

Lotto – Memory – Ludo –

Dominosteine und Puzzles

Nutztiere



3+ 5 klassische Lernspiele



Nutztiere: 5 klassische Lernspiele

Loto – Pexeso – Ludo – Domino und Puzzle

Inhalt

Lotto



x4

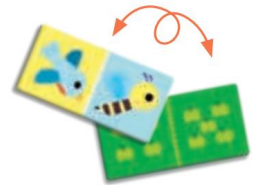
x1 x12

Memory-Spiel



x22

Domino



x28

Ludo



x1



x4



x1

Rätsel



12 Stück

Spielregeln

LOTTO

1 bis 4 Spieler

BILDER-ZUORDNUNGS- UND SPRACHVERBINDUNGSSPIEL

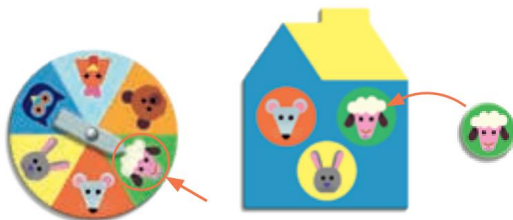
Ziel des Spiels: Sei der Erste, der seine Spielvorlage vollständig ausfüllt.

Spiel Aufbau: Jeder Spieler wählt ein Spielbrett und legt es vor sich ab. Gespielt wird mit 12 Spielsteinen mit weißem Rand.



Die Spielchips und das Rouletterad mit dem Pfeil werden mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt.

Spielanleitung: Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht das Rouletterad. Er nimmt die Spielfigur, die auf dem Rouletterad mit einem Pfeil markiert ist, und legt sie auf seinem Spielbrett auf das entsprechende Tier.



Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, das Rouletterad zu drehen.

Jeder Spieler sammelt Zug für Zug Spielsteine. • Landet ein

Spieler mit dem Roulette-Pfeil auf einem Tier, das sich bereits auf seinem Spielbrett befindet, kann er nicht mehr spielen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der erste Spieler, der sein Spielbrett mit 3 Spielsteinen vervollständigt, gewinnt das Spiel.

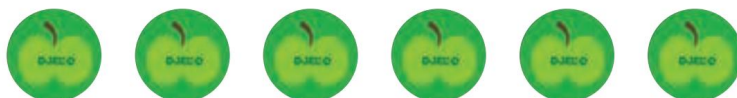
PEXESO

2 Spieler

GEDÄCHTNIS- UND BILDASSOCIATIONSSPIEL

Ziel des Spiels: So viele Paare wie möglich sammeln.

Spiel Aufbau: Die Spielchips werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.



Spielanleitung: Der erste Spieler deckt zwei Spielsteine seiner Wahl auf. Er sieht sie sich an und zeigt sie dann allen Spielern.

- Sind zwei Spielsteine gleich, hat der Spieler ein Paar gebildet. Er behält dieses Paar vor sich und spielt erneut.



- Sind die beiden Spielsteine unterschiedlich, werden sie verdeckt an denselben Platz zurückgelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der nächste Spieler dreht dann 2 Spielsteine um und so weiter.

Wenn keine Chips mehr auf dem Tisch liegen, gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren.



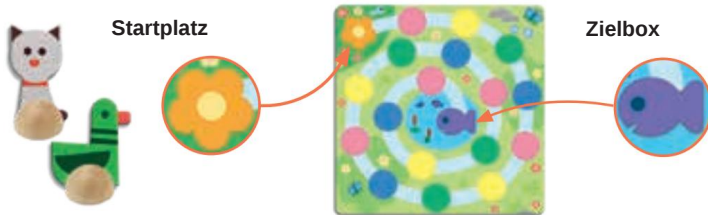
LUDO

2 bis 4 Spieler

Rennspiel

Ziel des Spiels: Als Erster das Tor erreichen.

