



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Anderland

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 6

JAHREN

10

MINUTEN

Anderland ist ein schnelles Reaktions- und Denkspiel für 2 bis 6 Personen ab 6 Jahren. In dieser verdrehten Welt gilt alles genau andersherum: Links wird zu Rechts, der Hund miaut und statt des Namens rufst du das Geräusch. Wer die Verdrehungen am schnellsten im Kopf auflöst und die richtige Antwort ruft, sammelt die meisten Karten.

Spielziel

Du willst möglichst viele Aufgabenkarten gewinnen. Dafür musst du als Erster die richtige Antwort rufen, obwohl in Anderland alle Angaben vertauscht sind.

Vorbereitung

Für die Grundvariante legst du die rote Oben-Unten-Links-Rechts-Karte in die Tischmitte. An ihre vier Seiten kommen Hund, Katze, Trommel und Klavier, wobei Hund und Katze sich nicht gegenüberliegen dürfen. Die 16 roten Aufgabenkarten mischst du und legst sie verdeckt als Stapel bereit. Alles blaue Material und die übrigen 4 Gegenstandskarten bleiben in der Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Ein beliebiger Mitspieler deckt die oberste Aufgabenkarte zügig auf, damit alle sie gleichzeitig sehen.
- 2 Der obere Teil der Karte nennt eine Richtung. Du suchst auf der genau entgegengesetzten Seite.
- 3 Dort siehst du einen Gegenstand. Beachte: Hund und Katze sind vertauscht, ebenso Trommel und Klavier.
- 4 Der untere Teil der Karte verlangt "Name" oder "Geräusch". Auch das ist vertauscht: Bei "Name" rufst du das Geräusch, bei "Geräusch" den Namen.
- 5 Wer zuerst richtig ruft, nimmt die Karte. Wer falsch ruft, ist in dieser Runde raus.

So gewinnt ihr

Gespielt wird, bis der Stapel aufgebraucht ist. Wer die meisten Aufgabenkarten vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielziel

In Anderland ist alles verkehrt herum, und genau darum geht es: Du musst die Verdrehungen blitzschnell im Kopf zurückdrehen und die passende Antwort rufen. Jede richtige und schnellste Antwort bringt dir die aufgedeckte Aufgabenkarte als Gewinn. Ziel ist es, am Ende mehr Karten gesammelt zu haben als alle anderen. In der Profivariante gewinnst du, sobald du 6 Karten besitzt.

Spielmaterial

42 Karten insgesamt

8 Gegenstandskarten

2 Oben-Unten-Links-Rechts-Karten

32 Aufgabenkarten

Spielaufbau

- Für die Grundvariante brauchst du nur 4 Gegenstandskarten: Hund, Katze, Trommel und Klavier. Die anderen 4 legst du zurück in die Schachtel.
- Von den Richtungskarten kommt allein die rote (Oben-Unten-Links-Rechts) zum Einsatz, dazu die 16 roten Aufgabenkarten. Sämtliche blauen Karten kommen in die Schachtel.
- Die rote Richtungskarte mit Oben, Unten, Links und Rechts legst du in die Mitte des Tisches.
- An jede ihrer vier Seiten legst du eine Gegenstandskarte an – etwa so: der Hund oben, die Katze auf der rechten Seite, die Trommel unten und das Klavier auf der linken Seite.
- Die Verteilung ist frei wählbar, mit einer Einschränkung: Hund und Katze dürfen nicht gegenüberliegen.
- Mische die 16 roten Aufgabenkarten und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
- Setzt kleinere Kinder so an den Tisch, dass sie Bilder und Wörter aufrecht vor sich sehen.

Spielbeginn

Ein beliebiger Spieler übernimmt das Aufdecken und zieht die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Wichtig ist, dass die Karte sehr schnell umgedreht wird, damit wirklich alle sie im selben Moment sehen. Danach suchen alle gleichzeitig, eine feste Reihenfolge gibt es nicht.

