



Conni am Strand

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Conni am Strand ist ein Merkspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren. Alle 24 runden Karten liegen verdeckt auf dem Tisch, und jeder sucht die vier Karten mit seinem eigenen Strand-Motiv. Taucht eine Wellenkarte auf, werden die Karten neu gemischt und das Gemarkte ist wieder hinfällig.

Spielziel

Sammle als Erster die vier Karten mit deinem Motiv und lege sie auf deiner Ablagekarte mit dem Eimer ab.

Vorbereitung

Jedes Kind nimmt sich eine der 4 großen Ablagekarten und legt sie vor sich hin. Die 24 kleineren runden Karten werden verdeckt gemischt, sodass nur die Rettungsringe zu sehen sind. Verteilt sie einzeln auf dem Tisch, keine Karte darf auf einer anderen liegen. Den Kescher legt ihr neben die Spielfläche.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind fängt an, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Wer dran ist, dreht eine Karte um.
- 3 Passt das Bild zum eigenen Eimer, kommt die Karte auf die Ablagekarte.
- 4 Passt es nicht, wird die Karte wieder umgedreht und der Nächste ist dran.
- 5 Beim Strandwärter darfst du sofort noch eine Karte aufdecken.
- 6 Bei einer Welle mischst du alle Karten mit dem Kescher und legst sie neu aus.

So gewinnt ihr

Wer als Erster vier Karten mit seinem Motiv auf dem Eimer liegen hat, gewinnt sofort.

Spielziel

Jedes Kind bekommt über seine Ablagekarte ein eigenes Motiv zugeteilt, das auf dem abgebildeten Eimer zu sehen ist. Aus den 24 verdeckten Karten musst du genau die vier Karten herausfinden, die dein Motiv zeigen. Gesammelte Karten legst du offen auf deiner Ablagekarte ab. Wer seine vier Karten zuerst komplett hat, gewinnt die Partie.

Spielmaterial

24 Runde Karten mit Conni-Bildern

4 Ablagekarten mit Eimer

1 Kescher zum Mischen

1 Anleitung

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie löst ihr alle Karten und den Kescher vorsichtig aus den Stanztafeln.
- Jedes Kind sucht sich eine Ablagekarte aus. Das sind die größeren Kreise mit dem Eimer und einem Motiv darauf.
- Legt eure Ablagekarte offen vor euch auf den Tisch.
- Die 24 kleineren runden Karten werden mit der Rückseite nach oben gemischt. Auf der Rückseite sind Rettungsringe abgebildet.
- Verteilt die gemischten Karten frei auf der Spielfläche. Achtet darauf, dass sich keine zwei Karten überdecken.
- Der Kescher kommt an den Rand der Spielfläche, dort ist er griffbereit.

Spielbeginn

Das jüngste Kind macht den ersten Zug. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Zug: eine Karte aufdecken

Wer an der Reihe ist, dreht genau eine der verdeckten runden Karten um. Was dann passiert, hängt vom Bild auf der Karte ab.

Die vier möglichen Ergebnisse

- 1 Dein eigenes Motiv:** Zeigt die Karte das Motiv, das auch auf deinem Eimer abgebildet ist, nimmst du die Karte an dich und legst sie offen auf deine Ablagekarte.
- 2 Ein fremdes Motiv:** Passt das Bild nicht zu deinem Eimer, drehst du die Karte wieder auf die Rückseite. Der nächste Spieler ist dran.
- 3 Der Strandwärter:** Du hast Glück und darfst direkt noch eine weitere Karte umdrehen.
- 4 Eine Welle:** Jetzt wird durcheinandergewirbelt. Du nimmst den Kescher und mischst damit alle noch liegenden Karten. Wenn ihr wollt, mischt ihr stattdessen einfach mit den Händen. Danach legt ihr die Karten wieder einzeln und verdeckt aus, ohne Überlappungen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Merken lohnt sich

Aufgedeckte und wieder zugedeckte Karten bleiben an ihrem Platz. Du kannst dir also merken, wo welches Motiv liegt. Sobald aber eine Welle erscheint, werden alle Positionen neu gemischt.

