



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Disney Memorix

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

Disney Memorix ist ein Merkspiel von Ravensburger für 2 bis 4 Kinder. Nach und nach verschwinden die bekannten Disney-Figuren unter umgedrehten Kärtchen. Wer sich merkt, wo sich welche Figur versteckt, sammelt Chips und gewinnt.

Spielziel

Ihr sucht die versteckten Disney-Figuren unter den kleinen Kärtchen in der Mitte. Für jeden Treffer gibt es einen Chip.

Vorbereitung

Löst vor der ersten Partie alle Kärtchen aus den Stanztafeln. Legt die 16 großen Kärtchen mit dem Bild nach oben zu einem Quadrat. Die 16 kleinen Kärtchen kommen ebenfalls mit dem Bild nach oben in die Mitte des Quadrats. Die Chips bleiben vorerst in der Schachtel, der Würfel liegt bereit, und die Spielfigur stellt ihr auf das große Kärtchen mit eurer Lieblingsfigur.

So spielt ihr

- 1 Würfelt und zieht die Spielfigur so viele große Kärtchen im Uhrzeigersinn weiter, wie Augen zu sehen sind.
- 2 Schaut, welche Disney-Figur auf dem Zielkärtchen abgebildet ist.
- 3 Liegt das passende kleine Kärtchen in der Mitte noch offen, dreht ihr es um. Danach ist der Nächste dran.
- 4 Ist es bereits umgedreht, müsst ihr es unter den verdeckten Kärtchen wiederfinden.
- 5 Trefft ihr richtig, nehmt ihr euch einen Chip. Trefft ihr daneben, bleibt das falsche Kärtchen offen liegen und der nächste Spieler sucht ohne zu würfeln weiter.

So gewinnt ihr

Wer als Erster 4 Chips vor sich liegen hat, gewinnt die Partie.

Spielziel

Jede Disney-Figur gibt es zweimal: einmal groß im Quadrat und einmal klein in der Mitte. Im Lauf des Spiels werden die kleinen Kärtchen umgedreht und verschwinden so aus dem Blickfeld. Wer sich merkt, an welcher Stelle welche Figur liegt, deckt sie später wieder auf und bekommt dafür einen Chip. Ziel ist es, als Erster die vereinbarte Anzahl Chips zu sammeln.

Spielmaterial

16 Große Kärtchen

16 Kleine Kärtchen

16 Chips

1 Spielfigur

1 Würfel

Spielaufbau

- Bevor ihr zum ersten Mal spielt, drückt ihr alle Kärtchen behutsam aus den Stanztafeln heraus.
- Aus den 16 großen Kärtchen bildet ihr ein Quadrat; die Bilder zeigen dabei nach oben, die Anordnung entspricht der Abbildung in der Originalanleitung.
- In die Mitte dieses Quadrats kommen die 16 kleinen Kärtchen, auch sie offen mit dem Bild nach oben.
- Die 16 Chips bleiben vorerst in der Schachtel.
- Der Würfel bekommt seinen Platz neben dem Spielfeld.
- Sucht euch unter den großen Kärtchen das mit eurer Lieblingsfigur heraus und stellt die Spielfigur darauf.

Spielbeginn

Das jüngste Kind am Tisch fängt an und würfelt als Erstes. Danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Ziehen und umdrehen

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht die Spielfigur entsprechend viele große Kärtchen im Uhrzeigersinn weiter. Die Figur auf dem Zielkärtchen bestimmt, welches kleine Kärtchen in der Mitte umgedreht wird. Landet die Spielfigur zum Beispiel auf Bambi, wird das kleine Bambi-Kärtchen umgedreht. Damit endet der Zug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn die Figur schon versteckt ist

Mit jedem Zug verschwinden mehr kleine Kärtchen. Zieht ihr auf ein großes Kärtchen, dessen kleines Gegenstück bereits umgedreht wurde, müsst ihr es in der Mitte wiederfinden. Ihr deckt also ein verdecktes Kärtchen auf, von dem ihr glaubt, dass die gesuchte Figur darauf abgebildet ist.

