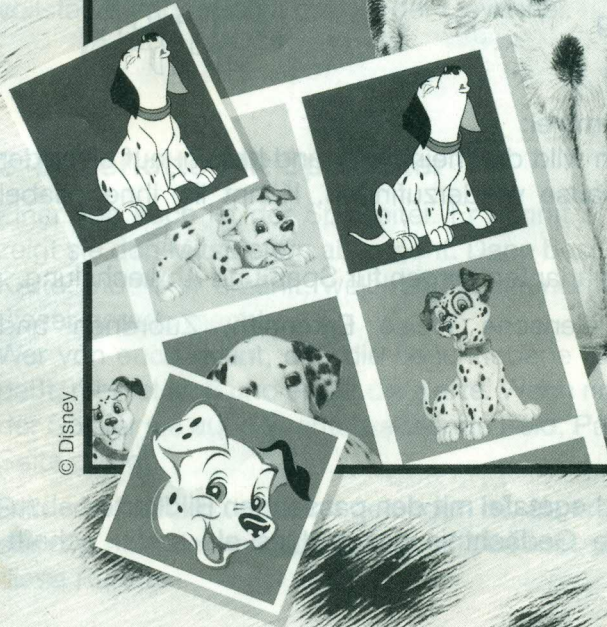


Disney's  
**1001**  
DALMATIANS

LOTTO



© 1997 Ravensburger Spielverlag

© Disney

®

Ravensburger



# LOTTO

Jeu Ravensburger® n° 21 352 8

Pour 1 à 4 joueurs, de 3½ à 7 ans.

© DISNEY

Illustration : Character Magic

Design : Ravensburger



Contenu : 4 planches de jeu

36 cartes-images

1 règle du jeu

Quelle pagaille ! Des dalmatians qui courent à tout bout de champ et qui espèrent trouver refuge sur l'une des quatre planches de loto... A vous de les aider à regagner au plus vite leur place !

## Le but du jeu

est de remplir sa planche de loto avec les cartes correspondantes. Celui qui a la meilleure mémoire y parviendra le premier et sera le gagnant de la partie.

Quelques préparations avant de commencer...



Chaque joueur choisit une planche de loto et la pose devant soi. Les planches restantes, ainsi que les cartes correspondantes seront remises dans la boîte. Puis, vous mélangez les cartes et les posez, face cachée, au milieu de la table.

A vous de choisir parmi les trois variantes, celle qui vous convient le mieux.

### 1. Loto d'images sans meneur de jeu

Le plus jeune joueur commence par tirer une carte. Il décrit l'image et vérifie si elle correspond à une image de sa planche. Si oui, il la pose sur la case en question, sinon, la carte sera reposée parmi les autres.

Dans les deux cas, le tour prend fin et c'est au joueur suivant de continuer. Ainsi, à tour de rôle, chacun essaie de retrouver toutes les cartes correspondantes.

Le premier qui aura recouvert l'ensemble de sa planche avec les bonnes cartes sera le vainqueur de la partie.



### 2. Loto d'images avec meneur

L'un d'entre vous sera meneur de jeu. Il tire une carte du tas, sans la montrer aux autres joueurs. Il décrit l'image, en précisant bien de quel dalmatien il s'agit et ce qu'il est en train de faire. Celui qui pense que cette carte correspond à sa planche le signale et l'obtient. Si c'est la bonne il la pose sur la case, sinon elle est remise dans la pile.

Dès qu'un joueur aura rassemblé l'ensemble de ses cartes, la partie se termine et il est le gagnant.

Variante :

Avant de jouer, constituez une cagnotte comprenant des récompenses, telles que des bonbons, des billes, des boutons... que l'on distribue par quatre, à chaque joueur. Celui qui demande une carte qui ne correspond pas à sa planche ou qui omet de demander une carte qui correspond devra remettre un objet dans la cagnotte.

Le premier qui aura complété sa planche obtient alors deux récompenses de la cagnotte. Le gagnant est celui qui aura le plus de récompenses à la fin de la partie.

### 3. Loto de mémoire

Chaque joueur reçoit une planche et observe bien les images qu'elle représente (pendant environ 1 minute), afin de bien les mémoriser. Puis, chacun retourne sa planche et la pose devant lui. Les cartes sont mélangées et posées, face cachée, au centre de la table. Le plus jeune joueur commence, tire une carte et la montre aux autres joueurs.

Seul le joueur qui est certain d'avoir ce motif sur sa planche, l'annonce. Il reçoit la carte et la pose, à découvert, à côté de sa planche.

Si deux joueurs demandent la carte ensemble, elle est remise en jeu. Par contre, si personne ne la réclame, elle est retirée du jeu.

On continue ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que toutes les cartes soient tirées. Puis, chacun retourne sa planche et la compare aux cartes obtenues. Celui qui aura réussi à rassembler les six bonnes cartes, est le gagnant de la partie (il se peut très bien, qu'il y ait plusieurs vainqueurs).

Vous pouvez aussitôt recommencer une nouvelle partie, ou vous mettre d'accord avant de commencer à jouer, sur le nombre de tours que vous souhaitez faire.

