

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Lotto - Zoo

Nr. 4573



HABA[®]

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 2000

Lotto-Zoo

Wer kann schon zählen?

Ein Zahlen-Spiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Spielidee: Karin Pennther

Illustration: Doris Rübel

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Die Tierfamilien auf deinem Spielplan möchten gefüttert werden. Aber zuerst musst du alle Familienmitglieder richtig zählen!

Spielinhalt:

- 4 Spielpläne (Hasen, Katzen, Hunde, Mäuse)
- 10 Zahlenplättchen
- 6 Mohrrüben
- 6 Knochen
- 6 Käsestücke
- 6 Fische



Kurzanleitung:

Spielplan
nehmen

Tiere zählen,
Zahlenplättchen
verdecken

Futter nehmen

2 oder 3 Kinder

Zahlenplättchen
umdrehen und
Zahl benennen

Spielziel:

Wer hat zuerst alle Tierfamilien auf dem eigenen Spielplan mit passendem Futter belegt?

Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich einen **Spielplan** und legt ihn vor sich ab. **Welche Tierfamilien** sind darauf abgebildet, und aus **wie vielen Tieren** besteht jede Familie? Zähle die Mitglieder der einzelnen Familien und merke dir die **Zahlen**. Zu jeder Zahl (1 - 10) gibt es ein **Zahlenplättchen** aus Holz. Schaut euch die Plättchen gemeinsam an, und legt sie anschließend verdeckt in die Mitte der Spielfläche. Jedes Kind nimmt sich das zu den Tieren auf seinem Spielplan **passende Futter** (z. B. Käse für die Maus) und legt es neben seinem Spielplan bereit.

Spielen nur 2 oder 3 Kinder, so werden übrige Tafeln, eventuell nicht benötigte Zahlenplättchen und das entsprechende Futter zurück in die Schachtel gelegt.

Spielablauf:

Wer hat zuletzt eine Mohrrübe geknabbert?

Du darfst anfangen – die anderen folgen im Uhrzeigersinn: Drehe ein **Zahlenplättchen** um und sage laut die **abgebildete Zahl**. Alle schauen jetzt auf ihren **Spielplan**:

Tierfamilie
suchen

Futter auf
Tierfamilie,
nächste Zahl

mehrere
passende
Familien

Farbe der
Zahlen

Wer hat zuerst
6 Futterteile?

Plättchen wieder
verdecken

immer mit allen
Zahlenplättchen
spielen

Zu welcher bzw. zu welchen der abgebildeten Tierfamilien passt die Zahl (z. B. die „1“ zu Hund und Maus)?

Jedes Kind, das die passende Anzahl entdeckt, legt auf jede **zur Zahl passende Tierfamilie ein Futterteil** aus dem eigenen Vorrat. Die aufgedeckte Zahl bleibt offen liegen.

Das nächste Kind ist an der Reihe und dreht ein Zahlenplättchen um.

Wieder schauen alle, ob auf dem eigenen Spielplan die zur Zahl passenden Tierfamilien zu sehen sind, usw.

Achtung:

- Auf **einem Spielplan** können **mehrere** zur Zahl passende Abbildungen zu sehen sein! Dann darfst du dir für **jede Familie** ein Futterstück nehmen.
- Kommt die **richtige Anzahl** auf **verschiedenen Spielplänen** vor, darf sich **jedes Kind**, das eine passende Abbildung auf seinem Spielplan hat, **Futter** nehmen.

Tipp:

- Die **Umrandung** der Tierfamilie und die **Farbe** der richtigen Zahl passen immer zusammen. Das ist eine kleine Hilfe beim Suchen.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Kind die **sechste und letzte Tierfamilie** auf dem eigenen Spielplan mit einem Futterstück belegt. Das können auch mehrere Kinder sein. Dann gewinnen alle diese Kinder gemeinsam.

Spielvariante:

Bis auf zwei Ausnahmen gelten die gleichen Regeln wie beim Grundspiel.

