



Buchstabensuche - Der kleine Rabe Socke

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 6

JAHREN

15

MINUTEN

Bei der Buchstabensuche zum kleinen Raben Socke bringt ihr Bilder und Anfangsbuchstaben zusammen. Auf jeder Karte stehen zwei Motive und zwei Buchstaben, die nicht zueinander passen – ihr kombiniert sie über mehrere Karten hinweg zu Paaren. Drei Spielvarianten bieten ruhiges Reihumspiel oder hektisches Rufen im Wettlauf.

Spielziel

Ihr bildet Paare aus einem Motiv und dem passenden Anfangsbuchstaben, zum Beispiel Igel und I. Je nach Variante gewinnt, wer als Erster alle Karten oder Chips los ist oder die meisten Karten sammelt.

Vorbereitung

Jeder nimmt eine Übersichtstafel und legt sie vor sich ab. Darauf stehen alle Motive mit ihren Anfangsbuchstaben. Vor der ersten Partie solltet ihr die Motive gemeinsam durchsprechen. Danach entscheidet ihr euch für Variante A, B oder C und baut entsprechend auf.

So spielt ihr

- 1 In Variante A bekommt jeder 3 Handkarten, 3 Karten liegen offen in der Mitte, der Rest bildet einen verdeckten Stapel.
- 2 Bist du dran, kombinierst du eine Handkarte mit einer offenen Karte zu einem Paar aus Motiv und Buchstabe.
- 3 Du zeigst die Handkarte, nennst das Paar laut und legst einen Chip auf das benutzte Motiv oder den Buchstaben in der Mitte.
- 4 Belegte Motive und Buchstaben sind für den Rest der Runde gesperrt.
- 5 Wer kein Paar mehr findet, passt und scheidet für diese Runde aus.
- 6 Der letzte verbliebene Spieler gewinnt die Runde und legt eine seiner Handkarten beiseite.

So gewinnt ihr

In Variante A gewinnt, wer als Erster seine letzte Handkarte abgeben konnte. In Variante B siegt die größte Kartensammlung, in Variante C der erste Spieler ohne Chips.

Spielziel

Ihr sollt Paare bilden, die immer aus einem Motiv und dem dazu passenden Anfangsbuchstaben bestehen – etwa Schaf und S oder Koffer und K. Da auf jeder Karte die abgebildeten Motive und die aufgedruckten Buchstaben absichtlich nicht zusammenpassen, müsst ihr über mehrere Karten hinweg kombinieren. Wer ein Paar entdeckt, nennt es laut und deutlich. Zwei gleiche Buchstaben oder zwei gleiche Motive ergeben ausdrücklich kein Paar.

Spielmaterial

23 Spielkarten

30 Chips

5 Übersichtstafeln

Spielaufbau

- Jeder Mitspieler nimmt sich eine Übersichtstafel und legt sie offen vor sich hin.
- Vor der ersten Partie besprecht ihr gemeinsam, welches Motiv welchen Namen trägt und mit welchem Buchstaben es beginnt.
- Variante A: Alle Karten mischen, jedem 3 Karten auf die Hand geben, 3 Karten offen in die Tischmitte legen, den Rest verdeckt als Stapel bereitlegen. Die Chips kommen als Vorrat daneben.
- Variante B: Der älteste Spieler wird Spielleiter, mischt die Karten, legt eine offen in die Mitte und nimmt den Rest verdeckt auf die Hand. Chips braucht ihr hier nicht.
- Variante C: Verteilt die Chips gleichmäßig, überzählige Chips wandern zurück in die Schachtel. Mischt die Karten und legt 8 davon verdeckt in die Mitte, die restlichen Karten legt ihr beiseite.

Spielbeginn

In Variante A eröffnet der älteste Mitspieler die erste Runde, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. In Variante B beginnt der Spielleiter, indem er die zweite Karte zügig aufdeckt. In Variante C startet ihr gemeinsam auf ein Startzeichen hin und dreht alle 8 Karten gleichzeitig um.

