



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Kuddelmuddel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

15

MINUTEN

Kuddelmuddel ist ein flottes Legespiel mit Karten für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren. Alle spielen gleichzeitig und suchen aus dem Kartenvorrat passende Karten, um eine Reihe aus 7 Karten zu bauen. Benachbarte Karten müssen dabei immer ein gemeinsames Objekt zeigen.

Spielziel

Du willst als Erster eine Reihe aus 7 Karten legen, bei der jede Karte mit ihrer Nachbarkarte mindestens ein Objekt teilt. Am Ende zählt, wer die meisten Karten gesammelt hat.

Vorbereitung

Stellt die Glocke mitten auf den Tisch. Mischt die 80 Karten und verteilt sie verdeckt rund um die Glocke. Jeder spielt vor sich auf dem Tisch, Startreihen gibt es keine.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind gibt das Startsignal, danach greifen alle gleichzeitig zu.
- 2 Nimm immer nur eine Karte aus der Mitte und sieh sie dir an.
- 3 Passt sie links oder rechts an deine Reihe, weil ein Objekt übereinstimmt, legst du sie an.
- 4 Passt sie nicht, wandert sie verdeckt zurück in die Mitte.
- 5 Wer 7 Karten korrekt in einer Reihe hat, schlägt auf die Glocke.
- 6 Ist die Reihe fehlerfrei, behältst du die Karten als Stapel. Die anderen legen ihre Karten verdeckt zurück, dann startet die nächste Runde.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald die letzte Karte aus der Mitte genommen wird. Wer den größten Kartenstapel vor sich hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr baut vor euch eine Kette aus Karten. Jede Karte zeigt drei verschiedene Objekte, und zwei benachbarte Karten müssen immer mindestens ein gleiches Objekt gemeinsam haben. Wer als Erster 7 solcher Karten fehlerfrei in einer Reihe liegen hat und klingelt, sichert sich diese Karten. Gewonnen hat am Schluss, wer die meisten Karten gesammelt hat.

Spielmaterial

80 Karten mit jeweils drei verschiedenen Objekten

1 Glocke

Spielaufbau

- Stellt die Glocke in die Tischmitte, sodass alle sie gut erreichen können.
- Mischt die 80 Karten gründlich.
- Verteilt die Karten verdeckt auf dem Tisch rund um die Glocke.
- Jeder Mitspieler hält den Platz vor sich frei, dort entsteht später die eigene Reihe.

Spielbeginn

Der jüngste Mitspieler gibt das Startsignal. Ab diesem Moment spielen alle gleichzeitig und ziehen Karten aus der Mitte. Es gibt also keine Zugreihenfolge.

Spielablauf

Alle gleichzeitig

Nach dem Startsignal greift jeder selbst in die Kartenmitte. Du nimmst immer nur eine einzelne Karte und drehst sie um. Passt sie, kommt sie in deine Reihe. Passt sie nicht, legst du sie verdeckt in die Mitte zurück und nimmst die nächste.

Die eigene Reihe aufbauen

- 1 Die erste Karte, die du ziehst, legst du einfach vor dir ab. Sie bildet den Anfang deiner Reihe.
- 2 Jede weitere Karte darfst du links oder rechts an deine Reihe anlegen.
- 3 Anlegen ist nur erlaubt, wenn die neue Karte und die Karte, an die sie stößt, mindestens ein gleiches Objekt zeigen.
- 4 Haben beide Karten kein gemeinsames Objekt, darfst du sie nicht anlegen. Sie geht verdeckt zurück in die Mitte.

Beispiel

Zeigt das Ende deiner Reihe unter anderem einen Regenschirm und die gezogene Karte ebenfalls einen Regenschirm, darfst du anlegen. Fehlt jede Übereinstimmung, bleibt die Karte draußen.

Klingeln und Runde beenden

Sobald du 7 Karten korrekt aneinandergelegt hast, haust du schnell auf die Glocke. Danach wird deine Reihe geprüft:

- Ist alles richtig, behältst du die 7 Karten und legst sie als Stapel vor dir ab. Alle anderen geben ihre Karten verdeckt in die Mitte zurück, und eine neue Runde beginnt.
- War das Klingeln unberechtigt, weil deine Reihe kürzer als 7 Karten ist oder ein Anlegefehler steckt, musst du deine Reihenkarten in die Mitte zurücklegen. Die übrigen Mitspieler beenden die Runde ohne dich.

