

# Bunte Welt

Ravensburger Spiele Nr.15.029

Für 2-4 Spieler von 4-10 Jahren  
Inhalt: 4 Legetafeln, 36 Deckkärtchen

## Bilderlotto

Der Spielleiter 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 Deckkärtchen aus. Dann mischt er die Deckkärtchen und hält sie verdeckt. Er zieht darauf ein Kärtchen nach dem anderen heraus und zeigt es allen Mitspielern, indem er das Bild 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 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 Spielleiter 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 Spielleiter das Kärtchen wieder zu seinem Stoß. Wenn sich bei einer Karte niemand meldet, wird diese Karte aus dem Spiel genommen. Wenn der Spielleiter alle seine Kärtchen ausgerufen hat, drehen die Mitspieler ihre Legetafeln um und decken die Bilder mit den dazugehörenden 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.

