



Connis Lieblingsspiele

Inhalt:

1 Spielplan doppelseitig (Schlittenhang und Spielplatz),
2 Würfel, 1 Würfelbecher, 16 Spielfiguren, 33 Spielkarten,
45 Memokarten

Löst vor dem ersten Spiel alle Spielmaterialien vorsichtig aus
den Stanztafeln.

Connis 10 Lieblingsspiele:

1. Das große Wetthüpfen

(Laufspiel ab 5 Jahren für 2 – 4 Spieler)

2. Schlittenrennen

(Laufspiel ab 5 Jahren für 2 – 4 Spieler)

3. Plitsch, Platsch, Regenwolke

(Kartenspiel ab 5 Jahren für 3 – 4 Spieler)

4. Kater Mau Mau-Mau!

(Kartenspiel ab 5 Jahren für 2 – 4 Spieler)

5. Conni Quartett

(Kartenspiel ab 5 Jahren für 3 – 5 Spieler)

6. Aufgepasst und abgelegt!

(Kartenspiel ab 6 Jahren für 3 – 6 Spieler)

7. Kleiner Max

(Würfelspiel ab 7 Jahren für 3 – 7 Spieler)

8. Käfer würfeln

(Würfelspiel ab 5 Jahren für 2 – 5 Spieler)

9. Dreierlei

(Memospiel ab 5 Jahren für 2 – 4 Spieler)

10. Wo versteckt ihr euch?

(Memospiel ab 6 Jahren für 2 – 4 Spieler)

1. Das große Wetthüpfen

Laufspiel ab 5 Jahren für 2 – 4 Spieler · Spieldauer: Etwa 20 Minuten

**Spielplan „Spielplatz“ · 1 Würfel · Pro Spieler 3 (bei 3 – 4 Spielern)
bzw. 4 (bei 2 Spielern) Spielfiguren einer Farbe**

Wer schafft es zuerst, mit allen seinen Spielfiguren zu Conni auf den
Spielplatz zu hüpfen?

SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder stellt
dann die Spielfiguren seiner Farbe auf die runden Felder derselben Farbe
in den Ecken des Spielplans. Spielt ihr zu zweit, dann spielt jeder mit 4
Spielfiguren. Spielt ihr zu dritt oder viert, spielt jeder mit 3 Spielfiguren.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum
weiter:

Nimm dir den Würfel und würfle damit. Dann ziehst du eine (beliebige)
deiner Spielfiguren im **Uhrzeigersinn** den Kreis entlang, und zwar so
viele Felder weit, wie du gewürfelt hast. Du darfst immer eine deiner
Spielfiguren aus den Eckfeldern rausziehen. (Du musst also keine 6
dafür würfeln.)

Folgende Regeln gelten, wenn du mit deiner Spielfigur ziehst:

- **Felder, die mit einer Spielfigur besetzt sind**, entweder mit einer
deiner eigenen oder einer fremden Spielfigur, zählen nicht als Felder:
Du darfst belegte Felder also einfach überspringen. Sie werden
nicht mitgezählt.

- Wenn du deinen Zug auf einem **rosa Feld mit Pfeil beendest**, darfst du zum
Feld hüpfen, auf welches der Pfeil zeigt.
(Falls dieses Feld bereits mit einer
Spielfigur besetzt ist, darfst du sogar noch
bis zum nächsten Feld weiterziehen. Ist dort wieder ein rosa
Pfeil, darfst du sogar nochmal weiterhüpfen! Wenn du also Glück
hast, kannst du in einem Zug richtig weit springen...)



- Wenn du deinen Zug auf einem **orangenen Feld beendest**, darfst du nochmal würfeln und
dann mit einer beliebigen Spielfigur ziehen.



- Wenn du ein **Feld erreichst, das einen Pfeil deiner Farbe zeigt**, darfst du mit deiner
Spielfigur sofort in die Spielplatzmitte springen.
Ist das Feld von einer anderen Spielfigur
besetzt, darfst du trotzdem in die Mitte
springen. (Du musst also mit keiner Spielfigur 2 Runden laufen.)



SPIELENDE

Es gewinnt, wer es zuerst schafft, alle seine
Spielfiguren zum Spielplatz zu bringen.
Dann endet das Spiel.



