



Conni und die Tiere



Lustiges Merk-Spiel
Für 2 – 4 Spieler ab 4 Jahre

KOSMOS

Spielmaterial

4 Ablagetafeln

32 Plättchen

Ziel des Spiels

Wer als Erster sechs unterschiedliche Tiere auf seiner Ablagetafel gesammelt hat, gewinnt!



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel nehmt ihr die Stanztafeln aus der Schachtel und löst alle Plättchen vorsichtig heraus. Auf den Plättchen ist auf jeder Seite ein anderes Tier abgebildet. Für sechs dieser acht Tiere gibt es auf den Ablagetafeln ein entsprechendes Ablagefeld. Die Plättchen werden gut gemischt und so in der Tischmitte ausgelegt, dass sie nicht übereinanderliegen und für alle gut erreichbar sind. Jeder Spieler erhält eine Ablagetafel. Sucht euch aus, mit welcher Seite der Ablagetafel ihr spielen wollt, und legt sie vor euch ab. Nicht benötigte Ablagetafeln kommen zurück in die Schachtel.

Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der als letzter im Zoo war, beginnt. Er dreht ein beliebiges Plättchen um, dort erscheint nun eines der acht Tiere.



Hast du das Plättchen mit diesem Tier noch nicht auf deiner Ablagetafel?

Dann legst du es an der entsprechenden Stelle auf deiner Tafel ab.

Hast du das Plättchen mit diesem Tier bereits auf deiner Ablagetafel oder passt es nicht zu deiner Ablagetafel?

Dann bleibt es liegen. Es wird also nicht wieder zurückgedreht.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe – unabhängig davon, ob der vorhergehende Spieler ein Plättchen auf seiner Tafel ablegen konnte oder nicht. Ein Plättchen, das umgedreht wurde, darf vom nächsten Spieler gleich noch einmal umgedreht werden.

Tipp: Wer sich merkt, welches Tier auf der verdeckten Seite eines Plättchens abgebildet ist, kann im Verlauf des Spiels gezielt Plättchen sammeln, die auf seiner Ablagetafel noch fehlen.

Beispiel: Katja dreht das Plättchen, auf dem ein Elefant zu sehen ist, um und entdeckt dort eine Giraffe. Katja schaut auf ihre Ablagetafel und stellt fest, dass dort bereits eine Giraffe liegt. Da sie das Plättchen nicht ablegen kann, bleibt es mit der Giraffe nach oben liegen. Dann ist Max an der Reihe. Ihm fehlt auf seiner Ablagetafel noch der Elefant. Er hat sich gemerkt, dass auf der Rückseite des Giraffen-Plättchens ein Elefant abgebildet ist. Darum nimmt er das Plättchen mit der Giraffe und dreht es um. Nun ist wieder der Elefant zu sehen. Max legt das Elefanten-Plättchen auf das entsprechende Feld seiner Ablagetafel.

Spielende

Wer als Erster die sechs gesuchten Tiere auf seiner Ablagetafel gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Lustige Lernspiele mit Conni



Ab 5 Jahre | 1 – 4 Spieler
€/D 22,99 (UVP)
► 4 Spiele rund um Zahlen,
Buchstaben und Konzentration



Ab 3 Jahre | 1 – 4 Spieler
€/D 22,99 (UVP)
► 4 Spiele rund um Farben,
Formen und Feinmotorik



kosmos.de

Autor: Dr. Thomas Daum
Grafik: Mirko Suzuki
3-D-Grafik: Martin Hoffmann
Reihen-Design: Annette Kara, www.anoka.de
Redaktion: Katharina Köhl

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de

© CARLSEN Verlag GmbH, Hamburg 2009
Illustrationen von Eva Wenzel-Bürger
Nach einer Geschichte von Liane Schneider

Art.-Nr.: 710989