



# Meine kleine Märchen Memo Box

Spielanleitung – kurz erklärt

**1–4**

SPIELER

**ab 4**

JAHREN

Meine kleine Märchen Memo Box verbindet ein Merkspiel mit drei bekannten Märchen. Zu Hänsel und Gretel, Schneewittchen und Rotkäppchen gehören jeweils 12 Bildkarten, die die Geschichte in 12 Szenen erzählen. Ihr deckt die Karten verdeckt auf und versucht, das Märchen von Bild 1 bis Bild 12 in der richtigen Reihenfolge zusammenzusetzen.

## Spielziel

Deckt die 12 Karten eines Märchens in einem Zug nacheinander in der richtigen Reihenfolge von 1 bis 12 auf.

## Vorbereitung

Wählt im Märchenbuch eine der drei Geschichten aus und lest sie (oder lasst sie euch) vorlesen. Nehmt danach nur die 12 Karten dieses Märchens aus der Schachtel. Mischt sie verdeckt und legt sie als Rechteck aus 4 mal 3 Karten in die Tischmitte. Die Karten der beiden anderen Märchen bleiben in der Box.

## So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler fängt an, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Deckt in eurem Zug eine Karte eurer Wahl auf und sucht die Nummer 1.
- 3 Stimmt die Karte, dürft ihr weiter aufdecken und jeweils die nächsthöhere Zahl suchen.
- 4 Achtet darauf, dass alle Mitspieler die aufgedeckten Bilder sehen konnten.
- 5 Deckt ihr eine falsche Karte auf, endet der Zug sofort. Alle aufgedeckten Karten werden wieder umgedreht.
- 6 Der linke Nachbar ist an der Reihe und beginnt erneut bei der Nummer 1.

## So gewinnt ihr

Wer alle 12 Karten in einem Rutsch fehlerfrei von 1 bis 12 aufdeckt, gewinnt sofort.

## Spielziel

---

Jedes der drei Märchen ist in 12 Bilder aufgeteilt, und jedes Bild trägt eine Zahl von 1 bis 12. Ihr müsst euch merken, wo welche Szene liegt, und das Märchen dann in der richtigen Abfolge aufdecken. Gefragt ist eine fehlerfreie Serie: alle 12 Karten hintereinander in einem einzigen Zug. Die aufgedruckten Zahlen helfen dabei, die Reihenfolge sofort zu überprüfen.

## Spielmaterial

---

12 Memo-Karten Hänsel und Gretel

12 Memo-Karten Schneewittchen

12 Memo-Karten Rotkäppchen

1 Märchenbuch

## Spielaufbau

---

- Nehmt das Märchenbuch und entscheidet euch für eine Geschichte: Hänsel und Gretel, Schneewittchen oder Rotkäppchen.
- Lest das gewählte Märchen. Wer noch nicht selbst liest, lässt es sich von einem Erwachsenen vorlesen, damit alle den gleichen Wissensstand haben.
- Holt nur die 12 Memo-Karten dieses Märchens aus der Schachtel. Die Rückseiten unterscheiden sich je Märchen, so findet ihr die passenden Karten leicht.
- Mischt die 12 Karten verdeckt.
- Legt sie in der Tischmitte als Rechteck mit 4 mal 3 Karten aus, so dass jeder gut herankommt.
- Die Karten der beiden übrigen Märchen bleiben in der Box, sie werden in dieser Partie nicht gebraucht.

## Spielbeginn

---

Der jüngste Spieler eröffnet die Partie. Anschließend kommt ihr im Uhrzeigersinn nacheinander an die Reihe. Zu Beginn des Zuges deckt man eine beliebige Karte auf und hofft auf die Nummer 1.

## Spielablauf

---

### Ein Zug beginnt immer bei der 1

---

Bist du an der Reihe, wählst du eine verdeckte Karte aus und drehst sie um. Zeigt sie die Nummer 1, geht es für dich weiter. Zeigt sie eine andere Zahl, ist dein Zug schon vorbei.

### Die Serie fortsetzen

---

- 1 Nach der gefundenen 1 darfst du eine weitere Karte aufdecken.
- 2 Ist es die nächsthöhere Zahl, bleibst du am Zug und suchst die darauf folgende Nummer.
- 3 So kannst du die Serie beliebig weit fortführen, solange du immer die richtige nächste Zahl triffst.
- 4 Ziel ist es, auf diesem Weg bis zur 12 zu kommen.

### Alle dürfen mitschauen

---

Bevor du aufgedeckte Karten wieder umdrehst, müssen alle Mitspieler die Bilder gesehen haben. So können sich auch die anderen die Positionen einprägen.

### Fehler beenden den Zug

---

Deckst du eine Karte auf, die nicht die passende nächste Zahl zeigt, endet dein Zug unmittelbar. Du drehst alle aufgedeckten Karten wieder verdeckt zurück. Danach ist dein linker Nachbar an der Reihe und startet seinen Versuch ebenfalls mit der Suche nach der Nummer 1.