2. Auf geht's zum Schlittensfahren!

Laufspiel ab 5 Jahren für 2 - 4 Spieler · Spieldauer: Etwa 15 Minuten

Spielplan „Schlittenhang“ · 1 Würfel · Pro Spieler 1 Spielfigur einer Farbe

Wer schafft es zuerst, seinen Schlitten hoch zu Conni auf den Schlittenhang zu ziehen?

SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder stellt dann die Spielfigur seiner Farbe auf das große, blaue Feld mit dem Schlitten.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Nimm dir den Würfel und würfle. Dann ziehst du deine Spielfigur so viele Felder weit, wie du gewürfelt hast den Schlittenhang hoch.

- **Trampelpfad:** Wenn du deinen Zug auf einem dunkelgrünen Feld **beendest**, darfst du den Trampelpfad benutzen und deine Spielfiguren hoch auf das grüne Feld darüber ziehen.



- **Ausrutschen:** Wenn du deinen Zug auf einem dunkelblauen Feld **beendest**, rutschst du leider aus: Du musst deine Spielfigur auf das dunkelblaue Feld darunter ziehen.



SPIELENDE

Du gewinnst, wenn du es zuerst schaffst, deine Spielfigur hoch zu Conni zu bringen. Dann endet das Spiel.

3. Plitsch, platsch, Regenwolke

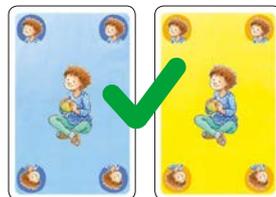
Kartenspiel ab 5 Jahren für 3 - 4 Spieler · Spieldauer: Etwa 15 Minuten

33 Spielkarten

Oh, nein! Es zieht eine Regenwolke auf! Bring Conni, ihre Freunde und ihre Spielsachen schnell ins Trockene. Wer zuletzt übrig bleibt und die Regenwolke auf der Hand hat, wird plitsch, platsch, nass!

SPIELVERLAUF

Mischt die 33 Karten gut und verteilt sie gleichmäßig an alle. Als erstes schauen alle Spieler, ob sie schon ein oder mehr Paare auf der Hand haben. Ein Paar besteht immer aus genau 2 Karten mit demselben Motiv. Die Hintergrundfarbe spielt keine Rolle.



Jeder, der ein Paar hat, darf es direkt ablegen. Die abgelegten Karten bilden dann den Ablagestapel in der Tischmitte.

Dann beginnt der jüngste Spieler: Du wählst einen beliebigen Mitspieler aus und ziehst eine Karte von ihm. Wenn du jetzt ein Paar hast, darfst du es auf den Ablagestapel legen. Wenn du keine Karten mehr auf der Hand hast, hast du Glück gehabt und rettetest dich nach drinnen. Du spielst dann nicht mehr mit.

Dann ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Paare gefunden wurden. Der Spieler, der dann die Regenwolke auf der Hand hat, verliert leider und wird im Regen plitsch, platsch, nass.

4. Kater Mau Mau-Mau

Kartenspiel ab 5 Jahren für 2 - 4 Spieler · Spieldauer: Etwa 15 Minuten

32 Spielkarten (ohne Karte „Regenwolke“, sortiert diese bitte aus)

Wer schafft es zuerst, alle seine Karten abzulegen?

SPIELVERLAUF

Mischt alle Karten gut durch. Dann verteilt ihr jeweils 5 Karten an jeden Spieler. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel. Die oberste Karte wird aufgedeckt als Ablagestapel danebengelegt.

Wer an der Reihe ist, legt eine seiner Handkarten auf den Ablagestapel. Dabei gilt: Die abgelegte Karte muss entweder dasselbe Motiv wie die oberste Karte zeigen oder dieselbe Hintergrundfarbe haben. Conni darf auf jede Karte gelegt werden. Kann ein Spieler keine Karte ablegen, zieht er eine vom Nachziehstapel.

Passt die Karte, darf er sie sofort ablegen. Passt die Karte nicht, nimmt er sie auf die Hand und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ist der Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel bis auf die oberste Karte gemischt.

