



Natur memory

Spielanleitung – kurz erklärt

2–8

SPIELER

ab 4

JAHREN

Natur memory ist die Bilderpaar-Suche von Ravensburger mit Motiven aus Tier- und Pflanzenwelt. 72 verdeckte Karten liegen auf dem Tisch, und ihr deckt reihum zwei davon auf, um zusammengehörende Paare zu finden. Wer sich die Positionen am besten merkt, sammelt die meisten Paare und gewinnt.

Spielziel

Ihr sucht gleiche Bildpaare und sammelt sie ein. Wer am Ende die meisten Paare vor sich liegen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt alle 72 Karten mit den Bildern nach unten auf den Tisch und mischt sie gründlich durch. Danach könnt ihr sie liegen lassen, wie sie gefallen sind, oder sie zu einem Rechteck beziehungsweise Quadrat ordnen. Entscheidend ist nur, dass keine Karte auf einer anderen liegt.

So spielt ihr

- 1 Einigt euch, wer beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Wer dran ist, dreht zwei Karten nacheinander um und lässt sie kurz offen liegen.
- 3 Zeigen beide dasselbe Motiv, nimmst du das Paar an dich und darfst sofort weiter aufdecken.
- 4 Sind die Bilder verschieden, drehst du beide an genau derselben Stelle wieder um.
- 5 Dann kommt der nächste Mitspieler an die Reihe.

So gewinnt ihr

Sobald das letzte Paar gefunden ist, stapelt jeder seine Karten. Der höchste Turm gewinnt.

Spielziel

Ziel ist es, möglichst viele zusammengehörende Bildpaare aufzudecken und einzusammeln. Jedes Motiv kommt genau zweimal vor, insgesamt sind 36 Paare im Spiel. Gewonnen hat am Schluss, wer die meisten Kartenpaare vor sich liegen hat. Nebenbei lernen Kinder die abgebildeten Tiere und Pflanzen kennen, denn das beiliegende Poster zeigt, was auf jeder Karte zu sehen ist.

Spielmaterial

72 Karten

1 Poster

Spielaufbau

- Legt alle 72 Karten mit der Bildseite nach unten auf den Tisch.
- Mischt die Karten gut durch, indem ihr sie verdeckt hin und her schiebt.
- Entscheidet gemeinsam, ob die Karten durcheinander liegen bleiben oder in geraden Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck geordnet werden.
- Achtet darauf, dass keine Karte eine andere überdeckt.
- Legt das Poster bereit, wenn ihr die Namen der Tiere und Pflanzen nachsehen möchtet.

Spielbeginn

Ihr vereinbart selbst, wer anfängt, zum Beispiel das jüngste, das kleinste oder das älteste Kind. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielablauf

Der Grundzug

Wer an der Reihe ist, deckt nacheinander zwei Karten auf. Alle am Tisch dürfen die Bilder sehen.

- 1 Drehe die erste Karte um und lege sie an ihrem Platz offen hin.
- 2 Drehe anschließend eine zweite Karte um.
- 3 Vergleicht die beiden Motive.

Paar gefunden

Zeigen beide Karten dasselbe Bild, gehören sie dir. Du nimmst sie an dich und legst sie vor dir ab. Danach darfst du sofort noch einmal zwei Karten aufdecken. Solange du Paare triffst, bleibst du am Zug.

Kein Paar

Passen die beiden Bilder nicht zusammen, endet dein Zug. Du drehst beide Karten wieder um und legst sie exakt dorthin zurück, wo sie vorher lagen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Fair bleiben beim Umdrehen

Lasst aufgedeckte Karten immer einen kurzen Moment offen liegen, damit sich alle das Bild und den Platz einprägen können. Schnelles Wegdrehen verdirbt den Reiz des Spiels. Die Karten müssen anschließend an derselben Stelle wieder verdeckt werden.

