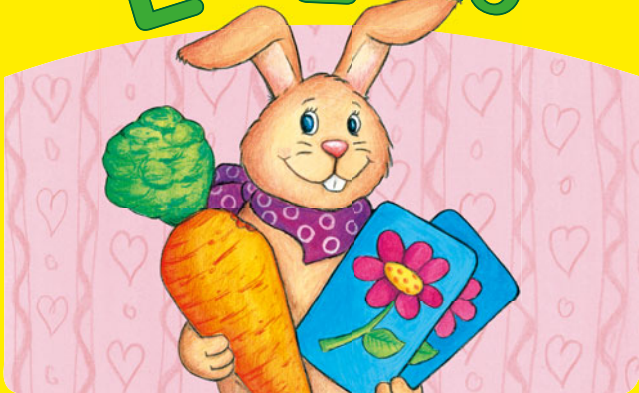


Spieleanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Lilli Lotto



Lilli Lotto • Lilli Loto • Lilli Lotto • Lili Loto • La tombola di Lilli

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011



Lilli Lotto



Ein lustiges Zuordnungsspiel für 2 – 4 Kinder von 3 – 6 Jahren.

Spielidee: Hans Baumgartner
Illustration: Kristin Mückel
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Lilli Lotto und ihre Freunde spielen ausgelassen zusammen. Doch oh je, das gibt ein großes Durcheinander. Spielzeug, Obst und Anziehsachen liegen auf einem bunten Haufen. Jetzt müssen alle ihre Sachen wiederfinden. Könnt ihr den vier Freunden helfen?



Spielinhalt

- 4 Ablagekarten Tierfreunde
- 1 blauer Bildkartensatz mit 16 Motiven
- 1 roter Bildkartensatz mit 16 Motiven
- 8 Leckerbissen aus Holz (je 2x Karotte, Fisch, Klee, Knochen)
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Wer als Erster die vier Dinge sammelt, die auf seinen Bildkarten abgebildet sind, bekommt zur Belohnung einen Leckerbissen. Gewonnen hat das Kind, das zuerst zwei Leckerbissen gesammelt hat.

Spielvorbereitung

Jeder nimmt sich zuerst eine Ablagekarte mit einem Tier seiner Wahl und legt sie offen vor sich. Anschließend werden die roten Bildkarten gemischt und verdeckt in der Tischmitte ausgebreitet. Verteilt nun an jeden Spieler vier blaue Bildkarten. Jeder legt die vier Karten offen neben seine Ablagekarte. Die auf den Bildkarten gezeigten Dinge wollt ihr nun finden.

Haltet die Leckerbissen bereit. Überzähliges Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Häschen hoppeln kann, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und deckt eine der roten Bildkarten auf. Schaut euch jetzt alle gemeinsam das aufgedeckte Bild genau an und benennt es.

- **Findet einer von euch dieses Motiv auf einer seiner Bildkarten?**
Ja? Super! Lege die Karte auf die passende Bildkarte.
- **Findet keiner das passende Motiv auf seinen Bildkarten?**
Schade! Lege die aufgedeckte Karte in die Schachtel.

Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe.

Rundenende

Die Runde ist zu Ende, wenn ein Kind zu jeder seiner vier Bildkarten die passende zweite Karte gefunden hat. Es darf sein Tier mit dem Lieblingsfutter füttern und einen Leckerbissen auf das Ablagefeld legen.

Jetzt werden die beiden Kartensätze wieder gemischt und neu verteilt. Es beginnt eine neue Runde. Das Kind, das den Leckerbissen erhalten hat, darf anfangen.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den zweiten Leckerbissen für sein Tier gesammelt hat. Sein Tier ist als erstes satt und er gewinnt das Spiel.

Variante Memo-Lotto

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt: Nur der Spieler, der eine Karte umdreht, kontrolliert ob das Motiv zu seinen Bildkarten passt.

Passt das aufgedeckte Motiv zu deiner Bildkarte?

