



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Äpfel zu Äpfeln

Spielanleitung – kurz erklärt

4–10

SPIELER

ab 12

JAHREN

Äpfel zu Äpfeln ist ein Partyspiel für 4 bis 10 Personen, bei dem Begriffe mit Eigenschaften verglichen werden. Eine Person gibt als Schiedsrichter eine Eigenschaft vor, alle anderen legen verdeckt den Begriff aus ihrer Hand, der dazu am besten passt. Der Schiedsrichter entscheidet allein, welche Karte gewinnt – und genau daraus entstehen die komischsten Kombinationen.

Spielziel

Du sammelst grüne Apfel-Karten, indem du den Schiedsrichter mit deinem Begriff überzeugst. Wer die nötige Anzahl grüner Karten zusammen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Stellt den Kartenhalter in die Tischmitte. Die älteste Person übernimmt zuerst das Amt des Schiedsrichters. Sie teilt an alle, sich selbst eingeschlossen, verdeckt 7 rote Apfel-Karten aus. Danach dürft ihr eure Karten anschauen.

So spielt ihr

- 1 Der Schiedsrichter zieht einen grünen Apfel, liest die Eigenschaft laut vor und legt die Karte offen hin.
- 2 Alle anderen suchen aus ihrer Hand den roten Apfel, der am besten dazu passt, und legen ihn verdeckt auf den Tisch.
- 3 Der Schiedsrichter mischt die roten Karten, deckt sie nacheinander auf und liest jeden Begriff vor.
- 4 Er bestimmt den passendsten Begriff. Wer ihn gelegt hat, bekommt den grünen Apfel und legt ihn offen vor sich ab.
- 5 Die ausgespielten roten Äpfel kommen auf den Ablagestapel. Der Kartenhalter wandert im Uhrzeigersinn weiter, der neue Schiedsrichter füllt alle Hände wieder auf 7 Karten auf.

So gewinnt ihr

Wer genug grüne Äpfel gesammelt hat, gewinnt sofort. Die benötigte Zahl hängt von der Spielerzahl ab: 8 bei 4 Spielern, 7 bei 5, 6 bei 6, 5 bei 7 und 4 bei 8 bis 10 Spielern.

Spielziel

Jede Runde gibt eine grüne Apfel-Karte eine Eigenschaft vor. Deine Aufgabe ist es, aus deiner Hand den roten Apfel mit dem Begriff auszuwählen, der den Schiedsrichter am meisten überzeugt. Gelingt dir das, bekommst du die grüne Karte als Gewinn. Gesammelte grüne Äpfel liegen offen vor dir, und wer als Erster die für die jeweilige Spielerzahl nötige Menge besitzt, hat die Partie für sich entschieden.

Spielmaterial

324 Rote Apfel-Karten

117 Grüne Apfel-Karten

1 Kartenhalter

1 Spielregel

Spielaufbau

- Nehmt den Kartenhalter aus der Schachtel und stellt ihn auf den Tisch.
- Im Kartenhalter stecken zwei Stapel mit roten Apfel-Karten und ein Stapel mit grünen Apfel-Karten.
- Die älteste Person am Tisch übernimmt in der ersten Runde die Rolle des Schiedsrichters.
- Der Schiedsrichter verteilt verdeckt je 7 rote Apfel-Karten an alle Mitspielenden und auch an sich selbst.
- Erst wenn das Austeilen abgeschlossen ist, nehmt ihr eure Handkarten auf.
- Legt einen Platz für den Ablagestapel der gespielten roten Karten fest.

Spielbeginn

Die älteste Person am Tisch beginnt als Schiedsrichter und teilt die roten Apfel-Karten aus. Anschließend zieht sie den ersten grünen Apfel und eröffnet damit die erste Runde.

Spielablauf

Die Eigenschaft wird vorgegeben

Der Schiedsrichter nimmt einen grünen Apfel vom Stapel. Er liest die darauf genannte Eigenschaft laut vor und legt die Karte offen in die Tischmitte. Der Schiedsrichter spielt in dieser Runde selbst keine rote Karte.

Begriffe auslegen

Alle übrigen Mitspielenden suchen aus ihrer Hand den roten Apfel heraus, der ihrer Meinung nach am besten zur vorgelesenen Eigenschaft passt. Diese Karte legt ihr verdeckt auf den Tisch. Dabei zählt auch, wie schnell ihr euch entscheidet:

- 1 **Bei 6 oder mehr Spielern:** Die rote Karte, die als letzte auf dem Tisch landet, wird nicht gewertet. Sie wandert zurück auf die Hand der betreffenden Person.
- 2 **Bei 4 oder 5 Spielern:** Nur die ersten 4 abgelegten roten Äpfel kommen in die Wertung.

