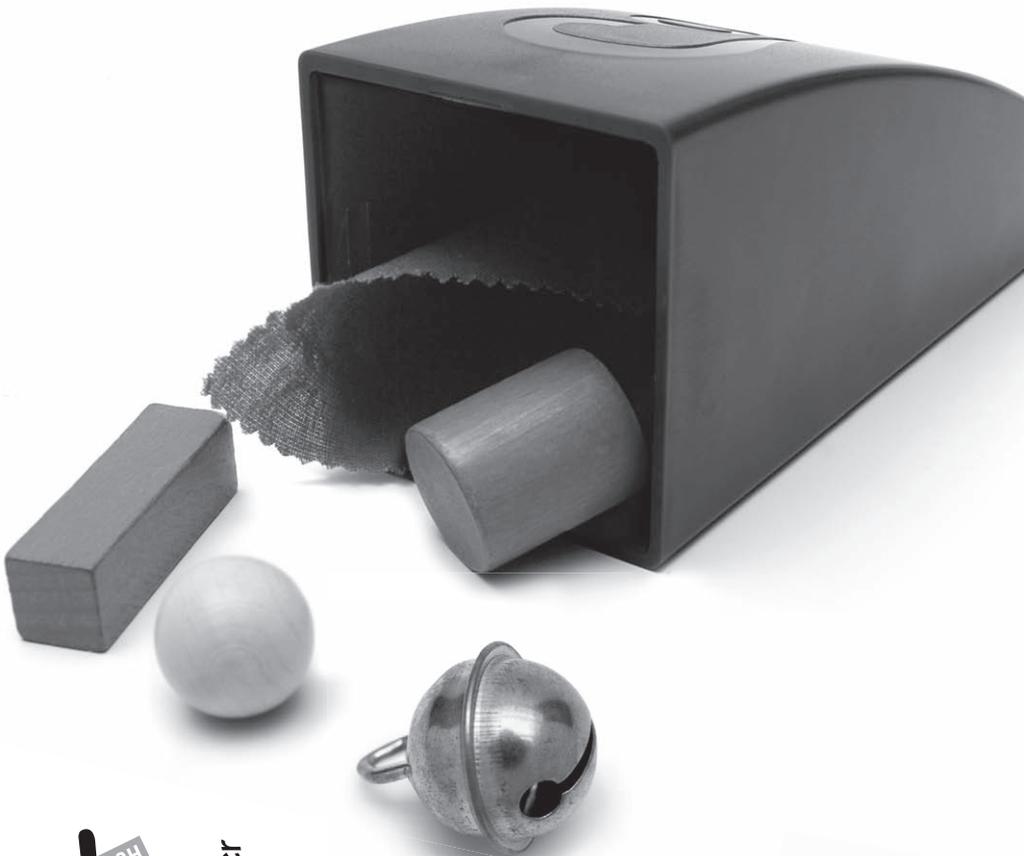


Reinhold Wittig

Cornu

SPIELANLEITUNG



Cornu

(*Cornu copiae* – das Füllhorn)

Ein Spiel für 3 bis 6 Spieler ab 5 Jahren, das ein feines Gespür und ein gutes Gehör fordert und fördert. Spielen kleinere Kindern mit, sollte immer ein Helfer, eine Helferin als Spielleiter dabei sein.

Autor:

Reinhold Wittig

Inhalt:

- 1 Füllhorn (Ein „gebogener Kasten“ mit einer gewölbten und einer geraden Seite, vorn zu verschließen)
- 1 Sichtschutz
- 1 Spielanleitung
- 40 Spielkarten (Sie zeigen das Füllmaterial in verschiedenen Kombinationen)

Das Füllmaterial:

- ▶ 1 Holzkugel
- ▶ 1 Holzzylinder
- ▶ 1 Holzquader
- ▶ 1 Glöckchen
- ▶ 1 Metallkugel
- ▶ 1 Stück Stoff

Einen weiteren Gegenstand kann man nach eigener Fantasie noch dazu wählen. Verzichtet man hierauf, werden die Karten 31 bis 40 vor dem Spiel aussortiert. Nur auf diesen Karten ist der zusätzliche Gegenstand nämlich mit einem Fragezeichen abgebildet.

Spielziel:

Wer zuerst fünf (oder eine andere vereinbarte Anzahl) Karten hat, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Die Karten werden als verdeckter Stoß zum Abnehmen bereitgelegt und die obersten vier gleich offen auf dem Tisch ausgebreitet.



Ein Beispiel

Es wird vereinbart, wer als Spielleiter beginnt. Spielt allerdings ein Erwachsener mit Kindern, kann dieser im ganzen Spiel der Spielleiter bleiben.

Spielverlauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, wählt als Spielleiter in Gedanken die „Zutaten“-Mischung einer(!) der vier ausliegenden Karten aus und füllt diese hinter dem Sichtschutz in das Horn. Das nicht benutzte Füllmaterial muss hinter dem Sichtschutz verborgen bleiben, damit niemand durch die fehlenden Dinge auf die Lösung kommt.

Das geschlossene Füllhorn wird nun an den links vom Spielleiter sitzenden Spieler gegeben – mit der Aufgabe, durch Bewegen des Horns und Horchen herauszufinden, welche Karte der Hornfüllung entspricht.

Glaubt der Spieler herausgefunden zu haben, nach welchem der vier Karten-„Rezepte“ das Horn befüllt wurde, benennt er die Karte. Das Horn wird geöffnet und die Lösung überprüft. Ist die Lösung richtig, erhält der Spieler, der geraten hat, die Karte.

Die übrigen Karten (oder, wenn die Lösung falsch war, alle vier) kommen unter den Stoß. Vier neue Karten werden ausgelegt und das Horn erneut nach den gleichen Regeln gefüllt, diesmal von dem Spieler, der gerade geraten hat und nun der Spielleiter ist.

Erreicht ein Spieler die zum Gewinn erforderliche Kartenzahl, ist das Spiel damit beendet.

Varianten:

Wenn eine Lösung gefunden scheint, wird sie genannt. Das Horn wird nun geschlossen weitergereicht. Wenn jemand Zweifel an der Lösung hat, kann er klopfen und einen neuen Vorschlag machen. Das Horn wird geöffnet. War der Zweifel berechtigt, gibt es zur Belohnung die Karte. Wenn nicht, muss eine Karte aus dem eigenen Bestand (falls es den schon gibt) unter den Stoß zurückgelegt werden. Hatte der erste Spieler recht, bekommt er natürlich „seine“ Karte.

Eine Füllung mit dem Glöckchen ist am Klang leicht zu erraten. Man kann deshalb auch vereinbaren, dass die vier Karten nicht rein zufällig ausgelegt werden, sondern dass entweder auf jeder Karte das Glöckchen dabei ist oder auf keiner.

Die Anzahl der aufgedeckten Karten auf dem Tisch kann natürlich variiert werden. Bei kleineren Kindern reichen schon drei, bei größeren können es auch fünf sein.

Bitte beachten:

*Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren.
Verschluckbare Kleinteile!*

Impressum

© 2007 Kallmeyer Verlag
Erhard Friedrich Verlag GmbH
Im Brande 17, D-30926 Seelze

Grafik/Realisation: Friedrich Medien-Gestaltung/Christian Smit
Druck: LUDO FACT GmbH. Printed in Germany
ISBN: 978-3-7800-3329-1
www.kallmeyer.de