

Conni feiert Geburtstag

Pfiffiges Such- und Findespiel

Für 2–4 Kinder ab 5 Jahren

Herzlichen Glückwunsch, Conni!

Conni hat heute Geburtstag, alle ihre Freundinnen und Freunde sind zum Feiern eingeladen. Connis Mama hat einen leckeren Geburtstagskuchen gebacken. Davon möchte jeder ein Stück haben. Alle wollen ihr Stück gerne am Tisch mit Conni essen, aber es gibt zu wenig Stühle am Geburtstagstisch. Wer keinen freien Platz mehr ergattern kann, bekommt nur ein paar Krümel vom großen Kuchen ab. Ganze Stücke gibt es nur am Tisch!

Spielmaterial

- 1 Zeit-Uhr
- 5 Holzwürfel
- 1 Aufkleberbogen
- 30 Geburtstagsgäste
- 6 Krümel-Teller
- 1 Geburtstagstisch
- 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel

Löst vorsichtig die 30 Geburtstagsgäste, den Geburtstagstisch und die sechs Krümel-Teller aus der Stanztafel heraus. Dann nehmt ihr den Aufkleberbogen, die fünf Würfel und die rosa-farbene Zeit-Uhr. Klebt die runden Aufkleber mit den Köpfen der Geburtstagsgäste auf die Würfel. Auf jeden Würfel kommen insgesamt sechs beliebige Geburtstagsgäste. Dabei ist die Reihenfolge, wie ihr die Aufkleber auf den Würfeln anordnet, egal. Achtet aber darauf, dass ihr die Würfel immer so beklebt, dass das Gesicht des Geburtstagsgasts euch anschaut.



Zuletzt beklebt ihr die Zeit-Uhr: Der runde Aufkleber mit dem Geburtstagskuchen kommt in die Mitte der geschlossenen Oberseite.



Spielvorbereitung

Legt den Geburtstagstisch, an dem Conni sitzt, und die 30 runden Chips mit den Gästen in die Tischmitte. Dabei zeigt die Motivseite nach oben. Die sechs Krümel-Teller werden auf der Seite bereitgelegt. Der Startspieler erhält die Zeit-Uhr und die fünf Würfel.



Das Spiel beginnt

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht die Zeit-Uhr ganz bis zum Ansatz auf und stellt sie mit der Kuchenseite nach oben vor sich ab. Danach würfelt er schnell mit allen fünf Würfeln. Während die Zeit-Uhr läuft, gilt es schnell zu schauen, welcher Gast an den Tisch mit Conni gesetzt werden kann. Dazu betrachtet der Spieler, der an der Reihe ist, genau die Abbildungen der Gäste auf den Würfeln und die

Motive auf den Chips in der Tischmitte. Entdeckt er einen Geburtstagsgast sowohl auf dem Würfel als auch auf einem der runden Chips, dann platziert er beides am Geburtstagstisch. Der Würfel wird dazu, mit der Abbildung des gefundenen Gasts nach oben, auf den Chip gelegt. Dieser Gast hat ein Stück vom Kuchen ergattert und damit ist der erste Platz am Geburtstagstisch von Conni besetzt.

Die anderen Mitspieler müssen währenddessen genau hinschauen, dass beide Motive auch wirklich gleich sind. Stimmen diese nicht überein, dann bekommt der Spieler, der an der Reihe ist, einen Krümel-Teller.

Läuft die Zeit-Uhr noch? Dann gibt der Startspieler schnell die übrigen vier Würfel und die Zeit-Uhr an seinen linken Nachbarn weiter. Dabei ist es wichtig, alles ganz schnell weiterzugeben, so dass die Zeit-Uhr nicht währenddessen klingelt.

Der nächste Spieler würfelt nun schnell mit den übrigen vier Würfeln und schaut wieder, ob er einen Geburtstagsgast auf Würfel und Chip entdeckt. Ist dies der Fall, dann wird beides an den Tisch mit Conni gelegt. Dann wird mit drei, zwei und einem Würfel weitergespielt – wie oben beschrieben. So füllt sich nach und nach Connis Tisch mit kuchenverzehrenden Gästen.

Findet ein Spieler keine Übereinstimmung zwischen Motiv auf dem Würfel und auf dem Chip, dann hat er Pech gehabt. Er sagt, dass er nichts finden kann, und bekommt einen Krümel-Teller. Dann reicht er die Würfel und die Zeit-Uhr sofort an seinen linken Nachbarn weiter.

Rrrriinnng!!! – die Zeit-Uhr klingelt

Zu spät! Der Spieler, der jetzt gerade an der Reihe ist, hat Pech gehabt. Er konnte keinen Geburtstagsgast mehr rechtzeitig auf einen Platz an der Kuchentafel setzen. Statt eines Kuchenstücks gibt es nur noch Kuchen-Krümel. Denn ganze Kuchenstücke gibt es nur am Tisch! Der Spieler bekommt einen Krümel-Teller. (Die Krümel-Teller können vom ältesten Kind in der Spielrunde verteilt werden).

Klingelt die Zeit-Uhr, während der Spieler, der an der Reihe ist, gerade die Würfel und die Zeit-Uhr an den linken Nachbarn weitergibt (das heißt mit seinen Händen noch berührt), dann bekommt dieser Spieler einen Krümel-Teller. Sobald

allerdings die Würfel und die Zeit-Uhr eindeutig vor dem nächsten Spieler liegen (das heißt, diese werden vom vorigen Spieler nicht mehr berührt), bekommt dieser, wenn die Zeit-Uhr dann gerade klingelt, einen Krümel-Teller.

Die Zeit-Uhr klingelt nicht in dieser Spielrunde

Sitzen insgesamt fünf Geburtstagsgäste am Tisch mit Conni und die Zeit-Uhr hat in dieser Spielrunde noch nicht geklingelt? Dann bleiben diese Gäste am Tisch sitzen und verzehren dort ihr Kuchenstück – das heißt, die entsprechenden Chips bleiben am Tisch liegen.

Der Spieler, der als Nächstes an der Reihe ist, schnappt sich schnell alle fünf Würfel vom Geburtstagstisch und los geht's! Gelingt es euch, noch mehr Geburtstagsgäste an den Tisch mit Conni zu setzen? Achtet bei der Zuordnung der Würfel auch auf die Chips, die schon am Tisch liegen. Wenn die Zeit-Uhr klingelt, ist Schluss: Das Kind, das gerade an der Reihe ist, bekommt, wie oben beschrieben, einen Krümel-Teller.

Ende des Spiels

Wenn alle sechs Krümel-Teller verteilt sind, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt nach, wie viele Krümel-Teller er vor sich liegen hat. Es gewinnt, wer keine oder am wenigsten Krümel-Teller vor sich liegen hat und damit die meisten Geburtstagsgäste an Connis Kuchentafel gesetzt hat. Es kann auch mehrere Gewinner in einer Runde geben.

Spielidee: Heinz Meister
Gestaltung: Mirko Suzuki, Claus Stephan
Redaktion: Simone Erdrich

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7 · 70184 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-199
info@kosmos.de · www.kosmos.de

© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg 2005
Illustrationen von Eva Wenzel-Bürger
Nach einer Geschichte von Liane Schneider

Alle Rechte vorbehalten

Artikel-Nr.: 698171