### Der Spielzug

---

- 1 Decke eine verdeckte Memo-Karte deiner Wahl auf.
- 2 Prüfe, ob es die gesuchte Zahl ist – am Zuganfang die 1, danach jeweils die nächsthöhere.
- 3 Stimmt sie, decke die nächste Karte auf und wiederhole den Schritt.
- 4 Stimmt sie nicht, endet dein Zug. Lass alle Mitspieler die Bilder sehen und drehe dann alle aufgedeckten Karten wieder um.
- 5 Der linke Nachbar übernimmt und beginnt wieder bei der Nummer 1.

### Sonderregeln

---

- Vor dem Umdrehen aufgedeckter Karten müssen alle Mitspieler die Bilder sehen können.
- Nach jedem Fehler beginnt der nächste Spieler wieder ganz vorn bei der Nummer 1.
- Jedes Märchen hat eine eigene Kartenrückseite, dadurch lassen sich die drei Sets auseinanderhalten.
- Es wird immer nur mit den 12 Karten eines Märchens gespielt.

### Spielende und Gewinn

---

Die Partie endet, sobald ein Spieler in einem einzigen Zug alle 12 Karten fehlerfrei in der Folge von 1 bis 12 aufdeckt. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Weitere Endbedingungen oder eine Regelung für Gleichstände nennt die Anleitung nicht.

## Varianten

---

- **Schlafenszeit (ab 4 Jahren):** Das Märchen wird als Gute-Nacht-Geschichte vorgelesen. Das Kind legt die 12 Karten eines Märchens mit der Bildseite nach oben vor sich aus. Während des Vorlesens reicht es an der passenden Stelle die zugehörige Karte an. Sind alle 12 Karten abgegeben, ist Schlafenszeit.

## Tipps

---

- Lies oder hör das Märchen aufmerksam mit, dann erkennst du an den Bildern schneller, welche Szene wohin gehört.
- Merke dir bei fremden Zügen genau, welche Karte an welcher Stelle lag – jeder Fehler eines Mitspielers verrät dir Positionen.
- Nutze die aufgedruckten Zahlen, um dir die Plätze der hohen Nummern früh einzuprägen. Du brauchst sie am Ende deiner Serie.
- Da nach jedem Fehler wieder bei 1 begonnen wird, lohnt es sich besonders, die Position der Karte 1 zu behalten.

## Häufige Fragen

---

### Mit wie vielen Karten wird gespielt?

Immer nur mit den 12 Karten des gewählten Märchens. Die Karten der beiden anderen Märchen bleiben in der Schachtel.

### Wie werden die Karten ausgelegt?

Verdeckt gemischt und als Rechteck aus 4 mal 3 Karten in die Tischmitte, so dass alle gut herankommen.

### Wer beginnt die Partie?

Der jüngste Spieler deckt zuerst auf. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

### Was passiert, wenn ich eine falsche Karte aufdecke?

Dein Zug endet sofort. Du drehst alle aufgedeckten Karten wieder um, danach ist dein linker Nachbar an der Reihe.

### Beginnt der nächste Spieler dort, wo der Vorgänger aufgehört hat?

Nein. Jeder Spieler startet seinen Zug wieder mit der Suche nach der Karte Nummer 1.

### Wie viele Karten darf ich in einem Zug aufdecken?

So viele, wie du in der richtigen Reihenfolge von 1 bis 12 triffst. Solange du richtig liegst, bleibst du am Zug.

### Muss ich die aufgedeckten Karten den Mitspielern zeigen?

Ja. Alle müssen die aufgedeckten Karten sehen können, bevor du sie wieder umdrehst.

### Woran erkenne ich, welche Karten zu welchem Märchen gehören?

Jedes Märchen hat eine eigene Kartenrückseite. Daran lassen sich die drei Sets unterscheiden.

### Muss das Märchen vor dem Spiel vorgelesen werden?

Die Anleitung empfiehlt das ausdrücklich, damit alle die Handlung kennen und die gleichen Startbedingungen haben. Wer nicht selbst liest, lässt sich das Märchen vorlesen.

### Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald ein Spieler alle 12 Karten in einem Zug fehlerfrei von 1 bis 12 aufgedeckt hat. Dieser Spieler gewinnt.

## Informationen zum Spiel

---

|                  |                    |
|------------------|--------------------|
| Verlag           | moses. Verlag GmbH |
| Autor            | Jürgen Heel        |
| Erscheinungsjahr | 2017               |
| Spielart         | Kinderspiel        |
| Kategorien       | Kinderspiele       |

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von moses. Verlag GmbH, zuletzt geprüft am 09.09.2026. 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/meine-kleine-maerchen-memo-box/](https://www.spiele-anleitungen.de/meine-kleine-maerchen-memo-box/)

---

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/meine-kleine-maerchen-memo-box/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026