



Alle meine Farben

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

10

MINUTEN

Alle meine Farben ist ein kooperatives Kartenspiel für 2 bis 4 Personen ab 4 Jahren. In der Tischmitte liegen 20 Gegenstandskarten in einem Raster aus 5 mal 4 Karten. Ihr malt die Gegenstände der Reihe nach an, indem ihr Farbkarten darauflegt – und dürft dabei in keiner Zeile und keiner Spalte eine Farbe doppelt verwenden.

Spielziel

Ihr belegt gemeinsam alle 20 Gegenstandskarten mit Farbkarten. In jeder waagerechten und jeder senkrechten Reihe darf jede Farbe höchstens einmal liegen.

Vorbereitung

Mischt die 20 Gegenstandskarten und legt sie offen als Raster aus 5 mal 4 Karten aus. Die Anordnung ist beliebig. Mischt die 28 Farbkarten, gebt jedem 3 Karten auf die Hand und legt den Rest als verdeckten Zugstapel daneben.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler fängt an und malt den Gegenstand mit der Zahl 1 an, also den Ball.
- 2 Dazu legst du eine deiner 3 Handkarten offen auf die Gegenstandskarte, so dass die Zahl im Loch sichtbar bleibt.
- 3 Sage die gewählte Farbe laut an.
- 4 Zieh eine Karte vom Zugstapel nach, dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit der nächsten Zahl.
- 5 Passt keine deiner Karten, musst du passen: Lege eine Handkarte verdeckt an den Tischrand und zieh nach.

So gewinnt ihr

Sind am Ende alle 20 Gegenstände korrekt angemalt, habt ihr gemeinsam gewonnen. Gehen euch vorher die Karten aus, verliert ihr zusammen.

Spielziel

Ihr spielt gemeinsam gegen die Aufgabe und nicht gegeneinander. Die 20 Gegenstandskarten liegen als Raster aus 5 mal 4 Karten auf dem Tisch und sollen alle mit einer Farbkarte belegt werden. Entscheidend ist dabei die Regel, dass in keiner waagerechten und in keiner senkrechten Reihe eine Farbe zweimal auftaucht. Schafft ihr das bei allen 20 Gegenständen, habt ihr die Partie gewonnen.

Spielmaterial

48 Karten insgesamt

20 Gegenstandskarten

28 Farbkarten

Spielaufbau

- Mischt die 20 Gegenstandskarten.
- Legt sie offen in einem Raster aus 5 mal 4 Karten auf den Tisch. Wie die Karten dabei angeordnet sind, spielt keine Rolle.
- Mischt die 28 Farbkarten.
- Jeder Mitspieler bekommt 3 Farbkarten auf die Hand.
- Der Rest der Farbkarten kommt als verdeckter Zugstapel neben das Raster.

Spielbeginn

Den Anfang macht der jüngste Spieler. Auf ihn wartet der Gegenstand, der die Zahl 1 trägt – das ist der Ball, den er anmalen muss. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Die Reihenfolge der Gegenstände

Die Gegenstände werden strikt nach ihren Zahlen bearbeitet: erst die 1, dann die 2, dann die 3 und so weiter bis zur 20. Es ist also immer vorgegeben, welche Karte gerade an der Reihe ist. Wer am Zug ist, kümmert sich um genau diesen einen Gegenstand.

Eine Farbkarte ablegen

- 1 Wähle eine beliebige deiner 3 Handkarten aus.
- 2 Lege sie offen auf die Gegenstandskarte, die gerade dran ist. Die Karte liegt so, dass die Zahl durch das Loch weiterhin zu sehen ist.
- 3 Sag laut und deutlich an, mit welcher Farbe du den Gegenstand anmalst, zum Beispiel: "Ich male den Mülleimer lila an."
- 4 Zieh eine Karte vom Zugstapel nach, damit du wieder 3 Karten auf der Hand hast.

Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe und nimmt sich den nächsthöheren Gegenstand vor.

Die Farbregele

In jeder Reihe des Rasters darf jede Farbe nur einmal liegen. Das gilt für die waagerechten Reihen genauso wie für die senkrechten. Bevor du eine Karte ablegst, schaust du also die zugehörige Zeile und Spalte durch.

Passen

Passt keine deiner 3 Handkarten auf das aktuelle Feld, musst du passen. Dann legst du eine deiner Handkarten verdeckt an den Tischrand. Diese Karte ist aus dem Spiel und wird nicht mehr gebraucht. Anschließend ziehst du eine Karte vom Zugstapel nach und dein Zug ist beendet.

Wenn der Zugstapel leer ist

Sobald keine Karten mehr nachgezogen werden können, geht es ganz normal weiter. Ihr spielt dann zunächst mit 2 Handkarten und später gegebenenfalls mit nur noch einer einzigen Karte.

