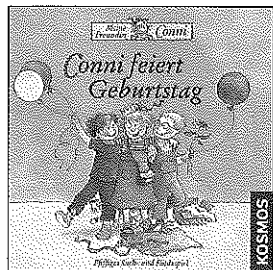
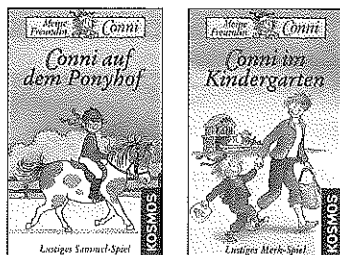
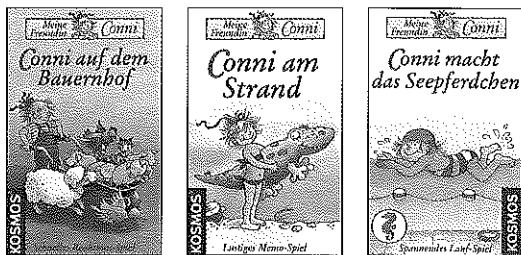


Es gibt noch mehr lustige Mitbring-Spiele
mit Conni ...



... und sogar ein
großes Spiel!

Spielidee: BD2005/Virginia Charves
Grafik: Mirko Suzuki, Claus Stephan
© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg 2005
Illustrationen von Eva Wenzel-Bürger
Nach einer Geschichte von Liane Schneider
© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de
Art.-Nr.: 697662

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.

524106

Conni hat Geburtstag Pffiffiges Merk-Spiel

Für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren

Conni hat Geburtstag und auf dem Tisch liegen eine ganze Menge Geschenke. Ob da auch wirklich die Sachen dabei sind, die Conni sich so sehr wünscht? Ein Kassettenrekorder, eine Kindergartentasche oder ein Puzzle? Natürlich darf auch ein großer Kuchen nicht fehlen! Wer weiß, was Conni sich am meisten wünscht, und hat als Erster das passende Geschenk parat?

Spielmaterial:

- 36 Memo-Kärtchen
- 1 Drehscheibe mit Drehpfeil



Ziel des Spiels

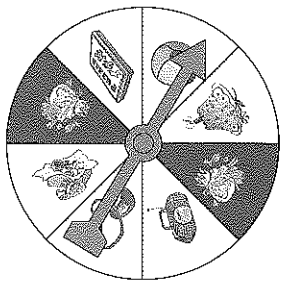
Wer als Erster sechs Geschenke für Conni gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig alle Teile heraus.

Dann nehmt ihr die Drehscheibe und befestigt den Drehpfeil in der Mitte, sodass der Pfeil auf der Seite mit den Motiven zu sehen ist. Der Drehpfeil besteht aus zwei Teilen: einem langen Pfeilstück und einem runden Teil zum Befestigen des Pfeils. Löst die beiden Teile vorsichtig voneinander. Das runde Teil wird von unten in das Loch in der Mitte der Drehscheibe gesteckt. Den Pfeil steckt ihr von oben in dieses Loch und drückt ihn mit der Erhöhung in das runde Teil, bis es einrastet. Jetzt lässt sich der Pfeil leicht drehen.



Spielvorbereitung

Die Drehscheibe wird in die Mitte der Spielfläche gelegt, sodass alle Spieler sie gut erreichen können. Die Memo-Kärtchen werden, mit der rosafarbenen Geschenke-Seite nach oben, gut gemischt und um die Drehscheibe herum verteilt.

Das Spiel beginnt

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht den Pfeil auf der Drehscheibe. Der Pfeil muss sich mindestens eine komplette Runde drehen. Tut er das nicht, wird noch einmal gedreht.

Dann schauen alle Spieler, auf welches Motiv der Pfeil zeigt:

Zeigt der Drehpfeil auf eines der sechs Geschenke (Kassettenrekorder, Kindergartentasche, Kuchen, Ball, Puzzle oder Sportschuhe)?

Dann muss der Spieler versuchen, genau dieses Geschenk zu finden. Dazu deckt er eines der verdeckten Memo-Kärtchen für alle Spieler sichtbar auf.

- Stimmen die Abbildung des Memo-Kärtchens und die Abbildung, auf die der Drehpfeil zeigt, nicht überein, dann wird das Kärtchen wieder umgedreht. Anschließend darf der nächste Spieler ein beliebiges Kärtchen umdrehen und versuchen, das passende Geschenk für Conni zu finden.
- Stimmen die Abbildung des Memo-Kärtchens und die Abbildung, auf die der Drehpfeil zeigt, überein, dann darf der Spieler dieses Geschenk nehmen und verdeckt, also mit der rosafarbenen Geschenke-Seite nach oben, vor sich ablegen. Hat er bereits ein Memo-Kärtchen vor sich liegen, stapelt er das zuletzt gewonnene Kärtchen darauf. Sein Zug ist beendet und der nächste Spieler ist nun an der Reihe und dreht den Drehpfeil.

Zeigt der Pfeil auf der Drehscheibe auf Conni?

Dann darf der Spieler kein Kärtchen umdrehen. Stattdessen muss er raten, welche Geschenke sich unter den Stapeln seiner Mitspieler verbergen. Reihum gibt er nun bei jedem seiner Mitspieler **einen** Tipp ab, welches Geschenk **ganz oben** auf dem Stapel liegt. Zum Beispiel: „Ist das oberste Geschenk der Kassettenrekorder?“ Der Mitspieler, der gefragt wurde, dreht nun, für alle Spieler sichtbar, die oberste Karte seines Geschenk-Stapels um:

- Hat der Spieler falsch getippt, darf der Mitspieler das Memo-Kärtchen behalten.
- Hat der Spieler richtig getippt, muss der Mitspieler dieses Kärtchen an den Spieler geben. Der Spieler legt das Kärtchen verdeckt oben auf seinen Geschenk-Stapel und gibt beim nächsten Mitspieler einen Tipp ab.

Hat der Spieler bei allen Mitspielern einen Tipp abgegeben, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Er dreht den Drehpfeil und führt die entsprechende Aktion aus.

ACHTUNG: Hat noch keiner der Mitspieler ein Kärtchen vor sich liegen, darf der Spieler den Pfeil auf der Drehscheibe noch einmal drehen.

Bleibt der Drehpfeil genau zwischen zwei Abbildungen stehen?

Dann dreht der Spieler, der an der Reihe ist, den Drehpfeil noch einmal.

HINWEIS: Wenn der Pfeil im Laufe des Spiels auf ein Motiv zeigt, von dem alle Spieler glauben, dass es nicht mehr in der Mitte liegt, dann wird der Pfeil noch einmal gedreht.

Ende des Spiels

Wer als Erster sechs Geschenke vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