- **Ja?**
Super! Du darfst die umgedrehte Karte auf die entsprechende Bildkarte vor dir legen.
- **Nein?**
Schade! Nachdem alle Spieler das Motiv gesehen haben, drehst du die aufgedeckte Karte wieder um. Der Spieler, der die zu dem Motiv passende Bildkarte hat, merkt sich die Karte und kann sie aufdecken, wenn er an der Reihe ist.

Lilli Lotto

ENGLISH

A funny assignment game for 2 – 4 players ages 3 – 6.

Author: Hans Baumgartner
Illustrations: Kristin Mückel
Length of the game: approx. 10 minutes

Lily Lotto and her friends are happily playing together. But oh dear! It's verging on pandemonium. Toys, fruits and clothes are piling up in a heap of different colors. Everybody now has to find all their belongings again. Can you help the four friends?



Contents

- 4 deposit cards Animal friends
- 1 deck of blue picture cards with 16 motifs
- 1 deck of red picture cards with 16 motifs
- 8 wooden tidbits (2x carrot, fish, shamrock, bone)
- Set of game instructions

Game Idea

Whoever collects the four items shown on their picture cards collects a tidbit as a reward. The first player to collect two tidbits wins the game.

Preparation of the Game

To begin each player takes a deposit card showing an animal of their choice and places it face-up in front of him. Then the red picture cards are shuffled and distributed face-down in the center of the table. Now four blue picture cards are dealt to each player. Place the four cards face-up next to your deposit card. You want to find the four items shown on the four cards. Get the tidbits ready. Any remaining game material is returned to the game box.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can hop the most like a rabbit starts the game. If you cannot agree, the youngest player starts by turning over a red picture card. Look at the picture together and name it.

- **Can anyone find this motif on one of his picture cards?**
Yes? Great! Place the card on the corresponding picture card in front of you.
- **Nobody has the corresponding picture on one of his picture cards?**
Pity! Return the picture card to the game box.

It's the turn of the next player.

End of a Round

The round ends as soon as a player has found the matching second card for each of his four picture cards. He now can feed his animal with his favorite food and place a tidbit on the deposit card.

Both decks of cards are shuffled again and the cards distributed.

A new round starts. The player who received the tidbit starts the new round.

End of the Game

The game ends as soon as a player has received the second tidbit for his animal. His animal is the first to be satisfyingly fed and the player wins the game.

Variation Memory-Lotto

The game is played in the same way as the basic version except for the following changes: only the player who turns a card over, checks to see if his picture card matches the motif.

Does the motif match with one of your picture cards?

- **Yes?**

Great! You can place the card on the corresponding picture card in front of you.

- **No?**

Pity! Once all the players have seen the motif you turn the picture card over again. The player with the matching picture card has to try and remember where you place the card you just turned over so that he can uncover it when it's his turn.

Lilli Loto

Un amusant jeu de classement pour 2 à 4 enfants de 3 à 6 ans.

Idée : Hans Baumgartner
Illustration : Kristin Mückel
Durée de la partie : env. 10 minutes

Lilli Loto et ses amis jouent joyeusement ensemble. Mais voilà que tout se retrouve en désordre : jouets, fruits et habits sont entassés pêle-mêle. Tous doivent retrouver leurs affaires. Pourrez-vous aider les quatre amis ?



Contenu du jeu

- 4 planchettes de dépôt Amis des animaux
- 1 jeu de cartes bleues illustrées avec 16 motifs
- 1 jeu de cartes rouges illustrées avec 16 motifs
- 8 friandises en bois (2 carottes, 2 poissons, 2 trèfles, 2 os)
- 1 règle du jeu

Idée

Le premier qui récupérera les quatre choses dessinées sur ses cartes prend une friandise en récompense. Le gagnant est celui qui aura récupéré deux friandises en premier.

Préparatifs

Chacun prend d'abord une carte de dépôt montrant l'animal de son choix et la pose devant lui, face visible. Ensuite, mélanger les cartes rouges et les répartir sur la table, faces cachées. Distribuer quatre cartes bleues à chaque joueur qui les pose face visible à côté de sa carte de dépôt. Il s'agit maintenant de trouver les motifs qui sont dessinés sur les cartes illustrées. Préparer les friandises. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.



