



# LOTTO GAME



## INSTRUCTION

The lottery consists of 6 rectangular boards and 36 tokens. You can play it in many ways. The basic principle is the same – you must place the tokens in the right places on the boards.

### Variant 1. For the youngest players



Prepare 1 board and 6 matching tokens. The player's task is to find on the board the objects shown on the tokens and put the tokens on the right places.

### Variant 2. For advanced players

Spread out 2, 3, 4, 5 or 6 boards (adjust the number according to the player's level) and place matching shuffled tokens in the middle. The idea of the game is to place all the tokens in right places.



### Variant 3. For 2–6 memory masters

Give each player one board and place corresponding tokens with their reverse sides (logo of Captain Smart) up. One by one, each participant uncovers one token. If the illustration on the token does not match their board, the token comes back in place, with the reverse side facing up. Other players observe the tokens while uncovered and try to remember where the drawings matching their boards are. Whoever collects all the tokens first becomes a master of sharp eye and great memory.



### Variant 4. For 2–6 smarties

Give each player one board. Spread tokens matching the boards with the illustrations facing up. The players' task is to find right tokens that match their boards as quickly as possible and place them in right places. Now all tricks are allowed: you can grab your opponents by their hands, cover their eyes, and swap the board just to make it harder for other players to complete their boards.



For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see  
[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)





# ANWEISUNG

Die Lotterie besteht aus 6 rechteckigen Spielbrettern und 36 Chips. Du kannst mehrere Varianten des Spiels ausprobieren. Das Grundprinzip ist dasselbe - man ordnet die Chips den Brettern zu und platziert sie an geeigneten Stellen.

## Variante 1. Für Spieleinsteiger

Bereite 1 Spielbrett und 6 passende Chips vor. Die Aufgabe des Spielers ist es, die auf dem Spielbrett abgebildeten Gegenstände zu finden und die Chips darauf zu platzieren.

## Variante 2. Für Genies

Nimm 2, 3, 4, 5 oder 6 Bretter (passe die Anzahl dem Niveau des Spielers an) und mische die passenden Chips in der Mitte. Das Spiel besteht darin, alle Chips an den richtigen Stellen zu platzieren.

## Variante 3. Für 2-6 Schlaufüchse

Gib den Spielern jeweils ein Spielbrett und platziere die entsprechenden Chips mit der Rückseite (Logo des Captain Smart) nach oben. Jeder Teilnehmer deckt einen Chip auf. Wenn die Abbildung auf dem Chip nicht auf das Brett passt, geht der Chip mit der Rückseite nach oben an seinen Platz zurück. Die anderen Spieler beobachten, wie die Chips aufgedeckt werden, und versuchen sich zu merken, wo sich die Zeichnungen befinden, die zu ihren Brettern passen. Wer zuerst alle Chips einsammelt, wird zum Meister des scharfen Blicks und des guten Gedächtnisses.

## Variante 4. Für 2-6 Streichmacher

Gib den Spielern jeweils ein Spielbrett. Lege die passenden Chips mit den Abbildungen nach oben. Die Aufgabe der Spieler ist es, so schnell wie möglich die Chips zu finden, die zu ihrem Brett passen, und sie an den richtigen Stellen zu platzieren. Jetzt sind alle Tricks erlaubt: Du kannst deine Gegner an den Händen fassen, ihnen die Augen zuhalten und die Spielbretter wechseln, um es ihnen schwerer zu machen, ihre Chips zu sammeln.

Weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele gibt es auf unserer Website [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)



# RÈGLE DU JEU

Le Loto se compose de 6 planches rectangulaires et 36 jetons. Plusieurs façons de jouer sont possibles. Le principe est toujours le même: il faut associer les jetons aux planches et les placer aux bons endroits.

### **Variante 1. pour les lutins**

Préparez 1 planche et 6 jetons associés à la planche. Le but du jeu est de repérer sur la planche les éléments représentés sur les jetons et placer les jetons dessus.

### **Variante 2. pour les braves**

Disposez 2, 3, 4, 5 ou 6 planches (le nombre de planches dépend du niveau des participants). Au milieu, mélangez les jetons des planches. Le but du jeu est de placer tous les jetons aux bons endroits.

### **Variante 3. pour 2 à 6 cérébraux**

Distribuez une planche à chaque joueur. Disposez les jetons des planches, face cachée (avec le logo du Captain Smart) vers le haut. Chaque participant tour à tour retourne un jeton. Si l'image sur le jeton ne correspond pas à sa planche, le joueur le remet à sa place, en le retournant face cachée vers le haut de nouveau. Les autres joueurs observent les jetons qui sont retournés au fur et à mesure et essaient de se rappeler où se trouvent les images qui correspondent à leurs planches. Le premier joueur qui collecte tous les jetons devient le champion de l'observation et de l'excellente mémoire.

