

Das Spiel endet, wenn die letzte Karte vom verdeckten Stapel umgedreht und auf einen Stapel gelegt wurde. Nun türmt jeder Spieler alle Karten, die er vor sich liegen hat, zu einem großen Stapel auf und vergleicht seinen Gesamtstapel mit denen der anderen. Wer den höchsten Stapel hat, ist der Sieger.

Es gibt noch mehr lustige und spannende Spiele mit Conni



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



Das lustige Memo-Spiel für Conni-Fans ab 5 Jahren
Art.-Nr. 696573

Spielidee: Wolfgang Kramer
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. 696566

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 auf dem Bauernhof

Schnelles Reaktions-Spiel

Für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

Jippieh! Conni darf in den Ferien auf den Bauernhof fahren. Dort geht es hoch her und es gibt eine Menge zu entdecken! Im Schweinestall gibt es Nachwuchs und auf der Wiese tummeln sich die Gänse. Wer jedoch alle Tiere sehen will, muss ganz schön schnell sein!

Spielmaterial

44 Karten



Ziel des Spiels

Wer am Ende den höchsten Kartenstapel hat, ist der Sieger.

Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die Karten heraus.

Spielvorbereitung

Die 44 Karten werden verdeckt, mit der blauen Seite nach oben, gemischt. Dann werden acht Karten mit verschiedenen Motiven offen in der Tischmitte ausgelegt. Liegt ein Motiv doppelt aus, wird es wieder verdeckt und unter die anderen Karten gemischt. Die restlichen 36 Karten werden gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Jeder Spieler legt seine Karten als Stapel verdeckt vor sich ab, ohne sie anzuschauen.



Alle Spieler decken gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf und legen sie offen vor ihrem Stapel ab. Nun heißt es schnell reagieren!

- Zeigt eine Karte in der Tischmitte dasselbe Motiv, das vor dem Spieler liegt, schnappt er sich schnell diese Karte. Dieses Paar hat er gewonnen und legt die beiden Karten mit dem Motiv nach oben neben sich.

- Haben zwei Spieler das gleiche Motiv umgedreht, schnappt sich der Schnellere die Karte vom Mitspieler. Das so gewonnene Paar legt er mit dem Motiv nach oben neben sich.

- Haben zwei Spieler das gleiche Motiv umgedreht **UND** das Motiv liegt zusätzlich noch in der Tischmitte, schnappt sich der Schnellere die Karte in der Tischmitte. Das gewonnene Paar legt er mit dem Motiv nach oben neben sich.

Nimmt ein Spieler aus Versehen die Karte des Mitspielers, obwohl das gleiche Motiv in der Tischmitte liegt, muss er die Karte zurücklegen. Der andere Spieler kann nun die Karte aus der Tischmitte nehmen und legt das gewonnene Paar neben sich. Die Karte, die übrig bleibt, kommt in die Tischmitte.

- Gibt es zu der Karte, die der Spieler vor sich liegen hat, kein passendes Motiv, so kann er in dieser Runde kein Paar gewinnen. Diese Karte wird in die Tischmitte gelegt.

Wenn alle aufgedeckten Karten verteilt wurden (geschnappt oder in die Tischmitte gelegt), beginnt eine neue Runde. Alle Spieler decken gleichzeitig eine neue Karte auf ...

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Karten aufgedeckt wurden. Jetzt stapeln die Spieler ihre gewonnenen Karten und vergleichen. Wer den höchsten Stapel hat, ist der Sieger.



Spielvariante

Mit Conni kann man Pferde stehlen

Die 44 Karten werden verdeckt gemischt. Anschließend werden acht Karten offen in der Tischmitte ausgelegt, wobei auch ein Motiv mehrfach dort liegen kann. Diese Karten bilden jeweils die erste Karte eines Stapels. Die restlichen 36 Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel, der so auf dem Tisch platziert wird, dass alle Spieler ihn gut erreichen können.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, deckt vom Nachziehstapel die oberste Karte auf und schaut, ob er auf dem Tisch eine Karte mit dem gleichen Motiv findet.

- Findet er in der Tischmitte eine Karte mit dem gleichen Motiv wie die aufgedeckte Karte, legt er die Karte auf diesen Stapel, darf ihn nehmen und vor sich ablegen. Gibt es mehrere Stapel mit dem gleichen Motiv, darf er einen aussuchen, auf dem er seine Karte ablegen möchte. Diesen Stapel legt der Spieler dann vor sich ab. Es ist auch erlaubt, Karten auf die Stapel der Mitspieler zu legen. Wenn die aufgedeckte Karte dasselbe Motiv wie die oberste Karte des Mitspieler-Stapels zeigt, darf der Spieler diesen Stapel nehmen und vor sich ablegen. Im Laufe des Spiels können Stapel sowohl in der Tischmitte als auch vor Spielern liegen.

- Findet der Spieler keine gleiche Karte, legt er die aufgedeckte Karte offen auf einen beliebigen Stapel – das kann ein eigener Stapel, ein Stapel in der Tischmitte oder der Stapel eines Mitspielers sein. Der Stapel wird aber nicht bewegt, sondern bleibt liegen, wo er ist.

Wenn die Karte auf einen Stapel gelegt wurde, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er dreht die oberste Karte vom Nachziehstapel um und schaut, wo er sie ablegen kann ... Ein Spieler kann im Laufe des Spiels mehrere Stapel vor sich liegen haben.