- Jedes aufgedeckte Zahlenplättchen wird anschließend **wieder umgedreht**. Die Kinder müssen sich also merken, wo welche Zahlen versteckt sind.
- Nur wer **selbst** ein Plättchen aufdeckt, auf dem eine benötigte Zahl abgebildet ist, darf ein Futterteil auf den eigenen Spielplan legen.

Auch wenn nur zwei oder drei Kinder spielen, kann mit **allen Zahlenplättchen** gespielt werden. Das Spiel dauert dann länger und ist spannender. Wird eine Zahl aufgedeckt, die kein Kind benötigt, wird sie wieder verdeckt und das nächste Kind ist mit Aufdecken an der Reihe.

Habermaaß Game No. 4573

Bingo-Zoo

Who is already able to count?

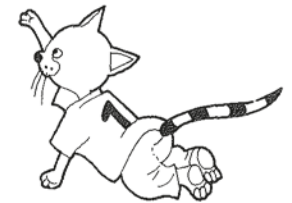
A game with numbers for **2 - 4 players aged 4 and up**.

Author: Karin Penntner
Illustrations: Doris Rübel
Length of the game: 10 minutes approx.

The animal families on your game board want to be fed, but first you have to count correctly the number of family members.

Contents:

- 4 game boards (rabbits, cats, dogs, mice)
- 10 chips with numbers
- 6 carrots
- 6 bones
- 6 pieces of cheese
- 6 fish



Short instructions:

take a game
board,
count the
animals,
turn the chips
face down,
take the food

2 or 3 players

turn a chip round
and announce
the number

Aim of the game:

Who will be the first to have all the animal families on his/her game board provided with the corresponding food?

Preparation of the game:

Each player takes a **game board** and puts it in front of him or her. **What types of animal families** are shown and **how many animals** belong to each family? Count the members of each family and memorize the **numbers**. For each number from 1 to 10 there is a **numbered wooden chip**. Together you look at the chips and then put them face down in the center of the playing surface. Each player takes the **food corresponding** to the animals on his or her game board (for example cheese for the mice) and puts it next to the game board.

If there are only 2 or 3 players the remaining game boards, the extra chips and food are placed back into the box.

How to play:

Whoever has been nibbling a carrot most recently may start, the other players follow in a clockwise direction.

Turn a **numbered chip** round and announce the **number shown**. Everybody looks at his **game board**.

Which of the animal family or families matches the number shown

look for animal families, place food on animal family

(for example, number "1" matches both the dog and the mouse)? Each player who discovers the **matching number** takes a **food counter** from his provision and places it on the **corresponding animal family**.

The numbered chip remains face up.

Then moving in a clockwise direction the next player turns a chip round.

next number

Again all players look to see if any animal families on their game boards match the number on the chip.

Watch out:

several matching families

- **More than one family on a game board** can match the number on the chip! In this case you can take a food counter for **each family**.
- If the **number matches on different game boards**, the **corresponding players** can place a **food counter** on their game boards.

Hint:

color of numbers

- To make searching a little easier, the **outline** of the animal families always matches the **color** of the correct number.

End of the game:

first player with six pieces of food

The game ends as soon as one player has placed **food on the sixth and last animal family** on his/her game board. This could be more than one player, so then these players win jointly.

Game variant:

turn chip face down

With two exceptions the rules are the same as for the basic game.

- After looking for the matching numbers, the turned over chips are **put face down again**. So then the players have to remember which number is hidden under which chip.
- Only the player who has turned around a chip **him/herself**, with a number matching his/her game board, can take the corresponding food and place it on his/her game board.

always play with all chips

Even if there are only 2 or 3 players **all the chips** can be used. In this case the game takes longer and becomes more exciting. If a number is uncovered no player needs, it is turned round again and it's the next player's turn.

Jeu Habermaaß N° 4573

Le loto des animaux

Qui sait déjà compter ?

Un jeu avec des chiffres, pour **2 à 4 joueurs dès 4 ans**.

Idée : Karin Pennter
Illustration : Doris Rübel
Durée d'une partie : env. 10 minutes

Les familles d'animaux illustrées sur ton plateau de jeu attendent qu'on leur donne à manger. Mais pour cela, il faut que tu comptes tous les membres des familles sans te tromper !