### **Variante 4. pour 2 à 6 semeurs de trouble**

Distribuez une planche à chaque joueur. Disposez les jetons face visible vers le haut. Le but pour chaque joueur est de trouver au plus vite les jetons qui correspondent à leurs planches et les placer aux bons endroits. Là, tous les coups sont permis : attraper la main de son adversaire, lui couvrir les yeux, remplacer les planches, tout est bon pour empêcher les autres de compléter leur planche.

Découvrez encore plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)



## **ИНСТРУКЦИЯ**

Лотерея состоит из 6 прямоугольных игровых полей и 36 фишек. Вы можете играть в нее разными способами. Основное правило такое – следует распределить фишки по игровым полям и разместить их в соответствующих местах.

### **Вариант 1. для самых маленьких игроков**

Подготовьте 1 игровое поле и 6 подходящих к нему фишек. Задача игрока – найти на игровом поле объекты, представленные на фишках, и поместить на них фишки.

## Вариант 2. для продвинутых игроков

Разложите 2, 3, 4, 5 или 6 игровых полей (количество полей следует подобрать в соответствии с уровнем способностей игрока), а подходящие к ним фишки смешайте в центре. Игра заключается в том, чтобы установить все фишки в соответствующих местах.

## Вариант 3. для 2-6 внимательных игроков

Раздайте игрокам по одному игровому полю, а соответствующие фишки разложите обратной стороной вверх (логотип Captain Smart). Каждый участник игры по очереди открывает по одной фишке. Если рисунок на фишке не соответствует его игровому полю, фишка возвращается на своё место обратной стороной вверх. Остальные игроки наблюдают за открываемыми фишками и стараются запомнить, где находятся рисунки, соответствующие их игровым полям. Тот, кто первым соберет все фишки, становится Мастером наблюдательности и великолепной памяти.

## Вариант 4. для 2-6 игроков-хулиганов

Раздайте игрокам по одному игровому полю. Разложите соответствующие фишки иллюстрациями вверх. Задача игроков состоит в том, чтобы как можно быстрее найти фишки, соответствующие их игровому полю, и уложить их в соответствующих местах. Теперь все трюки разрешены: можно хватать своих соперников за руки, закрывать им глаза и подменять игровые поля, чтобы им было сложнее собрать фишки.

Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на  
[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)



## MANUAL

La rifa consta de 6 tableros rectangulares y 36 fichas. Puedes jugar de muchas maneras. El principio básico es el mismo: debes asignar las fichas a los tableros y colocarlas en los lugares correctos.

### Оpción 1. para los jugadores principiantes

Prepara 1 tablero y 6 fichas de juego. La tarea del jugador es encontrar los objetos que se muestran en el tablero y colocar las fichas en ellos.

### Оpción 2. para los expertos

Extiende 2, 3, 4, 5 o 6 tableros (ajusta el número según el nivel del jugador) y mezcla las fichas correspondientes en el centro. La diversión es colocar todas las fichas en el lugar correcto.

### Opción 3. para 2-6 jugadores cerebritos

Da a los jugadores un tablero a cada uno y coloca las fichas correspondientes dorso (logo del Captain Smart) arriba. Cada participante descubre una ficha a su vez. Si el dibujo en la ficha no coincide con su tablero, la ficha vuelve a su lugar, dorso arriba. El resto de los participantes observan las fichas descubiertas e intentan recordar dónde están las fichas que corresponden a sus tableros. Quien primero colecciona todas las fichas se convierte en un maestro de la percepción y de la gran memoria.

### Opción 4. para 2-6 traviesos

Da a los jugadores un tablero a cada uno. Coloca las fichas con los dibujos hacia arriba. La tarea de los jugadores es encontrar las fichas que coinciden con sus tableros lo más rápido posible y colocarlas en los lugares adecuados. Ahora todos los trucos están permitidos: puedes agarrar a tus oponentes por las manos, tapparles los ojos y cambiar el tablero para dificultar que completen las fichas.

Se pueden encontrar más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)



## JÁTÉKSZABÁLY

A játék 6 téglalap alakú táblából és 36 zsetonból áll. Sokféle módon lehet vele játszani. Az alapszabály mindig ugyanaz – a zsetonokat hozzá kell rendelni a táblákhoz, és a nagy kép megfelelő helyére kell helyezni őket.