Der Spielzug

- 1 Decke die erste Karte auf.
- 2 Decke die zweite Karte auf.
- 3 Lasst beide Karten kurz offen liegen, damit alle sie sehen.
- 4 Bei zwei gleichen Bildern nimmst du das Paar zu dir und deckst erneut zwei Karten auf.
- 5 Bei zwei verschiedenen Bildern drehst du beide an ihrem Platz wieder um.
- 6 Der Spieler links von dir ist als Nächster dran.

Sonderregeln

- Nach einem gefundenen Paar bleibst du am Zug und deckst erneut zwei Karten auf.
- Wer sich bei der zweiten Karte vertut und erst dann die richtige Stelle erinnert, darf keine dritte Karte umdrehen. Nach einem Fehlgriff ist immer der nächste Spieler dran.
- Nicht passende Karten müssen genau an ihren ursprünglichen Platz zurück.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald das letzte Bildpaar aufgedeckt wurde. Dann baut jeder aus seinen gewonnenen Karten einen Stapel. Wer den höchsten Turm vor sich hat, gewinnt die Runde. Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, entscheidet eine zusätzliche Runde mit nur 9 Kartenpaaren.

Varianten

- Ihr könnt die Karten entweder zufällig verstreut liegen lassen oder sie ordentlich in Reihen zu einem Quadrat oder Rechteck auslegen.
- Für die erste Partie oder mit jüngeren Kindern spielt ihr mit weniger Bildpaaren und erhöht die Kartenzahl von Runde zu Runde.
- Entscheidungsrunde bei Gleichstand: Es wird noch einmal mit 9 Kartenpaaren gespielt.

Tipps

- Schau dir auch die Karten genau an, die deine Mitspieler aufdecken. Jede offene Karte ist eine Information für deinen nächsten Zug.
- Merke dir nicht nur das Motiv, sondern vor allem die Position auf dem Tisch.
- Eine in Reihen geordnete Auslage macht das Merken leichter als ein zufälliger Haufen.
- Decke zuerst eine Karte auf, deren Partner du noch nicht kennst. So sammelst du neues Wissen, statt es zu verschenken.
- Hast du ein Paar getroffen, nutze den zusätzlichen Zug für eine Stelle, die du dir sicher gemerkt hast.

Häufige Fragen

Darf ich nach einem gefundenen Paar weiterspielen?

Ja. Wer zwei gleiche Bilder aufdeckt, nimmt die Karten und deckt sofort erneut zwei Karten auf. Das geht so lange, bis zwei verschiedene Motive erscheinen.

Darf ich eine dritte Karte umdrehen, wenn mir die richtige Stelle zu spät einfällt?

Nein. Nach einem Fehlgriff ist der Zug beendet, auch wenn du dich plötzlich an die passende Karte erinnerst. Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Wohin kommen Karten zurück, die kein Paar bilden?

Sie werden an genau derselben Stelle wieder umgedreht, an der sie vorher lagen.

Wie lange müssen aufgedeckte Karten liegen bleiben?

Die Quelle nennt keine feste Zeit. Sie müssen aber kurz offen liegen bleiben, damit sich alle Bild und Position merken können.

Wer beginnt die Partie?

Das legt ihr selbst fest, zum Beispiel das jüngste, kleinste oder älteste Kind. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Müssen die Karten in geraden Reihen liegen?

Nein. Ihr entscheidet, ob die Karten zufällig liegen bleiben oder zu einem Quadrat beziehungsweise Rechteck geordnet werden. Wichtig ist nur, dass keine Karte auf einer anderen liegt.

Was passiert bei Gleichstand?

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, spielen sie eine Entscheidungsrunde mit nur 9 Kartenpaaren.

Wie wird der Sieger ermittelt?

Jeder stapelt seine gewonnenen Karten zu einem Turm. Der höchste Turm gewinnt.

Kann man auch mit weniger Karten spielen?

Ja. Für die erste Partie oder mit kleineren Kindern könnt ihr mit weniger Bildpaaren starten und die Zahl in den folgenden Runden steigern.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Erscheinungsjahr	1999
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger Spieleverlag, zuletzt geprüft am 03.10.2026. 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/natur-memory/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026