



Logik Trainer aus der THINK-Reihe von Ravensburger ist ein Quizspiel rund um Denkaufgaben. Ihr löst Aufgaben aus den Bereichen Logik, Zahlen, Sprache und Anschauung und setzt nach jeder richtigen Antwort einen Chip auf den Plan. Je besser eure Chips beieinanderliegen, desto schneller wandert eure Figur über den Erfolgspfad.

Spielziel

Ihr beantwortet Denkaufgaben richtig und legt dafür Chips auf den Plan. Wer mit seiner Figur zuerst das Zielfeld des Erfolgspfads erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder nimmt eine Farbe mit Figur, 10 Chips und einem Satz Tippkarten (A bis D). Die Figuren starten auf dem grünen Startfeld. Die Aufgabenkarten werden nach den vier Gebieten sortiert, gemischt und als vier Stapel neben den Plan gelegt. Merkkarten, Abfragekarten und die Sanduhr kommen ebenfalls daneben.

So spielt ihr

- 1 Zu Beginn prägt ihr euch eine Minute lang die unterste Merkkarte ein, danach wird sie verdeckt beiseitegelegt.
- 2 Wer an der Reihe ist, wählt ein Aufgabengebiet, zieht die unterste Karte des Stapels, liest sie vor und legt sie offen aus.
- 3 Alle suchen die richtige Antwort und legen eine Tippkarte verdeckt vor sich ab. Wer zuerst tippt, dreht die Sanduhr um; danach bleiben den anderen 15 Sekunden.
- 4 Alle Tippkarten werden aufgedeckt, dann die Lösung auf der Kartenrückseite geprüft.
- 5 Wer richtig lag, legt einen Chip auf ein Symbolfeld des passenden Gebiets und zieht für jeden eigenen Nachbarchip ein Feld auf dem Erfolgspfad vor.

So gewinnt ihr

Das Training endet nach der Runde, in der eine Figur das Zielfeld erreicht. Erreichen mehrere in derselben Runde das Ziel, gewinnt wer die meisten überzähligen Punkte hat.

Spielziel

Ziel ist es, als erster kluger Kopf das Zielfeld am Ende des Erfolgspfads zu erreichen. Vorwärts kommt ihr nur über Punkte, und die gibt es für geschickt gelegte Chips: Jeder eigene Nachbarchip in lückenloser Reihe bringt einen Punkt und damit ein Feld. Richtige Antworten allein genügen also nicht, es kommt auch darauf an, wo ihr eure Chips platziert.

Spielmaterial

1 Plan

128 Aufgabenkarten

8 Merkkarten

4 Abfragekarten

4 Figuren

16 Tippiärtchen

40 Chips

1 Sanduhr

1 Anleitung

Spielaufbau

- Jeder sucht sich eine Farbe aus und erhält die Figur in dieser Farbe, dazu 10 Chips sowie einen Tippiärtensatz, der die Buchstaben A, B, C und D zeigt.
- Stellt sämtliche Figuren auf das grüne Startfeld des Erfolgspfads.
- Seine Chips legt jeder offen vor sich auf dem Tisch ab.
- Trennt die 128 Aufgabenkarten nach ihren vier Gebieten – Logik, Zahlen, Sprache und Anschauung –, mischt jeden dieser Stapel und platziert ihn neben dem Plan.
- Daneben kommt ein weiterer Stapel aus den 8 Merkkarten, die ihr zuvor mischt.
- Neben die Merkkarten legt ihr die 4 Abfragekarten.
- Die Sanduhr findet ihren Platz ebenfalls neben dem Plan.
- Wählt eure Sitzplätze so, dass die ausliegende Aufgabenkarte für jeden gut sichtbar ist.

Spielbeginn

Zuerst wird die unterste Merkkarte hervorgezogen und offen ausgelegt. Ihr habt eine Minute Zeit, euch den Inhalt in der richtigen Reihenfolge einzuprägen, dann wird die Karte verdeckt beiseitegelegt. Anschließend einigt ihr euch, wer die erste Runde eröffnet; danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Eine Aufgabe stellen

- 1 Wer an der Reihe ist, sucht sich eines der vier Aufgabengebiete aus.
- 2 Er zieht die unterste Karte dieses Stapels, liest die Aufgabe vor und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch.
- 3 Auf jeder Karte stehen vier Lösungsvorschläge A, B, C und D, von denen genau einer stimmt.

