



Racko

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 10

JAHREN

Racko ist ein Kartenspiel für 2 bis 4 Personen, bei dem jeder 12 Zahlenkarten in einem Kartenhalter vor sich stehen hat. Ziel ist es, die zufällig eingesteckten Karten nach und nach so auszutauschen, dass sie von unten nach oben immer größer werden. Wer das zuerst schafft, sagt "Racko" und beendet die Runde.

Spielziel

Bringe die 12 Zahlenkarten in deinem Kartenhalter in eine durchgehend aufsteigende Reihenfolge. Wer das zuerst schafft, gewinnt die Runde und kassiert die meisten Punkte.

Vorbereitung

Jeder bekommt einen Kartenhalter. Je nach Spielerzahl kommt nur ein Teil der Zahlenkarten, Joker und Ereigniskarten ins Spiel. Die Zahlenkarten werden gemischt und einzeln ausgeteilt, jeder steckt seine 12 Karten sofort ein – beginnend bei Spalte 60 und dann abwärts. Danach mischt der Geber Joker und Ereigniskarten unter die übrigen Zahlenkarten, legt den Vorratsstoß verdeckt in die Mitte und deckt die oberste Karte als Abwurfkarte auf.

So spielt ihr

- 1 Du nimmst eine Karte: entweder verdeckt vom Vorratsstoß oder offen vom Abwurfstapel.
- 2 Zahlenkarte oder Joker tauschst du gegen eine beliebige Karte in deinem Halter. Die ersetzte Karte kommt offen auf den Abwurfstapel.
- 3 Eine verdeckt gezogene Karte, die dir nicht passt, darfst du auch direkt abwerfen. Eine offen genommene Zahlenkarte musst du einbauen.
- 4 Ziehst du eine Ereigniskarte, führst du die Anweisung sofort aus und legst die Karte offen ab.
- 5 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

So gewinnt ihr

Steht deine Reihe vom ersten bis zum letzten Fach durchgehend aufsteigend, sagst du "Racko" und beendest die Runde. Gespielt wird über mehrere Runden, bis jemand die vorher vereinbarte Punktzahl (zum Beispiel 500) erreicht.

Spielziel

Jeder Spieler hat 12 Zahlenkarten in einem Kartenhalter stehen, die beim Austeilen in völlig zufälliger Reihenfolge eingesteckt wurden. Durch Tauschen einzelner Karten sollst du diese Reihe so umbauen, dass jede Karte einen höheren Wert zeigt als die darunter. Wer das als Erster geschafft hat, sagt "Racko" und beendet die Runde als Rundensieger. Über mehrere Runden werden Punkte gesammelt; den Gesamtsieg holt, wer zuerst die vereinbarte Punktzahl erreicht.

Spielmaterial

75 Zahlenkarten

7 Joker

14 Ereigniskarten

4 Kartenhalter aus Kunststoff

Spielaufbau

- Jeder Spieler nimmt sich einen Kartenhalter. Die aufgedruckten Zahlen 5 bis 60 kennzeichnen die Fächer und dienen später der Punktwertung.
- Welches Material ihr bereitlegt, richtet sich nach der Runde: Spielt ihr zu viert, kommen 14 Ereigniskarten (4 x Aussetzen, 7 x Kartentausch, 3 x Kartenhalter-Tausch), 7 Joker sowie alle Zahlenkarten von 1 bis 75 ins Spiel.
- Zu dritt verwendet ihr 11 Ereigniskarten (3 x Aussetzen, 6 x Kartentausch, 2 x Kartenhalter-Tausch), dazu 6 Joker und die Zahlenkarten von 1 bis 60.
- Spielt ihr zu zweit, braucht ihr 8 Ereigniskarten (2 x Aussetzen, 5 x Kartentausch, 1 x Kartenhalter-Tausch), 5 Joker und die Zahlenkarten von 1 bis 50.
- Mischt zunächst nur die Zahlenkarten, ohne Joker und Ereigniskarten, und teilt sie einzeln aus. Jeder erhält 12 Stück.
- Jede ausgeteilte Karte wird sofort eingesteckt, und zwar von hinten nach vorne: erst Spalte 60, dann 55, dann 50 und so weiter. So entsteht automatisch eine wirre Reihenfolge.
- Erst danach mischt der Geber die Joker und die Ereigniskarten unter die restlichen Zahlenkarten.
- Dieser Stapel kommt verdeckt als Vorratsstoß in die Tischmitte. Die oberste Karte wird umgedreht und bildet den offenen Abwurfstapel.

