

**2–6**

SPIELER

ab 6

JAHREN

LogoFix ist ein Rate- und Logikspiel von Ravensburger für 2 bis 6 Personen ab 6 Jahren. Unter einem von 25 ausgelegten Bildsteinen liegt ein versteckter Chip. Mit Ja-Nein-Fragen grenzt ihr die Auswahl Schritt für Schritt ein, bis nur noch der richtige Stein übrig bleibt.

Spielziel

Findet heraus, unter welchem Bildstein der Chip versteckt liegt. Wer ihn errät, bekommt den Chip.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr die Bildplättchen in die Vertiefungen der Spielsteine. Der Startspieler wählt 25 Steine aus und legt sie mit dem Bild nach oben als Quadrat aus 5 Reihen zu je 5 Steinen aus. Zwischen den Steinen bleibt etwas Platz, damit man sie später anheben kann. Die restlichen Steine bleiben in der Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Die Jüngste oder der Jüngste beginnt, nimmt einen Chip und versteckt ihn unbeobachtet unter einem Stein.
- 2 Reihum im Uhrzeigersinn stellt jeweils eine Person eine Frage, die sich nur mit Ja oder Nein beantworten lässt.
- 3 Der Startspieler antwortet und sortiert danach alle Steine aus, die nicht zur Antwort passen.
- 4 Nach einem Ja darf dieselbe Person weiterfragen, nach einem Nein kommt die nächste an die Reihe.
- 5 Fragen nach einem einzelnen Stein oder nach Farben sind verboten.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn jeder zweimal einen Chip versteckt hat. Wer die meisten Chips gesammelt hat, gewinnt.

Spielziel

Unter einem der ausgelegten Bildsteine liegt ein Chip. Ihr müsst durch geschickte Ja-Nein-Fragen herausfinden, um welchen Stein es sich handelt. Jede Antwort verkleinert die Auswahl, weil alle nicht passenden Steine aussortiert werden. Wer den versteckten Chip aufspürt, darf ihn behalten, und am Ende gewinnt die größte Chip-Sammlung.

Spielmaterial

50 Spielsteine

15 Chips

Spielaufbau

- Bevor ihr zum ersten Mal spielt, löst alle Bildplättchen aus den Stanztafeln.
- Jedes Plättchen kommt in die Vertiefung an der Oberseite eines Spielsteins und wird so weit hineingedrückt, bis es hörbar einrastet. Woran ihr oben und unten unterscheidet: Zwei Kreise mittig kennzeichnen die Oberseite, ein Fragezeichen die Unterseite.
- Sucht euch 25 Spielsteine aus und ordnet sie mit dem Bild nach oben auf dem Tisch zu 5 Reihen mit jeweils 5 Steinen an.
- Zwischen den Steinen sollte etwas Platz bleiben, sodass ihr sie während der Partie bequem anheben könnt.
- Was an Steinen übrig bleibt, wandert zurück in die Schachtel; die Chips legt ihr griffbereit.

Spielbeginn

Startspieler ist, wer am jüngsten ist. Während sich alle anderen abwenden, wählt diese Person einen der 25 ausliegenden Steine aus und deponiert darunter verdeckt einen Chip. Anschließend folgt der Uhrzeigersinn: Der erste Mitspieler stellt nun seine Frage.

Spielablauf

Fragen stellen

Das Versteck kennt allein der Startspieler, und er antwortet auf jede Frage nur mit Ja oder Nein. Die Reihenfolge läuft im Uhrzeigersinn reihum. Fragen dürft ihr nach allem, was eine Eigenschaft betrifft – etwa danach, ob das Gesuchte wächst, ob es fliegen kann, ob es sich weich anfühlt, ob es eine Katze an Größe übertrifft, ob man damit Sport machen kann, ob man es in einem Haushalt findet oder ob Menschen es herstellen.

Was verboten ist

Nach einem konkreten Motiv zu fragen, ist nicht erlaubt – "Ist es die Katze?" fällt also weg. Ebenso wenig dürft ihr Farben abfragen. Nur eine Ausnahme besteht: Liegen am Ende einer Runde bloß noch zwei Steine, ist die direkte Frage nach einem bestimmten Stein zulässig.