Jede Person darf pro Runde einen oder zwei rote Äpfel ausspielen. Wer sich für zwei Karten entscheidet, muss sie einzeln nacheinander ablegen.

Der Schiedsrichter entscheidet

Der Schiedsrichter mischt die ausgelegten roten Karten durch, damit niemand mehr zuordnen kann, wer was gespielt hat. Dann dreht er die Karten nacheinander um und liest die Begriffe laut vor. Zum Schluss bestimmt er den roten Apfel, der für ihn am besten zur grünen Karte passt. Dabei ist er völlig frei in seiner Entscheidung. Wer diesen Begriff gelegt hat, gibt sich zu erkennen und erhält den grünen Apfel.

Punkte zeigen und aufräumen

Gewonnene grüne Äpfel legt ihr offen vor euch ab. So sieht jederzeit jeder, wie nah die anderen am Sieg sind. Danach sammelt der Schiedsrichter die ausgespielten roten Karten ein und legt sie auf den Ablagestapel. Ausgenommen ist die nicht gewertete Karte bei 6 oder mehr Spielern, die ihr Besitzer zurückbehält.

Wechsel des Schiedsrichters

Der Kartenhalter wandert zusammen mit dem Schiedsrichteramt im Uhrzeigersinn weiter. Der neue Schiedsrichter teilt so viele rote Äpfel nach, dass alle wieder 7 Karten auf der Hand halten. Dann beginnt die nächste Runde von vorn.

Nachschub an Karten

Sind die roten Äpfel im Kartenhalter aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und legt die Karten wieder in den Halter zurück. Für eine neue Partie kommen auch die gespielten grünen Äpfel zurück in den Kartenhalter, der dann an den nächsten Schiedsrichter weitergegeben wird.

Der Spielzug

- 1 Der Schiedsrichter zieht einen grünen Apfel, liest ihn vor und legt ihn offen aus.
- 2 Alle anderen legen verdeckt einen oder zwei passende rote Äpfel auf den Tisch, zwei Karten nur nacheinander.
- 3 Je nach Spielerzahl fällt die letzte Karte heraus (ab 6 Spielern) oder es zählen nur die ersten 4 Karten (bei 4 und 5 Spielern).
- 4 Der Schiedsrichter mischt die roten Karten und deckt sie nacheinander auf, dabei liest er jeden Begriff vor.
- 5 Er wählt den passendsten Begriff aus; dessen Besitzer erhält den grünen Apfel und legt ihn offen vor sich ab.
- 6 Die gespielten roten Karten kommen auf den Ablagestapel.
- 7 Der Kartenhalter geht im Uhrzeigersinn weiter, der neue Schiedsrichter füllt alle Hände auf 7 Karten auf.

Sonderregeln

- Ab 6 Mitspielenden zählt die zuletzt abgelegte rote Karte nicht; sie geht zurück auf die Hand.
- Bei 4 oder 5 Mitspielenden werden ausschließlich die ersten 4 ausgelegten roten Äpfel gewertet.
- Du darfst pro Runde ein oder zwei rote Äpfel spielen, zwei Karten jedoch nur nacheinander ablegen.
- Der Schiedsrichter spielt in seiner eigenen Runde keine rote Karte mit.
- Rote Äpfel, deren Begriff mit "Mein ..." beginnt, beziehen sich immer auf den amtierenden Schiedsrichter.
- Reden, kommentieren und Überzeugungsarbeit am Tisch sind ausdrücklich erlaubt – auch für die Karte eines anderen.
- Ist der Kartenhalter leer, wird der Ablagestapel der roten Äpfel gemischt und zurückgelegt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Person genug grüne Apfel-Karten gesammelt hat. Wie viele das sind, richtet sich nach der Spielerzahl: bei 4 Spielern 8 grüne Karten, bei 5 Spielern 7, bei 6 Spielern 6, bei 7 Spielern 5 und bei 8 bis 10 Spielern 4. Diese Person gewinnt die Partie. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Umgedrehte Äpfel:** Jede Person bekommt zu Rundenbeginn 5 grüne Apfel-Karten. Der Schiedsrichter deckt stattdessen einen roten Apfel auf. Alle legen den grünen Apfel, der ihrer Meinung nach am besten zu diesem Begriff passt. Der Schiedsrichter wählt die beste grüne Karte, deren Besitzer die Runde gewinnt.
- **Apfel im Schlafrock:** Hier spielt jede Person außer dem Schiedsrichter pro Runde nur einen einzigen roten Apfel. Ein Zeitlimit kann helfen, damit niemand endlos grübelt.
- **Äpfel und Birnen:** Der Schiedsrichter sucht nicht die passendste, sondern die unpassendste rote Karte aus – gern das genaue Gegenteil. Zum grünen Apfel "kühl" könnte er also "Die Sonne" zum Sieger erklären.
- Der Verlag verweist für weitere Varianten auf seine Internetseite.

