



Der Plumpsack geht um

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 5

JAHREN

15

MINUTEN

„Der Plumpsack geht um“ ist ein Merkspiel für 2 bis 5 Kinder ab 5 Jahren. Acht Karten liegen im Kreis und werden nach kurzer Einprägzeit umgedreht. Wer sich merkt, welcher Gegenstand wo liegt, sammelt Karten und gewinnt.

Spielziel

Ihr merkt euch, welche Gegenstände unter den verdeckten Karten liegen. Wer als Erster 6 Karten gewonnen hat, siegt.

Vorbereitung

Den Plumpsack legt ihr beiseite. Die 49 Karten werden gemischt, 8 davon offen im Kreis ausgelegt, die Pfeile zeigen nach außen. Der Rest kommt verdeckt in die Kreismitte. Etwa eine halbe Minute dürft ihr euch die 8 Bilder einprägen, dann werden sie umgedreht.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt und ist Zugspieler.
- 2 Der rechte Nachbar legt den Plumpsack von außen vor eine beliebige verdeckte Karte.
- 3 Der Zugspieler nennt laut, welcher Gegenstand dort liegt, danach wird die Karte umgedreht.
- 4 Stimmt der Tipp, bleibt die Karte offen und der Plumpsack rückt so viele Karten in Pfeilrichtung weiter, wie die Zahl neben dem Pfeil angibt.
- 5 Bei einem falschen Tipp endet der Zug sofort, alle offenen Karten werden wieder umgedreht.
- 6 Landet der Plumpsack vor einer schon offenen Karte, gewinnt der Zugspieler diese Karte.

So gewinnt ihr

Wer als Erster 6 gewonnene Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Spielziel

Ihr müsst euch merken, welcher Gegenstand sich unter welcher verdeckten Karte im Kreis verbirgt. Mit richtigen Tipps schickt ihr den Plumpsack immer weiter um den Kreis. Erreicht der Plumpsack eine bereits aufgedeckte Karte, dürft ihr sie als Gewinn behalten. Wer zuerst 6 Karten gesammelt hat, ist Sieger.

Spielmaterial

49 Spielkarten

1 Plumpsack

Spielaufbau

- Sortiert den Plumpsack aus dem Material aus und legt ihn bereit.
- Mischt die 49 Spielkarten.
- Deckt 8 Karten auf und legt sie kreisförmig auf den Tisch.
- Achtet darauf, dass die Pfeile auf den Karten nach außen zeigen. Das gilt auch für alle Karten, die ihr später nachlegt.
- Legt die übrigen Karten als verdeckten Stapel in die Mitte des Kreises.
- Schaut euch die 8 offenen Karten rund eine halbe Minute an und merkt euch die Gegenstände. Die Pfeile müsst ihr euch nicht merken.
- Dreht anschließend alle 8 Karten um, sie bleiben verdeckt liegen.

Spielbeginn

Das jüngste Kind am Tisch fängt an und ist der erste Zugspieler. Sein rechter Nachbar nimmt den Plumpsack und legt ihn von außen vor eine verdeckte Karte seiner Wahl. Dann muss der Zugspieler den ersten Tipp abgeben.

Spielablauf

Der Plumpsack wird gelegt

Immer der rechte Nachbar des Zugspielers nimmt den Plumpsack. Er legt ihn von außen vor eine beliebige verdeckte Karte. Welche Karte das ist, entscheidet er frei.

Tippen und aufdecken

- 1 Der Zugspieler sagt laut und deutlich, welcher Gegenstand seiner Meinung nach unter dieser Karte liegt.
- 2 Erst danach wird die Karte umgedreht.
- 3 War der Tipp richtig, bleibt die Karte offen liegen und der Zugspieler bleibt an der Reihe.

Der Plumpsack wandert weiter

Nach einem richtigen Tipp rückt der Plumpsack in Pfeilrichtung weiter. Wie viele Karten er weiterwandert, sagt die Zahl neben dem Pfeil der zuletzt aufgedeckten Karte. Vor der neuen Karte muss der Zugspieler erneut tippen. So geht es weiter, solange er richtig liegt.

Falscher Tipp

Nennt der Zugspieler den falschen Gegenstand, ist sein Zug sofort vorbei. Alle aufgedeckten Karten werden wieder umgedreht. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird neuer Zugspieler.

Karte gewinnen

Landet der Plumpsack vor einer Karte, die bereits offen liegt, hat es der Zugspieler geschafft. Er nimmt diese Karte an sich und legt sie verdeckt als Gewinn neben sich ab.

- 1 Die oberste Karte vom verdeckten Stapel wird gezogen und offen auf die frei gewordene Stelle im Kreis gelegt, Pfeil nach außen.
- 2 Alle Spieler prägen sich die neue Karte und die übrigen offenen Karten kurz ein.
- 3 Danach werden alle offenen Karten umgedreht, so dass wieder 8 verdeckte Karten im Kreis liegen.
- 4 Der Zug ist beendet, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Zugspieler.

