

Lotto allo zoo

Per 1 – 4 persone a partire dai tre anni

Contenuto:

4 tavolette

24 carte con animali

Lotto ad immagini

Preparativi:

Ogni giocatore sceglie una tavoletta e la pone aperta davanti a sé. Se si gioca in tre, si mettono da parte la tavoletta restante con le rispettive carte. Se si gioca in due, ognuno riceve due tavolette.

Le carte animali vanno mescolate per bene e poste in modo coperto al centro tavolo.

Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più giovane, scoprendo una carta animale e dicendo ad alta voce di quale animale si tratta. Il giocatore che trova quest'animale sulla sua tavoletta fa segno e ottiene la carta. Poi la pone sulla rispettiva immagine della tavoletta. Infine segue il turno del prossimo giocatore in senso orario.

Fine del gioco:

Vince il giocatore che per primo avrà coperto tutte le caselle della sua tavoletta.

Variante:

Il gioco lo si può anche giocare benissimo da soli, scoprendo semplicemente una carta animale dopo l'altra e sistemandole sulle rispettive caselle delle tavolette. Ben presto tutti gli animali troveranno il loro posto.

Memo-Lotto 1

Preparativi:

Anche in questo gioco ognuno sceglie una tavoletta e la pone aperta davanti a sé. Se si gioca in tre si mettono da parte la tavoletta restante con le rispettive carte. Se si gioca in due, ognuno riceve due tavolette. Le carte animali vanno mescolate e sparse in modo coperto al centro tavolo.

Svolgimento del gioco:

Il giocatore di turno può o prendere una carta animale già scoperta, se questa corrisponde alla sua tavoletta, o scoprire una nuova carta. Se pesca un'immagine adatta, la può subito porre sulla casella della sua tavoletta. Poi segue il turno del prossimo giocatore in senso orario.

Fine del gioco:

Vince il giocatore che per primo avrà coperto tutte le caselle della sua tavoletta.

Variante:

Se preferite una variante un pò più difficile, potete riporre in modo coperto le carte che non corrispondono al centro tavolo.

Memo-Lotto 2

Preparativi:

Anche in questo gioco ognuno sceglie una tavoletta e la pone davanti a sè. Le tavolette restanti con le rispettive carte vanno messe da parte. Le carte animali vanno mescolate e sparse in modo coperto al centro tavolo.

Svolgimento del gioco:

Ognuno guarda intensamente la propria tavoletta e cerca di memorizzare gli animali. Poi volta la propria tavoletta e la depone in modo che non si vedano più le immagini.

Il giocatore di turno scopre una carta animale e dice ad alta voce di quale animale si tratta. Il giocatore che crede di avere tale animale sulla sua tavoletta fa segno e ottiene la carta, ponendola subito accanto alla propria tavoletta. Poi segue il turno del prossimo giocatore in senso orario.

Fine del gioco:

Appena un giocatore ha raccolto sei carte animali, può voltare la sua tavoletta. Se tutti gli animali corrispondono alla tavoletta, egli avrà vinto. Se non corrispondono, il gioco continua fin quando un altro giocatore non avrà raccolto sei carte ecc.

Variante:

Se preferite giocare in modo più turbolente, potete anche giocare tutti allo stesso tempo. Appena tutti hanno voltato la propria tavoletta, i giocatori guardano contemporaneamente e alla rinfusa le carte poste al centro tavolo, e tutto ciò in modo rapido. Se qualcuno trova un animale che corrisponde alla sua tavoletta, la conserva velocemente. Se qualcuno crede di aver trovato tutti i suoi sei animali, egli grida „Stop!“. Poi si controlla se ha veramente trovato gli animali adatti. Se una carta non corrisponde, va rimessa al centro tavolo.

Vince il giocatore col maggior numero di carte corrispondenti.

Lotto al lampo

Preparativi:

Innanzitutto vengono mescolate tutte le carte animali e sparse in modo coperto al centro tavolo. Inoltre viene anche posta una tavoletta con le immagini all'in su al centro tavolo. Tutti quanti la osservano intensamente e cercano di memorizzare gli animali. Poi la tavoletta viene coperta voltandola semplicemente.

Svolgimento del gioco:

Dopo aver voltato la tavoletta, i giocatori guardano contemporaneamente, alla rinfusa e rapisamente le carte poste al centro tavolo. Se qualcuno trova un animale che corrisponde alla tavoletta coperta, lo conserva velocemente. Appena sono state prese sei carte animali, la tavoletta viene scoperta e si verifica se i giocatori hanno raccolto veramente gli animali giusti. Per ogni animale sbagliato il rispettivo giocatore deve restituire anche un animale adatto da lui raccolto. Poi la tavoletta viene messa da parte e il gioco continua scoprendo una nuova tavoletta, memorizzando gli animali e ricoprendo la tavoletta. Nuovamente tutti quanti cercano contemporaneamente le carte animali adatte ecc.

Fine del gioco:

Dopo aver adoperato tutte le quattro tavolette, il gioco termina. Vince il giocatore col maggior numero di carte raccolte rimaste in suo possesso.