



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

ARSCHMALLOWS

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 9

JAHREN

45

MINUTEN

einfach

EINSTIEG

Arschmallows ist ein Kartenspiel von Denkriesen, bei dem jeder 6 verdeckte Karten vor sich liegen hat und nur 2 davon kennt. Ihr tauscht Runde für Runde Karten aus, um möglichst niedrige Werte vor euch zu sammeln. Wer nach 6 Runden die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

Spielziel

Sammelt in eurer Auslage möglichst niedrige Kartenwerte. Nach 6 Runden gewinnt, wer insgesamt die wenigsten Punkte hat.

Vorbereitung

Mischt die Karten und legt jedem 6 Karten verdeckt vor sich hin. Der Rest wird zum Nachziehstapel, die oberste Karte kommt offen daneben als Ablagestapel. Jeder darf sich einmal 2 seiner eigenen Karten ansehen, danach nicht mehr.

So spielt ihr

- 1 Wer dran ist, nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel oder die offene Karte vom Ablagestapel.
- 2 Entweder tauscht ihr sie verdeckt gegen eine eurer Tischkarten und legt die alte Karte offen ab.
- 3 Oder ihr legt die gezogene Karte direkt ab und müsst dafür eine eurer Tischkarten aufdecken. Diese ist dann gesperrt.
- 4 Eine vom Nachziehstapel gezogene Aktionskarte dürft ihr stattdessen auch ausspielen.
- 5 Wer glaubt, die wenigsten Punkte zu haben, ruft am Ende seines Zuges "Arschmallows". Alle anderen sind noch einmal dran, dann wird gezählt.

So gewinnt ihr

Nach jeder Runde notiert ihr die Summe eurer Kartenwerte. Nach 6 Runden gewinnt, wer die niedrigste Gesamtpunktzahl hat.

Spielziel

Bei Arschmallows geht es darum, möglichst niedrige Kartenwerte in der eigenen Auslage zu haben. Am Ende jeder Runde zählt ihr alle Werte eurer Tischkarten zusammen. Wer in einer Runde die niedrigste Summe hat, gewinnt diese Runde. Das Spiel gewinnt, wer nach 6 Runden insgesamt die wenigsten Punkte gesammelt hat.

Spielmaterial

Zahlenkarten

Aktionskarten

Spielaufbau

- Mischt alle Karten gründlich.
- Jeder Spieler bekommt 6 Karten, die verdeckt vor ihm ausgelegt werden. Das sind seine Tischkarten.
- Die übrigen Karten bilden verdeckt den Nachziehstapel in der Tischmitte.
- Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie daneben. Sie eröffnet den Ablagestapel.
- Jeder darf sich jetzt genau einmal 2 seiner verdeckten Tischkarten anschauen.
- Danach dürft ihr eure Karten weder noch einmal ansehen noch umsortieren.

Spielbeginn

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Den ersten Zug macht, wer zuletzt genascht hat. In den folgenden Runden beginnt jeweils der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten.

Spielablauf

Der Spielzug

Wer an der Reihe ist, nimmt sich zuerst eine Karte. Entweder zieht ihr verdeckt die oberste Karte vom Nachziehstapel und seht sie euch an, oder ihr nehmt die offen liegende Karte vom Ablagestapel. Danach habt ihr 3 Möglichkeiten:

- 1 **Tauschen:** Ihr legt die neue Karte verdeckt an die Stelle einer eurer Tischkarten. Die ausgetauschte Karte kommt offen auf den Ablagestapel.
- 2 **Ablehnen:** Ihr legt die gezogene Karte sofort auf den Ablagestapel. Als Ausgleich müsst ihr eine eurer verdeckten Tischkarten umdrehen. Diese Karte bleibt für den Rest der Runde offen liegen und ist gesperrt.
- 3 **Aktion nutzen:** Ist die gezogene Karte eine Aktionskarte, dürft ihr die aufgedruckte Aktion ausführen. Alternativ könnt ihr sie wie unter 1 oder 2 behandeln.