Tippen unter Zeitdruck

- 1 Wer die Lösung zu kennen glaubt, sucht die passende Tippkarte heraus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die übrigen Tippkarten bleiben ebenfalls verdeckt.
- 2 Wer als Erster tippt, dreht die Sanduhr um. Die anderen müssen sich entscheiden, bevor die 15 Sekunden abgelaufen sind.
- 3 Haben alle getippt oder ist die Sanduhr durchgelaufen, decken alle gleichzeitig ihre Tippkarte auf.
- 4 Dann wird die Aufgabenkarte umgedreht. Der richtige Lösungsbuchstabe steht rechts unten auf der Rückseite. Weitere Erklärungen findet ihr im Anhang unter der Nummer der Aufgabe.

Chips legen und punkten

- 1 Alle, die richtig getippt haben, legen einen eigenen Chip auf den Plan. Der Chip muss auf ein Symbolfeld des Gebiets, aus dem die Aufgabe stammte: eine richtige Logikfrage bringt einen Chip auf ein beliebiges Logikfeld, eine Anschauungsfrage einen Chip auf ein Puzzlefeld und so weiter.
- 2 Den Anfang macht immer derjenige, der die Runde eröffnet hat, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.
- 3 Liegt der neue Chip neben mindestens einem eigenen Chip, gibt es sofort Punkte und die Figur rückt vor.
- 4 Danach ist der Nächste mit dem Chiplegen dran.

Punkte zählen

Gezählt werden eigene Nachbarchips waagerecht, senkrecht und diagonal. Als Nachbarn gelten alle eigenen Chips einer lückenlosen Reihe, die direkt an den eben gelegten Chip anschließt. Gehört der neue Chip zu mehreren Reihen, wird jede Richtung einzeln gewertet und alles addiert. Für jeden Punkt zieht ihr eure Figur ein Feld auf dem Erfolgspfad vorwärts.

Merkaufgaben

Zweimal im Laufe einer Partie wird euer Gedächtnis geprüft. Die erste Merkkarte bekommt ihr gleich zu Beginn. Abgefragt wird sie, sobald die erste Figur das gelbe Feld mit den Symbolen Ausrufezeichen und Fragezeichen erreicht oder überschreitet. Zuvor wird die laufende Aufgabe inklusive Chiplegen und Ziehen noch komplett zu Ende gespielt.

Dann wird die unterste Abfragekarte aufgedeckt. Jeder beantwortet die Frage zur Merkkarte mit einer Tippkarte. Anschließend wird die beiseitegelegte Merkkarte aufgedeckt. Wer richtig liegt, darf einen

Chip auf ein beliebiges Symbolfeld legen, beginnend bei dem Teilnehmer, der die Runde eröffnet hat.

Danach wird eine neue Merkkarte, wieder die unterste, aufgedeckt und erneut eine Minute lang eingeprägt. Diese zweite Merkaufgabe wird abgefragt, sobald die erste Figur das blaue Feld mit dem Ausrufezeichen erreicht oder überschreitet. Der Ablauf ist derselbe, nur gibt es danach keine neue Merkkarte mehr.

Rundenwechsel

Eine Runde endet, wenn alle richtig Tippenden ihre Chips gelegt und ihre Figuren bewegt haben. Dann eröffnet der Nächste im Uhrzeigersinn die neue Runde und wählt ein Aufgabengebiet. Auch nach einer Merkaufgabe geht es so mit einer normalen Aufgabe weiter.

Der Spielzug

- 1 Du wählst eines der vier Aufgabengebiete.
- 2 Du ziehst die unterste Karte dieses Stapels, liest sie vor und legst sie offen aus.
- 3 Alle Teilnehmer suchen die Lösung und legen eine Tippkarte verdeckt ab; der erste Tipp startet die Sanduhr.
- 4 Alle Tippkarten werden aufgedeckt, danach die Lösung auf der Kartenrückseite geprüft.
- 5 Alle mit richtigem Tipp legen reihum einen Chip auf ein passendes Symbolfeld, beginnend beim Rundenstarter.
- 6 Für jeden eigenen Nachbarchip rückt die Figur ein Feld auf dem Erfolgspfad vor.
- 7 Wer die Sanduhr gedreht und falsch getippt hat, setzt seine Figur 2 Felder zurück.
- 8 Der Nächste im Uhrzeigersinn eröffnet die neue Runde.

Sonderregeln

- Nur wer die Sanduhr umdreht, geht ein Risiko ein: Liegt dieser Teilnehmer falsch, muss er seine Figur 2 Felder zurücksetzen.
- Ein Chip darf nur auf ein Symbolfeld des Gebiets gelegt werden, aus dem die Aufgabe stammte. Einzige Ausnahme sind richtig beantwortete Merkaufgaben: dort ist jedes Symbolfeld erlaubt.
- Wer keine Chips mehr im Vorrat hat, versetzt stattdessen einen eigenen Chip auf dem Plan auf einen neuen Platz.
- Punkte gibt es nur für eigene Nachbarchips in lückenlosen Reihen, waagerecht, senkrecht und diagonal. Jede Reihe wird einzeln gewertet.
- Die Aufgabenkarten haben 2 Schwierigkeitsgrade; ein Doppelsymbol kennzeichnet die schwerere Aufgabe.
- Vor der Abfrage einer Merkaufgabe wird die laufende Aufgabe samt Chiplegen und Ziehen noch vollständig abgewickelt.