Tipps

- Du musst selbst nicht völlig überzeugt sein: Schiedsrichter belohnen oft die kreativste, witzigste oder schlicht interessanteste Karte.
- Denk daran, für wen du spielst. Wenn du die Vorlieben des Schiedsrichters kennst, wähle eine Karte, die ihn persönlich anspricht.
- Nutze die Diskussion am Tisch. Du darfst für deine Karte werben – oder für eine fremde, um einen Mitspieler zu bremsen.
- Zögere nicht zu lange. Ab 6 Spielern fällt die zuletzt gelegte Karte raus, bei 4 oder 5 Spielern zählen nur die ersten 4.
- Zwei rote Äpfel erhöhen deine Chance, verbrauchen aber mehr Zeit beim Ablegen und mehr Handkarten.

Häufige Fragen

Spielt der Schiedsrichter selbst eine rote Karte mit?

Nein. Alle Mitspielenden außer dem Schiedsrichter suchen eine passende rote Karte aus. Der Schiedsrichter liest nur den grünen Apfel vor und entscheidet am Ende.

Darf ich mehr als eine rote Karte ausspielen?

Du darfst pro Runde einen oder zwei rote Äpfel legen. Zwei Karten musst du allerdings nacheinander auf den Tisch bringen, nicht gleichzeitig.

Was passiert, wenn ich zu langsam bin?

Bei 6 oder mehr Spielern wird die zuletzt abgelegte rote Karte nicht gewertet und kommt zurück auf die Hand. Bei 4 oder 5 Spielern zählen nur die ersten 4 ausgelegten roten Äpfel.

Nach welchen Kriterien entscheidet der Schiedsrichter?

Er wählt den roten Apfel, der seiner Meinung nach am besten zum grünen Apfel passt. Die Anleitung weist darauf hin, dass dabei häufig die kreativste, humorvollste oder interessanteste Karte gewinnt.

Darf man den Schiedsrichter beeinflussen?

Ja, das ist ausdrücklich erwünscht. Ihr dürft die Karten kommentieren und für eine bestimmte Karte werben – auch für die eines Mitspielers.

Auf wen bezieht sich eine Karte, die mit 'Mein ...' anfängt?

Immer auf den aktuellen Schiedsrichter. Liest er zum Beispiel "Mein Liebesleben" vor, ist damit sein eigenes gemeint.

Wie viele grüne Äpfel brauche ich zum Sieg?

Das hängt von der Spielerzahl ab: 8 bei 4 Spielern, 7 bei 5, 6 bei 6, 5 bei 7 und 4 bei 8 bis 10 Spielern.

Was tun, wenn keine roten Karten mehr im Kartenhalter sind?

Mischt den Ablagestapel mit den gespielten roten Äpfeln durch und legt die Karten wieder in den Kartenhalter.

Wie werden die Handkarten wieder aufgefüllt?

Nach dem Wechsel des Schiedsrichters teilt der neue Schiedsrichter so viele rote Äpfel aus, dass alle wieder 7 Karten auf der Hand haben.

Wer fängt als Schiedsrichter an und wie wechselt die Rolle?

Der älteste Spieler übernimmt die Rolle zuerst. Danach wandert der Kartenhalter samt Schiedsrichteramt im Uhrzeigersinn weiter.

Informationen zum Spiel

Verlag	Pegasus Spiele
Autoren	Al Waller, Cathleen Quinn-Kinney, Ellen Winter, John Kovalic, Mark Alan Osterhaus, Max Osterhaus
Erscheinungsjahr	2005
Spielart	Partyspiel
Kategorien	Partyspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Pegasus Spiele, zuletzt geprüft am 15.10.2026. 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/aepfel-zu-aepfeln/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/aepfel-zu-aepfeln/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026