Wie lange ein Spieler dran bleibt

Der Zugspieler bleibt so lange an der Reihe, bis er entweder falsch tippt oder bis der Plumpsack bei einer bereits aufgedeckten Karte ankommt. In beiden Fällen geht es danach im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spielzug

- 1 Der rechte Nachbar des Zugspielers legt den Plumpsack von außen vor eine verdeckte Karte.
- 2 Der Zugspieler nennt laut den Gegenstand, den er unter der Karte vermutet.
- 3 Die Karte wird aufgedeckt.
- 4 Bei richtigem Tipp bleibt die Karte offen. Die Zahl neben dem Pfeil bestimmt, um wie viele Karten der Plumpsack nun weiterwandert, und der Pfeil gibt dabei die Richtung vor. Weiter bei Schritt 2.
- 5 Bei falschem Tipp endet der Zug, alle offenen Karten werden umgedreht.
- 6 Landet der Plumpsack vor einer offenen Karte, nimmt der Zugspieler sie als Gewinn, eine neue Karte wird vom Stapel aufgedeckt und eingeprägt, dann werden alle Karten verdeckt.
- 7 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Zugspieler.

Sonderregeln

- Die Pfeile auf den Karten müssen immer nach außen zeigen, auch bei nachgelegten Karten.
- Die Pfeile und Zahlen muss sich niemand merken, nur die Gegenstände.
- Der Tipp muss laut und deutlich genannt werden, bevor die Karte umgedreht wird.
- Ein falscher Tipp beendet den Zug sofort, alle offenen Karten werden wieder verdeckt.
- Nach einem Kartengewinn wird die Lücke im Kreis sofort mit der obersten Stapelkarte aufgefüllt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 6 gewonnene Karten vor sich liegen hat. Dieser Spieler ist Sieger. Ihr könnt vorher auch eine andere Zahl an Karten als Siegbedingung vereinbaren.

Varianten

- Für Anfänger: Legt weniger Karten in den Kreis. Empfohlen ist ein Start mit 6 Karten, später mit 7 und dann 8 Karten.
- Für Profis: Legt mehr als 8 Karten in den Kreis.
- Siegbedingung frei vereinbaren: mehr oder weniger als 6 gewonnene Karten.

Tipps

- Nutze die halbe Minute Merkzeit voll aus und gehe den Kreis der Reihe nach durch.
- Merke dir die Positionen im Kreis, nicht nur die Gegenstände. Der Plumpsack kann vor jeder Karte stehen bleiben.
- Präge dir nach einem Kartengewinn die neu aufgedeckte Karte besonders gut ein, denn nur sie hat sich verändert.
- Als rechter Nachbar des Zugspielers legst du den Plumpsack. Wähle eine Karte, bei der du unsicher bist, ob der Zugspieler sie noch weiß.
- Beobachte die Tipps der anderen. Jede aufgedeckte Karte verrät dir, was an dieser Stelle liegt.

Häufige Fragen

Wer legt den Plumpsack vor eine Karte?

Immer der rechte Nachbar des Zugspielers. Er darf eine beliebige verdeckte Karte auswählen.

Wie weit wandert der Plumpsack nach einem richtigen Tipp?

Er rückt in Pfeilrichtung so viele Karten weiter, wie die Zahl neben dem Pfeil der zuletzt aufgedeckten Karte angibt.

Was passiert bei einem falschen Tipp?

Der Zug ist sofort beendet. Alle aufgedeckten Karten werden umgedreht und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist Zugspieler.

Wann gewinnt man eine Karte?

Wenn der Plumpsack vor einer bereits aufgedeckten Karte landet. Der Zugspieler nimmt diese Karte und legt sie verdeckt als Gewinn neben sich ab.

Was passiert mit der Lücke im Kreis nach einem Kartengewinn?

Die oberste Karte des verdeckten Stapels wird gezogen und offen an die freie Stelle gelegt. Alle prägen sich die offenen Karten kurz ein, danach werden alle Karten umgedreht.

Muss man sich die Pfeile und Zahlen merken?

Nein. Ihr merkt euch nur die Gegenstände auf den Karten, die Pfeile sind später ohnehin sichtbar.

Wie lange darf man sich die Karten einprägen?

Etwa eine halbe Minute. Danach werden alle acht Karten umgedreht.

Wer fängt an?

Der jüngste Spieler beginnt und gibt als Erster einen Tipp ab. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Kann man das Spiel leichter machen?

Ja. Legt einfach weniger Karten in den Kreis, zum Beispiel 6 Karten, und steigert später auf 7 und 8.

Muss man genau 6 Karten sammeln?

Standardmäßig ja. Ihr könnt aber vorher auch eine andere Anzahl als Siegbedingung vereinbaren.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Autor	Reinhard Staupe
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 Spiel + Freizeit GmbH, Regelstand Version 1.0, zuletzt geprüft am 19.09.2026. 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/der-plumpsack-geht-um/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/der-plumpsack-geht-um/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026