



Obstsalat

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 6

JAHREN

20

MINUTEN

Obstsalat ist ein Kartenspiel für 2 bis 6 Kinder, bei dem ihr eine lange Schlange aus Obstkarten legt. Ihr legt immer dann an, wenn eure Karte dieselbe Obstsorte zeigt und die Stückzahl passt. Wer seine Handkarten als Erster loswird, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt eure Handkarten loswerden. Wer zuerst keine Karte mehr hat, gewinnt.

Vorbereitung

Mischt die 50 Karten gründlich. Jedes Kind bekommt 6 Karten auf die Hand. Der Rest bleibt verdeckt als Stapel auf dem Tisch. Die oberste Karte wird aufgedeckt und daneben gelegt, sie ist der Anfang der Schlange.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt, danach geht es reihum weiter.
- 2 Du legst eine Karte an das Ende der Schlange an, wenn mindestens eine Obstsorte mit der offenen Karte übereinstimmt.
- 3 Bei der Grundregel muss deine Karte mehr Früchte dieser Sorte zeigen.
- 4 Hast du nichts Passendes, ziehst du eine Karte vom Stapel. Passt sie, darfst du sie sofort anlegen, sonst behältst du sie.
- 5 Die beiden Joker mit dem Obstkorb passen immer. Nach einem Joker legst du sofort eine beliebige zweite Karte daneben.

So gewinnt ihr

Wer als Erster keine Karte mehr auf der Hand hat, gewinnt. Kann niemand mehr anlegen, gewinnt das Kind mit den wenigsten Karten.

Spielziel

Bei Obstsalat geht es darum, möglichst schnell alle Handkarten abzulegen. Dafür hängt ihr eure Karten an eine wachsende Kartenschlange aus Obstmotiven an. Gewonnen hat, wer am Ende keine oder zumindest die wenigsten Karten in der Hand hält.

Spielmaterial

50 Karten

1 Spielregel

Spielaufbau

- Mischt die 50 Karten gut durch. Das gilt für alle Spielvarianten.
- Jedes Kind erhält 6 Karten auf die Hand.
- Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel mit der Bildseite nach unten in die Tischmitte.
- Deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt sie daneben. Sie ist die erste Karte der Schlange.

Spielbeginn

Das jüngste Kind macht den ersten Zug. Es versucht, eine eigene Karte an die aufgedeckte Startkarte anzulegen. Danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Die Grundregel: Wer hat mehr Früchte?

Jede Karte zeigt zwei Obstsorten in bestimmter Anzahl. Du darfst anlegen, wenn deine Karte mindestens eine Obstsorte mit der zuletzt gelegten Karte gemeinsam hat. Kirschen gehören also an Kirschen, Bananen an Bananen.

Entscheidend ist die Menge: Deine Karte muss von der passenden Obstsorte mehr Früchte zeigen. Liegt zum Beispiel eine Karte mit 3 Erdbeeren und 4 Äpfeln aus, passt eine Karte mit 4 oder 5 Erdbeeren ebenso wie eine Karte mit 5 Äpfeln.

Die Kartenschlange

Bei der Grundregel wächst die Schlange nur in eine Richtung. Du darfst also nicht an beiden Enden anlegen, sondern immer nur an die zuletzt gelegte Karte.

Wenn du nicht anlegen kannst

- 1 Hast du keine passende Karte, nimmst du eine Karte vom verdeckten Stapel.
- 2 Passt diese Karte, legst du sie sofort an.
- 3 Passt sie nicht, bleibt sie auf deiner Hand.
- 4 Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Die Joker

Zwei Karten zeigen einen Korb mit vielen Früchten. Das sind die Joker. Sie lassen sich immer anlegen, egal was ausliegt. Wer einen Joker spielt, legt direkt danach eine zweite Karte seiner Wahl daneben.

Du musst einen Joker nicht sofort ausspielen. Du darfst ihn für einen späteren Zug aufsparen. Legst du in deinem Zug aber gar nichts an, musst du eine Karte vom Stapel ziehen.

Der Spielzug

- 1 Prüfe, ob eine deiner Handkarten zur offen liegenden Karte am Ende der Schlange passt.
- 2 Passt eine Karte, lege sie an. Bei einem Joker legst du anschließend sofort eine beliebige zweite Karte dazu.
- 3 Passt keine Karte oder willst du nichts ablegen, zieh eine Karte vom verdeckten Stapel.
- 4 Passt die gezogene Karte, darfst du sie direkt anlegen. Sonst behältst du sie.
- 5 Das nächste Kind ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Die beiden Joker mit dem Obstkorb passen an jede Karte.
- Nach einem Joker darfst du sofort eine beliebige zweite Karte anlegen.
- Du darfst einen Joker zurückhalten. Legst du in deinem Zug nichts an, musst du dafür eine Karte ziehen.
- Bei der Grundregel wächst die Schlange nur nach einer Seite.
- In der Variante "Eins mehr" darfst du einen bereits ausliegenden Joker durch eine passende eigene Karte ersetzen, wenn du an der Reihe bist. Dieser Tausch zählt nicht als Anlegen. Den eingetauschten Joker darfst du erst in deinem nächsten Zug verwenden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Kind seine letzte Handkarte abgelegt hat. Dieses Kind gewinnt. Kann niemand mehr anlegen und alle haben noch Karten, gewinnt das Kind mit den wenigsten Handkarten.