Spielende und Gewinn

Das Training endet nach der Runde, in der eine Figur das Zielfeld des Erfolgspfads erreicht. Wer dort zuerst ankommt, hat gewonnen. Erreichen in derselben Runde mehrere Figuren das Ziel, gewinnt derjenige mit den meisten überzähligen Punkten.

Varianten

- Ihr spielt ausschließlich mit Aufgabenkarten des ersten Schwierigkeitsgrads.
- Ihr vereinbart, dass die Sanduhr zweimal durchlaufen muss. Dann habt ihr mehr Bedenkzeit.
- Ihr startet nur mit den Merkkarten, auf denen Begriffe stehen, und nehmt die schwierigeren Zahlenkarten erst in späteren Runden dazu.

Tipps

- Lege deinen Chip möglichst so, dass er an eine lange eigene Reihe anschließt. Jeder zusätzliche Nachbarchip bringt ein Feld mehr.
- Ein Platz, der zu mehreren eigenen Reihen gleichzeitig gehört, bringt besonders viele Punkte, weil jede Richtung einzeln zählt.
- Du kannst Chips auch defensiv setzen und Felder blockieren, auf denen Mitspieler ihre Reihen verlängern würden.
- Dreh die Sanduhr nur um, wenn du dir sicher bist. Ein falscher Tipp kostet dich 2 Felder zurück.
- Präge dir die Merkkarte wirklich in der richtigen Reihenfolge ein, denn die Abfrage bringt einen Chip auf ein beliebiges Symbolfeld und damit freie Platzwahl.
- Wähle als Rundenstarter ein Gebiet, das dir liegt, aber bedenke: alle anderen dürfen ebenfalls mittippen.

Häufige Fragen

Dürfen alle mitraten oder nur der Spieler, der die Karte gezogen hat?

Alle Teilnehmer raten mit. Wer richtig tippt, darf einen Chip legen, unabhängig davon, wer die Karte vorgelesen hat.

Was passiert, wenn ich die Sanduhr drehe und dann falsch liege?

Dann musst du deine Figur auf dem Erfolgspfad 2 Felder zurücksetzen. Einen Chip darfst du in dieser Runde nicht legen.

Muss ich einen Tipp abgeben, auch wenn ich keine Ahnung habe?

Die Quelle schreibt keinen Tipp vor. Im Beispiel legt ein Teilnehmer ohne Lösungsidee trotzdem eine Tippkarte ab, um auf Glück zu setzen.

Auf welches Feld darf ich meinen Chip legen?

Immer auf ein beliebiges Symbolfeld des Gebiets, aus dem die Aufgabe stammte. Eine Logikfrage bringt also einen Chip auf ein Logikfeld.

Was mache ich, wenn meine 10 Chips aufgebraucht sind?

Dann legst du keinen neuen Chip, sondern versetzt einen deiner bereits liegenden Chips auf einen neuen Platz.

Wie genau werden die Punkte für einen Chip gezählt?

Du bekommst für jeden eigenen Nachbarchip einen Punkt, waagrecht, senkrecht und diagonal. Dabei zählen alle eigenen Chips einer lückenlosen Reihe, die direkt an den neuen Chip anschließt, und jede Reihe wird einzeln gewertet.

Wann wird die Merkkarte abgefragt?

Sobald die erste Figur das gelbe Abfrage- und Merkfeld erreicht oder überschreitet. Die zweite Merkkarte wird am blauen Feld mit dem Ausrufezeichen abgefragt.

Was bringt eine richtig beantwortete Merkaufgabe?

Du darfst einen Chip auf ein beliebiges Symbolfeld legen, also unabhängig vom Aufgabengebiet. Begonnen wird mit dem Teilnehmer, der die Runde eröffnet hat.

Was gilt, wenn mehrere Figuren in derselben Runde ins Ziel kommen?

Dann gewinnt derjenige, der die meisten überzähligen Punkte hat.

Wo finde ich die Lösung einer Aufgabe?

Der richtige Lösungsbuchstabe steht rechts unten auf der Rückseite der Aufgabenkarte. Ausführlichere Erklärungen stehen im Anhang der Anleitung unter der Nummer der Aufgabe.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	KRAG-Team
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, 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/logik-trainer/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026