### 1. változat kezdőknek

Készíts elő 1 táblát és 6 db hozzá tartozó zsetont. A játékos feladata, hogy megtalálja a zsetonon lévő képeket a táblán, és elhelyezze rajtuk a zsetonokat.

### 2. változat profiknak

Készíts elő 2, 3, 4, 5 vagy 6 táblát (a táblák számát a játékosok szintjéhez igazítsd), közben pedig keverd össze a hozzájuk tartozó zsetonokat. A játék lényege az, hogy az összes zsetont elhelyezzük a megfelelő helyre.

### 3. változat 2-6 játékos számára, memóriafejlesztő

Osszállki minden játékosnak egy táblát, a hozzájuk tartozó zsetonokat pedig fordítsd fejjel lefelé (a Captain Smart logóval felfelé). A játékosok egymás után fordítják fel a zsetonokat. Ha a zsetonon szereplő kép nem egyezik a játékos táblájával, a zsetont vissza kell tenni fejjel lefelé. A többi játékos figyeli a zsetonokat, és megpróbálja megjegyezni, hogy hol vannak azok a zsetonok, melyeka tábláiknak megfelelő rajzokat tartalmaznak. Aki először összegyűjti az összes zsetont, az a memória és a figyelmesség bajnoka.

## 4. változat 2–6 játékos számára, rosszcsontoknak

Osszállki minden játékosnak egy táblát. A táblákhoz tartozó zsetonoka fordítsd fel a rajzzal felfelé. A játékosok feladata, hogy a lehető leggyorsabban megtalálják a táblájuknak megfelelő zsetonokat, és a megfelelő helyre tegyék őket. Minden trükk megengedett: megragadhatják az ellenfelek kezét, eltakarhatják a szemét és kicserélhetik a táblákat, hogy nehezebbé tegyék a másik játékos dolgát.

Még több inspiráló játék, rejtvény és fejtörő a  
[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

### INTRUCȚIUNE

Loteria este formată din 6 planșe dreptunghiulare și 36 de jetoane. Se poate juca în multe feluri. Regula de bază este aceeași – trebuie să atribuieți jetoane pe panouri și să le așezați în locurile potrivite.

#### Varianta 1. pentru jucătorii bușitori

Pregătiți 1 planșă și 6 jetoane care se potrivesc acesteia. Sarcina jucătorului este să găsească pe planșă obiectele care sunt prezentate pe jetoane și să plaseze jetoanele pe acestea.

#### Varianta 2. pentru jucătorii captatori

Întindeți 2, 3, 4, 5 sau 6 planșe (adaptați numărul de planșe în funcție de gradul de avansare a jucătorului) iar jetoanele potrivite amestecați-le în mijlocul mesei de joc. Jocul constă în amplasarea tuturor jetoanelor în locurile potrivite.

#### Varianta 3. pentru 2–6 jucători memoratori

Dați fiecărui jucător câte o planșă și așezați jetoanele corespunzătoare planșelor cu reversul (logo-ul Captain Smart) în sus. Fiecare participant la joc întoarce când îi vine rândul, câte un jeton. Dacă ilustrația de pe jeton nu se potrivește cu planșa sa, jetonul trebuie pus înapoi, cu reversul în sus. Ceilalți urmăresc jetoanele care sunt întoarse și încearcă să țină minte unde se află ilustrațiile care se potrivesc cu planșele lor. Care dintre jucătorii adună primul toate jetoanele, devine campion al perceptivității și al buneii memorii.

#### Varianta 4. pentru 2–6 jucătorii intriganți

Dați fiecărui jucător câte o planșă. Jetoanele care se potrivesc cu planșele trebuie întinse pe masa de joc cu ilustrațiile în jos. Sarcina jucătorilor este de a găsi jetoanele care se potrivesc cu planșa lor cât mai repede posibil și de a le pune în locurile potrivite. Acum toate trucurile sunt permise: puteți apuca mâinile

adversarilor, să le acoperiți ochii și să schimbați planșele pentru a îngreuna completarea jetoanelor.

Alte jocuri și ghicitori pline de inspirații veți găsi pe site-ul  
[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)



## ΟΔΗΓΙΕΣ

Η λοταρία αποτελείται από 6 ορθογώνια ταμπλό και 36 μάρκες. Μπορείτε να την παίξετε με πολλούς τρόπους. Ο βασικός κανόνας είναι ο ίδιος – θα πρέπει να συσχετιστούν οι μάρκες με τα ταμπλό και να τοποθετηθούν στα σωστά σημεία.