Déroutement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui bondira le mieux comme un lapin commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il retourne une carte rouge. Tous observent le motif qui est représenté dessus et le nomment.

- **L'un d'entre vous a-t-il trouvé ce motif sur une de ses cartes ?**
Oui ? Super ! Pose la carte sur le motif correspondant de ta carte illustrée.
- **Personne n'a trouvé le motif correspondant sur ses cartes ?**
Dommage ! Mets la carte dans la boîte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin du tour

Le tour est fini lorsqu'un joueur a trouvé, pour chacune de ses quatre cartes illustrées, la deuxième carte correspondante. Il a alors le droit de donner la nourriture préférée à son animal et pose une friandise sur la case de dépôt. Les deux jeux de cartes sont alors de nouveau mélangés et redistribués. Un nouveau tour commence. Le joueur qui a récupéré la friandise commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré une deuxième friandise pour son animal. Cet animal est le premier à être rassasié et le joueur gagne la partie.

Variante Mémo-Loto

On joue suivant les règles du jeu de base, sauf la différence ci-dessous : Seul le joueur qui retourne une carte regarde si le motif correspond à l'une de ses cartes.

Le motif retourné correspond-il à ta carte ?

- **Oui ?**

Super ! Tu as le droit de poser la carte retournée sur la carte correspondante posée devant toi.

- **Non ?**

Domage ! Tu montres le motif aux autres joueurs et reposes la carte, face cachée. Le joueur qui a la carte avec ce motif fait alors bien attention où elle est posée et pourra la retourner quand ce sera à son tour de jouer.

Lilli Lotto

Een vrolijk spel om orde op zaken te stellen voor 2 – 4 kinderen van 3 – 6 jaar.

Spelidee: Hans Baumgartner

Illustraties: Kristin Mückel

Speelduur: ca. 10 minuten

Lilli Lotto en haar vriendjes zijn uitgelaten aan het spelen. Maar o jee, daardoor is het een grote puinhoop geworden. Speelgoed, fruit en kledingstukken liggen op een kleurige hoop. Nu moet iedereen zijn spullen terugvinden. Kunnen jullie de vier vriendjes helpen?



Spelinhoud

- 4 verzamelkaarten dierenvrienden
- 1 set blauwe kaarten met 16 verschillende afbeeldingen
- 1 set rode kaarten met 16 verschillende afbeeldingen
- 8 lekkere hapjes van hout (2x wortel, vis, klaver, bot)
spelregels

Spelidee

Wie als eerste de vier voorwerpen verzamelt die op zijn/haar prentkaarten zijn afgebeeld, krijgt als beloning een lekker hapje. Het kind dat als eerste twee lekkere hapjes verzamelt, wint.

Spelvoorbereiding

Om te beginnen neemt iedereen een verzamelkaart met een dier naar keuze en legt dit open voor zich neer. Vervolgens worden de rode kaarten geschud en verdekt in het midden op tafel uitgespreid. Daarna krijgt iedere speler vier blauwe kaarten. Elke speler legt de vier kaarten open naast zijn/haar verzamelkaart. Nu moeten de voorwerpen worden gevonden die op de blauwe kaarten staan afgebeeld. Leg de lekkere hapjes klaar. Het spelmateriaal dat niet wordt gebruikt, gaat terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best als een haasje kan huppelen, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en draait een van de rode kaarten om. Nu bekijkt iedereen goed de omgedraaide afbeelding en benoemt hem.

- **Heeft een van jullie deze afbeelding op een van zijn/haar prentkaarten?**
Ja? Geweldig! Leg de kaart op de bijpassende kaart voor je.
- **Heeft niemand de bijpassende afbeelding op zijn/haar prentkaarten?**
Helaas! Leg de omgedraaide kaart in de doos.