Der Spielzug

- 1 Eine einzelne Karte aus der Mitte nehmen.
- 2 Prüfen, ob sie mit dem linken oder rechten Ende deiner Reihe ein Objekt gemeinsam hat.
- 3 Passt sie, legst du sie an das entsprechende Ende an.
- 4 Passt sie nicht, legst du sie verdeckt in die Mitte zurück.
- 5 Hat deine Reihe 7 Karten, auf die Glocke schlagen.

Sonderregeln

- Es wird immer nur eine Karte auf einmal aus der Mitte genommen.
- Nicht passende Karten müssen verdeckt zurück in die Mitte.
- Falsches Klingeln kostet die komplette eigene Reihe, sie geht in die Mitte zurück.
- Nach einem Fehlklingeln spielst du die laufende Runde nicht weiter mit, die anderen machen ohne dich zu Ende.
- Nur die Reihe des Kindes, das korrekt geklingelt hat, wird zum Punktestapel. Alle übrigen Reihen werden aufgelöst.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald die letzte Karte aus der Tischmitte gezogen wird. Wer in diesem Moment die längste Reihe vor sich liegen hat, darf diese Karten noch behalten, sofern kein Fehler in der Reihe steckt. Anschließend vergleicht ihr die gesammelten Stapel: Wer die meisten Karten hat, gewinnt. Wie bei Gleichstand entschieden wird, sagt die Anleitung nicht.

Tipps

- Merk dir die Objekte an beiden Enden deiner Reihe, dann erkennst du beim Umdrehen sofort, ob eine Karte passt.
- Jede Karte zeigt drei Objekte. Achte auf alle drei, nicht nur auf das auffälligste.
- Lege ruhig auch links an, viele Kinder denken nur an das rechte Ende und lassen Möglichkeiten liegen.
- Zähl deine Karten, bevor du klingelst. Bei weniger als 7 Karten verlierst du die ganze Reihe.
- Prüf die Reihe kurz auf Anlegefehler, ein Fehler schließt dich für den Rest der Runde aus.

Häufige Fragen

Wie viele Karten darf ich gleichzeitig aus der Mitte nehmen?

Immer nur eine. Du ziehst eine einzelne Karte und entscheidest dann, ob du sie anlegen kannst.

Was mache ich mit einer Karte, die nicht passt?

Du legst sie verdeckt wieder in die Tischmitte zurück. Behalten darfst du sie nicht.

Darf ich nur am rechten Ende anlegen?

Nein, du darfst Karten links oder rechts an deine Reihe anlegen. Voraussetzung ist immer ein gemeinsames Objekt mit der Nachbarkarte.

Wie viele Objekte müssen zwei Nachbarkarten teilen?

Mindestens eines. Ein einziges gemeinsames Objekt genügt zum Anlegen.

Was passiert, wenn ich zu früh auf die Glocke haue?

Hast du weniger als 7 Karten oder einen Anlegefehler, legst du deine ganze Reihe zurück in die Mitte. Die anderen spielen die Runde ohne dich zu Ende.

Was passiert mit den Reihen der anderen, wenn jemand richtig klingelt?

Nur der Klingler behält seine 7 Karten als Stapel. Alle anderen legen ihre Karten verdeckt in die Mitte zurück, dann startet eine neue Runde.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald die letzte Karte aus der Tischmitte gezogen wird. Wer dann die längste fehlerfreie Reihe hat, darf sie noch behalten.

Wer gewinnt am Schluss?

Der Spieler mit den meisten Karten im eigenen Stapel. Die Anleitung nennt keine Regelung für einen Gleichstand.

Wer beginnt das Spiel?

Eine Startreihenfolge gibt es nicht, da alle gleichzeitig spielen. Das jüngste Kind gibt lediglich das Startsignal.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Autor	Haim Shafir
Erscheinungsjahr	2013
Edition / Regelstand	Version 1.1
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

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 1.1, zuletzt geprüft am 29.09.2026. 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/kuddelmuddel/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026