



Conni feiert Geburtstag

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

„Conni feiert Geburtstag“ ist ein schnelles Such- und Findespiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren. Ihr würfelt mit bebilderten Holzwürfeln und sucht den passenden Gast unter den runden Chips in der Tischmitte. Dabei tickt eine Zeit-Uhr, und wer beim Klingeln an der Reihe ist, kassiert einen Krümel-Teller.

Spielziel

Ihr wollt möglichst viele Geburtstagsgäste an Connis Kuchentafel setzen und dabei keine Krümel-Teller einsammeln. Wer am Ende die wenigsten Krümel-Teller hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt den Geburtstagstisch mit Conni und die 30 Gäste-Chips mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte. Die 6 Krümel-Teller kommen als Vorrat daneben. Der Startspieler bekommt die Zeit-Uhr und die 5 Würfel.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind zieht die Zeit-Uhr bis zum Ansatz auf und stellt sie mit der Kuchenseite nach oben ab.
- 2 Es würfelt sofort mit allen 5 Würfeln und sucht einen Gast, der auf einem Würfel und auf einem Chip zu sehen ist.
- 3 Bei einem Treffer legt es den Würfel mit dem passenden Bild nach oben auf den Chip und beides an den Geburtstagstisch.
- 4 Findet es nichts, sagt es das laut und nimmt sich einen Krümel-Teller.
- 5 Würfel und Zeit-Uhr wandern blitzschnell nach links. Dort wird mit einem Würfel weniger weitergewürfelt.
- 6 Klingelt die Uhr, bekommt das Kind, das gerade dran ist, einen Krümel-Teller. Danach startet eine neue Runde.

So gewinnt ihr

Sobald alle 6 Krümel-Teller verteilt sind, ist Schluss. Es gewinnt, wer keinen oder die wenigsten Krümel-Teller vor sich liegen hat – mehrere Gewinner sind möglich.

Spielziel

Conni hat Geburtstag, doch an ihrem Tisch gibt es nicht genug Stühle für alle Gäste. Ihr versucht deshalb, möglichst viele Gäste rechtzeitig an die Kuchentafel zu setzen, indem ihr ein Würfelbild mit einem passenden Chip in der Tischmitte zusammenbringt. Wer zu langsam ist oder kein Paar findet, geht leer aus und bekommt statt eines Kuchenstücks nur einen Teller mit Krümeln. Ziel ist es, am Ende möglichst wenige dieser Krümel-Teller vor sich liegen zu haben.

Spielmaterial

1 Zeit-Uhr

5 Holzwürfel

1 Aufkleberbogen

30 Geburtstagsgäste

6 Krümel-Teller

1 Geburtstagstisch

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie löst ihr die 30 Gäste-Chips, den Geburtstagstisch und die 6 Krümel-Teller aus der Stanztafel.
- Beklebt jeden der 5 Holzwürfel mit 6 beliebigen runden Gäste-Aufklebern. Die Anordnung ist frei, aber die Gesichter sollen euch ansehen.
- Auf die geschlossene Oberseite der rosa Zeit-Uhr klebt ihr den runden Aufkleber mit dem Geburtstagskuchen.
- Legt den Geburtstagstisch mit Conni in die Mitte und verteilt die 30 Gäste-Chips mit der Motivseite nach oben darum herum.
- Die 6 Krümel-Teller legt ihr als Vorrat an den Rand.
- Der Startspieler nimmt die Zeit-Uhr und die 5 Würfel zu sich.

Spielbeginn

Den Anfang macht das jüngste Kind. Es dreht die Zeit-Uhr auf, bis es nicht mehr weitergeht, und legt sie so vor sich hin, dass der Kuchen oben liegt. Gleich danach würfelt es mit allen 5 Würfeln, und von da an läuft für alle die Zeit.

Spielablauf

Suchen und zuordnen

Während die Zeit-Uhr läuft, vergleicht das Kind am Zug die Gästebilder auf seinen Würfeln mit den Motiven der Chips in der Tischmitte. Findet es denselben Gast auf einem Würfel und auf einem Chip, legt es den Würfel mit diesem Bild nach oben auf den Chip und schiebt beides an den Geburtstagstisch. Dieser Gast hat ein Kuchenstück ergattert und belegt einen Platz bei Conni.

Die anderen Kinder schauen genau hin und prüfen, ob die beiden Motive wirklich identisch sind. Passen sie nicht zusammen, bekommt das Kind am Zug einen Krümel-Teller.

Weitergeben

Läuft die Uhr noch, gehen die übrigen Würfel und die Zeit-Uhr sofort an den linken Nachbarn. Beeilt euch dabei, denn die Uhr läuft ununterbrochen weiter. Der nächste Spieler würfelt mit den verbliebenen Würfeln und sucht ebenfalls eine Übereinstimmung. So geht es mit 4, 3, 2 und schließlich 1 Würfel weiter, und Connis Tisch füllt sich nach und nach.

Kein Treffer

Wer keine Übereinstimmung zwischen Würfelbild und Chip entdeckt, sagt das laut an und nimmt sich einen Krümel-Teller. Danach reicht er Würfel und Zeit-Uhr unverzüglich nach links weiter.

Wenn es klingelt

Klingelt die Zeit-Uhr, hat das Kind Pech, das in diesem Moment an der Reihe ist. Es bekommt einen Krümel-Teller. Das älteste Kind der Runde darf die Krümel-Teller austeilen.