Der Spielzug

- 1 Schau dir den Gegenstand an, der als Nächstes an der Reihe ist.
- 2 Suche aus deinen 3 Handkarten eine Farbe, die in der Zeile und in der Spalte dieses Gegenstands noch fehlt.
- 3 Lege die Karte offen auf den Gegenstand, so dass die Zahl im Loch sichtbar bleibt.
- 4 Nenne die Farbe laut.
- 5 Geht keine deiner Karten, lege stattdessen eine Handkarte verdeckt an den Tischrand.
- 6 Zieh eine Karte vom Zugstapel nach, sofern noch Karten vorhanden sind.
- 7 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Die Zahlen müssen zwingend aufsteigend von 1 bis 20 bearbeitet werden, Überspringen ist nicht vorgesehen.
- Die abgelegte Farbkarte muss so liegen, dass die Zahl durch das Loch der Gegenstandskarte erkennbar bleibt.
- Die gewählte Farbe wird jedes Mal laut angesagt.
- Wer nicht legen kann, muss passen und verliert dabei eine Handkarte endgültig an den Tischrand.
- Ist der Zugstapel aufgebraucht, wird ohne Nachziehen mit immer weniger Handkarten weitergespielt.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet sofort, sobald alle 20 Gegenstände korrekt angemalt sind – dann habt ihr alle zusammen gewonnen. Sie endet ebenfalls, wenn niemand mehr Handkarten besitzt. Ist das Raster zu diesem Zeitpunkt nicht vollständig und regelgerecht belegt, habt ihr gemeinsam verloren. In der Profivariante gewinnt dagegen die Person mit den wenigsten Strafpunkten.

Varianten

- **Profivariante:** Der Aufbau bleibt gleich, ein Raster aus 5 mal 4 Karten und 3 Farbkarten je Person. Der Startspieler wird ausgelost. Hier spielt jeder für sich.
- In der Profivariante zeigst du deine gewählte Karte vor, nennst die Farbe und legst sie dann verdeckt auf den Gegenstand. Danach ziehst du nach, so dass du immer 3 Karten hast.
- Passen ist in der Profivariante verboten. Es kann also passieren, dass du eine Farbe legen musst, die in dieser Reihe verdeckt schon liegt. Das ist ein Fehler, aber ausdrücklich erlaubt.
- Sind alle 20 Gegenstände verdeckt belegt, wandern die restlichen Handkarten auf den Zugstapel. Danach deckt jeder reihum in aufsteigender Zahlenfolge die Karten auf, die er selbst gelegt hat, und dreht sie an Ort und Stelle um.
- Kommt beim Aufdecken eine Farbdopplung in einer Zeile oder Spalte zum Vorschein, erhält die Person, die diese Karte gelegt hat, einen Strafpunkt. Als Marker eignen sich die übrigen Karten des Zugstapels. Wer am Ende die wenigsten Strafpunkte hat, gewinnt.

Tipps

- Prüfe vor jedem Ablegen sowohl die waagerechte als auch die senkrechte Reihe des Feldes, denn beide Richtungen zählen.
- Denkt gemeinsam voraus: Die Reihenfolge der Gegenstände steht fest, ihr wisst also genau, welche Felder als Nächstes kommen.
- Da die Farben laut angesagt werden, können die anderen mitdenken und dich auf eine bessere Karte hinweisen.
- Musst du passen, überlege, welche deiner Karten du am ehesten entbehren kannst – die abgelegte Karte ist endgültig weg.
- In der Profivariante lohnt es sich, dir zu merken, welche Farben schon verdeckt in welchen Reihen liegen, weil du nicht passen darfst.

Häufige Fragen

Darf ich mir aussuchen, welchen Gegenstand ich anmale?

Nein. Die Gegenstände werden strikt in aufsteigender Zahlenfolge von 1 bis 20 angemalt. Wer am Zug ist, bearbeitet genau den Gegenstand, der als Nächstes dran ist.

Was mache ich, wenn keine meiner drei Karten passt?

Dann musst du passen. Du legst eine deiner Handkarten verdeckt an den Tischrand, sie wird nicht mehr gebraucht, und ziehst eine Karte vom Zugstapel nach.

Wie viele Karten habe ich auf der Hand?

Du hältst 3 Farbkarten und ziehst nach jeder Aktion eine Karte nach. Ist der Zugstapel leer, spielst du mit 2 und schließlich mit nur noch einer Karte weiter.

Gilt die Farbregele nur für die Zeilen?

Nein, sie gilt für beide Richtungen. In jeder waagerechten und in jeder senkrechten Reihe darf jede Farbe nur ein einziges Mal vorkommen.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Entweder sofort, wenn alle 20 Gegenstände korrekt angemalt sind, oder wenn niemand mehr Handkarten besitzt.

Gewinnt man allein oder zusammen?

In der Grundvariante gewinnt oder verliert ihr gemeinsam. Nur in der Profivariante spielt jeder für sich und es gewinnt, wer die wenigsten Strafpunkte hat.

Darf man in der Profivariante passen?

Nein. Dort musst du in jedem Zug eine Karte ablegen, auch wenn die Farbe in der Reihe verdeckt schon vorhanden ist. Das gilt als Fehler, ist aber ausdrücklich erlaubt.

Wie werden die Strafpunkte in der Profivariante vergeben?

Beim Aufdecken bekommt derjenige einen Strafpunkt, dessen Karte eine Farbe doppelt in eine Zeile oder Spalte bringt. Als Marker könnt ihr die übrigen Karten des Zugstapels verwenden.

Muss ich die Farbe wirklich laut ansagen?

Ja, die Regeln verlangen, dass du beim Ablegen laut und deutlich nennst, mit welcher Farbe du den Gegenstand anmalst.

Wie herum lege ich die Farbkarte auf den Gegenstand?

So, dass die Zahl der Gegenstandskarte durch das Loch weiterhin zu erkennen ist.

Informationen zum Spiel

Autor	Reinhard Staupe
Erscheinungsjahr	2008
Edition / Regelstand	Version 1.0
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 13.09.2026. 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/alle-meine-farben/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/alle-meine-farben/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026