



Denksport

Spielanleitung – kurz erklärt

1–6

SPIELER

Denksport aus der Ravensburger-Reihe THINK ist ein Kartenspiel mit 70 Bilderrätseln. Jede Karte zeigt eine Illustration und dazu eine Frage, die du mit Logik, Vorstellungskraft und Fantasie knackst. Du kannst allein knobeln oder in Gruppen gegeneinander antreten und Punkte sammeln.

Spielziel

Du löst Bilderrätsel auf den Karten. In den Gruppenvarianten sammelst du für jede richtige Antwort Punkte und willst am Ende die meisten haben.

Vorbereitung

Mischt die 70 Bildkarten und legt sie mit der Rätselseite nach oben auf den Tisch. Für das Gruppentraining braucht jede Person Papier und etwas zum Schreiben. Legt vorher fest, ob ihr nach Punktelimit oder nach Zeitlimit spielt.

So spielt ihr

- 1 Eine Karte wird aufgedeckt, so dass alle das Bild und die Frage sehen.
- 2 Alle denken gleichzeitig über die Lösung nach.
- 3 Wer glaubt, die Antwort zu kennen, schreibt sie auf und ruft "STOPP".
- 4 Die übrigen Mitspielenden haben danach noch eine Minute Bedenkzeit.
- 5 Die Antworten werden verglichen und nach der Punkteskala gewertet: gelb 1, blau 2, rot 3 Punkte.
- 6 Die schnellste Person bekommt die doppelte Punktzahl und darf zusätzlich die Zusatzfrage beantworten.

So gewinnt ihr

Ist das vereinbarte Punktelimit erreicht oder die Zeit abgelaufen, gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Spielziel

Bei Denksport geht es darum, Bilderrätsel zu lösen, die sich nicht mit Schulwissen aus Chemie, Physik oder Geografie knacken lassen. Du musst dir die Situation im Kopf vorstellen und gedanklich durchspielen, bis du auf die Lösung kommst. Allein trainierst du damit einfach deinen Kopf. In der Gruppe sammelst du Punkte für richtige Antworten und willst mehr davon haben als die Gegenseite.

Spielmaterial

70 Bildkarten

1 Anleitung

Spielaufbau

- Nehmt die 70 beidseitig bedruckten Bildkarten aus der Packung.
- Mischt den Stapel.
- Legt ihn mit den Rätselseiten nach oben auf den Tisch.
- Für das Gruppentraining: Jede Person bekommt ein Blatt Papier und einen Stift.
- Für das Teamtraining: Bildet zwei Gruppen mit jeweils einer oder mehreren Personen.
- Legt vorab ein Zeitlimit und ein Punktelimit fest.
- Für das Einzeltraining genügt es, eine beliebige Karte aus dem Stapel zu ziehen.

Spielbeginn

Beim Teamtraining einigt ihr euch, welche Gruppe die erste Frage stellt. Beim Gruppentraining nimmt eine beliebige Person die oberste Karte und legt sie für alle sichtbar in die Tischmitte. Allein ziehst du einfach eine Karte deiner Wahl.

Spielablauf

Was auf den Karten steht

Jede Karte zeigt eine Illustration und darunter eine Frage. Die Rätsel sind sehr unterschiedlich: logische Denkaufgaben, verrückte Labyrinth, verschlüsselte Botschaften, 2-D- und 3-D-Verwirrbilder, naturwissenschaftliche Fragen und Kopfzerbrecher. Fast jede Karte hat außerdem eine Zusatzfrage.

Ein Augensymbol auf der Vorderseite zeigt an, dass die Zusatzfrage dein visuelles Erinnerungsvermögen prüft, also dein Bildergedächtnis.

Ein Glühbirnensymbol gibt den Schwierigkeitsgrad an:

- Gelbe Glühbirne: leicht
- Blaue Glühbirne: schwierig
- Rote Glühbirne: sehr schwierig

Einzeltraining

Zieh eine beliebige Karte und knoble allein an der Lösung. Du kannst dir zwei oder drei Karten in den Terminkalender legen und sie als Denkpause zwischendurch nutzen. Auch Fahr- und Wartezeiten lassen sich damit überbrücken.

