

Tiere aus aller Welt

Ravensburger Spiele Nr. 605 5 202 9

Für 1–6 Personen von 4–8 Jahren

Inhalt: 6 Legetafeln, 54 Deckkärtchen,
1 Spielregel

Spielregel 1: Bilderlotto

Spielvorbereitung:

Vor Beginn des Spieles wird ein Spielleiter bestimmt, der auch mitspielen kann. Er verteilt je eine Legetafel an die Mitspieler. Sind Legetafeln übrig, werden sie 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, welches Tier das betreffende Bild darstellt. Wer das gleiche Bild auf seiner Legetafel findet, meldet sich und erhält das Kärtchen, damit er es auf das entsprechende Bild seiner Tafel legen kann.

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 dieses Mal 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 Tier richtig benennen kann.

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

Spielende:

Wer zuerst alle Felder 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 Tiere auf seiner Tafel 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 das abgebildete Tier. 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 aus dem Spiel genommen.

Spielende:

Hat der Spielleiter alle Kärtchen ausgerufen, drehen die Mitspieler ihre Legetafeln 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.

Tafel 1

Igel, Weißstorch, Eichelhäher
Waldohreule, Bläuling, Eichhörnchen
Rothirsch, Fuchs, Dachs

Tafel 2

Murmeltier, Gemse, Steinmarder
Kleiner Fuchs, Smaragdeidechse, Reh
Elch, Wildpferd, Braunbär

Tafel 3

Spitzmaulnashorn, Marabu, Elefant
Löwe, Weißhandgibbon, Orang-Utan
Jaguar, Dingo, Lama

Tafel 4

Koala, Hirschziegenantilope, Panda
Pfau, Spitzkopfnatter, Flamingos
Waschbär, Wasserbüffel, Kakadu

Tafel 5

Zebra, Känguruh, Giraffe
Schimpanse, Tiger, Nilpferd
Löwin, Krokodil, Kamel

Tafel 6

Nutria, Mufflon, Steinadler
Mähnschaf, Eisbär, Wildschwein
Seelöwe, Alpensteinbock, Pinguine