



Alles gemerkt?

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 7

JAHREN

„Alles gemerkt?“ ist ein Merkspiel von Reiner Knizia aus der Reihe THINK Kids von Ravensburger für 2 bis 5 Personen ab 7 Jahren. Sechs Tiere kommen auf eine Party, jedes mit eigener Kopfbedeckung und eigenem Geschenk. Nach kurzem Einprägen liegen die Karten verdeckt, und zwei Würfel bestimmen, an welches Detail ihr euch erinnern müsst.

Spielziel

Ihr merkt euch, welches Tier an welcher Stelle liegt, welchen Hut es trägt und welches Geschenk es dabei hat. Wer am Ende die meisten Tierkarten gesammelt hat, gewinnt.

Vorbereitung

Brecht die Tier- und Merkmalkarten aus der Stanztafel und legt beide Würfel bereit. Mischt die 25 Tierkarten und bildet einen verdeckten Stapel. Die obersten 6 Karten legt ihr offen nebeneinander in eine Reihe. Alle prägen sich die Tiere ein, danach werden die 6 Karten umgedreht; die 3 Merkmalkarten bleiben für alle sichtbar liegen.

So spielt ihr

1. Werf beide Würfel. Der Augenzahlwürfel nennt die Position in der Reihe (von links gezählt), der Symbolwürfel das gefragte Merkmal.
2. Nenne deinen Tipp und nimm dir die betreffende Karte verdeckt, um sie heimlich anzuschauen.
3. Stimmt der Tipp, zeigst du die Karte und legst sie verdeckt vor dir ab.
4. Stimmt er nicht, tippen die anderen reihum im Uhrzeigersinn. Wer richtig liegt, bekommt die Karte. Tippt niemand richtig, kommt sie unter den Stapel.
5. Zieh eine neue Karte vom Stapel und lege sie offen in die Lücke. Nach dem Einprägen wird sie umgedreht, dann ist der nächste Spieler dran.

So gewinnt ihr

Zeigt der Augenzahlwürfel auf eine leere Position, endet das Spiel. Wer die meisten Tierkarten vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr seid die Gastgeber einer Tierparty und sollt die Gäste nicht durcheinanderbringen. Für jedes der sechs ausliegenden Tiere müsst ihr euch die Tierart, die Kopfbedeckung und das mitgebrachte Geschenk merken – und das für jede Position in der Reihe. Für jede richtig erinnerte Angabe gewinnt ihr die betreffende Tierkarte. Wer zum Spielende die größte Kartenmenge vor sich liegen hat, ist Sieger.

Spielmaterial

25 Tierkarten

3 Merkmalkarten

1 Augenwürfel

1 Symbolwürfel

Spielaufbau

- Brecht die Tierkarten und die Merkmalkarten vorsichtig aus der Stanztafel.
- Legt den Augenwürfel und den Symbolwürfel griffbereit in die Tischmitte.
- Mischt die 25 Tierkarten und stapelt sie verdeckt.
- Deckt die obersten 6 Karten ab und legt sie mit dem Bild nach oben nebeneinander in eine Reihe.
- Setzt euch so, dass alle die Tiere aufrecht vor sich sehen.
- Prägt euch gemeinsam Tierart, Kopfbedeckung und Geschenk aller 6 Karten ein, dann dreht ihr die Reihe um.
- Legt die 3 Merkmalkarten so aus, dass jeder sie lesen kann. Auf ihnen stehen alle möglichen Merkmale als Gedächtnisstütze.

Spielbeginn

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Gestartet wird, sobald sich alle die sechs offen ausliegenden Tiere eingeprägt haben und die Karten umgedreht sind.

Spielablauf

Die drei Merkmale

Jedes Tier unterscheidet sich in drei Punkten. Die Tierart ist Hund, Katze, Schwein, Schaf oder Kuh. Als Kopfbedeckung gibt es Mexikanerhut, Mütze, Krone, Zylinder oder Piratenhut. Als Geschenk kommen Torte, Luftballon, Blumentopf, Flasche oder Spiel vor. Die Merkmalkarten zeigen euch diese Auswahl während der ganzen Partie.

1. Würfeln

Wer dran ist, wirft beide Würfel zusammen. Der Augenzwürfel zeigt, um welche Karte es geht: Bei einer 3 ist die dritte Karte von links gemeint. Der Symbolwürfel legt fest, nach welchem der drei Merkmale gefragt ist, etwa nach dem Geschenk.

2. Tipp abgeben

Du nennst laut eine der fünf Möglichkeiten für das gefragte Merkmal. Danach nimmst du die betreffende Karte verdeckt auf und siehst sie dir allein an.

- Lagst du richtig, drehst du die Karte um und zeigst sie allen. Die Karte gehört dir und wird verdeckt vor dir abgelegt.
- Lagst du falsch, tippen die übrigen Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn. Nennt jemand die richtige Antwort, deckst du die Karte auf. Dieser Spieler bekommt sie und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Findet niemand die richtige Antwort, wandert die Karte unter den Nachziehstapel.