Spielablauf

Die drei Verdrehungen der Grundvariante

Bevor ihr loslegt, müsst ihr euch drei Dinge merken.

- 1 **Richtungen sind vertauscht.** Steht auf der Karte "Links", suchst du rechts. Bei "Rechts" suchst du links. Bei "Oben" schaust du nach unten, bei "Unten" nach oben. Du suchst also immer auf der gegenüberliegenden Seite.
- 2 **Tiere und Instrumente sind vertauscht.** Das Bild der Katze bedeutet Hund und macht "Wau-Wau". Das Bild des Hundes bedeutet Katze und macht "Miau". Genauso sind Trommel und Klavier getauscht: Die Trommel macht "Didelim", das Klavier "Bumm-Bumm".
- 3 **Name und Geräusch sind vertauscht.** Fragt die Karte nach dem Namen, rufst du das Geräusch. Fragt sie nach dem Geräusch, rufst du den Namen.

Ablauf einer Runde

- 1 Die oberste Aufgabenkarte wird schnell aufgedeckt.
- 2 Der obere Bereich der Karte sagt, wo gesucht wird. Drehe die Richtung um.
- 3 Schau dir die Gegenstandskarte an, die an dieser Seite liegt, und löse die Vertauschung von Hund/Katze bzw. Trommel/Klavier auf.
- 4 Der untere Bereich der Karte sagt, ob Name oder Geräusch gefragt ist. Auch das drehst du um.
- 5 Alle suchen still für sich. Wer die Lösung hat, ruft sie laut.

Zwei Beispiele aus der Anleitung

- Auf der Karte steht oben "Links", also suchst du rechts. Unten steht "Geräusch", also nennst du den Namen. Die richtige Antwort lautet in diesem Fall "Hund".
- Auf der Karte steht oben "Oben", also suchst du unten. Unten steht "Name", also nennst du das Geräusch. Die richtige Antwort lautet in diesem Fall "Didelim".

Auswertung

Wer zuerst die korrekte Antwort nennt, bekommt die aufgedeckte Aufgabenkarte und legt sie vor sich ab. Ruft jemand etwas Falsches, ist er für diese Runde raus und darf nicht erneut antworten. Die übrigen Spieler suchen weiter, bis die richtige Lösung fällt. Danach wird die nächste Karte aufgedeckt.

Der Spielzug

- 1 Die oberste Aufgabenkarte wird zügig aufgedeckt, sodass alle sie gleichzeitig sehen.
- 2 Alle lesen die Richtungsangabe im oberen Kartenbereich und suchen auf der entgegengesetzten Seite.
- 3 Der dort liegende Gegenstand wird gedanklich getauscht (Hund/Katze, Trommel/Klavier, in der Profivariante auch Hahn/Ente und Hupe/Wecker).
- 4 Die Angabe im unteren Kartenbereich wird umgedreht: "Name" bedeutet Geräusch, "Geräusch" bedeutet Name.
- 5 Die Lösung wird laut gerufen.
- 6 Der schnellste richtige Ruf gewinnt die Karte. Falschrüfer setzen für diese Runde aus.

Sonderregeln

- Wer eine falsche Antwort ruft, scheidet für die laufende Runde aus und darf kein zweites Mal rufen.
- Beim Aufbau der Grundvariante dürfen Hund und Katze nicht einander gegenüberliegen.
- Die Aufgabenkarte muss so schnell wie möglich umgedreht werden, damit niemand einen Blickvorteil hat.
- Kleine Kinder sollten so sitzen, dass sie Bilder und Wörter richtig herum vor sich haben.