Nu is het volgende kind aan de beurt.

Einde van de ronde

De ronde is afgelopen als een van de kinderen bij alle vier de kaarten de bijpassende tweede kaart heeft gevonden. Hij/zij mag zijn dier met zijn lievelingskostje voeren en een lekker hapje op de verzamelkaart leggen. Nu worden de beide kaartensets weer geschud en opnieuw verdeeld. Vervolgens begint er een nieuwe ronde. Het kind dat het lekkere hapje heeft gewonnen, begint.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers het tweede lekkere hapje voor zijn/haar dier heeft verzameld. Dit dier heeft als eerste zijn buikje vol en wint het spel.

Memo-Lotto-variant

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

alleen de speler die een kaart heeft omgedraaid, controleert of de afbeelding bij zijn/haar prentkaarten past.

Past de omgedraaide afbeelding bij je prentkaart?

- **Ja?**

Geweldig! Je mag de omgedraaide kaart op de bijpassende kaart voor je neerleggen.

- **Nee?**

Helaas! Nadat alle spelers de afbeelding hebben gezien, keer je de omgedraaide kaart weer om. De speler die de bij de afbeelding passende prentkaart heeft, onthoudt de kaart en mag deze omdraaien wanneer hij/zij aan de beurt is.

Lili Loto



Un divertido juego de clasificación para 2 – 4 niños de 3 a 6 años.

Autor: Hans Baumgartner
Ilustraciones: Kristin Mückel
Duración de una partida: aprox. 10 minutos



Lili Loto y sus amigos juegan muy alegremente todos juntos. Pero ¡vaya por Dios! ¡Qué inmenso desorden hay ahí montado! Juguetes, frutas y prendas de vestir andan formando un bonito montón. Ahora todos tendrán que volver a encontrar sus cosas. ¿Os veis capaces de ayudar a los cuatro amigos?



Contenido del juego

- 4 cartas depósito Amigos de los animales
- 1 lote de cartas azules con 16 motivos dibujados
- 1 lote de cartas rojas con 16 motivos dibujados
- 8 bocados deliciosos de madera
(2 zanahorias, 2 pescados, 2 tréboles, 2 huesos)
- 1 instrucciones del juego

El juego

El primer jugador que reúna los cuatro objetos que aparecen dibujados en sus cartas recibirá de premio un bocado delicioso. Ganará la partida el primer jugador que reúna dos bocados deliciosos.

Preparativos

Para empezar, cada jugador toma una carta depósito con un animal de su elección y se la coloca delante boca arriba. A continuación se barajan las cartas rojas y se colocan boca abajo desplegadas en el centro de la mesa. Repartid ahora a cada jugador cuatro cartas azules. Cada jugador se coloca las cuatro cartas boca arriba al lado de su carta depósito.

Vuestra tarea es encontrar los objetos que se muestran en las cartas. Tened preparados los bocados deliciosos. Devolved a la caja el material de juego sobrante.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien mejor sepa brincar como una liebre. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño más pequeño dándole la vuelta a una de las cartas rojas. Mirad ahora todos juntos la imagen mostrada en esa carta y decid en voz alta qué es.

- **¿Tenéis alguno de vosotros ese motivo en vuestras cartas?**
¿Sí? ¡Fantástico! Pon esa carta encima de la carta correspondiente que tienes delante.
- **¿No tiene nadie ese motivo en sus cartas?**
¡Lástima! Pon en la caja la carta descubierta.

Es el turno ahora del siguiente jugador.



Final de una ronda

Una ronda llega a su fin cuando un jugador ha encontrado la segunda carta que se corresponde con cada una de sus cuatro cartas. Debe dar la comida favorita a su animal y colocar un bocado delicioso encima de la carta depósito. Ahora se barajan otra vez los dos juegos de cartas y se vuelve a repartir. El jugador que ha recibido el bocado delicioso en la ronda anterior comienza ahora la nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador reúne el segundo bocado delicioso para su animal. Su animal es el primero en estar saciado y ese jugador se convierte en el ganador de la partida.

