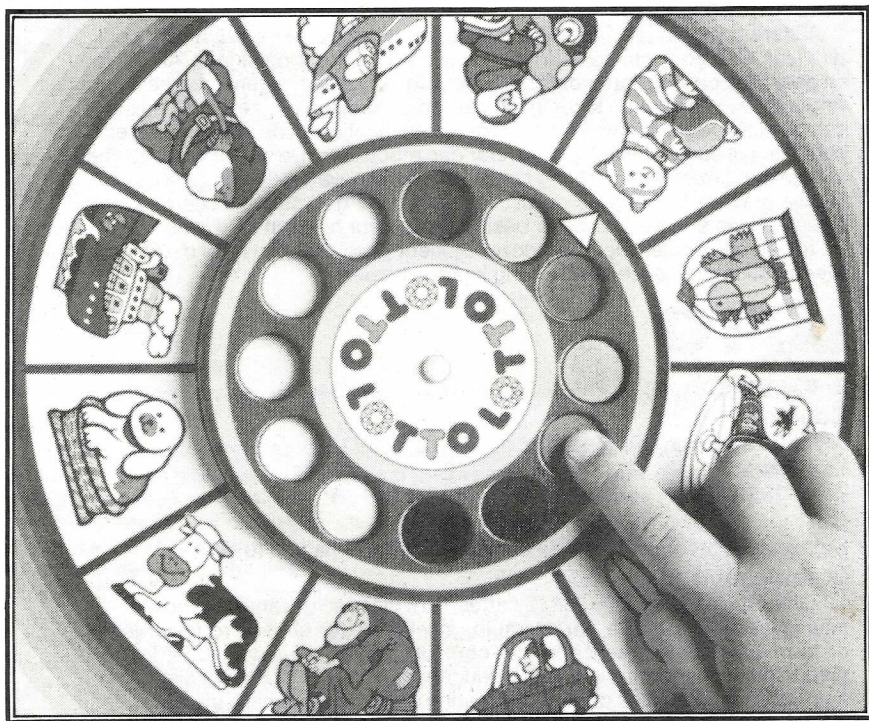


LOTTO



spelregels · règles du jeu
Spielregeln · rules of the game
spelregler · spilleregler
regole del gioco · reglas del juego

337



LOTTO

2 - 6 spelers

Inhoud

speeltafel met draaischijf

12 x 6 kaartjes

2 kleurendobbelstenen

Doel

Als eerste het van te voren afgesproken aantal kaartjes, b.v. 10 van de 12, te keren.

Spelverloop

Iedere speler krijgt 12 kaartjes, die hij met de afbeeldingen zichtbaar voor zich legt. Men gooit om de beurt met de twee kleurendobbelstenen. Als b.v. rood en geel gegooid worden, worden die kleuren achtereenvolgens gedraaid door de vinger bij de betreffende kleur in het gat van de kiesschijf te zetten en de schijf met de klok mee te draaien tot de vinger in het gaatje van de speeltafel terecht komt. De pijl op de kiesschijf wijst naar een afbeelding. De speler kijkt of hij een kaartje met dezelfde afbeelding heeft. Als dat het geval is, dan mag hij dat kaartje draaien. Vervolgens wordt de tweede kleur gedraaid, ook als de eerste kleur niets opleverde. De speler beslist welke kleur hij eerst wil draaien.

Indien een speler tweemaal dezelfde kleur gooit, dan kan hij óf die kleur tweemaal draaien óf een willekeurig kaartje draaien.

LOTTO

2 - 6 joueurs

Contenu

plateau de jeu avec disque tournant

12 x 6 cartes

2 dés de couleurs

But

Retourner le premier le nombre convenu de cartes, par ex. 10 sur 12.

Déroulement

Chacun des joueurs reçoit 12 cartes, qu'il dispose devant lui, avec les figures visibles. Lorsque, par exemple, on jette les dés et il sort rouge et jaune, on tourne successivement pour ces couleurs en plaçant le doigt dans le trou du disque correspondant à la couleur concernée, et on fait tourner le disque en sens horaire jusqu'à ce que le doigt vienne à se trouver dans le trou du plateau de jeu. La flèche, sur le disque, indique une figure. Le joueur regarde s'il possède une carte portant la même figure. Si tel est le cas, il peut retourner cette carte. On fait ensuite tourner pour la deuxième couleur, même si la première couleur n'a rien donné. C'est le joueur qui décide pour quelle couleur il veut tourner en premier lieu.

Si un joueur obtient deux fois la même couleur, il pourra, soit faire tourner deux fois pour la couleur en question, soit retourner une carte à son choix.

LOTTO

2 - 6 Teilnehmer

Inhalt

Spieltisch mit Wählscheibe

12 x 6 Kärtchen

2 Farbwürfel

Ziel

Als erster die zuvor verabredete Anzahl von Kärtchen, z.B. 10 von den 12, umzudrehen.