Spielablauf

Was ein Paar ist

Ein Paar besteht aus einem Motiv auf der einen Karte und dem passenden Anfangsbuchstaben auf einer anderen Karte. Wer ein Paar sieht, sagt es klar an, zum Beispiel "I wie Igel". Zwei identische Buchstaben zählen nicht, zwei gleiche Motive ebenfalls nicht. Zu C, X und Y gibt es keine Motive, diese Buchstaben stehen nur der Vollständigkeit halber auf den Tafeln.

Variante A: reihum kombinieren

- 1 Wähle eine deiner Handkarten und eine der offenen Karten in der Tischmitte.
- 2 Es ist egal, ob das Motiv auf deiner Handkarte liegt und der Buchstabe in der Mitte oder umgekehrt.
- 3 Zeige deine Handkarte vor und nenne Motiv und Buchstaben laut.
- 4 Lege einen Chip aus dem Vorrat genau auf das benutzte Motiv oder den benutzten Buchstaben der Tischkarte.
- 5 Nimm deine gezeigte Karte zurück auf die Hand.

Mit jedem Chip schrumpfen die Möglichkeiten, denn abgedeckte Symbole sind für die laufende Runde tabu. Wer an der Reihe ist und kein Paar mehr bilden kann, passt und ist für diese Runde raus. Die Übrigen machen weiter, bis nur noch eine Person übrig ist. Diese gewinnt die Runde und legt eine beliebige Handkarte beiseite – sie spielt danach mit einer Karte weniger.

Für die neue Runde legt ihr auch die 3 offenen Karten aus der Mitte beiseite, gebt die Chips in den Vorrat zurück und deckt 3 frische Karten vom Stapel auf. Der Rundensieger eröffnet. Ist der verdeckte Stapel leer, mischt ihr alle beiseitegelegten Karten zu einem neuen Stapel.

Variante B: schnell rufen

Der Spielleiter spielt ganz normal mit. Er deckt zügig eine zweite Karte auf, damit alle sie zur gleichen Zeit sehen. Nun suchen alle gleichzeitig ein Paar auf den ausliegenden Karten und rufen es laut aus. Findet niemand etwas, kommt eine weitere offene Karte dazu. Wer als Erster ein Paar korrekt ausruft, bekommt alle offen liegenden Karten bis auf eine und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach deckt der Spielleiter die nächste Karte auf.

Variante C: alle gleichzeitig

Auf ein Startzeichen dreht ihr die 8 Karten um. Es gibt keine Reihenfolge, ihr spielt wild durcheinander. Wer ein Paar findet, ruft es laut aus, zeigt mit den Fingern darauf und legt einen eigenen Chip auf den verwendeten Buchstaben. Ein abgedeckter Buchstabe darf in dieser Runde nicht noch einmal genutzt werden. Ziel ist es, möglichst viele Paare zu finden und dadurch die eigenen Chips loszuwerden. Geht kein Paar mehr, endet die Runde: Chips zurück in die Schachtel, alle Karten neu mischen und wieder 8 Karten verdeckt auslegen.

Der Spielzug

- 1 (Variante A) Suche ein Paar aus einer Handkarte und einer offenen Karte in der Mitte.
- 2 Zeige deine Handkarte vor.
- 3 Nenne Motiv und Buchstaben laut und deutlich.
- 4 Lege einen Chip auf das genutzte Motiv oder den genutzten Buchstaben der Tischkarte.
- 5 Nimm deine Karte zurück auf die Hand.
- 6 Kannst du kein Paar bilden, passt du und scheidest für die Runde aus. Sonst ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

Sonderregeln

- Zu C, X und Y gibt es keine Motive. Diese Buchstaben kommen im Spiel nicht vor.
- Zwei gleiche Buchstaben bilden kein Paar, zwei gleiche Motive ebenfalls nicht.
- In Variante A und C sind Motive beziehungsweise Buchstaben, auf denen ein Chip liegt, für den Rest der Runde gesperrt.
- In Variante A muss man passen, wenn kein Paar möglich ist, und ist für diese Runde ausgeschieden.
- In Variante B soll der Spielleiter die Karten schnell aufdecken, damit alle sie gleichzeitig sehen.