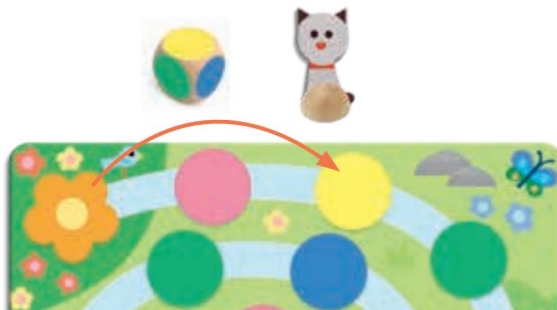
Spielaufbau: Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler wählt seine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.



Im Uhrzeigersinn spielen.

Spielanleitung: Der jüngste Spieler würfelt.

- Der Würfel zeigt eine Farbe an. Der Spieler zieht seine Spielfigur auf das nächste Feld der vom Würfel angezeigten Farbe.



Ist ein Feld bereits von einer anderen Figur besetzt, zieht die Figur des Spielers an der Reihe auf das nächste freie Feld der gleichen Farbe.



- Zeigt der Würfel einen „Schmetterling“, zieht der Spieler seine Spielfigur auf das nächste Feld der gleichen Farbe. Es war das Feld, auf dem sich der Spieler mit seiner Figur befand.



- Zeigt der Würfel „Vogel“, so zieht der Spieler seine Figur ein Feld zurück.



Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ungeachtet des Ergebnisses des letzten Würfelwurfs gewinnt der Spieler, der als Erster das Zielfeld überquert.



DOMINO

2 Spieler

BILDERKENNUNGSSPIEL

Ziel des Spiels: Alle Dominosteine so schnell wie möglich abwerfen.

Spielvorbereitung: Zu Beginn des Spiels entscheiden die Spieler, ob sie mit Bildern von Tieren oder mit Bildern von Sternbildern spielen möchten.



Tierbilder

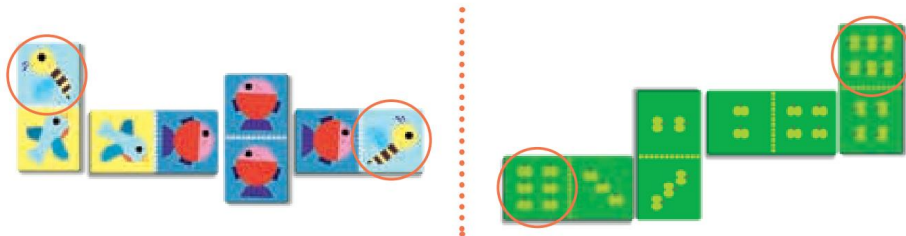


Sternbilder

- Jeder Spieler erhält zufällig 6 Dominosteine, die er vor sich ablegt. Die restlichen Dominosteine werden verdeckt als Nachziehstapel ausgelegt.
- Der jüngste Spieler legt einen Dominostein seiner Wahl in die Mitte des Tisches. Spiel Fortsetzung im Uhrzeigersinn.

So wird gespielt: Die Spieler legen abwechselnd jeweils einen ihrer Dominosteine so, dass zwei identische Bilder nebeneinander liegen (entweder zwei Tiere oder zwei identische Sternbilder, je nachdem, was zu Beginn des Spiels entschieden wurde).

Die Dominosteine werden nur an den beiden Enden der Sequenz platziert.



Kann ein Spieler keinen seiner Dominosteine in einer Sequenz anordnen, zieht er einen Dominostein.

- **Zieht er einen passenden Dominostein**, legt er ihn in die Reihe. Dann ist er an der Reihe.

ein anderer Spieler.

- **Passt der gezogene Dominostein nicht**, behält der Spieler ihn vor sich liegen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Gewonnen hat der Spieler, der als Erster keine Dominosteine mehr hat.

Lotto – Memory – Ludo – Dominosteine und Puzzles

Nutztiere: 5 klassische Lernspiele



DJ08275



Djeco

3, rue des Grands Augustins 75006
Paris – Frankreich

www.djeco.com

Hergestellt in China – entworfen in Frankreich