Spielverlauf

Jeder Teilnehmer erhält 12 Kärtchen, die er mit den Abbildungen nach oben vor sich hinlegt. Man würfelt abwechselnd mit den beiden Farbwürfeln. Wenn z.B. Rot und Gelb geworfen werden, dann werden diese Farben nacheinander gewählt, indem der Finger an der betreffenden Farbe in das Loch der Wählscheibe geschoben wird, worauf die Scheibe im Uhrzeigersinn gedreht wird, bis der Finger in das Loch des Spieltisches gelangt. Der Pfeil auf der Wählscheibe deutet auf eine Abbildung.

Der Spielteilnehmer schaut nun nach, ob er ein Kärtchen mit der gleichen Abbildung hat. Ist das der Fall, dann darf er dieses Kärtchen umdrehen. Anschließend wird die zweite Farbe gewählt. Der Spieler kann entscheiden, welche Farbe er als erste drehen will.

Falls ein Teilnehmer zweimal dieselbe Farbe wirft, dann darf er entweder diese Farbe zweimal wählen oder aber ein beliebiges Kärtchen umdrehen.

LOTTO

2 - 6 players

Contents

board with dial

12 x 6 cards

2 coloured dice

Object of the Game

The first player to turn over a pre-determined number of cards, e.g. 10 out of 12.

How to Play

Each player is given 12 cards, which he places in front of him with the picture side facing upwards. Each player throws the two coloured dice in turn. If e.g. red and yellow are thrown, these 2 colours are turned on the dial, first the one colour and then the other, by placing a finger for the colour in question in the hole in the dial and then turning the dial clockwise until the finger drops into the hole in the board. The arrow on the dial points to a picture. The player checks whether he has a card with the same picture in front of him. If he has, he may turn over the card in question. The player then proceeds to do the same with the second colour, even if the first colour leads to nothing. The player may choose which colour he wishes to turn first on the dial.

If a player throws the same colour twice, he may either turn his colour twice on the dial, or turn over any card he chooses.

LOTTO

2 - 6 giocatori

Contenuto

tavoliere con disco combinatorio

12 x 6 carte

2 dadi a colori

Scopo

Vince chi riesce a voltare per primo un certo numero di carte stabilito prima del gioco, p.e. 10 delle 12 carte.

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore riceve 12 carte che mette davanti a se con l'immagine verso l'alto. Si gettano a turno i due dadi a colori. Se si gettano p.e. rosso e giallo, si

girano successivamente quei colori mettendo il dito nel buco sul disco della relativa area di quel colore e girando il disco in senso orario finché il dito non finisce nel buco del tavoliere. La freccia sul disco punta nella direzione di un'immagine. Il giocatore guarda se possiede una carta con la stessa immagine. Se è così, può voltare la carta. Poi si gira l'altro colore, anche se il primo colore non dava un risultato positivo. Il giocatore decide quale colore gira per primo.

Se un giocatore getta due volte lo stesso colore può girare quel colore per due volte oppure può voltare una carta qualsiasi.

LOTTO

2-6 jugadores

Contenido

tablero de juego con disco giratorio

12 x 6 cartas

2 dados de colores

Objetivo del juego

Ser el primero en dar la vuelta al número convenido de cartas, por ejemplo 10 sobre 12

Desarrollo

Cada jugador recibe 12 cartas que dispone delante suyo, con las imágenes a la vista. Cada jugador, en su turno, tira los dos dados de colores.

Si, por ejemplo, le sale el rojo y el amarillo, deberá girar el disco en función de un color, luego del otro. Para ello, debe poner el dedo sobre el agujero del disco que corresponde a uno de los colores (rojo o amarillo) y girarlo en el sentido de las agujas del reloj, hasta que el dedo penetre en el agujero del tablero. La flecha del disco señala un dibujo. El jugador comprueba si tiene una carta con el mismo dibujo. Si la tiene, le da la vuelta a esta carta.

Luego, procede del mismo modo, con el segundo color, aún cuando con el primer color no haya conseguido nada. El jugador escoge con cual de los dos colores obtenidos prefiere empezar.

Si el jugador obtiene el mismo color en cada dado, puede optar por girar dos veces el disco, según se ha explicado, o bien dar la vuelta a una carta cualquiera de las que tiene boca arriba.

NL Opgelet: wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

F Attention: en raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

GB Caution: This game contains small parts and is not intended for children under 3 years.

S Varning: Detta spel innehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under 3 år.

DK Advarsel: Dette spil er uegnet for børn under 3 år da det indeholder smådele.

IT Attenzione: a causa delle piccole parti, questo gioco non è adatto a bambini minori di 3 anni.

E Precaución: Este juego contiene piezas pequeñas, por lo que no es recomendable para niños menores de 3 años.

© 1983 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands Imprimé aux Pays-Bas

8-91