Sonderkarten:

Kater Mau: Der nächste Spieler muss 2 Karten vom Stapel ziehen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Conni: Der Spieler, der die Karte abgelegt hat, bestimmt die Farbe, die der nächste Spieler ablegen muss.



SPIELENDE

Sobald ein Spieler nur noch eine Karte besitzt, muss er „Mau“ sagen. Vergisst er es, muss er zur Strafe eine Karte ziehen. Legt ein Spieler seine letzte Karte ab, sagt er „Mau-Mau“ und gewinnt.

5. Conni Quartett

Kartenspiel ab 5 Jahren für 3 - 5 Spieler · Spieldauer: Etwa 10 Minuten

32 Spielkarten (ohne Karte „Regenwolke“, sortiert diese bitte aus)

Wer schafft es, die meisten Quartette zu sammeln?

SPIELVERLAUF

Mischt die 32 Karten und verteilt sie an alle Spieler.

Connis Tipp: Sortiert eure Handkarten nach Symbolen.

Der jüngste Spieler beginnt. Er fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten Karte eines Quartetts, von dem er selbst mindestens eine Karte besitzt. Hat er zum Beispiel eine Karte mit Kater Mau, kann er fragen: „Hast du die rote Karte mit Kater Mau?“

Ein Quartett besteht aus 4 Karten mit gleichem Bild und Symbol am oberen Kartenrand in 4 Farben. Beispiel: Die 4 Karten mit Kater Mau sind ein Quartett.

Der Gefragte besitzt die Karte? Er muss die Karte an den Fragenden abgeben. Dieser steckt sie zu den Karten auf seine Hand und fragt erneut einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte.

6. Aufgepasst und abgelegt!

Kartenspiel ab 6 Jahren für 3 – 6 Spieler · Spieldauer: Etwa 5 Minuten

Pro Spieler je die 4 Karten mit demselben Motiv · Wenn ihr mögt: einen lustigen Hut

Wer 4 Karten mit dem gleichen Motiv gesammelt hat, legt diese so unauffällig wie möglich vor sich ab.

SPIELVERLAUF

Mischt alle Karten gut durch. Dann verteilt ihr sie alle an die Spieler. Jeder erhält also 4 Karten.

7. Kleiner Max

Würfel- & Bluffspiel ab 7 Jahren für 3 – 7 Spieler · Spieldauer: Etwa 20 Minuten

1 Würfelbecher · 2 Würfel · Stift und Papier · Wenn ihr mögt: einen Bierdeckel oder ein kleines Buch als Unterlage.

Hier gewinnt, wer glücklich würfelt, nicht auf die Tricks seiner Mitspieler reinfällt oder eben selbst etwas schwindelt ...

SPIELVERLAUF

Bestimmt einen Spieler, der die Strafstriche für alle Mitspieler aufschreibt.

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es reihum weiter.

Er nimmt sich den Würfelbecher und die 2 Würfel. Er würfelt und schaut sich das Ergebnis dann geheim an, sodass kein Mitspieler es sieht. Am besten kippte er dafür den Würfelbecher nur leicht.

Dann nennt er laut den Wert des Wurfes:

Möglichkeit 1: Der Spieler hat 2 unterschiedliche Zahlen gewürfelt. Die 2 Zahlen ergeben zusammen den Wert des Wurfes, wobei die höhere Zahl immer den Zehner bestimmt, die niedrigere den Einer.
Bsp.: Anna hat eine 3 und eine 2 gewürfelt.
Sie nennt laut den Wert ihres Wurfes: „32“.



Möglichkeit 2: Der Spieler hat 2 gleiche Zahlen gewürfelt. Die 2 Zahlen ergeben zusammen einen Pasch.
Bsp.: Benno hat eine 4 und eine 4 gewürfelt. Er nennt laut den Wert seines Wurfes: „Vierer-Pasch“.



Möglichkeit 3: Der Spieler hat eine 2 und eine 1 gewürfelt. Die 2 Zahlen ergeben ein Mäxchen!
Bsp.: Carina hat eine 2 und eine 1 gewürfelt. Sie nennt nun laut den Wert ihres Wurfes: „Mäxchen“.