Steine aussortieren

- 1 Der Startspieler gibt seine Antwort.
- 2 Anschließend nimmt er alle Steine weg, die nicht zur Antwort passen.
- 3 Bei einem Ja bleiben nur die Steine liegen, auf die die Frage zutrifft. Beispiel: Der Chip liegt unter dem Elefanten, gefragt wird nach einem Tier, also verschwinden alle Nicht-Tiere.
- 4 Bei einem Nein bleiben umgekehrt nur die Steine liegen, auf die die Frage nicht zutrifft. Beispiel: Der Chip liegt unter der Puppe, gefragt wird nach einem Tier, also verschwinden alle Tiere.
- 5 Beim Wegnehmen dürft ihr die übrigen Steine nicht verschieben, sonst hört man womöglich, wo der Chip liegt.

Wer weiterfragen darf

Nach einer Ja-Antwort bleibt dieselbe Person am Zug und stellt die nächste Frage. Nach einem Nein wechselt das Fragerecht zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

Strittige Fälle

Fantasievolle Fragen sind ausdrücklich erwünscht, und mit einer guten Begründung überzeugt ihr die Runde. Lässt sich nicht klar sagen, ob ein Stein von einer Frage erfasst wird, entscheidet das die Gruppe gemeinsam. Beispiel: Auf die Frage "Kann man damit spielen?" möchte der Startspieler Hund, Katze, Klavier und Trommel aussortieren, ein Mitspieler widerspricht. Dann stimmt die Runde ab, ob diese Steine liegen bleiben.

Rundenende und Wechsel

Eine Runde endet, sobald jemand den richtigen Stein errät. Der Chip gehört dann ihm. Der linke Nachbar des bisherigen Startspielers legt danach 25 neue Steine aus und versteckt den nächsten Chip.

Der Spielzug

- 1 Du stellst eine Frage, die sich mit Ja oder Nein beantworten lässt.
- 2 Der Startspieler antwortet.
- 3 Alle Steine, die nicht zur Antwort passen, werden zur Seite gelegt.
- 4 Bei Unklarheiten entscheidet die Runde gemeinsam, welche Steine bleiben.
- 5 Lautete die Antwort Ja, fragst du weiter. Lautete sie Nein, ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Sonderregeln

- Fragen nach einem konkreten Stein sind verboten, solange mehr als zwei Steine ausliegen.
- Fragen nach der Farbe sind grundsätzlich nicht erlaubt.
- Liegen nur noch zwei Steine, darf direkt nach einem bestimmten Stein gefragt werden.
- Beim Aussortieren dürfen die liegenden Steine nicht verschoben werden, damit niemand den Chip hört.
- Ist strittig, ob eine Frage auf einen Stein zutrifft, entscheidet die gesamte Runde.
- Bleibt nach einer Nein-Antwort nur noch ein Stein liegen, erhält der Frager ebenfalls den Chip.

Spielende und Gewinn

Eine Runde gewinnt, wer den Stein mit dem Chip errät und den Chip als Belohnung erhält. Den Chip bekommt man auch dann, wenn die eigene letzte Frage mit Nein beantwortet wurde und nach dem Aussortieren nur noch ein einziger Stein übrig bleibt. Das Spiel endet, sobald jede Person zweimal einen Chip versteckt hat. Dann zählt ihr die gewonnenen Chips, und wer die meisten hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Varianten