Contenu du jeu :

- 4 plateaux de jeu (lapins, chats, chiens, souris)
- 10 jetons avec un chiffre
- 6 carottes
- 6 os
- 6 morceaux de fromage
- 6 poissons



Règle résumée :

But du jeu :

Qui aura posé en premier la nourriture correspondante sur toutes les familles d'animaux de son plateau de jeu ?

prendre un plateau de jeu

Préparatifs :

Chaque joueur prend un **plateau de jeu** et le pose devant soi.

compter les animaux, poser le jeton en le retournant, prendre la nourriture des animaux

Quelles familles d'animaux y sont représentées et **combien d'animaux** font partie de chaque famille ? Comptes les membres de chaque famille et rappelles-toi bien du **nombre**. A chaque chiffre (de 1 à 10) correspond un **jeton** en bois. Tous ensemble, regardez bien les jetons en bois et posez-les au milieu du jeu en les retournant. Chaque joueur prend les aliments correspondant aux animaux de son plateau de jeu (p. ex. le fromage pour la souris) et les pose à côté du plateau.

2 ou 3 joueurs

S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, les plateaux de jeu en trop, les jetons éventuellement non nécessaires et les aliments correspondants seront laissés dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui a le dernier mangé des carottes, commence, les autres se suivent dans le sens des aiguilles d'une montre :

prendre un jeton et dire le chiffre, chercher la famille d'animaux, poser l'aliment sur la famille correspondante, chiffre suivant

Retourne un **jeton** en lisant à voix haute le **chiffre** qui est dessus. Tous regardent alors sur leur **plateau de jeu** : A quelle(s) famille(s) d'animaux correspond le chiffre (p. ex. le "1" correspond au chien et à la souris) ? Chaque joueur qui découvre le nombre d'animaux correspondant pose un **aliment** de sa réserve sur chacune des **familles correspondantes au chiffre**. Le jeton qui vient d'être tiré reste posé sur la face chiffre. C'est au tour du joueur suivant de prendre un jeton et de le retourner. Tous regardent à nouveau s'ils voient les familles d'animaux correspondantes au chiffre sur leur plateau de jeu, etc.

Attention :

- Sur un **plateau de jeu**, il peut y avoir **plusieurs** illustrations correspondantes au chiffre du jeton. Tu auras alors le droit de prendre un aliment pour **chaque famille**.
- Si le **chiffre convient pour différents plateaux de jeux**, chaque **joueur** qui a l'illustration correspondante sur son plateau de jeu aura le droit de prendre l'**aliment**.

Conseil :

- Le **bord encadrant** la famille d'animaux et la **couleur** du chiffre qui convient sont toujours identiques. Cela facilitera la recherche.

Fin de la partie :

La partie sera terminée dès qu'un joueur aura posé un **aliment** sur la **sixième et dernière** famille d'animaux de son plateau de jeu. Il peut arriver que plusieurs joueurs terminent en même temps : ils seront tous gagnants.

Variante :

On applique les mêmes règles, à part deux exceptions :

- Chaque jeton que l'on retourne pour connaître le chiffre sera à **nouveau remis** dans le jeu. Les joueurs devront donc se rappeler où le chiffre a été posé.
- **Seul le joueur qui prend** un jeton ayant un chiffre qui **lui** manque aura le droit de poser un aliment sur son plateau.

Même si seulement deux ou trois enfants jouent, on pourra prendre **tous les jetons**. La partie durera plus longtemps et sera plus intéressante. Si l'on tire un jeton avec un chiffre dont personne n'a besoin, ce jeton sera remis dans le jeu en cachant le chiffre et ce sera au tour du joueur suivant de prendre un jeton.

plusieurs familles conviennent

couleur des chiffres

Qui a posé 6 aliments en premier ?

remettre le jeton en le retournant

toujours jouer avec tous les jetons

Habermaspiel Nr. 4573

Beestenbingo

Wie kan er al tellen?

Een cijferspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Spelidee: Karin Pennter

Illustraties: Doris Rübél

Speelduur: ca. 10 minuten

De dierenfamilies op je eigen spelbord moeten worden gevoerd. Maar eerst moet je alle familieleden goed tellen!