### Παραλλαγή 1. για πρωτάρηδες

Προετοιμάστε 1 ταμπλό και 6 αντίστοιχες μάρκες. Ο στόχος του παίκτη είναι να βρει στο ταμπλό αντικείμενα που βρίσκονται στις μάρκες και να τοποθετήσει τις μάρκες πάνω σ' αυτά.

### Παραλλαγή 2. για προηγμένους

Τοποθετήστε 2, 3, 4, 5 ή 6 ταμπλό (προσαρμόστε τον αριθμό τους με το επίπεδο εμπειρίας του παίκτη) και αναμίξτε τις αντίστοιχες μάρκες στο κέντρο. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να τοποθετήσετε όλες τις μάρκες στα σωστά σημεία.

### Παραλλαγή 3. για 2–6 παίκτες απομνημονευτές

Δώστε στον καθέναν παίκτη ένα ταμπλό και τις αντίστοιχες μάρκες τοποθετήστε την οπίσθια όψη (με τον λογότυπο του Captain Smart) προς τα πάνω. Κάθε συμμετέχων γυρίζει με τη σειρά του μια μάρκα. Εάν η εικόνα στη μάρκα δεν ταιριάζει με το ταμπλό του, η μάρκα επιστρέφει στη θέση της με την οπίσθια όψη προς τα πάνω. Άλλοι παίκτες παρακολουθούν τις μάρκες που γυρίζουν και προσπαθούν να θυμούνται πού βρίσκονται οι εικόνες που ταιριάζουν με τα ταμπλό τους. Όποιος μαζέψει πρώτα όλες τις μάρκες, γίνεται ο πρωταθλητής της παρατηρητικότητας και της καταπληκτικής μνήμης.

### Παραλλαγή 4. για 2–6 παίκτες κολπατζήδες

Δώστε στον καθέναν παίκτη ένα ταμπλό. Απλώστε τις αντίστοιχες με τα ταμπλό μάρκες με τις εικόνες τους προς τα πάνω. Ο στόχος των παικτών είναι να βρουν τις μάρκες που ταιριάζουν στο ταμπλό τους το συντομότερο δυνατό και να τιςβάλουν στα σωστά σημεία. Τώρα επιτρέπονται όλα τα κόλπα: μπορείτε να πιάνετε

τα χέρια των αντιπάλων σας, να καλύπτετε τα μάτια τους και να τους αλλάζετε ταμπλό για να κάνετε πιο δύσκολο για αυτούς να μαζέψουν τις μάρκες τους.

Περισσότερα εμπνευσμένα παιχνίδια, αινίγματα και σπαζοκεφαλίες  
θα βρείτε στην ιστοσελίδα

[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)



## INSTRUKCJA

Loteryjka składa się z 6 prostokątnych plansz i 36 żetonów. Można w nią grać na wiele sposobów. Podstawowa zasada jest taka sama – należy przyporządkować żetony do plansz i ułożyć je w odpowiednich miejscach.

### Wariant 1. dla graczy pełzaczy

Przygotuj 1 planszę i 6 pasujących do niej żetonów. Zadanie gracza polega na tym, żeby znaleźć na planszy obiekty przedstawione na żetonach i umieścić na nich żetony.

### Wariant 2. dla graczy wymiataczy

Rozłóż 2, 3, 4, 5 lub 6 plansz (liczbę dostosuj do stopnia zaawansowania gracza), a pasujące do nich żetony wymieszaj na środku. Zabawa polega na tym, żeby ułożyć wszystkie żetony w odpowiednich miejscach.

### Wariant 3. dla 2–6 graczy zapamiętywaczy

Rozdaj graczom po jednej planszy, a odpowiadające planszom żetony rozłóż rewersem (logo Captain Smart) do góry. Każdy z uczestników zabawy po kolei odkrywa jeden żeton. Jeśli ilustracja na żetonie nie pasuje do jego planszy, żeton wraca na miejsce, rewersem do góry. Pozostali obserwują odkrywane żetony i starają się zapamiętać, gdzie znajdują się rysunki pasujące do ich plansz. Kto pierwszy zbierze wszystkie żetony, ten zostaje mistrzem spostrzegawczości i świetnej pamięci.

### Wariant 4. dla 2–6 graczy rozrabiaczy

Rozdaj graczom po jednej planszy, a pasujące do plansz żetony rozłóż ilustracjami do góry. Zadaniem graczy jest jak najszybsze znalezienie żetonów pasujących do ich planszy i ułożenie ich w odpowiednich miejscach. Teraz wszystkie chwytły dozwolone: można łąpać przeciwników za ręce, zastaniać im oczy i podmieniać plansze, żeby tylko utrudnić im skompletowanie żetonów.

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na

[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)