

# City-Lotto

*Mit vielen Farbbildern.  
Für 2 - 6 Spieler ab 6 Jahren.  
Inhalt: 6 Legetafeln, 60 Deckkärtchen.  
Ravensburger Spiele Nr. 15.101*

## Bilderlotto

Ein 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 den Namen des Bildes 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 genau 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 dazugehörigen 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.

## Städte-Quiz

Der Spielleiter verteilt die Legetafeln so, daß jeder gleich viele hat. Sind Legetafeln übrig, so werden diese zusammen mit den dazu gehörenden Deckkärtchen ausgeschieden. Nun mischt er die Deckkärtchen und hält sie verdeckt. Dann zieht er ein Kärtchen nach dem anderen heraus, ohne das Bild zu zeigen. Von der Rückseite der Kärtchen liest er den Namen der betreffenden Stadt vor, nicht aber das Land oder den Erdteil. Wer glaubt, diese Stadt auf seiner Tafel zu finden, meldet sich und erhält das Kärtchen. Bei falschen Meldungen wird das Kärtchen auf die Seite gelegt. Wer zuerst alle Bilder seiner Tafel bedeckt hat, gewinnt. Hat kein Spieler die Chance, alle Bilder zu bedecken, gewinnt derjenige, der zum Schluß am meisten Kärtchen auf seiner Tafel hat.

# City Lotto

*With coloured pictures.  
For 2 - 6 players over 6 years old.  
Contents: 6 large cards, 60 small picture cards.  
Ravensburger Games Nr. 15.101*

## Picture Lotto

A player distributes the big cards so that each player gets the same number. If any cards are left over the appropriate picture cards are taken out as well and put aside. The remaining picture cards are then mixed and placed face downwards on the table, hidden from the other players. The cards are then picked up one by one and the names of the cities on the pictures called out. The player who has the same picture on the large card in front of him then collects this picture card and puts it on top of his picture. The first person to cover up all his pictures on the card is the winner.

## Memory Lotto

Each player gets a large card. He may look at it closely for 30 seconds so as to remember what pictures are on the card. He must then lay the card face downwards on the table. One player then shows or calls out the names of the small picture cards and the players must then try to remember which cards are pictured on their big cards. If someone thinks that the card is his he must call out and then lay the card down in front of him. If two people call out at the same time the card is put back in the pack and shown again at a later stage. If nobody calls out, the card is just laid aside for the game. When all the cards have been shown, the players turn over their big cards and cover up their pictures with the corresponding picture cards. Each card that fits count + 2 points, each missing card — 1 point, and each wrong card — 1 point. The person with the most points is the winner.

## Town Quiz

The dealer distributes the large cards in such a way that each player has the same number of boards. Any large cards left over shall be put aside together with the appropriate cover cards.

The dealer shuffles the cards and keeps them face downwards. He takes one card after the other out without showing the picture of the card. He is reading aloud the name of the town which is written on the back of the card, but not the name of the country and the part of the world. Any player who believes he can find this town on his board calls for the card and gets it.

If the call was a mistake, the card is put aside. The player who has first covered his board with all the pictures is the winner of the game. If none of the player are able to cover their boards with all pictures, the player who has in the end the most cards on the board is the winner of the game.