Spelinhoud:

- 4 spelborden (hazen, katten, honden, muizen)
- 10 cijferplankjes
- 6 wortelen
- 6 botten
- 6 stukjes kaas
- 6 vissen



Korte inleiding:

spelbord pakken, dieren tellen, getallenplankjes omdraaien

voer pakken

2 of 3 kinderen

cijferplankje omdraaien en getal opnoemen

Doel van het spel:

Wie heeft als eerste op alle dierenfamilies van z'n eigen spelbord het juiste voer gelegd?

Spelvoorbereiding:

Elk kind kiest een **spelbord** uit en legt het voor zich neer. **Welke dierenfamilies** staan erop afgebeeld en **uit hoeveel dieren** bestaat elk gezin? Tel de gezinsleden van elke afzonderlijke familie en onthou de **getallen**. Bij elk getal (1 - 10) hoort een **cijferplankje** van hout. Bekijk gezamenlijk alle plankjes en leg ze vervolgens omgekeerd in het midden van het speelveld. Ieder kind pakt het **voer** dat bij de dieren op zijn spelbord **hoort** (b.v. de kaas voor de muis) en legt het naast zijn spelbord klaar.

Doen er maar 2 of 3 kinderen mee, dan worden de overgebleven spelborden, eventueel ongebruikte cijferplankjes en het bijbehorende voer terug in de doos gelegd.

Spelverloop:

Wie heeft er als laatste op een worteltje geknabbeld?

Jij mag beginnen - de anderen volgen kloksgewijs:

Draai een **cijferplankje** om en zeg hardop het **afgebeelde cijfer**.

Iedereen bekijkt nu z'n eigen **spelbord**:

dierenfamilie zoeken, voer op dierenfamilie	<p>Bij welke van de afgebeelde dierenfamilie(s) hoort het getal (b.v. de "1" bij hond en muis)?</p> <p>Elk kind dat het overeenkomstige getal ontdekt, legt op elke bij het getal passende dierenfamilie een stuk voer uit z'n eigen voorraad, Het omgekeerde cijfer blijft open liggen.</p> <p>Het volgende kind is aan de beurt en draait een cijferplankje om. Opnieuw kijkt iedereen of op zijn eigen spelbord een met het getal overeenkomende dierenfamilie te zien is, enz.</p>
meerdere passende families op een spelbord of meerdere spelborden	<p>Opgelet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Op een spelbord kunnen meerdere afbeeldingen staan die met hetzelfde getal overeenkomen! Dan mag je voor elke familie een stuk voer pakken. • Komt het juiste aantal op verschillende spelborden voor, dan mag elk kind dat een bijbehorende afbeelding op zijn spelbord heeft staan, voer pakken.
kleuren van de getallen	<p>Tip:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De omlijning van elke dierenfamilie en de kleur van het bijbehorende getal gaan altijd samen. Bij het zoeken is dat een kleine hint.
Wie heeft als eerste 6 stukken voer?	<p>Einde van het spel:</p> <p>Het spel is voorbij, wanneer een kind de zesde en laatste dierenfamilie op zijn eigen spelbord met een stuk voer heeft bedekt. Dat kunnen ook verschillende kinderen zijn. Dan hebben al deze kinderen gezamenlijk gewonnen.</p>
cijferplankje weer bedekken	<p>Spelvariant:</p> <p>Op twee uitzonderingen na gelden dezelfde regels als bij het basisspel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elk opengelegd cijferplankje wordt vervolgens weer bedekt. De kinderen moeten dan onthouden, welke getallen waar verstopt zijn. • Alleen degene die zelf een plankje omdraait, waarop een van de benodigde getallen staat, mag een stuk voer op zijn eigen spelbord leggen.
met alle getallenplankjes spelen	<p>Ook als er maar twee of drie kinderen meespelen, kan met alle getallenplankjes worden gespeeld. Het spel duurt dan langer en wordt spannender. Wanneer een getal wordt omgekeerd, dat geen enkel kind kan gebruiken, wordt het weer omgedraaid en is het volgende kind aan de beurt.</p>