Varianten

- **Eins mehr:** Du legst an, wenn eine Obstsorte übereinstimmt und deine Karte genau eine Frucht mehr davon zeigt. Hier darf an beiden Enden der Schlange angelegt werden, du hast also zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Für die Joker gilt die Grundregel, zusätzlich ist der Joker-Tausch erlaubt.
- **So lange anlegen, wie man kann:** Es gilt die Regel "genau eine Frucht mehr". Wer an der Reihe ist, darf so viele Karten hintereinander anlegen, wie möglich. Wer nichts anlegt, zieht eine Karte. Die Schlange wächst nur nach einer Seite.
- **Eins weniger:** Wie "Eins mehr", aber umgekehrt. Du legst an, wenn du dieselbe Obstsorte mit genau einem Stück weniger hast.
- **Eins mehr – eins weniger:** Die Rückseite der Spielregel bildet den Anfang der Schlange. Darauf legt ihr die beiden obersten Karten des Stapels als Anfangskarten. Auf der Seite mit dem Zeichen +1 legt ihr mit einer Frucht mehr an, auf der Seite mit dem Zeichen -1 mit einer Frucht weniger. Es darf an beiden Seiten angelegt werden.

Tipps

- Hebe einen Joker auf, wenn du gerade anlegen kannst. Er rettet dich später in einem Zug, in dem sonst nichts passt.
- Denk daran, dass du nach einem Joker eine beliebige zweite Karte loswirst. Spiel ihn, wenn du eine Karte hast, die sonst nirgends passt.
- Bei der Grundregel steigen die Fruchtzahlen immer weiter. Karten mit wenigen Früchten solltest du also früh loswerden.
- In den Varianten mit zwei offenen Enden lohnt es sich, beide Seiten der Schlange zu prüfen, bevor du eine Karte ziehst.
- Wer nichts anlegt, muss ziehen und bekommt mehr Handkarten. Lege also lieber eine Karte ab, auch wenn du sie noch gebrauchen könntest.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich keine passende Karte habe?

Du nimmst eine Karte vom verdeckten Stapel. Passt sie, darfst du sie sofort anlegen. Passt sie nicht, behältst du sie und das nächste Kind ist dran.

Darf ich an beiden Enden der Schlange anlegen?

Bei der Grundregel nicht, dort wächst die Schlange nur in eine Richtung. In den Varianten "Eins mehr" und "Eins mehr - eins weniger" sind beide Seiten erlaubt.

Muss ich den Joker ausspielen, wenn ich einen habe?

Nein, du darfst ihn für später behalten. Legst du in deinem Zug dann aber gar nichts an, musst du eine Karte vom Stapel ziehen.

Was darf ich nach einem Joker legen?

Wer einen Joker anlegt, legt sofort eine beliebige zweite Karte daneben. Diese Karte unterliegt keiner Einschränkung.

Zählt der Joker-Tausch als mein Zug?

Nein. Der Tausch eines ausliegenden Jokers gegen eine passende Karte gilt nicht als Anlegen. Du spielst danach normal weiter, darfst den eingetauschten Joker aber erst beim nächsten Mal nutzen.

Wie viele Früchte muss meine Karte zeigen?

Bei der Grundregel mehr Früchte der passenden Sorte, die Zahl darf beliebig höher sein. Bei "Eins mehr" muss es genau eine Frucht mehr sein, bei "Eins weniger" genau eine weniger.

Was ist, wenn niemand mehr anlegen kann?

Dann endet das Spiel ebenfalls. Es gewinnt das Kind, das die wenigsten Karten auf der Hand hat.

Wer fängt an?

Das jüngste Kind beginnt das Spiel.

Wie viele Karten bekommt jeder zu Beginn?

Jedes Kind erhält 6 Karten. Das gilt bei allen Spielvarianten.

Darf ich in einem Zug mehrere Karten ablegen?

Nur in der Variante "So lange anlegen, wie man kann". Dort legst du so viele passende Karten an, wie du kannst.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Henri Sala
Erscheinungsjahr	1983
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

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

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026