletta fa segno e ottiene la carta. Poi la pone sulla rispettiva immagine della tavoletta. Infine segue il turno del prossimo giocatore in senso orario.

Fine del gioco:
Vince il giocatore che per primo avrà coperto tutte le caselle della sua tavoletta.

Variante:
Il gioco lo si può anche giocare benissimo da soli, scoprendo semplicemente una carta animale dopo l'altra e sistemandole sulle rispettive caselle delle tavolette. Ben presto tutti gli animali troveranno il loro posto.

I

Memo-Lotto 1

Preparativi:
Anche in questo gioco ognuno sceglie una tavoletta e la pone aperta davanti a sè. Se si gioca in tre si mettono da parte la tavoletta restante con le rispettive carte. Se si gioca in due, ognuno riceve due tavolette. Le carte animali vanno mescolate e sparse in modo coperto al centro tavolo.

Svolgimento del gioco:
Il giocatore di turno può o prendere una carta animale già scoperta, se questa corrisponde alla sua tavoletta, o scoprire una nuova carta. Se pesca un'immagine adatta, la può subito porre sulla casella della sua tavoletta. Poi segue il turno del prossimo gicatore in senso orario.

Fine del gioco:
Vince il giocatore che per primo avrà coperto tutte le caselle della sua tavoletta.

Variante:
Se preferite una variante un pò più difficile, potete riporre in modo coperto le carte che non corrispondono al centro tavolo.

Memo-Lotto 2

Preparativi:
Anche in questo gioco ognuno sceglie una tavoletta e la pone davanti a sè. Le tavolette restanti con le rispettive carte vanno messe da parte. Le carte animali vanno mescolate e sparse in modo coperto al centro tavolo.

Svolgimento del gioco:
Ognuno guarda intensamente la propria tavoletta e cerca di memorizzare gli animali. Poi volta la propria tavoletta e la depone in modo che non si vedano più le immagini.
Il giocatore di turno scopre una carta animale e dice ad alta voce di quale animale si tratta. Il giocatore che crede di avere tale animale sulla sua tavoletta fa segno e ottiene la carta, ponendola subito accanto alla propria tavoletta. Poi segue il turno del prossimo giocatore in senso orario.

Fine del gioco:
Appena un giocatore ha raccolto sei carte animali, può voltare la sua tavoletta. Se tutti gli animali corrispondono alla tavoletta, egli avrà vinto. Se non corrispondono, il gioco continua fin quando un altro giocatore non avrà raccolto sei carte ecc.

Variante:
Se preferite giocare in modo più turbolente, potete anche giocare tutti allo stesso tempo. Appena tutti hanno voltato la propria tavoletta, i giocatori guardano contemporaneamente e alla rinfusa le carte poste al centro tavolo, e tutto ciò in modo rapido. Se qualcuno trova un animale che corrisponde alla sua tavoletta, la conserva velocemente. Se qualcuno crede di aver trovato tutti i suoi sei animali, egli grida „Stop!". Poi si controlla se ha veramente trovato gli animali adatti. Se una carta non corrisponde, va rimessa al centro tavolo.
Vince il giocatore col maggior numero di carte corrispondenti.

Lotto al lampo

Preparativi:
Innanzitutto vengono mescolate tutte le carte animali e sparse in modo coperto al centro tavolo. Inoltre viene anche posta una tavoletta con le immagini all'in su al centro tavolo. Tutti quanti la osservano intensamente e cercano di memorizzare gli animali. Poi la tavoletta viene coperta voltandola semplicemente.

Svolgimento del gioco:
Dopo aver voltato la tavoletta, i giocatori guardano contemporaneamente, alla rinfusa e rapisamente le carte poste al centro tavolo. Se qualcuno trova un animale che corrisponde alla tavoletta coperta, lo conserva velocemente. Appena sono state prese sei carte animali, la tavoletta viene scoperta e si verifica se i giocatori hanno raccolto veramente gli animali giusti. Per ogni animale sbagliato il rispettivo giocatore deve restituire anche un animale adatto da lui raccolto. Poi la tavoletta viene messa da parte e il gioco continua scoprendo una nuova tavoletta, memorizzando gli animali e ricoprendo la tavoletta. Nuovamente tutti quanti cercano contemporaneamente le carte animali adatte ecc.

Fine del gioco:
Dopo aver adoperato tutte le quattro tavolette, il gioco termina. Vince il giocatore col maggior numero di carte raccolte rimaste in suo possesso.

