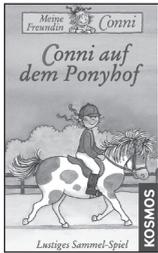


## Es gibt noch mehr lustige Mitbring-Spiele mit Conni ...



... und sogar ein großes Spiel!

Spielidee: Tanja Engel

Grafik: Mirko Suzuki, Claus Stephan

© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg 1992

Illustrationen von Eva Wenzel-Bürger

Nach einer Geschichte von Liane Schneider

© 2007 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49(0)711-2191-0, Fax: +49(0)711-2191-199

www.kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr.: 697600

## 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 macht das Seepferdchen

## Spannendes Lauf-Spiel

Für 2 – 4 Spieler ab 5 Jahren

Darauf hat sich Conni schon lange gefreut: endlich schwimmen lernen und das Seepferdchen machen! Dafür muss man eine ganze Bahn ohne Schwimmflügel schwimmen, nach einem Ring tauchen und ins Becken springen. Gemeinsam mit Conni versuchen die Spieler, diese Aufgaben zu meistern ...

### Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 26 Kärtchen
- 4 Spielfiguren
- 4 Knobel-Chips (rot, blau, grün, gelb)
- 1 Tauch-Chip (hellblau)
- 1 Seepferdchen-Chip



KOSMOS

## Ziel des Spiels

Wer es als Erster schafft, mit seiner Spielfigur eine ganze Bahn im Schwimmbecken zurückzulegen, gewinnt das Spiel.

## Vor dem ersten Spiel

Nehmt die Stanztafeln aus der Schachtel und brecht vorsichtig alle Teile heraus. Die vier Figuren werden in die Stellfüße gesteckt: Conni in den roten, Stefanie mit dem Badeanzug mit den gelben Punkten in den gelben, Tina mit dem grünen Badeanzug in den grünen und Jakob in den blauen Stellfuß.

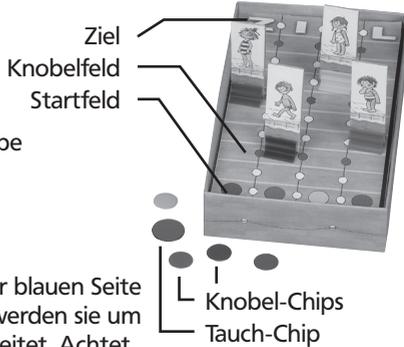
## Spielvorbereitung

Es wird in der Schachtel gespielt: Nehmt zuerst das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Anschließend legt ihr den Spielplan in das Unterteil der Schachtel auf den Kartoneinsatz – nun habt ihr das Schwimmbecken, in dem Conni und ihre Freunde das Seepferdchen machen können.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur. Zu jeder Figur gibt es einen Plastik-Chip in derselben Farbe wie der Stellfuß. Für jeden Spieler wird der Chip seiner Farbe zusammen mit dem Tauch-Chip, neben der Schachtel bereitgelegt. Diese Chips werden später zum Knobeln benötigt. Übrige Spielfiguren und Chips werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Die großen bunten Punkte auf dem Spielplan sind die Startfelder. Die Spielfiguren werden jeweils auf das Startfeld gestellt, das dieselbe Farbe wie der Stellfuß hat. Conni kommt zum Beispiel auf das Feld mit dem roten Punkt.

Die Kärtchen werden, mit der blauen Seite nach oben, gemischt. Dann werden sie um die Schachtel herum ausgebreitet. Achtet darauf, dass alle Mitspieler die Kärtchen gut erreichen können.



2

## Das Spiel beginnt

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der an der Reihe ist, erhält den Seepferdchen-Chip und legt ihn vor sich ab. Dann deckt er zwei der Kärtchen auf.

## Zeigen die Kärtchen das gleiche Motiv?

Der Spieler legt die beiden Kärtchen vor sich ab und geht mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan ein Feld vorwärts.

## Zeigen die Kärtchen zwei unterschiedliche Motive?

Der Spieler hat leider Pech gehabt. Seine Spielfigur bleibt stehen. Die Kärtchen werden wieder verdeckt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er legt den Seepferdchen-Chip vor sich ab und dreht zwei Kärtchen um ...



## Die Knobelfelder

Die Knobelfelder sind mit einem roten Punkt zwischen den Bahnen gekennzeichnet. Erreicht ein Spieler auf dem Spielplan eines dieser Felder, wird geknobelt.

Der Spieler, der auf dem Knobelfeld gelandet ist, wählt einen Mitspieler aus, mit dem er knobeln möchte. Dieser Mitspieler nimmt nun alle farbigen Plastik-Chips, die neben der Schachtel liegen (für jeden Spieler einen Knobel-Chip und den Tauch-Chip). Er verteilt sie unter dem Tisch auf seine Hände – und zwar so, dass die anderen Spieler nicht sehen, wie die Chips verteilt werden. **Achtung:** Die Chips müssen so verteilt werden, dass in jeder Hand mindestens ein Chip ist!

Hat der Mitspieler die Chips auf seine Hände verteilt, legt er die geschlossenen Hände auf den Tisch. Der andere Spieler sucht sich nun eine Hand aus, die der Mitspieler öffnen muss.

Jeder Spieler, dessen Chip in der geöffneten Hand des Mitspielers liegt, rückt mit seiner Figur ein Feld auf dem Spielplan vor. Liegt zusätzlich noch der hellblaue Tauch-Chip in dieser Hand des Mitspielers, rücken die Spieler ihre Figur sogar zwei Felder vor. Die anderen Spielfiguren bleiben stehen.

3

*Beispiel: Felix kommt mit seiner Figur auf ein Knobelfeld. Er möchte mit Anna knobeln. Anna nimmt die Chips und verteilt sie unter dem Tisch auf ihre Hände. Dann legt sie die geschlossenen Hände auf den Tisch. Felix wählt die linke Hand. In dieser Hand befinden sich Annas roter Chip, der grüne Chip von Steffi und der Tauch-Chip. Also rücken Steffi und Anna ihre Figuren ein Feld auf dem Spielplan vor. Weil auch der Tauch-Chip in dieser Hand war, rücken die beiden ihre Spielfigur noch ein weiteres Feld vor (insgesamt zwei Felder).*

**Es kann passieren, dass durch das Vorwärtsgen beim Knobeln ein oder mehrere Spieler auf einem Knobelfeld landen.** Dann müssen auch diese Spieler knobeln. Davor

werden erst alle Spielfiguren entsprechend dem ersten Knobelergebnis bewegt. Anschließend knobeln die Spieler, deren Spielfigur gerade auf ein Knobelfeld gezogen wurde, im Uhrzeigersinn mit einem Mitspieler.

**Stehen alle Spielfiguren auf einem Feld mit weißem Punkt zwischen den Bahnen, ist das Knobeln beendet.** Nun wird geschaut, wer den Seepferdchen-Chip vor sich liegen hat. Dieser Spieler war zuletzt an der Reihe. Er gibt den Chip an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist nun an der Reihe und deckt zwei Kärtchen auf ...

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seiner Spielfigur auf dem Zielfeld angekommen ist. Er hat es geschafft, als Erster eine ganze Bahn zu schwimmen, und ist der Sieger!



4