



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Janosch Lotto

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 3

JAHREN

Janosch Lotto ist ein Legespiel für 2 bis 4 Kinder, bei dem Bildkärtchen den passenden Abbildungen auf einer Bildertafel zugeordnet werden. Reihum wird ein verdecktes Kärtchen aufgedeckt und geprüft, ob es zur eigenen Tafel gehört. Wer seine Tafel zuerst komplett belegt hat, gewinnt.

Spielziel

Du willst deine Bildertafel als Erster vollständig mit passenden Legekärtchen bedecken.

Vorbereitung

Jedes Kind nimmt sich eine Bildertafel. Tafeln, die niemand braucht, kommen mit ihren Kärtchen zurück in die Schachtel. Die übrigen 24 Legekärtchen werden gemischt und verdeckt in der Tischmitte verteilt.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind macht den Anfang, danach geht es reihum.
- 2 Du deckst ein Kärtchen aus der Tischmitte auf und zeigst es allen.
- 3 Passt das Bild zu einer Abbildung auf deiner Tafel, legst du das Kärtchen darauf.
- 4 Passt es nicht, drehst du es an derselben Stelle wieder um.
- 5 Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

So gewinnt ihr

Sobald ein Kind alle Felder seiner Bildertafel bedeckt hat, endet das Spiel. Dieses Kind gewinnt.

Spielziel

Jedes Legekärtchen zeigt ein Motiv, das genau einmal auf einer der Bildertafeln abgebildet ist. Deine Aufgabe ist es, die Kärtchen zu finden, die zu deiner eigenen Tafel gehören. Sie werden auf die passende Abbildung gelegt. Wer seine Tafel als Erster lückenlos bedeckt hat, gewinnt die Partie.

Spielmaterial

4 Bildertafeln

24 Legekärtchen

Spielaufbau

- Jedes Kind bekommt eine Bildertafel.
- Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, kommen die übrigen Bildertafeln zurück in die Schachtel – zusammen mit den Legekärtchen, die zu diesen Tafeln gehören.
- Mischt die verbleibenden Legekärtchen gründlich.
- Breitet die Kärtchen verdeckt in der Tischmitte aus, sodass jedes einzeln umgedreht werden kann.

Spielbeginn

Das jüngste Kind eröffnet die Partie. Danach wird reihum weitergespielt.

Spielablauf

Ablauf einer Runde

Gespielt wird reihum. Wer an der Reihe ist, wählt ein verdecktes Kärtchen aus der Tischmitte und dreht es so um, dass alle Mitspieler das Motiv erkennen können.

Treffer oder Fehlgriff

- 1 Findest du das Motiv auf deiner eigenen Bildertafel wieder, nimmst du das Kärtchen und legst es auf die passende Abbildung.
- 2 Zeigt das Kärtchen ein Motiv, das nicht auf deiner Tafel vorkommt, drehst du es wieder um. Es bleibt dabei genau an seinem Platz liegen.
- 3 In beiden Fällen ist danach das nächste Kind am Zug.

Warum Zuschauen hilft

Weil jedes Kärtchen offen gezeigt wird, sehen alle, welches Bild wo liegt. Da falsch geratene Kärtchen an ihrem Platz bleiben, lohnt es sich, sich die Positionen zu merken.

Spielende

Die Runde läuft so lange, bis eine Bildertafel vollständig bedeckt ist.

Der Spielzug

- 1 Suche dir ein verdecktes Kärtchen in der Tischmitte aus.
- 2 Drehe es um und zeige das Bild allen Mitspielern.
- 3 Prüfe, ob das Motiv auf deiner Bildertafel abgebildet ist.
- 4 Wenn ja: Lege das Kärtchen auf die passende Abbildung deiner Tafel.
- 5 Wenn nein: Drehe das Kärtchen an derselben Stelle wieder verdeckt hin.
- 6 Übergib an das nächste Kind.

Sonderregeln

- Ein Kärtchen darf nur genommen werden, wenn das Motiv auf der eigenen Bildertafel vorkommt.
- Nicht passende Kärtchen werden an genau derselben Stelle wieder umgedreht und nicht verschoben.
- Bei weniger als 4 Kindern werden die nicht benutzten Bildertafeln samt ihren Legekärtchen aussortiert.