Wenn die Uhr nicht klingelt

Sitzen 5 Gäste am Tisch und die Uhr hat noch nicht geklingelt, bleiben diese Chips liegen – die Gäste essen ihren Kuchen. Das nächste Kind schnappt sich alle 5 Würfel vom Geburtstagstisch und würfelt sofort weiter. Jetzt könnt ihr noch mehr Gäste an den Tisch setzen. Achtet dabei auch auf die Chips, die bereits am Tisch liegen. Erst das Klingeln beendet diese Runde.

Der Spielzug

- 1 Zeit-Uhr entgegennehmen oder zu Beginn der Runde aufziehen und abstellen.
- 2 Mit allen verfügbaren Würfeln würfeln.
- 3 Würfelbilder mit den Gäste-Chips vergleichen.
- 4 Bei einem Treffer den Würfel auf den passenden Chip legen und beides an den Geburtstagstisch schieben.
- 5 Ohne Treffer laut ansagen und einen Krümel-Teller nehmen.
- 6 Restliche Würfel und Zeit-Uhr sofort an den linken Nachbarn weitergeben.

Sonderregeln

- Stimmen Würfelbild und Chipmotiv nicht überein, erhält das Kind am Zug einen Krümel-Teller. Die Mitspieler kontrollieren das.
- Klingelt die Uhr, während das abgebende Kind Würfel und Uhr noch berührt, bekommt dieses Kind den Krümel-Teller.
- Liegen Würfel und Uhr eindeutig vor dem nächsten Kind und werden vom vorigen nicht mehr berührt, trifft es beim Klingeln das nächste Kind.
- Die Krümel-Teller dürfen vom ältesten Kind der Runde ausgegeben werden.
- Nach 5 besetzten Plätzen ohne Klingeln bleiben die Chips am Tisch liegen und es wird mit allen 5 Würfeln weitergespielt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald alle 6 Krümel-Teller verteilt sind. Danach zählt jedes Kind seine Krümel-Teller. Es gewinnt, wer keinen oder die wenigsten davon vor sich liegen hat und damit die meisten Gäste an Connis Tafel gesetzt hat. Es kann auch mehrere Gewinner geben.

Tipps

- Zieht die Zeit-Uhr zügig auf und würfelt sofort, denn jede Sekunde zählt für alle in der Runde.
- Merkt euch beim Zuschauen schon, welche Gäste noch als Chips ausliegen. So findet ihr im eigenen Zug schneller ein Paar.
- Gebt Würfel und Uhr ohne Verzögerung weiter, sobald ihr fertig seid. Wer die Sachen noch in den Händen hält, kassiert beim Klingeln selbst den Krümel-Teller.
- Mit nur noch einem oder zwei Würfeln wird es knapp. Prüft dann gezielt die wenigen Bilder statt alle Chips der Reihe nach.
- Kontrolliert die Zuordnungen der anderen genau, denn ein falsches Paar bringt dem Kind am Zug einen Krümel-Teller.

Häufige Fragen

Wer fängt an?

Das jüngste Kind beginnt. Es zieht die Zeit-Uhr auf und würfelt mit allen 5 Würfeln.

Was passiert, wenn ich keinen passenden Gast finde?

Du sagst laut, dass du nichts findest, nimmst dir einen Krümel-Teller und gibst Würfel und Zeit-Uhr sofort nach links weiter.

Wer bekommt den Krümel-Teller, wenn die Uhr genau beim Weitergeben klingelt?

Berührt das abgebende Kind Würfel und Uhr noch, bekommt es den Krümel-Teller. Liegen die Teile bereits eindeutig vor dem nächsten Kind und werden nicht mehr berührt, trifft es dieses Kind.

Was passiert bei einer falschen Zuordnung?

Die Mitspieler prüfen, ob Würfelbild und Chipmotiv wirklich gleich sind. Stimmen sie nicht überein, bekommt das Kind am Zug einen Krümel-Teller.

Mit wie vielen Würfeln wird gewürfelt?

Der Startspieler würfelt mit 5 Würfeln. Da bei jedem Treffer ein Würfel am Tisch liegen bleibt, sind es danach 4, 3, 2 und zuletzt 1 Würfel.

Was passiert, wenn 5 Gäste sitzen und die Uhr noch nicht geklingelt hat?

Die Chips bleiben am Tisch liegen. Das nächste Kind nimmt sich alle 5 Würfel vom Geburtstagstisch und spielt sofort weiter.

Zählen die bereits am Tisch liegenden Chips weiter mit?

Ja. Wenn in derselben Runde mit allen 5 Würfeln weitergespielt wird, achtet ihr bei der Zuordnung auch auf die Chips, die schon am Tisch liegen.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald alle 6 Krümel-Teller verteilt sind, endet das Spiel.

Kann es mehrere Gewinner geben?

Ja. Alle Kinder mit der gleichen niedrigsten Anzahl an Krümel-Tellern gewinnen gemeinsam.

Wer verteilt die Krümel-Teller?

Das kann das älteste Kind in der Runde übernehmen.

Informationen zum Spiel

Verlag	KOSMOS
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	2007
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 17.10.2026. 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-feiert-geburtstag/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/conni-feiert-geburtstag/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026