Sobald eine Karte auf dem Ablagestapel liegt, ist der Zug vorbei und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Aktionskarten

Die Aktion einer Aktionskarte dürft ihr nur nutzen, wenn ihr die Karte vom Nachziehstapel gezogen habt. Vom Ablagestapel genommen ist sie eine normale Karte. Wollt ihr die Aktion ausführen, sagt ihr das sofort an und legt die Karte anschließend auf den Ablagestapel. In diesem Fall wird in diesem Zug keine Tischkarte getauscht und auch keine Karte durch Aufdecken gesperrt.

Es gibt 3 Arten von Aktionskarten:

- **Spionieren:** Schaut euch eine beliebige Tischkarte an, eure eigene oder die eines Mitspielers.
- **Zwei Extrazüge:** Ihr dürft direkt 2 weitere Züge machen.
- **Tauschen:** Tauscht eine eurer verdeckten Tischkarten gegen eine verdeckte Tischkarte eines Mitspielers. Gesperrte, also offen liegende Karten dürfen nicht getauscht werden.

Karten loswerden

Habt ihr verdeckt 3 oder mehr Zahlenkarten mit dem gleichen Wert vor euch liegen, könnt ihr sie zu Beginn eures Zuges gegen die gerade aufgenommene Karte eintauschen. Bei Aktionskarten genügen schon 2 gleiche. Die abgegebenen Karten wandern auf den Ablagestapel, die aufgenommene Karte legt ihr verdeckt zu euren Tischkarten. So habt ihr anschließend weniger als 6 Karten vor euch liegen. Irrt ihr euch und die Karten passen nicht zusammen, müsst ihr sie alle verdeckt zurücklegen. Die gezogene Karte kommt als Strafkarte verdeckt dazu.

Nachziehstapel leer

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit. Die oberste Karte kommt wieder offen daneben.

Runde beenden

Eine Runde endet auf 2 Arten:

- Ein Spieler glaubt am Ende seines Zuges, die niedrigste Punktsumme zu haben, und ruft "Arschmallows".
- Ein Spieler hat nur noch offene, also gesperrte Tischkarten vor sich.

Nach dem Ausruf beziehungsweise dem Auslösen kommt jeder andere Spieler noch genau einmal an die Reihe. Dann deckt ihr alle Karten auf, addiert die Werte und schreibt das Ergebnis in eine Liste.

Wer die Runde beendet hat, muss tatsächlich die niedrigste Punktzahl aller Spieler haben. Sonst werden seine Rundenpunkte zur Strafe verdoppelt. Eine Ausnahme gilt bei Minuswerten: Beendet jemand die Runde mit negativer Röststufe, etwa -2, und ein Mitspieler liegt noch tiefer, etwa bei -3, dann bleibt die Verdopplung aus.

Die nächste Runde eröffnet der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten.

Der Spielzug

- 1 Nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel (verdeckt, du schaust sie dir an) oder die offene Karte vom Ablagestapel.
- 2 Wenn du 3 gleiche Zahlenkarten oder 2 gleiche Aktionskarten verdeckt vor dir liegen hast, kannst du sie jetzt gegen die aufgenommene Karte abgeben.
- 3 Entscheide dich sonst: Karte verdeckt gegen eine Tischkarte tauschen (alte Karte offen ablegen), Karte ablehnen und ablegen (dafür eine Tischkarte aufdecken und sperren) oder eine vom Nachziehstapel gezogene Aktionskarte ansagen und ausspielen.
- 4 Liegt eine Karte auf dem Ablagestapel, ist dein Zug beendet.
- 5 Glaubst du, die niedrigste Summe zu haben, kannst du jetzt "Arschmallows" rufen. Sonst ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

Sonderregeln

- Nach dem einmaligen Anschauen von 2 Karten zu Beginn dürfen die Tischkarten weder erneut angesehen noch umgelegt werden.
- Wer die Runde beendet und nicht die niedrigste Punktzahl hat, bekommt seine Rundenpunkte verdoppelt.
- Keine Verdopplung, wenn der Rundenbeender bereits im Minus lag und nur von einem noch niedrigeren Minuswert unterboten wurde.
- Aktionen dürfen nur mit Aktionskarten ausgeführt werden, die vom Nachziehstapel gezogen wurden.
- Wer eine Aktion ausspielt, tauscht in diesem Zug keine Tischkarte und sperrt auch keine Karte.
- Gesperrte, offen liegende Karten können nicht durch die Aktionskarte Tauschen getauscht werden.
- Wer beim Ablegen gleicher Karten falsch liegt, nimmt alle Karten verdeckt zurück und zusätzlich die gezogene Karte als Strafkarte.
- Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel genutzt; die oberste Karte kommt offen daneben.
- Die verschiedenen Karten sind unterschiedlich häufig im Spiel enthalten.