Dierentuin-lotto

Voor 1 – 4 spelers vanaf drie jaar

Inhoud:
4 legborden
24 dierenkaartjes

Dieren-Lotto

Voorbereiding:
De spelers kiezen elk een legbord en leggen het open voor zich neer. Als er drie spelers zijn, wordt het overtollige legbord en de bijbehorende dierenkaartjes weggelegd. Als er twee spelers zijn, krijgt elke speler twee legborden.
De dierenkaartjes worden geschud en verdekt op de tafel uitgespreid.

Het spel:
De jongste speler begint door een dierenkaartje om te draaien en hardop te zeggen welk dier op het kaartje te zien is. De speler, die het dier op zijn bord vindt, meldt zich en krijgt het kaartje. Hij plaatst het op het bijpassende vak van zijn legbord. Nu is de volgende speler aan de beurt. Er wordt kloksgewijs gespeeld.

Einde van het spel:
Winnaar is wie het eerst alle vakken van zijn legbord heeft afgedekt.

Variatie:
Dit spel kun je ook goed alleen spelen. Draai daarvoor de dierenkaartjes één voor één om en plaats ze op de passende legborden. Straks zitten alle dieren op hun plaats.

Memo-Lotto 1

Voorbereiding:
Ook hier kiezen de spelers elk een legbord en leggen het open voor zich neer. Als er drie spelers zijn, wordt het overtollige legbord en de bijbehorende dierenkaartjes opzij gelegd. Als er twee spelers zijn, krijgt iedereen twee legborden. De dierenkaartjes worden geschud en verdekt op de tafel uitgespreid.

Het spel:
Wie er aan de beurt is, mag nu óf een al open liggend dierenkaartje nemen, als het op zijn legbord past, óf hij draait een nieuw kaartje om. Als hij een passend plaatje vindt, mag de speler het meteen op zijn legbord plaatsen. Nu is de volgende speler aan de beurt. Er wordt kloksgewijs gespeeld.

Einde van het spel:
Winnaar is wie het eerst alle vakken van zijn legbord heeft afgedekt.

Variatie:
Wie het iets moeilijker wil, kan de dierenkaartjes die niet overeenstemmen weer verdekt in het midden van de tafel leggen.

NL

Memo-Lotto 2

Voorbereiding:
Ook hier kiezen de spelers elk een legbord en leggen het voor zich neer. De resterende legborden en de bijbehorende dierenkaartjes worden weer opzij gelegd. De dierenkaartjes worden geschud en verdekt op de tafel uitgespreid.

Het spel:
Nu bekijkt iedere speler zijn legbord goed en probeert de dieren te onthouden. Dan draait elke speler zijn legbord om, zodat het met de plaatjes naar beneden ligt. Wie er aan de beurt is, draait een dierenkaartje om en zegt hardop welk dier erop te zien is. De speler, die gelooft dat het dier op zijn legboord is te zien, meldt zich en krijgt het kaartje; hij plaatst het naast zijn bord. Nu is de volgende speler aan de beurt. Er wordt kloksgewijs gespeeld.

Einde van het spel:
Zodra een speler zes dierenkaartjes heeft verzameld, mag hij zijn legbord omdraaien. Hij heeft gewonnen als alle dieren op zijn bord overeenstemmen. Als ze niet passen, wordt zo lang doorgespeeld tot een andere speler zes dieren bij elkaar heeft, enz.

Variatie:
Het spel wordt iets drukker als alle spelers tegelijk spelen. Alle spelers draaien eerst hun legborden om, en bekijken dan tegelijk snel en wild door elkaar de kaartjes in het midden van de tafel. Wie een dier voor zijn eigen legbord vindt, neemt het kaartje snel op. Zodra een speler alle zes dieren denkt te hebben gevonden, roept hij snel "Stop!".
Dan wordt gekeken, of de speler inderdaad de passende dieren heeft gevonden. Als een plaatje niet past, gaat het weer terug in het midden.
Winnaar is wie de meeste overeenstemmende plaatjes heeft.

Bliksem-Lotto

Voorbereiding:
Eerst worden de dierenkaartjes geschud en verdekt op de tafel uitgespreid. Er wordt één legbord open op tafel gelegd. Alle spelers bekijken dit legbord goed en proberen de dieren te onthouden. Nu wordt het bord omgedraaid.

Het spel:
Als het legbord is omgedraaid, bekijken alle spelers tegelijk snel en wild door elkaar de kaartjes, die in het midden van de tafel liggen. Wie een dier vindt, dat bij het verdekte legbord past, neemt het snel op. Zodra zes dierenplaatjes zijn opgenomen, wordt het legbord omgedraaid en gekeken, of de spelers inderdaad de passende dieren hebben gevonden. Voor elk fout dier moet de speler ook een passend dier teruggeven, dat hij al had verzameld. Het legbord wordt weggelegd. Nu wordt het volgende bord open gelegd, onthouden en weer omgedraaid. De spelers zoeken opnieuw tegelijk naar passende dierenkaarten, enz.