- 1 Stimmt eure Wahl, nehmt ihr euch einen Chip aus der Schachtel. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- 2 Stimmt sie nicht, bleibt das falsch aufgedeckte Kärtchen offen liegen.

Weitersuchen ohne Würfeln

Nach einem Fehlgriff würfelt der nächste Spieler nicht. Er sucht stattdessen dieselbe Figur weiter. Das geht so lange reihum, bis jemand das passende Kärtchen findet und dafür einen Chip erhält. Erst danach wird wieder normal gewürfelt.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Die Spielfigur so viele große Kärtchen im Uhrzeigersinn ziehen, wie der Würfel anzeigt.
- 3 Die Disney-Figur auf dem Zielkärtchen bestimmen.
- 4 Liegt das passende kleine Kärtchen offen in der Mitte: umdrehen, Zug beendet.
- 5 Ist es bereits umgedreht: ein verdecktes Kärtchen in der Mitte aufdecken.
- 6 Bei einem Treffer einen Chip nehmen. Bei einem Fehlgriff bleibt das Kärtchen offen liegen.
- 7 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Nach einem Fehlgriff wird nicht neu gewürfelt: Der nächste Spieler sucht dieselbe Figur weiter.
- Ein falsch aufgedecktes Kärtchen bleibt offen liegen und hilft damit allen am Tisch.
- Die Spielfigur bewegt sich immer im Uhrzeigersinn um das Quadrat aus großen Kärtchen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Kind 4 Chips gesammelt hat. Dieses Kind gewinnt. Ihr könnt vor der Partie auch eine kleinere Anzahl Chips als Siegbedingung vereinbaren.

Varianten

- Kürzere Partie: Legt vor dem Start fest, dass schon weniger als 4 Chips zum Sieg reichen.

Tipps

- Merkt euch beim Umdrehen genau die Position des kleinen Kärtchens, auch wenn ihr gerade selbst nicht suchen müsst.
- Beobachtet die Züge der anderen Kinder. Jedes umgedrehte Kärtchen kann später eure Suche sein.
- Nutzt falsch aufgedeckte Kärtchen: Sie bleiben offen liegen und zeigen euch, welche Figuren dort nicht mehr versteckt sind.
- Achtet darauf, wohin euch der Würfel führt. Aus der Position der Spielfigur könnt ihr ablesen, welche Figuren bald gefragt sein könnten.

Häufige Fragen

Wer beginnt die Partie?

Das jüngste Kind würfelt zuerst. Danach geht es reihum weiter.

Wohin ziehe ich die Spielfigur?

Du ziehst sie im Uhrzeigersinn so viele große Kärtchen weiter, wie der Würfel anzeigt.

Was mache ich, wenn das passende kleine Kärtchen noch offen liegt?

Dann drehst du genau dieses kleine Kärtchen in der Mitte um. Damit ist dein Zug beendet.

Was passiert, wenn die gesuchte Figur schon umgedreht ist?

Dann musst du das kleine Kärtchen mit dieser Figur in der Mitte wiederfinden und aufdecken.

Was bekomme ich für einen Treffer?

Deckst du das richtige Kärtchen auf, nimmst du dir einen Chip. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Was passiert bei einem Fehlgriff?

Das falsch aufgedeckte Kärtchen bleibt offen liegen. Der nächste Spieler würfelt nicht, sondern sucht dieselbe Figur weiter.

Wird nach einem Fehlgriff wieder gewürfelt?

Nein. Erst wenn jemand das richtige Kärtchen gefunden und den Chip erhalten hat, geht es mit Würfeln weiter.

Wie viele Chips braucht man zum Sieg?

Wer als Erster 4 Chips hat, gewinnt. Ihr dürft vor der Runde auch eine geringere Anzahl vereinbaren.

Wie lange dauert eine Partie?

Dazu macht die Anleitung keine Angabe. Über die vereinbarte Chipzahl könnt ihr die Spieldauer aber verkürzen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	2004
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 20.09.2026. 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/disney-memorix/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026