Spielende und Gewinn

In der Grundvariante wird so lange Runde für Runde gespielt, bis der verdeckte Stapel aufgebraucht ist. Sieger ist, wer die meisten Aufgabenkarten gesammelt hat. In der Profivariante endet das Spiel, sobald jemand 6 Aufgabenkarten gewonnen hat; diese Person ist Sieger. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Grundvariante:** Nur die 4 Gegenstandskarten Hund, Katze, Trommel und Klavier, die rote Oben-Unten-Links-Rechts-Karte und die 16 roten Aufgabenkarten. Es gelten drei Verdrehungen.
- **Profivariante:** Zusätzlich sind Rot und Blau vertauscht. Eine rote Aufgabenkarte verweist auf die blaue Oben-Unten-Links-Rechts-Karte und umgekehrt. Beide Oben-Unten-Links-Rechts-Karten liegen mit etwa 30 cm Abstand offen aus, alle 8 Gegenstandskarten werden beliebig an ihre Seiten angelegt. Dazu kommen Hahn (Bild der Ente, "Kikeriki") und Ente (Bild des Hahns, "Quak-Quak") sowie Hupe ("Möp-Möp") und Wecker ("Ring-Ring"), die ebenfalls paarweise vertauscht sind. Gespielt wird mit allen 32 Aufgabenkarten, gewonnen hat, wer zuerst 6 Karten besitzt.

Tipps

- Präge dir vor der ersten Runde die Gegenstandspaare ein. Wer Hund und Katze sowie Trommel und Klavier sicher tauscht, spart entscheidende Sekunden.
- Arbeite die Karte immer in derselben Reihenfolge ab: erst die Richtung umdrehen, dann den Gegenstand umdrehen, dann Name und Geräusch tauschen.
- Rufe nicht vorschnell. Eine falsche Antwort schließt dich für die ganze Runde aus, während die anderen in Ruhe weitersuchen dürfen.
- Merke dir die Lage der vier Gegenstände. Sie bleibt während der Partie gleich, du musst also nur noch die Richtung umrechnen.
- Steigt erst nach mehreren Partien auf die Profivariante um, denn dort kommt mit dem Farbtasch eine vierte Denkstufe hinzu.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich eine falsche Antwort rufe?

Du scheidest für diese Runde aus und darfst kein weiteres Mal rufen. Die anderen suchen weiter, bis jemand richtig antwortet.

Warum darf der Hund nicht gegenüber der Katze liegen?

Die Anleitung schreibt diese Einschränkung für den Aufbau der Grundvariante vor. Eine Begründung nennt sie nicht.

Auf der Karte steht "Name" – was muss ich rufen?

Du rufst das Geräusch des Gegenstands, denn Name und Geräusch sind in Anderland vertauscht. Beim Klavier wäre die Antwort also "Didelim".

Sehe ich beim Bild des Hundes wirklich einen Hund?

Nein. Das Bild des Hundes steht für die Katze und macht "Miau", das Bild der Katze steht für den Hund und macht "Wau-Wau". Genauso sind Trommel und Klavier getauscht.

Wer deckt die Aufgabenkarten auf?

Ein beliebiger Spieler deckt die oberste Karte des verdeckten Stapels auf. Das muss sehr schnell geschehen, damit alle die Karte gleichzeitig sehen.

Was ändert sich in der Profivariante?

Zusätzlich zu den drei bekannten Verdrehungen sind Rot und Blau vertauscht. Bei einer roten Aufgabenkarte suchst du also an der blauen Oben-Unten-Links-Rechts-Karte. Außerdem kommen Hahn, Ente, Hupe und Wecker dazu.

Wann endet die Profivariante?

Sie endet, sobald ein Spieler 6 Aufgabenkarten gewonnen hat. Diese Person ist Sieger.

Wie viele Karten brauche ich für die Grundvariante?

Du benötigst 4 Gegenstandskarten (Hund, Katze, Trommel, Klavier), die rote Oben-Unten-Links-Rechts-Karte und die 16 roten Aufgabenkarten. Alles Übrige bleibt in der Schachtel.

Was gilt bei Gleichstand in der Grundvariante?

Dazu macht die Anleitung keine Angabe. Sie nennt nur, dass gewinnt, wer die meisten Karten gesammelt hat.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Autor	Reinhard Staupe
Erscheinungsjahr	2010
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 Anleitung von AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Regelstand Version 1.0, zuletzt geprüft am 14.09.2026. 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/anderland/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026