Einde van het spel:
Als alle vier legborden zijn gespeeld, is het spel afgelopen. Winnaar is wie de meeste plaatjes over heeft.

Loto de animales

Para 1 – 4 jugadores a partir de los 3 años de edad

Contenido:
4 tableros de Loto
24 cartas de animales

Loto de imágenes

Los preparativos:
Cada jugador elige un tablero y lo coloca delante suyo sobre la mesa, boca arriba. Si hay tres jugadores, se pone aparte el tablero restante, así como las cartas de animales correspondientes. En las partidas con dos jugadores, cada jugador recibe dos tablero.
Barajad las cartas de animales y exponedlas sobre la mesa, boca abajo.

Desarrollo del juego:
Empieza el jugador más joven. Pone boca arriba una carta de animales y dice en voz alta de qué animal se trata. El jugador que encuentra este animal en su tablero levanta la mano y recibe la carta. Coloca la carta en la casilla correspondiente de su tablero. A continuación, es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Fin de la partida:
Gana la partida el primero en cubrir todas las casillas de su tablero.

Variante:
También se puede jugar solo a este juego. Para esto se pone boca arriba las cartas de animales, una después de la otra, y se colocan en los tableros correspondientes. Todos los animales encontrarán su lugar rápidamente.

Memo Loto 1

Los preparativos:
En esta variante cada jugador elige también un tablero y lo coloca delante suyo sobre la mesa, boca arriba. Si hay tres jugadores, se pone aparte el tablero restante, así como las cartas de animales correspondientes. En la partida con dos jugadores, cada uno de ellos recibe dos tableros.
Barajad las cartas de animales y exponedlas sobre la mesa, boca abajo.

Desarrollo del juego:
El jugador al que le toca el turno puede o bien tomar una carta de animales que ya se encuentra boca arriba sobre la mesa (si corresponde a su tablero) o bien poner boca arriba una carta nueva. Si se trata de una imagen apropiada, el jugador puede colocarla en su tablero inmediatamente. A continuación, es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Fin de la partida:
Gana la partida el primero en cubrir todas las casillas de su tablero.

Variante:
Si prefieres una partida más difícil, los jugadores pueden volver a poner las cartas que no corresponden en el centro de la mesa boca abajo.

Memo Loto 2

Los preparativos:
En esta variante cada jugador elige también un tablero y lo coloca delante suyo sobre la mesa, boca arriba. Se ponen aparte los tableros restantes, así como las cartas de animales correspondientes.
Barajad las cartas de animales y exponedlas sobre la mesa, boca abajo.

Desarrollo del juego:
Todos los jugadores miran atentamente su tablero e intentan retener los animales. Después, se cubren los tableros de manera que se encuentren sobre la mesa boca abajo.
El jugador al que le toca el turno pone boca arriba una carta de animales y dice en voz alta de qué animal se trata. El jugador que crea que este animal se encuentra en su tablero levanta la mano y recibe la carta. Coloca la carta al lado de su tablero. A continuación, es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Fin de la partida:
Tan pronto como un jugador haya reunido seis cartas de animales, puede poner boca arriba su tablero. Si todos los animales se corresponden con los que se hallan en su tablero, ha ganado la partida. Si no se corresponden, se continúa jugando hasta que otro jugador tenga seis animales, etcétera.

Variante:
Si prefieres una partida más inquieta, todos los jugadores pueden jugar simultáneamente. Después de que se hayan cubierto los tableros, todos los jugadores miran simultáneamente las cartas que se encuentran en el centro de la mesa. Si alguien encuentra un animal que se corresponde con el propio tablero, lo coge rápidamente. En el caso de que un jugador piense que ha encontrado los seis animales, debe decir "¡Alto!". A continuación, se verifica si el jugador ha encontrado realmente los animales apropiados. Si una carta no se corresponde con el tablero, se pone de nuevo en el centro de la mesa. Ganará el jugador que tenga la mayor parte de las cartas correctas.

Loto rápida

Los preparativos:
Barajad las cartas de animales y exponedlas sobre la mesa, boca abajo. A continuación, colocad un tablero en el centro de la mesa, boca arriba. Los jugadores deben mirarlo atentamente e intentar retener los animales. Después, cubrid el tablero de manera que se encuentre sobre la mesa boca abajo.