3. Lücke auffüllen

Anschließend wird die oberste Karte vom Stapel gezogen und offen in die frei gewordene Stelle gelegt. Alle prägen sich das neue Tier ein. Dann wird die Karte umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn der Stapel leer ist

Sind keine Nachziehkarten mehr vorhanden, spielt ihr mit den entstehenden Lücken weiter. Die Reihe wird also mit der Zeit kürzer.

Der Spielzug

- 1 Beide Würfel werfen: Der Augenzwürfel nennt die Position in der Reihe, der Symbolwürfel das gefragte Merkmal.
- 2 Laut einen Tipp abgeben und die betreffende Karte verdeckt aufnehmen und ansehen.
- 3 Bei richtigem Tipp die Karte zeigen und verdeckt vor sich ablegen.
- 4 Bei falschem Tipp tippen die anderen reihum im Uhrzeigersinn; der erste richtige Tipp gewinnt die Karte.
- 5 Tippt niemand richtig, kommt die Karte unter den Stapel.
- 6 Neue Karte vom Stapel ziehen, offen in die Lücke legen, allen Zeit zum Einprägen geben und wieder umdrehen.

Sonderregeln

- Wird eine Karte zum Nachlegen gezogen, dürfen sich alle Spieler das neue Tier einprägen, bevor es verdeckt wird.
- Eine Karte, zu der niemand das richtige Merkmal nennt, kommt unter den Stapel und kann später erneut ausliegen.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird mit Lücken in der Reihe weitergespielt.
- Die Merkmalkarten liegen dauerhaft offen aus und dürfen jederzeit angeschaut werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald der Augenzwürfel auf eine Position zeigt, an der keine Karte mehr liegt. Danach zählen alle ihre gewonnenen Tierkarten. Wer die meisten hat, gewinnt die Partie. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Für den Einstieg mit nur 4 oder 5 Tierkarten statt 6 beginnen.
- Zunächst nur mit dem Augenzwürfel spielen: Gefragt ist dann allein, welches Tier auf der gewürfelten Position liegt.
- Ebenfalls nur mit dem Augenzwürfel spielen, dabei aber Tier und Kopfbedeckung der Position nennen.
- Eine feste Kartenzahl vereinbaren: Wer sie zuerst erreicht, gewinnt. Dadurch endet die Partie früher.

Tipps

- Merke dir die Tiere in ihrer Reihenfolge von links nach rechts, denn der Augenwürfel fragt immer nach einer Position.
- Nutze die offen liegenden Merkmalkarten, um dir die fünf möglichen Antworten je Kategorie ins Gedächtnis zu rufen.
- Hör genau zu, wenn Mitspieler falsch tippen: Diese Antwort kannst du bei deinem eigenen Tipp ausschließen.
- Aufgedeckte Karten verraten viel. Präge dir ein, welche Tiere schon weg sind und welche neu in die Lücke gelegt wurden.
- Konzentriere dich besonders auf frisch nachgelegte Karten, denn sie werden schnell wieder abgefragt.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn mein Tipp falsch ist?

Dann tippen die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn. Nennt jemand die richtige Antwort, deckst du die Karte auf und dieser Spieler bekommt sie.

Was geschieht, wenn niemand richtig tippt?

Die Karte wird unter den Kartenstapel gelegt. Anschließend wird eine neue Karte gezogen und offen in die Lücke gelegt.

Darf ich die Karte ansehen, bevor ich tippe?

Nein. Du nennst zuerst deinen Tipp und nimmst dir danach die Karte verdeckt, um sie für dich anzuschauen.

Wie lese ich den Augenzwürfel ab?

Die gewürfelte Augenzahl zählt die Positionen von links. Eine 3 bedeutet also die dritte Karte von links in der Reihe.

Was tun wir, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Ihr spielt mit den Lücken in der Reihe weiter. Es wird dann keine neue Karte mehr nachgelegt.

Wann genau ist das Spiel zu Ende?

Sobald der Würfel eine Position anzeigt, an der keine Karte mehr liegt, endet das Spiel sofort. Danach werden die gesammelten Tierkarten gezählt.

Dürfen wir die Merkmalkarten während des Spiels anschauen?

Ja. Sie liegen die ganze Zeit offen aus und helfen euch, euch an die möglichen Merkmale zu erinnern.

Gibt es eine einfachere Variante für jüngere Kinder?

Ja. Ihr könnt mit nur 4 oder 5 Tierkarten starten oder zunächst allein mit dem Augenzwürfel spielen und nur nach dem Tier fragen.

Können wir die Spieldauer verkürzen?

Ja. Legt vorher eine Kartenzahl fest. Wer diese Anzahl zuerst gesammelt hat, gewinnt, und das Spiel endet früher.

Wer beginnt die Partie?

Der älteste Spieler macht den Anfang, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Reiner Knizia
Erscheinungsjahr	2009
Edition / Regelstand	THINK – Training für den Kopf, kids
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand THINK – Training für den Kopf, kids, zuletzt geprüft am 11.10.2026. 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/alles-gemerkt/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/alles-gemerkt/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026