- **LogoFix zu zweit (ab 6 Jahren):** Es gelten die Regeln der Hauptvariante mit einer Ausnahme. Auch nach einem Nein darf weitergefragt werden, aber für jede Nein-Antwort gibt es einen roten Chip als Strafpunkt. Der ältere Spieler beginnt, legt 25 Steine in 5 Reihen zu je 5 aus und versteckt einen Chip. Der andere fragt so lange, bis er den Chip gefunden hat, und wird dann selbst Startspieler. Eine Runde gewinnt, wer die wenigsten roten Chips kassiert hat, und darf sich einen Spielstein als Gewinnpunkt vor sich legen. Nach 5 Runden ist LogoFix-Meister, wer die meisten Spielsteine gesammelt hat.
- **Was gehört zusammen? (3–6 Kinder ab 4 Jahren):** Alle Steine liegen mit dem Bild nach oben in der Mitte, ein Spielleiter sollte anfangs dabei sein. Der Spielleiter zeigt einen Stein, jedes Kind sucht dazu einen passenden Stein aus. Das kleinste Kind beginnt, zeigt seinen Stein, sagt was darauf zu sehen ist und begründet die Gemeinsamkeit. Die Runde entscheidet, ob es passt: Wenn ja, darf das Kind den Stein behalten, wenn nein, kommt er zurück in die Mitte. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet, wenn ein Kind oder mehrere Kinder zwei passende Steine gefunden haben. Die nötige Anzahl passender Steine könnt ihr auch erhöhen.
- **Einführungsrunde zum Kennenlernen:** Alle Steine liegen in der Mitte, gespielt werden 3 Runden. Jeder nimmt sich reihum pro Runde einen Stein und legt ihn offen vor sich ab, dabei wird laut gesagt, was darauf zu sehen ist. In Runde 2 und 3 wählt ihr Steine, die zum ersten passen, und erklärt die Gemeinsamkeit. Am Ende hat jeder 3 zusammengehörende Steine vor sich liegen.

Tipps

- Beginne mit breiten Fragen, die die Auslage etwa halbieren, zum Beispiel nach Lebewesen oder nach Dingen aus dem Haushalt. So sortierst du viele Steine auf einmal aus.
- Nutze aus, dass du nach einem Ja weiterfragen darfst. Formuliere Fragen möglichst so, dass eine Ja-Antwort wahrscheinlich ist, dann bleibst du länger am Zug.
- Achte darauf, welche Steine deine Vorgänger schon ausgeschlossen haben, und wiederhole keine Fragen mit gleicher Wirkung.
- Denke bei den Motiven auch an ungewöhnliche Gemeinsamkeiten wie Material, Größe, Form oder Strom. Mit einer guten Begründung überzeugst du die Runde.
- Beim Spiel zu zweit zählt jedes Nein als Strafpunkt. Frage dort lieber vorsichtiger und sicherer statt auf gut Glück.

Häufige Fragen

Darf ich fragen, ob es ein bestimmter Stein ist?

Nein, Fragen nach einem einzelnen Stein sind verboten. Nur wenn am Ende der Runde noch genau zwei Steine liegen, darfst du direkt nach einem bestimmten Stein fragen.

Sind Fragen nach Farben erlaubt?

Nein. Nach der Farbe darf nicht gefragt werden, etwa "Ist es rot?".

Was passiert nach einer Ja-Antwort?

Nach einem Ja darfst du weiterfragen. Erst bei einem Nein wechselt das Fragerecht zum nächsten Spieler.

Wer entscheidet, wenn unklar ist, ob eine Frage auf einen Stein zutrifft?

Die Spielrunde entscheidet gemeinsam. Mit einer guten Begründung kannst du die anderen überzeugen, dass ein Stein liegen bleibt.

Bekomme ich den Chip auch, wenn ich den Stein nicht selbst genannt habe?

Ja. Wenn deine letzte Frage mit Nein beantwortet wurde und nach dem Aussortieren nur noch ein Stein übrig ist, gehört der Chip dir.

Wie viele Steine kommen in die Auslage?

Es werden 25 Steine ausgewählt und in 5 Reihen zu je 5 Steinen mit dem Bild nach oben ausgelegt. Alle anderen bleiben in der Schachtel.

Wer versteckt in der nächsten Runde den Chip?

Der linke Nachbar des bisherigen Startspielers. Er legt 25 neue Steine aus und versteckt einen Chip.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald jeder Spieler zweimal einen Chip versteckt hat. Danach zählt ihr die Chips, und wer die meisten besitzt, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Wie funktioniert das Spiel zu zweit?

Auch nach einem Nein darf weitergefragt werden, jedes Nein bringt aber einen roten Chip als Strafpunkt. Eine Runde gewinnt, wer die wenigsten roten Chips hat, und darf sich einen Spielstein nehmen. Nach 5 Runden gewinnt, wer die meisten Steine besitzt.

Warum soll man die Steine beim Aussortieren nicht verschieben?

Weil man sonst hören könnte, unter welchem Stein der Chip liegt. Nimm die aussortierten Steine deshalb vorsichtig weg.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Haim Shafir
Erscheinungsjahr	2003
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 20.08.2026. 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/logofix/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026