Desarrollo del juego:
Después de que se haya cubierto el tablero de manera que se encuentre sobre la mesa boca abajo, todos los jugadores miran simultáneamente las cartas que se encuentran en el centro de la mesa. Si alguien encuentra un animal que se corresponde con el tablero cubierto, debe cogerlo rápidamente. Tan pronto como se hayan cogido seis cartas de animales en total, se verifica si se han encontrado realmente los animales apropiados. Por cada animal que no se corresponda con el tablero, el jugador debe devolver un animal que ya haya obtenido correctamente, colocándolo también en el centro de la mesa. Ahora se pone boca arriba el siguiente tablero. Los jugadores lo miran atentamente e intentan retener los animales antes de que se ponga boca abajo. De nuevo, los jugadores buscan simultáneamente las cartas de animales apropiadas, etcétera.

Fin de la partida:
La partida finaliza después de que se hayan utilizado los cuatro tableros. Ganará el jugador que tenga la mayor parte de las cartas correctas.

Zoo Lotto

For 1 – 4 players aged 3 years and up

Contents:
4 boards
24 animal cards

Picture Lotto

Preparation:
Each player receives one of the four Lotto boards and places it in front of them on the table, face up. If playing in a group of three, you lay aside the remaining board and the corresponding animal cards. If there are two players, everyone chooses two boards.
Shuffle the animal cards and display them on the table, face down.

How to play:
The youngest player starts, turns over an animal card and says the name of the animal shown on the card aloud. The player who finds this animal on their board puts his hand up and receives the card. They place the card onto the corresponding space on their board. Then, it is the next player's turn, in a clockwise direction.

End of the game:
The first player to have covered all the spaces on their board wins the game.

Variation:
You can also play this game alone. Return the animal cards, one after another, and assign them to the appropriate boards. All animals will soon find their place.

GB

Memo Lotto 1

Preparation:
In this variation, all players again receive a board and place it in front of them on the table, face up. If playing in a group of three, you lay aside the remaining board and the corresponding animal cards. If there are two players, each player chooses two boards. Shuffle the animal cards and display them on the table, face down.

How to play:
The player whose turn it is may either take a animal card that is already face-up on the table, if it corresponds to his board, or turn over a new card. If that player chooses a card that corresponds to his board, they may immediately place it onto his board. Then, it is the next player's turn, in a clockwise direction.

End of the game:
The first player to have covered all the spaces on his board wins the game.

Variation:
If you prefer a more difficult game, you may put back the animal cards that do not correspond to your board face down.

Memo Lotto 2

Preparation:
In this variation, all players again receive a board and place it in front of them on the table, face up. You lay aside the remaining boards and the corresponding animal cards. Shuffle the animal cards and display them on the table, face down.

How to play:
All players look attentively at their boards and try to memorize the animals. Then each player turns over their board so that it lays now face down.
The player whose turn it is turns over an animal card and says loud the name of the animal shown on the card. The player who thinks that this animal is shown on his board puts their hand up and receives the card. They put their card next to their board. Then, it is the next player's turn, in a clockwise direction.

End of the game:
As soon as a player has collected six animal cards, they may turn over their board. If all animals correspond to his board, that player has won. Otherwise, you continue playing until another player has six animals, and so on.

Variation:
If you prefer a more hectic game, you can all play simultaneously. After you have returned the boards, you all look at the cards that are lying in the centre of the table. If you find an animal that corresponds to your own board, take it quickly. If you think that you have found all the six animals, say "stop!" Then all players verify if you really have found the correct animals. If a given card does not match, you place it back in the middle of the table. The player with the most remaining cards wins the game.

Lightning Lotto

Preparation:
Shuffle the animal cards and display them on the table, face down. Place one board in the middle of the table, face up. All players look at it attentively and try to memorize the animals. Then you turn over the board.

How to play:
After you have turned the board over, you all look simultaneously at the cards that are lying in the centre of the table. If you find an animal that corresponds to the hidden side of the board, you take it quickly. If the players have taken six animal cards in all, the board is turned back over. Then all players verify if they have really found the correct animals. If a given card does not match, the player must place it back in the middle of the table together with an animal that he has already collected. Place the board aside and turn over the next one. All players try to memorize the animals before the board is covered again. Then everyone simultaneously for matching animal cards, and so on.

End of the game:
As soon as all four boards are used, the game is over. The player with the most remaining cards wins the game.

Art.-Nr.: 51002
Grafische Gestaltung: playtime
℗ Schmidt Spiele GmbH
Ballinstraße 16, 12359 Berlin,
www.schmidtspiele.de, www.gamemob.de

Schmidt