Spielende und Gewinn

In Variante A endet das Spiel, sobald ein Mitspieler seine letzte Handkarte abgeben konnte – dieser Spieler gewinnt. In Variante B ist Schluss, wenn der Spielleiter die letzte Karte aufgedeckt hat und niemand mehr ein Paar findet; es gewinnt, wer die meisten Karten vor sich liegen hat. In Variante C siegt, wer als Erster seinen letzten Chip abgelegt hat.

Varianten

- Variante A: Kartenspiel reihum mit 3 Handkarten und 3 offenen Karten. Rundensieger legt je eine Handkarte ab.
- Variante B: Reaktionsspiel mit Spielleiter, der nacheinander Karten aufdeckt. Wer zuerst ein Paar ruft, sammelt die Karten.
- Variante C: Alle spielen gleichzeitig mit 8 offenen Karten und versuchen, ihre eigenen Chips loszuwerden.

Tipps

- Behalte die Übersichtstafel im Blick. Dort steht zu jedem Motiv der passende Anfangsbuchstabe.
- In Variante A lohnt es sich zu überlegen, welches Symbol du mit dem Chip abdeckst: Du nimmst damit auch den anderen eine Möglichkeit weg.
- Deine Handkarten bleiben in Variante A erhalten, weil du die gezeigte Karte zurücknimmst. Prüfe deshalb alle 3 Karten gegen alle offenen Karten.
- Denke daran, dass Motiv und Buchstabe auf beiden Seiten liegen dürfen – auch der Buchstabe auf deiner Handkarte kann zum Motiv in der Mitte passen.
- Gleiche Buchstaben und gleiche Motive sind keine Lösung. Wer das im Eifer ruft, verschenkt in den schnellen Varianten Zeit.

Häufige Fragen

Zählen zwei gleiche Buchstaben als Paar?

Nein. Ein Paar besteht immer aus einem Motiv und dem passenden Anfangsbuchstaben. Zwei gleiche Buchstaben oder zwei gleiche Motive gelten nicht.

Warum gibt es keine Motive zu C, X und Y?

Diese drei Buchstaben stehen nur der Vollständigkeit halber auf den Übersichtstafeln. Im Spiel kommen sie nicht vor.

Was passiert in Variante A, wenn ich kein Paar bilden kann?

Dann musst du passen und scheidest für diese Runde aus. Die anderen spielen weiter, bis nur noch eine Person übrig ist.

Verliere ich in Variante A die Handkarte, die ich für ein Paar benutzt habe?

Nein. Du zeigst die Karte nur vor und nimmst sie danach wieder auf die Hand.

Darf ein Motiv, auf dem schon ein Chip liegt, erneut genutzt werden?

Nein. Motive und Buchstaben mit Chip sind für den Rest der laufenden Runde gesperrt.

Was bekommt der Rundensieger in Variante A?

Er legt eine beliebige Handkarte beiseite und spielt ab dann mit einer Karte weniger. Außerdem beginnt er die nächste Runde.

Was passiert in Variante A, wenn der verdeckte Stapel leer ist?

Ihr mischt alle beiseitegelegten Karten und nutzt sie als neuen verdeckten Stapel.

Wie viele Karten gewinnt man in Variante B?

Wer als Schnellster ein Paar korrekt ausruft, nimmt alle offen ausliegenden Karten bis auf eine und legt sie verdeckt vor sich ab.

Spielt der Spielleiter in Variante B mit?

Ja. Der älteste Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters, nimmt aber ganz normal am Spiel teil.

Wozu dienen die Chips in Variante C?

Die Chips werden zu Beginn gleichmäßig verteilt. Für jedes gefundene Paar legst du einen eigenen Chip auf den genutzten Buchstaben und wirst ihn so los.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Edition / Regelstand	Version 1.0
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO, zuletzt geprüft am 03.09.2026. 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/buchstabensuche-der-kleine-rabe-socke/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/buchstabensuche-der-kleine-rabe-socke/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026