Variante Memo-Loto

Se juega conforme a las reglas del juego básico excepto en el cambio siguiente:

Sólo el jugador que da la vuelta a una carta puede controlar si tiene ese motivo entre sus cartas.

¿Tienes el motivo de la carta destapada entre tus cartas?

- **¿Sí?**
¡Qué bien! Coloca la carta girada encima de la carta correspondiente que tienes delante de ti.
- **¿No?**
¡Lástima! Después de que todos los jugadores hayan visto el motivo dibujado en la carta, dale nuevamente la vuelta. El jugador que tenga entre sus cartas ese motivo tendrá que retener en la memoria dónde está situada y puede darle la vuelta cuando le toque su turno.

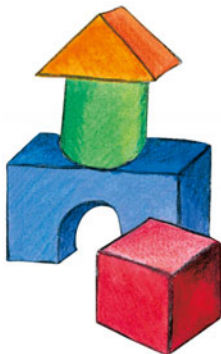


La tombola di Lilli

Un divertente gioco di classificazione
per 2 – 4 bambini da 3 a 6 anni.

Ideazione: Hans Baumgartner
Illustrazioni: Kristin Mückel
Durata del gioco: circa 10 minuti

Lilli sta giocando tranquillamente con i suoi amici.
Ma d'improvviso tutto precipita nel caos. Giocattoli,
frutta e vestiti si mischiano in un mucchio colorato.
Potete aiutare i quattro amici a ritrovare le proprie cose?



Contenuto del gioco

- 4 carte-raccolta amici degli animali
- 1 serie di carte blu con 16 figure
- 1 serie di carte rosse con 16 figure
- 8 leccornie in legno (2 carote, 2 pesci, 2 quadrifogli, 2 ossi)
- Istruzioni per giocare

Ideazione

Riceve in premio una leccornia chi per primo raccoglie i quattro oggetti raffigurati sulle sue carte. Vince il primo bambino che raccoglie due leccornie.

Preparativi del gioco

Ogni bambino prende una carta-raccolta con un animale a piacere e la mette scoperta davanti a sé. Si mescolano poi le carte rosse e si distribuiscono coperte al centro del tavolo. Distribuite 4 carte azzurre ad ogni bambino. Ognuno mette le proprie carte scoperte accanto alla sua carta-raccolta. Gli oggetti da trovare sono quelli raffigurati sulle carte azzurre.

Preparate le leccornie. Il materiale di gioco che non si utilizza torna nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi saltella meglio come un leprotto. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e scopre una carta rossa. Guardate ora tutti insieme la figura della carta scoperta e dite cos'è.

- **Uno di voi scopre questa figura sulle proprie carte?**
Sì? Stupendo! Metti la carta sulla corrispondente tua carta.
- **Nessuno scopre la figura sulle proprie carte?**
Peccato! La carta scoperta finirà nella scatola.

Il turno passa al bambino seguente.

Fine del giro

Il giro finisce quando un bambino ha trovato la carta corrispondente per ognuna delle sue quattro carte. Può alimentare il proprio animale con il suo cibo preferito e depositerà una leccornia sulla carta-raccolta. Si mescolano e distribuiscono di nuovo le due serie di carte. Ha inizio un nuovo giro. Comincia chi ha ricevuto la leccornia.



Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha raccolto le due leccornie per il suo animale vincendo così il gioco e saziando il suo animale.

Variante Memo Lilli

Valgono le regole del gioco di base con le seguenti modifiche:
Solo il bambino che gira la carta controlla se la figura corrisponde alle proprie carte.

La figura scoperta corrisponde alla tua carta?

- **Sì?**
Stupendo! Puoi mettere la carta scoperta sulla tua corrispondente carta.
- **No?**
Peccato! Copri nuovamente la carta dopo averla mostrata a tutti i tuoi compagni di gioco. Chi possiede la carta corrispondente la memorizzerà e potrà poi scoprirla quando è il suo turno.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany