



ABC Buchstabenspiel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Das ABC Buchstabenspiel aus der Reihe Lern-Detektive ist ein Kartenspiel rund um Buchstaben und Anlaute. Buchstabenkarten und Bildkarten wie Apfel, Delfin oder Zebra werden einander zugeordnet, benannt und gesammelt. Die Anleitung enthält vier Varianten: Detektiv Karlo, Schwarzer Konfetti, Paare finden und eine Mau-Mau-Version.

Spielziel

Ihr ordnet Buchstabenkarten und die passenden Anlautbilder einander zu. Je nach Variante sammelt ihr die meisten Karten oder werdet als Erster eure Handkarten los.

Vorbereitung

Einigt euch zuerst auf eine der vier Varianten. Mischt die Karten gut durch. Für Paare finden und Mau-Mau nehmt ihr vorher die Karte mit dem Hund Konfetti heraus. Wollt ihr es leichter haben, sortiert ihr schwierige Farbgruppen wie die blauen Karten aus.

So spielt ihr

- 1 Detektiv Karlo:** Ein Spielleiter legt 3 x 3 Karten offen aus. Wer eine vorher vereinbarte Kombination sieht, ruft „fertig“ und bekommt bei richtiger Antwort die Karten.
- 2 Schwarzer Konfetti:** Jeder erhält bis zu 7 Karten. Reihum legt ihr Paare aus Buchstabe und Anlautbild offen ab und benennt sie laut.
- 3 Paare finden:** Alle Karten liegen verdeckt aus. Reihum deckt ihr 2 Karten auf und behaltet sie bei einem richtig benannten Paar.
- 4 Mau-Mau:** Jeder bekommt 6 Karten. Abgelegt werden darf, was im Anfangsbuchstaben oder in der Silbenzahl zur offenen Karte passt.

So gewinnt ihr

Bei Detektiv Karlo und Paare finden gewinnt, wer am Ende die meisten Karten beziehungsweise Paare vor sich liegen hat. Bei Schwarzer Konfetti und Mau-Mau gewinnt, wer als Erster keine Handkarten mehr hat.

Spielziel

Im Kern geht es darum, Buchstaben und ihre Anlaute sicher zuzuordnen. Ein Paar besteht immer aus einer Buchstabenkarte und dem Bild, das mit diesem Laut beginnt, zum Beispiel D und Delfin. Je nach gewählter Variante sammelt ihr möglichst viele richtige Kombinationen oder legt eure Handkarten so schnell wie möglich ab. Nebenbei achtet ihr in der Mau-Mau-Variante auch auf die Silbenzahl der abgebildeten Wörter.

Spielmaterial

Buchstabenkarten

Bildkarten (Anlautbilder)

1 Karte „Schwarzer Konfetti“

1 Übersichtstabelle

Spielaufbau

- Entscheidet euch für eine der vier Varianten, denn Vorbereitung und Kartenauswahl unterscheiden sich.
- **Detektiv Karlo:** Legt vorher fest, welche Kombination in dieser Runde gesucht wird. Sucht die dafür nötigen Karten heraus, mischt sie und bestimmt einen Spielleiter.
- **Schwarzer Konfetti:** Mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig, jeder bekommt aber höchstens 7 Karten. Übrige Karten kommen verdeckt als Stapel in die Mitte.
- **Paare finden:** Nehmt die Karte „Schwarzer Konfetti“ heraus, mischt die restlichen Karten und legt sie verdeckt aus.
- **Mau-Mau:** Nehmt die Karte „Schwarzer Konfetti“ heraus und mischt gut. Jeder erhält 6 Karten. Der Rest kommt verdeckt in die Mitte, die oberste Karte liegt offen daneben.
- Zum Anpassen des Schwierigkeitsgrades könnt ihr ganze Farbgruppen aussortieren.

Spielbeginn

Bei Schwarzer Konfetti und bei Mau-Mau beginnt das jüngste Kind. Bei Paare finden fängt der größte Mitspieler an. Danach geht es jeweils im Uhrzeigersinn weiter. Bei Detektiv Karlo gibt es keine feste Reihenfolge, dort legt der Spielleiter aus und alle suchen gleichzeitig.

Spielablauf

Detektiv Karlo (2 bis 4 Spieler)

- 1 Bevor es losgeht, legt ihr gemeinsam fest, welche Kombination gesucht wird. Als Beispiele führt die Anleitung an: einen Buchstaben mit dem dazugehörigen Anlautbild (alle Buchstaben- und Bildkarten), Wörter wie Hut oder Ente (Buchstabenkarten), Gruppen wie 2 Säugetiere, 2 Raubtiere oder 4 Tiere (alle Bildkarten) und 4 Wörter mit 2 Silben (alle Bildkarten).
- 2 In die Tischmitte kommen vom Spielleiter neun Karten, aufgedeckt in drei Reihen zu je drei Stück.
- 3 Gesucht wird von allen zur gleichen Zeit. Wer eine passende Kombination sieht, ruft „fertig“.
- 4 Ist die Kombination korrekt, wandern die Karten zu diesem Spieler, und die entstandenen Lücken werden vom Spielleiter mit neuen Karten geschlossen.
- 5 Entdeckt niemand etwas, kommen vom Spielleiter 3 zusätzliche Karten dazu.

Schwarzer Konfetti (3 bis 4 Spieler)

- 1 Zu Beginn schaut sich jeder seine Handkarten gründlich an.
- 2 Wer an der Reihe ist, bildet Paare, breitet sie sichtbar vor sich aus und sagt zur Kontrolle laut, worum es sich handelt – etwa „D wie Delfin“.
- 3 Hast du kein Paar (mehr) zum Ablegen, nimm dir eine Karte vom Stapel und schau nach, ob sich jetzt ein Paar ergibt.
- 4 Ist auch dann Schluss, folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.
- 5 Existiert kein Stapel oder ist er aufgebraucht, ziehst du deine Karte stattdessen beim linken Nachbarn.

Paare finden (1 bis 3 Spieler)

- 1 Wer am Zug ist, dreht 2 verdeckte Karten um.
- 2 Bilden sie ein Paar und wird dieses korrekt benannt, etwa mit „B wie Banane“, bleiben die beiden Karten bei ihm und er deckt weiter auf.
- 3 Gehören sie nicht zusammen, werden beide zurückgedreht, und im Uhrzeigersinn folgt der nächste Spieler.

Mau-Mau (2 bis 4 Spieler)

- 1 Eine Karte passt dann, wenn ihr Anfangsbuchstabe oder ihre Silbenzahl mit der offen ausliegenden Karte übereinstimmt. Auf Ananas kommt also entweder das A oder ein zweisilbiges Wort.
- 2 Am Zug hast du die Wahl: Entweder du spielst eine passende Karte aus, oder du nimmst dir eine vom Stapel.
- 3 Anschließend folgt der nächste Spieler.
- 4 Beim Ablegen der vorletzten Karte heißt es „Mau“.

Der Spielzug

- 1 Prüfe deine Karten beziehungsweise die offene Auslage.
- 2 Lege ab, decke auf oder rufe die gefundene Kombination, je nach Variante.
- 3 Benenne das Paar laut, damit alle mitkontrollieren können.
- 4 Kannst du nichts ablegen, ziehe eine Karte vom Stapel (bei Schwarzer Konfetti notfalls beim linken Nachbarn).
- 5 Rufe bei Mau-Mau „Mau“, wenn nur noch eine Karte auf deiner Hand liegt.
- 6 Gib an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Sonderregeln

- Paare müssen laut benannt werden, damit die anderen kontrollieren können, etwa „B wie Banane“.
- Bei Mau-Mau kostet ein vergessenes „Mau“ eine Strafkarte vom Stapel.
- Die Karte mit dem Hund Konfetti wird für Paare finden und Mau-Mau vorher aussortiert; bei Schwarzer Konfetti bleibt sie im Spiel und macht ihren Besitzer am Ende zum Verlierer.
- Bei Detektiv Karlo zählt eine Kombination nur, wenn sie tatsächlich zur vorher vereinbarten Vorgabe passt.

Spielende und Gewinn

Detektiv Karlo endet, sobald keine Karten mehr zum Auslegen übrig sind. Anschließend zählt ihr die gesammelten Karten – den Sieg holt sich, wer davon die größte Anzahl vor sich liegen hat. Bei Schwarzer Konfetti geht der Sieg an denjenigen, dessen Hand sich zuerst leert; wessen Hand in genau diesem Augenblick noch die Karte mit dem Hund Konfetti enthält, der hat verloren. Paare finden ist beendet, sobald sämtliche Paare aufgedeckt sind; gewonnen hat, wer die meisten Paare besitzt. Bei Mau-Mau siegt, wem es als Erstem gelingt, die letzte Handkarte abzulegen und dazu „Mau-Mau“ zu rufen.

Varianten

- **Detektiv Karlo:** Zu zweit bis zu viert sucht ihr in einer offen liegenden 3 x 3 Auslage nach einer Aufgabe, die ihr vorher frei vereinbart.
- **Schwarzer Konfetti:** Zu dritt oder zu viert legt ihr in diesem Kartenspiel Paare ab; die Konfetti-Karte kann dabei übrig bleiben.
- **Paare finden:** Die Auslage liegt verdeckt, gespielt wird von einem bis zu drei Spielern – also auch im Alleingang möglich.
- **Mau-Mau:** Ein Kartenspiel zu zweit bis zu viert, in dem entweder der Anfangsbuchstabe oder die Silbenzahl passen muss.
- **Schwierigkeit anpassen:** Die Karten sind farblich gestaffelt. Orange kennzeichnet die Vokale A, E, I, O, U. Die Dauerkonsonanten F, L, M, N, R, S und W tragen Rot, die Plosive B, D, G, K, P und T sowie H und Z tragen Grün, und Blau markiert die schwierigen Buchstaben C, J, Qu, V, X, Y. Soll es leichter werden, nehmt ihr etwa alle blauen Karten heraus.

Tipps

- Startet mit jüngeren Kindern nur mit orangen und roten Karten und nimmt die blauen erst später dazu.
- Bei Detektiv Karlo lohnt es sich, eine leichte Vorgabe wie „4 Tiere“ zu wählen, wenn ihr die Runde schneller machen wollt.
- Bei Schwarzer Konfetti kannst du nach jeder gezogenen Karte erneut prüfen, ob ein Paar entstanden ist. Das lohnt sich immer.
- Bei Mau-Mau hilft es, die Silben der Bildwörter im Kopf mitzuzählen, weil dir das zusätzlich zum Anfangsbuchstaben eine zweite Ablegemöglichkeit gibt.
- Denke bei Mau-Mau rechtzeitig an den Ruf „Mau“, sonst kostet dich die Unachtsamkeit eine Karte.

Häufige Fragen

Muss ich ein Paar laut benennen?

Ja. Bei Schwarzer Konfetti und bei Paare finden nennst du das Paar laut, zum Beispiel „D wie Delfin“, damit alle mitkontrollieren können. Bei Paare finden darfst du die Karten nur behalten, wenn du sie richtig benennst.

Was mache ich bei Schwarzer Konfetti, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Dann ziehst du eine Karte von deinem linken Nachbarn. Das gilt auch, wenn beim Austeilen gar kein Stapel übrig geblieben ist.

Wie viele Karten bekommt jeder bei Schwarzer Konfetti?

Die Karten werden gleichmäßig verteilt, aber niemand bekommt mehr als 7 Karten. Der Rest bleibt verdeckt als Stapel in der Mitte liegen.

Wann darf ich bei der Mau-Mau-Variante eine Karte ablegen?

Wenn der Anfangsbuchstabe oder die Silbenzahl mit der offen liegenden Karte übereinstimmt. Auf Ananas passt also das A oder ein zweisilbiges Wort.

Was passiert, wenn ich „Mau“ vergesse?

Wer beim Ablegen der vorletzten Karte nicht „Mau“ ruft, muss eine Karte ziehen.

Wer verliert bei Schwarzer Konfetti?

Verloren hat, wer die Karte mit dem Hund Konfetti in der Hand hält, wenn ein Mitspieler seine letzten Karten abgelegt hat.

Darf ich bei Paare finden weiter aufdecken, wenn ich ein Paar gefunden habe?

Ja. Wer ein passendes Paar aufdeckt und richtig benennt, behält die Karten und deckt gleich weiter auf.

Kann ich das ABC Buchstabenspiel allein spielen?

Ja, die Variante Paare finden ist für 1 bis 3 Spieler ausgelegt.

Wie mache ich das Spiel für Erstklässler leichter?

Die Karten sind farblich nach Schwierigkeit gestaffelt. Du kannst zum Beispiel alle blauen Karten mit C, J, Qu, V, X und Y aussortieren.

Was passiert bei Detektiv Karlo, wenn niemand etwas findet?

Dann legt der Spielleiter 3 weitere Karten zur Auslage dazu.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Eva Odersky
Erscheinungsjahr	2013
Edition / Regelstand	Lern-Detektive, 4 Varianten
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger Buchverlag, Regelstand Lern-Detektive, 4 Varianten, zuletzt geprüft am 29.08.2026. 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/abc-buchstabenspiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/abc-buchstabenspiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026