Der Spielzug

- 1 Drehe eine verdeckte Karte um.
- 2 Prüfe, ob das Motiv zu deinem Eimer auf der Ablagekarte passt.
- 3 Passt es: Lege die Karte auf deine Ablagekarte.
- 4 Passt es nicht: Drehe die Karte wieder um.
- 5 Strandwärter: Decke sofort noch eine Karte auf.
- 6 Welle: Mische alle Karten mit dem Kescher und lege sie verdeckt neu aus.
- 7 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Sonderregeln

- Der Strandwärter ist eine Bonuskarte: Du darfst sofort noch einmal aufdecken.
- Die Welle zwingt zum Neumischen aller ausliegenden Karten. Gesammelte Karten auf den Ablagekarten bleiben davon unberührt.
- Zum Mischen ist der Kescher gedacht, Mischen mit den Händen ist aber ausdrücklich erlaubt.
- Nach dem Mischen dürfen die Karten nicht übereinander liegen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Kind vier Karten mit seinem Motiv auf dem Eimer vor sich liegen hat. Dieses Kind gewinnt. In der Variante "Paare suchen" endet das Spiel dagegen erst, wenn alle Karten verteilt sind. Dort stapeln alle ihre Paare, und der höchste Turm gewinnt.

Varianten

- **Vier unterschiedliche Motive sammeln:** Der Ablauf bleibt gleich. Statt vier gleicher Bilder sammelst du je ein Exemplar der vier Motive Conni, Möwe, Eltern im Strandkorb und Fridolin. Wer das zuerst schafft, gewinnt.
- **Paare suchen:** Karten wie gewohnt mischen und auslegen. Wer dran ist, deckt nacheinander zwei Karten auf. Zeigen sie verschiedene Motive, werden beide wieder umgedreht und der Nächste ist dran. Zeigen sie dasselbe Motiv, legst du das Paar vor dir ab und darfst noch einmal zwei Karten aufdecken. Strandwärter und Welle sind hier ganz normale Sammelkarten. Das Spiel endet, wenn alle Karten verteilt sind. Alle stapeln ihre Paare, der höchste Turm gewinnt.
- **Paare suchen für Profis, Trios:** Ihr vereinbart, dass jeder drei Karten aufdecken darf und drei gleiche Motive gesammelt werden.
- **Paare suchen für Profis, mit Wellen:** Ihr vereinbart, dass die Welle wieder ihre normale Wirkung hat. Jedes Mal, wenn eine Wellenkarte auftaucht, werden die ausliegenden Karten gemischt.

Tipps

- Achte auch auf die Karten, die deine Mitspieler umdrehen. Dein eigenes Motiv kann dort auftauchen und du merkst dir die Stelle.
- Nach einer Welle ist alles Gemarkte wertlos. Fang danach bewusst neu an, dir Positionen einzuprägen.
- Nutze den Strandwärtler sofort aus: Der Zusatzzug ist eine extra Chance, dein Motiv zu finden.
- Beim Neuauslegen nach dem Mischen lohnt es sich, saubere Abstände zu lassen. So lassen sich einzelne Karten später eindeutig wiederfinden.
- In der Variante "Paare suchen" zählt jedes Paar gleich viel. Auch Strandwärtler- und Wellenpaare machen deinen Turm höher.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich ein Motiv aufdecke, das einem Mitspieler gehört?

Nichts. Du drehst die Karte einfach wieder um, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Fremde Motive darf man nicht einsammeln.

Darf ich nach einem Treffer noch einmal aufdecken?

Die Quelle sieht einen weiteren Zug nur beim Strandwärtler vor. Nach einer gesammelten Motivkarte steht dort kein Zusatzzug.

Was mache ich, wenn ich eine Welle aufdecke?

Du nimmst den Kescher und mischst damit die ausliegenden Karten. Danach legt ihr sie wieder verdeckt und einzeln aus, und der nächste Spieler ist dran.

Werden beim Mischen auch die bereits gesammelten Karten wieder eingemischt?

Nein. Gemischt werden die Karten, die noch auf der Spielfläche liegen. Die Karten auf den Ablagekarten bleiben dort.

Muss unbedingt der Kescher benutzt werden?

Nein. Die Anleitung erlaubt ausdrücklich, die Karten auch mit den Händen zu mischen.

Wer beginnt die Partie?

Das jüngste Kind macht den ersten Zug. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie viele Karten gehören zu jedem Motiv?

Zu jedem Eimer-Motiv gehören vier Karten, denn genau vier muss man sammeln, um zu gewinnen.

Wie gewinnt man bei der Variante Paare suchen?

Das Spiel endet, wenn alle Karten verteilt sind. Danach stapelt jeder seine gefundenen Paare, und wer den höchsten Turm hat, gewinnt.

Zählen Strandwärtler und Welle bei Paare suchen mit?

Ja. In dieser Variante werden Strandwärtler- und Wellenkarten wie alle anderen Karten als Paare gesammelt.

Dürfen Karten beim Auslegen übereinander liegen?

Nein. Die Karten werden so verteilt, dass keine Karte eine andere überdeckt.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Autor	Hermann Krekeler
Erscheinungsjahr	2006
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Kosmos, zuletzt geprüft am 16.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/conni-am-strand/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/conni-am-strand/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026