Teamtraining

- 1 Bildet zwei Gruppen, jede Gruppe kann aus einer oder mehreren Personen bestehen.
- 2 Legt für jede Frage ein Zeitlimit und ein Punktelimit fest.
- 3 Mischt den Stapel und legt ihn mit den Rätselseiten nach oben ab.
- 4 Einigt euch, welches Team anfängt.
- 5 Die Gruppen stellen sich gegenseitig die Rätsel.
- 6 Die Punkte werden nach der Skala vergeben, Zusatzfragen bringen bei richtiger Antwort extra Punkte.
- 7 Über die Punktzahl entscheidet sich, welche Gruppe gewinnt.

Gruppentraining

Diese Form ist für 2 bis 6 Personen gedacht.

- 1 Alle bekommen Papier und einen Stift.
- 2 Eine Person nimmt eine Karte vom Stapel und legt sie sichtbar in die Tischmitte.
- 3 Alle überlegen gleichzeitig.
- 4 Wer die Lösung zu haben glaubt, notiert sie auf dem Blatt und ruft "STOPP".
- 5 Danach bleibt den übrigen noch genau eine Minute zum Nachdenken.
- 6 Jede Person mit richtiger Lösung erhält die Punkte laut Skala.
- 7 Die schnellste Person bekommt die doppelte Punktzahl und darf die Zusatzfrage beantworten, um Sonderpunkte zu holen.

Punktewertung

Die Farbe des Symbols bestimmt den Wert:

- Gelb, einfache Frage: 1 Punkt
- Blau, schwierige Frage: 2 Punkte
- Rot, besonders schwierige Frage: 3 Punkte
- Zusatzfrage mit Augensymbol: 1 Punkt

Der Spielzug

- 1 Eine Karte wird gezogen und offen in die Tischmitte gelegt.
- 2 Alle Mitspielenden denken über die Frage nach.
- 3 Wer die Lösung zu kennen glaubt, schreibt sie auf und ruft "STOPP".
- 4 Die übrigen haben noch eine Minute Zeit, ihre Antwort zu notieren.
- 5 Die Lösungen werden verglichen.
- 6 Punkte werden vergeben: einfache Punktzahl für richtige Antworten, doppelte für die schnellste Person.
- 7 Die schnellste Person beantwortet die Zusatzfrage und erhält dafür Sonderpunkte.
- 8 Die nächste Karte kommt auf den Tisch.

Sonderregeln

- Beantwortet die schnellste Person die Zusatzfrage falsch, werden die entsprechenden Punkte als Minuspunkte notiert.
- Alle anderen mit richtiger Antwort bekommen in diesem Fall trotzdem die einfache Punktzahl.
- Nach dem Ruf "STOPP" bleibt den übrigen genau eine weitere Minute Bedenkzeit.
- Das Augensymbol auf einer Karte kündigt eine Zusatzfrage zum Bildergedächtnis an.
- Beim Teamtraining gilt für jede Frage ein vorab vereinbartes Zeitlimit.

Spielende und Gewinn

Ihr legt vor dem Spiel fest, wie das Ende aussieht. Beim Training nach Punkten vereinbart ihr ein Limit, zum Beispiel 5 oder 11 Punkte, und wer es zuerst erreicht, gewinnt. Beim Training nach Zeit stellt ihr die Uhr auf zehn Minuten, eine halbe Stunde oder eine andere Dauer, und nach Ablauf gewinnt die Person mit den meisten Punkten. Im Teamtraining entscheidet ebenfalls die erreichte Punktzahl über die Siegergruppe. Zum Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Einzeltraining: Du löst die Karten allein, ohne Punkte und ohne Zeitdruck.
- Teamtraining: Zwei Gruppen mit je einer oder mehreren Personen befragen sich gegenseitig.
- Gruppentraining: 2 bis 6 Personen spielen gegeneinander und notieren ihre Lösungen schriftlich.
- Training nach Punkten: Ihr setzt ein Punktelimit, etwa 5 oder 11 Punkte, und spielt, bis es jemand erreicht.
- Training nach Zeit: Ihr legt eine Spieldauer fest, etwa zehn Minuten oder eine halbe Stunde.
- Karten einzeln mitnehmen, zum Beispiel im Terminkalender, und täglich eine Aufgabe lösen.

