

Illustration: Anne Wöstheinrich
Grafik: Katja Witt
Redaktion: Vincent Gatzsch

© 2012 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 710835



Weitere Spielideen von KOSMOS



Tiere und
ihre Merkmale
kennenlernen

Ab 5 Jahre
Art.-Nr. 699130



Würfelpuzzle
Tierbabys

Ab 4 Jahre
Art.-Nr. 710804



Mehr Kinderspiele finden Sie unter kosmos.de

KOSMOS

Bauernhof- Lotto

Für 2 – 4 Spieler ab 3 Jahre

Auf dem Bauernhof ist einiges los!

Siehst du das Fohlen auf der Weide? Such doch mal die Ferkel im Stall! Wo ist bloß der Hahn geblieben? Beim Bauernhof-Lotto sind alle großen und kleinen Bauernhofbewohner mit dabei und auch Traktor, Mähdrescher und Milchtransporter dürfen nicht fehlen!

Spielmaterial

24 Bildkärtchen, 4 Legetafeln, 1 Anleitung

Vor dem ersten Spiel

Löst vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Legetafel aus und legt sie vor sich ab. Bei drei Spielern werden eine Legetafel und die sechs dazugehörigen Kärtchen in die Schachtel zurückgelegt. Bei zwei Spielern wählt jeder Spieler zwei Legetafeln aus. Mischt die Kärtchen und legt sie verdeckt in der Tischmitte aus.



Ziel des Spiels

Schaut genau, welches Kärtchen aufgedeckt wird. Passt das Kärtchen zu eurer Legetafel? Wer zuerst alle Felder seiner Legetafel mit den passenden Kärtchen abgedeckt hat, gewinnt das Spiel.

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, deckt ein beliebiges Kärtchen auf und sagt laut, was darauf zu sehen ist. Alle Spieler schauen nun gleichzeitig auf ihre Legetafel. Wer meint, dass dieses Motiv auf seiner Legetafel abgebildet ist, meldet sich und bekommt das Kärtchen. Anschließend platziert er es auf seiner Legetafel.

Ist es das richtige Motiv?

Klasse! Dann bleibt das Kärtchen auf der Legetafel liegen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ist auf dem Kärtchen ein anderes Motiv als auf der Legetafel zu sehen?

Schade, dann hat sich der Spieler getäuscht und legt das Kärtchen offen in die Mitte zurück. Nun schauen alle Spieler erneut nach. Der Spieler, der glaubt, dass das Kärtchen zu seiner Tafel passt, nimmt es sich. Wieder wird geschaut, ob es passt oder nicht. Wenn das richtige Kärtchen genommen wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Eine neue Spielrunde beginnt

Der nächste Spieler deckt ein beliebiges Kärtchen aus der Mitte auf. Es wird wie oben beschrieben gespielt.

Spielende

Sobald der erste Spieler alle sechs Felder seiner Tafel mit den passenden Kärtchen abgedeckt hat, ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler gewinnt die Partie!

Spielvariante Memo

Vor dem Spiel mischt ihr die Kärtchen verdeckt und legt sie so aus, dass keine Kärtchen übereinanderliegen. Ihr könnt die Kärtchen in Reihen auslegen oder beliebig auf dem Tisch verteilen. Wer an der Reihe ist, deckt ein beliebiges Kärtchen auf und schaut, ob es zu seiner Legetafel passt. Ist dies der Fall, nimmt er sich das Kärtchen, platziert es auf seiner Legetafel und ist erneut an der Reihe. Falls das Motiv nicht passt, dreht er das Kärtchen wieder um – alle anderen Spieler merken sich, wo das Motiv liegt! Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt ein beliebiges Kärtchen auf. Dies kann auch das Kärtchen sein, das gerade umgedreht wurde. Wer als Erster seine sechs Kärtchen auf der Tafel abgelegt hat, gewinnt das Spiel!