Mäxchen! Würfelt ein Spieler ein Mäxchen, also eine 2 und eine 1, dann deckt er es sofort auf. Alle anderen Mitspieler bekommen nun einen Strafstrich. Anschließend gibt er die Würfel an seinen linken Nebensitzer weiter und es beginnt eine neue Runde.

Der Gefragte besitzt die Karte nicht? Für den Fragenden endet die Runde und der Gefragte ist an der Reihe. Sobald ein Spieler ein Quartett auf der Hand hält, legt er die 4 Karten vor sich ab.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn alle 8 Quartette auf dem Tisch liegen. Der Spieler, der dann die meisten Quartette vor sich liegen hat, gewinnt.

Es wird immer gleichzeitig gespielt: Ihr zählt gemeinsam auf „3“ und gebt dann alle gleichzeitig eine beliebige eurer Handkarten an euren linken Nebensitzer weiter. Dafür bekommt ihr eine Handkarte von eurem rechten Nebensitzer.

Sobald einer von euch 4 Karten mit demselben Motiv auf der Hand hat, legt er sofort so unauffällig wie möglich seine Karten vor sich auf dem Tisch ab. Alle anderen Spieler müssen nun auch ihre Karten so schnell wie möglich vor sich ablegen. (Das kann natürlich auch schon ganz am Anfang nach dem Verteilen der Karten passieren).

SPIELEND

Der Spieler, der zuletzt seine Karten vor sich ablegt, verliert die Runde. Zur Strafe muss er in der nächsten Runde den lustigen Hut aufziehen.

Schwindeln: Anstatt den Wert zu nennen, den er gewürfelt hat, kann der Spieler auch schwindeln und einen anderen Wert nennen.

Bsp.: Anna hat eine 4 und eine 3 gewürfelt. Sie schwindelt und behauptet: „Ich habe einen Dreier-Pasch gewürfelt.“

Anschließend gibt der Spieler die Würfel und den Würfelbecher so an seinen linken Nebensitzer weiter, dass das Würfelergebnis sich nicht verändert (Wenn ihr eine Unterlage, wie z.B. ein kleines Buch, benutzt, ist das einfacher). Dieser hat nun 2 Möglichkeiten:

Möglichkeit 1: Er glaubt seinem Vorgänger. Ohne sich das Ergebnis seines Nebensitzers anzuschauen, würfelt er neu. Auch er schaut sich dann geheim sein Würfelgeheimnis an und nennt seinen Mitspielern einen Würfelwert. Dieser muss allerdings immer höher sein, als der Wert seines Vorgängers. Falls er etwas Niedrigeres gewürfelt hat, muss er nun schwindeln ...

Reihenfolge der Würfelwerte (von niedrig nach hoch):
31, 32, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 54, 61, 62, 63, 64, 65, Einser-Pasch (11), Zweier-Pasch (22), Dreier-Pasch (33), Vierer-Pasch (44), Fünfer-Pasch (55), Sechser-Pasch (66), Mäxchen (21)

Möglichkeit 2: Er glaubt seinem Vorgänger nicht. Dann deckt er den Würfelbecher auf, sodass alle das Würfelergebnis sehen:

Der Vorgänger hat die Wahrheit gesagt? Dann bekommt der Spieler, der das Ergebnis angezweifelt hat, einen Strafstrich.

Der Vorgänger hat geschwindelt? Dann bekommt er nun einen Strafstrich, da er beim Schummeln erwischt wurde.

Anschließend beginnt eine neue Runde. Es beginnt immer der Spieler, der den Würfelbecher aufgedeckt hat. Er würfelt, schaut sich das Ergebnis an, usw.

SPIELEND

Sobald ein Spieler 10 Strafstriche gesammelt hat, endet das Spiel. Es gewinnt, wer am wenigsten Striche hat.

8. Käfer würfeln

Würfelspiel ab 5 Jahren für 2 – 4 Spieler · Spieldauer: Etwa 15 Minuten

2 Würfel · Für jeden Spieler: Stift und Papier

Wer malt zuerst allen seinen Käfern Beine und Kopf?

SPIELVERLAUF

Malt für jeden Spieler 6 Kreise auf ein Papier und nummeriert diese von 1 – 6 durch. Das sind eure Käferchen.