Tipps

- Achte auf die Farbe der Glühbirne. Rote Karten bringen 3 Punkte und lohnen sich, wenn du Rückstand aufholen willst.
- Ruf "STOPP" nur, wenn du dir sicher bist. Eine falsche Antwort auf die Zusatzfrage kostet Minuspunkte.
- Die doppelte Punktzahl für die schnellste Person macht Tempo wertvoll, auch wenn die anderen danach noch eine Minute haben.
- Prägt euch bei Karten mit Augensymbol das Bild genau ein, denn die Zusatzfrage prüft euer Bildergedächtnis.
- Fachwissen hilft bei diesen Rätseln nicht weiter. Stell dir die Situation lieber bildlich vor und spiel sie im Kopf durch.

Häufige Fragen

Wie viele Personen können mitspielen?

Denksport lässt sich allein lösen. Für das Gruppentraining nennt die Anleitung 2 bis 6 Personen. Beim Teamtraining bildet ihr zwei Gruppen mit je einer oder mehreren Personen.

Was bedeuten die farbigen Glühbirnen auf den Karten?

Sie zeigen den Schwierigkeitsgrad und zugleich den Punktwert an. Gelb ist leicht und bringt 1 Punkt, Blau ist schwierig und bringt 2 Punkte, Rot ist sehr schwierig und bringt 3 Punkte.

Wofür steht das Augensymbol?

Das Auge auf der Kartenvorderseite zeigt, dass die Zusatzfrage dein visuelles Erinnerungsvermögen prüft. Eine richtig beantwortete Zusatzfrage bringt 1 Punkt.

Was passiert nach dem Ruf "STOPP"?

Die übrigen Mitspielenden dürfen noch eine weitere Minute über die Lösung nachdenken und ihre Antwort aufschreiben.

Was passiert bei einer falschen Antwort?

Hat die schnellste Person falsch geantwortet, werden die entsprechenden Punkte als Minuspunkte angeschrieben. Alle anderen mit richtiger Antwort erhalten die einfache Punktzahl.

Bekommt nur die schnellste Person Punkte?

Nein. Jede Person mit richtiger Lösung erhält die Punktzahl laut Skala. Die schnellste Person bekommt zusätzlich die doppelte Punktzahl und darf die Zusatzfrage beantworten.

Wie lange dauert eine Partie?

Das legt ihr selbst fest. Entweder spielt ihr bis zu einem vereinbarten Punktelimit oder ihr stellt eine Uhr auf eine beliebige Dauer, etwa zehn Minuten oder eine halbe Stunde.

Braucht man Fachwissen, um die Rätsel zu lösen?

Nein. Laut Anleitung helfen Kenntnisse in Chemie, Physik oder Geografie nicht weiter. Du löst die Rätsel, indem du dir mögliche Lösungen im Kopf vorstellst.

Wo stehen die Lösungen der Rätsel?

Dazu macht die vorliegende Anleitung keine Angabe. Erwähnt wird nur, dass die Karten beidseitig bedruckt sind.

Was tun bei Punktegleichstand am Ende?

Die Anleitung nennt dazu keine Regel. Ihr müsstet euch vorab auf ein eigenes Vorgehen einigen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autoren	Binary Arts, Ivan Moscovich
Edition / Regelstand	Think – Training für den Kopf (Reihe)
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

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 (Reihe), 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/denksport/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026