Spielende und Gewinn

Am Ende jeder Runde werden alle Tischkarten aufgedeckt und die Werte addiert. Die Summe wird für jeden Spieler notiert. Die Runde gewinnt, wer die niedrigste Summe hat. Das Spiel geht über 6 Runden. Sieger ist, wer danach die geringste Gesamtpunktzahl hat. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Kindermodus ab 7 Jahren: Für ein schnelleres und einfacheres Spiel empfiehlt der Verlag, mit nur 4 statt 6 Tischkarten zu spielen.

Tipps

- Merkt euch die 2 Karten, die ihr zu Beginn gesehen habt. Ihr dürft später nicht mehr nachschauen.
- Ruft "Arschmallows" nur, wenn ihr euch sicher seid. Liegt ein Mitspieler tiefer, werden eure Punkte verdoppelt.
- Nutzt die Spionieren-Karte, um Karten der Mitspieler anzusehen. So schätzt ihr besser ab, ob sich das Beenden lohnt.
- Sammelt gleiche Zahlenwerte verdeckt: 3 gleiche Zahlenkarten oder 2 gleiche Aktionskarten könnt ihr abgeben und so eure Auslage verkleinern.
- Deckt beim Ablehnen einer Karte nur dann eine Tischkarte auf, wenn ihr sie ohnehin behalten wollt. Gesperrte Karten könnt ihr nicht mehr tauschen.

Häufige Fragen

Darf ich meine verdeckten Karten während der Runde noch einmal ansehen?

Nein. Nur zu Beginn dürft ihr euch einmalig 2 eurer Karten anschauen. Danach ist erneutes Ansehen ebenso verboten wie das Umsortieren.

Was passiert, wenn ich die gezogene Karte nicht haben will?

Ihr legt sie direkt auf den Ablagestapel. Dafür müsst ihr eine eurer verdeckten Tischkarten aufdecken. Diese Karte ist ab dann gesperrt.

Kann ich eine Aktionskarte vom Ablagestapel nehmen und ihre Aktion nutzen?

Nein. Die Aktion darf nur ausgeführt werden, wenn die Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde.

Darf ich nach dem Ausspielen einer Aktion in demselben Zug noch eine Karte tauschen?

Nein. Wer eine Aktion ausspielt, tauscht in diesem Zug keine Tischkarte und sperrt auch keine Karte durch Ablegen.

Was passiert, wenn ich "Arschmallows" rufe, aber jemand weniger Punkte hat?

Dann werden eure Punkte für diese Runde verdoppelt. Ausnahme: Ihr habt selbst einen negativen Wert und werdet nur von einem noch niedrigeren Minuswert unterboten. Dann bleibt die Verdopplung aus.

Endet die Runde auch ohne den Ausruf?

Ja. Sobald ein Spieler nur noch offene, gesperrte Tischkarten vor sich hat, endet die Runde ebenfalls. Alle anderen sind dann noch einmal dran.

Wie viele gleiche Karten brauche ich, um sie abzulegen?

Bei Zahlenkarten mindestens 3 mit gleichem Wert, bei Aktionskarten genügen 2 derselben Art. Die Karten müssen verdeckt vor euch liegen und werden gegen die zu Zugbeginn aufgenommene Karte getauscht.

Was passiert, wenn ich versehentlich falsche Karten ablegen will?

Ihr müsst die Karten verdeckt zurück vor euch legen. Zusätzlich kommt die gezogene Karte als Strafkarte verdeckt dazu.

Darf ich mit der Tauschen-Aktion eine offen liegende Karte eines Mitspielers nehmen?

Nein. Gesperrte Karten sind vom Tausch ausgenommen. Getauscht wird nur zwischen verdeckten Karten.

Wer beginnt die nächste Runde?

Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten eröffnet die folgende Runde.

Informationen zum Spiel

Verlag	Denkriesen
Erscheinungsjahr	2026
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Denkriesen, 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/arschmallows/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 15.09.2026