Eure Aufgabe ist es nun, allen euren



Käferchen 6 Beine und einen Kopf zu malen. Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Du nimmst dir beide Würfel und würfelst. Für jede Zahl, die du gewürfelt hast, darfst du dem Käfer dieser Zahl ein Beinchen malen, falls dieser noch keine 6 Beine hat. Würfelst du beispielsweise eine 2 und eine 3, darfst du dem Käfer mit der 2 und dem Käfer mit der 3 jeweils ein Beinchen malen. Bei einem Pasch, also 2 gleichen Zahlen, darfst du den Kopf des Käfers mit dieser Zahl malen. (Falls dieser Käfer bereits einen Kopf hat, darfst du 2 Beine malen.)

SPIELENDE

Der Spieler, der als erster allen 6 Käfern 6 Beine und einen Kopf gemalt hat, gewinnt!



9. Dreierlei

Memospiel ab 5 Jahren für 2 – 4 Spieler · Spieldauer: Etwa 10 Minuten

45 Memokarten

SPIELVERLAUF

Vor jedem Spiel werden die Karten verdeckt gemischt und so ausgelegt, dass keine Karten übereinanderliegen. Ihr könnt die Karten in Reihen als Rechteck auslegen oder beliebig auf dem Tisch verteilen.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Du drehst 3 beliebige Karten um, sodass alle Spieler die Bilder gut sehen können.

Zeigen die 3 Karten dasselbe Bild? Dann hast du einen Drilling gefunden! Nimm dir die drei Karten und leg sie vor dir ab.

Anschließend darfst du erneut 3 beliebige Karten umdrehen. Dies darfst du so lange machen, bis du keinen passenden Drilling mehr aufdeckst. Dann werden die Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Achtet darauf, dass die Karten während des Spiels immer an ihrem Platz liegen bleiben!

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr in der Tischmitte liegen. Alle Spieler bauen mit ihren Karten einen Turm und vergleichen die Stapel. Wer den höchsten Turm hat, gewinnt!

Tipps: Spielen jüngere Kinder mit, kann einfach von jedem Drilling eine Karte aussortiert werden und damit ein klassisches Memo gespielt werden.

10. Wo versteckt ihr euch?

Memo - Würfelspiel ab 6 Jahren für 2 – 4 Spieler · Spieldauer: Etwa 10 Minuten

45 Memokarten · 1 Würfel

Wer schafft es zuerst, 5 Memokarten zu sammeln?

SPIELVERLAUF

Vor jedem Spiel werden die Karten verdeckt gemischt und so ausgelegt, dass keine Karten übereinanderliegen. Ihr könnt die Karten in Reihen als Rechteck auslegen oder beliebig auf dem Tisch verteilen. Dreht nun zufällig eine Karte um, sie dient euch als Startkarte.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Nimm dir den Würfel und würfle. Du versuchst nun, eine Memokarte zu finden, die entweder in der Hintergrundfarbe oder im Bild mit der bereits aufgedeckten Karte übereinstimmt. Dafür hast du so viele Versuche, wie die Zahl, die du gewürfelt hast. Deck nun eine beliebige Karte auf.

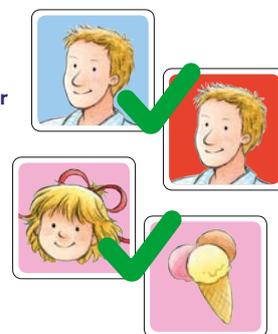
Die Karte zeigt weder dasselbe Bild noch dieselbe Hintergrundfarbe?

Dann drehst du diese Karte wieder um. Falls du noch Versuche übrig hast, darfst du nun eine weitere Karte aufdecken. Ansonsten ist nun dein linker Nebensitzer an der Reihe. Er würfelt und versucht dann, eine passende Karte zu finden.



Die Karte zeigt dasselbe Bild oder dieselbe Hintergrundfarbe?

Dann darfst du dir die Karte, die bereits aufgedeckt war, nehmen und vor dir ablegen. Die Karte, die du aufgedeckt hast, bleibt offen liegen. Nun ist dein linker Nebensitzer an der Reihe: Er würfelt und versucht dann, eine passende Karte zu finden, usw.



SPIELENDE

Es gewinnt, wer es zuerst schafft, 5 Karten zu sammeln.