

Es gibt noch mehr lustige und spannende Spiele mit Conni



Das schnelle Reaktions-Spiel für Conni-Fans ab 5 Jahren
Art.-Nr. 696566



Das spannende Wettlauf-Spiel für Conni-Fans ab 5 Jahren
Art.-Nr. 696559

Spielidee: Hermann Krekeler
Grafik: Mirko Suzuki, Claus Stephan
Illustrationen von Eva Wenzel-Bürger
© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg, 2006
© 2006 Kosmos Verlag · Postfach 106011 · D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0, Fax: +49(0)711-2191-422
www.kosmos.de · info@kosmos.de
Art.-Nr. 696573

Kennst du schon alle Conni-Bücher?

Von deiner Freundin Conni gibt es inzwischen schon über 25 Bücher mit spannenden Geschichten zum Lesen und Sammeln.



Conni-Bücher gibt es überall im Buchhandel.



Conni am Strand Lustiges Memo-Spiel

Für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Conni fährt mit ihren Eltern an den Strand. Dabei darf natürlich Fridolin, das aufblasbare Krokodil, nicht fehlen! Am Strand geht Conni auf Entdeckungsreise. Von einer hohen Düne aus kann man eine ganze Menge sehen: Möwen, Muscheln, das Meer und natürlich Fridolin.
Alle Spieler versuchen, sich zu merken, wo die gesuchten Motive verborgen sind – dann kommt eine Welle und wirbelt alles durcheinander.

Spielmaterial

- 24 runde Karten mit Conni-Bildern
- 4 Ablagekarten (mit Eimer)
- 1 Kescher zum Mischen
- 1 Anleitung



Ziel des Spiels

Wer als Erster die vier Karten mit seinem Motiv gesammelt und auf der Ablagekarte vor sich liegen hat, ist der Sieger.

Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst alle Karten sowie den Kescher vorsichtig heraus.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Ablagekarte aus (das sind die größten Kreise, auf denen jeweils der Eimer mit einem Motiv zu sehen ist) und legt sie vor sich ab.



Die 24 kleineren runden Karten werden so ausgelegt, dass die Rückseite mit den Rettungsringen zu sehen ist. Sie werden gemischt und beliebig auf der Spielfläche verteilt – achtet dabei darauf, dass keine Karten übereinander liegen.



Der Kescher wird am Rand des Spielfelds bereit gelegt.



Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Er dreht eine der Karten um. Zeigt die Karte

- **das Motiv seiner Ablagekarte**, nimmt der Spieler die Karte und legt sie auf seinem Eimer ab.
- **ein Motiv, das nicht auf seiner Ablagekarte zu sehen ist**, verdeckt der Spieler die Karte wieder. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- **den Strandwörter** – Glück gehabt! Der Spieler darf gleich noch einmal eine Karte umdrehen.
- **eine Welle** – da kommt Bewegung ins Spiel! Der Spieler nimmt den Kescher und mischt die Karten damit. Ihr könnt die Karten natürlich auch mit den Händen mischen. Die Karten werden anschließend wieder wie oben beschrieben ausgelegt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler seine vier Karten gefunden und vor sich auf dem Eimer abgelegt hat. Dieser Spieler ist der Sieger!



Spielvarianten

1) Vier unterschiedliche Motive sammeln

Diese Variante wird wie oben beschrieben gespielt. Ziel ist es dabei, die vier unterschiedlichen Motive (Conni, Möwe, Eltern im Strandkorb, Fridolin) zu sammeln. Wer dies als Erster schafft, ist der Sieger!

2) Paare suchen

Die Karten werden wie oben beschrieben gemischt und ausgelegt. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt hintereinander zwei Karten auf. Die Karten mit dem Strandwörter und den Wellen werden wie die anderen Karten gesammelt.

- Zeigen beide Karten unterschiedliche Motive, werden sie wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Zeigen beide Karten dasselbe Motiv (Conni, Möwe, Eltern im Strandkorb, Fridolin, Strandwörter oder Welle), legt der Spieler das Paar vor sich ab und darf erneut zwei Karten umdrehen.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Karten verteilt sind. Die Spieler legen ihre Paare aufeinander – wer den höchsten Turm hat, ist der Sieger!

Paare suchen für Profis

Jetzt wird's ein bisschen schwieriger!

- Ihr könnt vereinbaren, dass ihr jeweils drei Karten aufdecken dürft und Trios sammelt, d.h. drei Mal dasselbe Motiv oder
- Ihr könnt vereinbaren, dass die Wellen wie oben beschrieben gelten, d.h. jedes Mal, wenn eine Karte mit einer Welle umgedreht wird, werden die Karten auf der Spielfläche gemischt.