Spielende und Gewinn

Das Spiel ist beendet, sobald ein Kind seine Bildertafel komplett mit Legekärtchen bedeckt hat. Dieses Kind ist der Gewinner. Zu einem Gleichstand macht die Anleitung in der Grundversion keine Angabe.

Varianten

- **Gedächtnislotto:** Jedes Kind erhält eine Bildertafel und hat eine Minute Zeit, sich die Motive einzuprägen. Danach werden alle Tafeln umgedreht. Die Legekärtchen werden gemischt und verdeckt in der Tischmitte ausgelegt, das jüngste Kind beginnt.
- Wer an der Reihe ist, deckt ein Kärtchen auf. Jedes Kind, das glaubt, dass das Motiv zur eigenen Tafel gehört, meldet sich und legt das Kärtchen neben die verdeckte Tafel.
- Melden sich zwei Kinder im selben Moment, wird das Kärtchen wieder umgedreht. Ist eines der beiden gerade am Zug, bekommt es das Kärtchen.
- Meldet sich niemand, kommt das Kärtchen aus dem Spiel.
- Niemand darf mehr als 6 Legekärtchen sammeln.
- Die Runde endet, wenn alle Kärtchen entweder eingesammelt oder ausgeschieden sind. Dann werden die Tafeln umgedreht und überprüft. Wer 6 richtige Kärtchen gesammelt hat, gewinnt; es kann mehrere Gewinner geben.

Tipps

- Schau dir zu Beginn deine Bildertafel genau an, damit du ein aufgedecktes Motiv sofort zuordnen kannst.
- Achte auch auf die Kärtchen der anderen Kinder: Wird ein Motiv aufgedeckt, das zu dir passt, aber von jemand anderem gezogen wurde, merke dir seinen Platz.
- Die Kärtchen bleiben nach einem Fehlgriff liegen. Wer sich die Positionen merkt, findet später schneller die richtigen.
- Beim Gedächtnislotto lohnt es sich, in der Einprägeminute besonders auf ähnliche Motive zu achten, weil falsche Kärtchen am Ende nicht zählen.
- Beim Gedächtnislotto darfst du höchstens 6 Kärtchen sammeln – melde dich also nur, wenn du dir ziemlich sicher bist.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn das aufgedeckte Kärtchen nicht zu meiner Tafel passt?

Du drehst es an seinem Platz wieder um und lässt es dort liegen. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Darf ich ein Kärtchen nehmen, das zur Tafel eines anderen Kindes gehört?

Nein. Du darfst ein Kärtchen nur nehmen, wenn das Motiv auf deiner eigenen Bildertafel abgebildet ist.

Wer fängt an?

Das jüngste Kind beginnt die Partie. Danach wird reihum gespielt.

Was mache ich mit den Bildertafeln, die niemand braucht?

Überzählige Bildertafeln kommen zurück in die Schachtel. Die Legekärtchen, die zu diesen Tafeln gehören, werden ebenfalls aussortiert.

Darf ich nach einem Treffer sofort noch einmal aufdecken?

Nein. Nach dem Ablegen eines passenden Kärtchens ist das nächste Kind an der Reihe.

Wie endet das Grundspiel?

Sobald ein Kind seine Bildertafel vollständig belegt hat, ist das Spiel zu Ende. Dieses Kind gewinnt.

Was gilt beim Gedächtnislotto, wenn sich zwei Kinder gleichzeitig melden?

Dann wird das Kärtchen wieder umgedreht. Ist eines der beiden Kinder gerade am Zug, darf es das Kärtchen behalten.

Wie viele Kärtchen darf ich beim Gedächtnislotto höchstens sammeln?

Höchstens 6 Legekärtchen. Wer am Ende 6 richtige Kärtchen vorweisen kann, gewinnt.

Kann es beim Gedächtnislotto mehrere Gewinner geben?

Ja. Alle Kinder mit 6 richtigen Kärtchen gewinnen gemeinsam.

Was passiert beim Gedächtnislotto mit Kärtchen, die niemand haben will?

Meldet sich kein Kind, scheidet das Kärtchen aus dem Spiel aus.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Erscheinungsjahr	1997
Edition / Regelstand	Ravensburger Spiele Nr. 23 077 8
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 28.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/janosch-lotto/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/janosch-lotto/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026