Spielbeginn

Den ersten Zug macht der Spieler links vom Geber. Ist die aufgedeckte Startkarte eine Ereigniskarte, muss dieser Spieler die Anweisung darauf sofort befolgen.

Spielablauf

Der Grundablauf

Reihum nimmt jeder Spieler genau eine Karte auf und wirft am Ende seines Zuges genau eine Karte offen ab. Du hast dabei die Wahl zwischen der verdeckten obersten Karte des Vorratsstoßes und der offen liegenden Abwurfkarte. Sobald deine Karte auf dem Abwurfstapel liegt, ist der nächste Spieler dran.

Karte vom Abwurfstapel

- 1 Du nimmst die offen liegende Zahlenkarte.
- 2 Du musst sie gegen eine beliebige Karte aus deinem Halter tauschen – zurücklegen ist nicht erlaubt.
- 3 Die herausgenommene Karte legst du offen auf den Abwurfstapel.

Offen abgelegte Ereigniskarten sind für alle tabu: Sie dürfen nicht noch einmal vom Abwurfstapel genommen werden.

Karte vom verdeckten Stapel

- 1 Du ziehst die oberste Karte des Vorratsstoßes.
- 2 Ist es eine Zahlenkarte oder ein Joker, entscheidest du frei: einbauen oder sofort wieder abwerfen.
- 3 Baust du sie ein, wählst du selbst, welche Karte aus deinem Halter dafür weichen muss.

Wichtig: Eine Karte, die einmal in einem Fach steckt, bleibt dort. Innerhalb des Kartenhalters darfst du nichts umsortieren. Veränderungen gehen nur über den Tausch mit einer neu aufgenommenen Karte.

Joker

Der Joker vertritt jede beliebige Zahl. Du darfst ihn an jeder Stelle deines Halters einsetzen. Auch für ihn gilt: Einmal eingeordnet, bleibt er an seinem Platz.

Ereigniskarten

Ziehst du eine Ereigniskarte, führst du ihre Anweisung sofort aus. Anschließend wandert sie offen auf den Abwurfstapel und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

- **Kartentausch:** Du musst mit einem Mitspieler deiner Wahl eine Zahlenkarte tauschen. Du bestimmst dabei beides: welche Karte du von ihm nimmst und welche du ihm dafür gibst. Beispiel: Du verlangst von einem Mitspieler die Karte aus Spalte 30, die einen niedrigen Wert zeigt, und steckst sie bei dir in Spalte 5. Deine bisherige Karte aus Spalte 5 geht an ihn und wandert dort in das frei gewordene Fach 30.
- **Aussetzen:** Die Karte wird sofort abgelegt. Dieser Zug ist für dich beendet. Beim nächsten Mal spielst du ganz normal weiter.
- **Kartenhalter-Tausch:** Du musst deinen kompletten Kartenhalter mit dem eines beliebigen Mitspielers tauschen.

Rundenende und Wertung

Eine Runde endet, sobald ein Spieler "Racko" sagt. Das darf er, wenn im Halter von der ersten Karte in Spalte 5 bis zur letzten jede Karte höher ist als ihre Vorgängerin.

Der Rundensieger bekommt 90 Punkte: 30 Punkte für den Sieg plus 5 Punkte für jede der 12 geordneten Zahlenkarten.

Alle anderen zählen ab der ersten Karte in Spalte 5 so lange 5 Punkte pro Karte, wie die Reihe lückenlos ansteigt. An der ersten Unterbrechung ist Schluss. Beispiel: Die ersten 5 Karten steigen an, die sechste ist kleiner als die fünfte. Dann gibt es 25 Punkte – auch wenn die Karten dahinter wieder sauber sortiert wären.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich, ob du die verdeckte oberste Karte des Vorratsstoßes oder die offene Abwurfkarte nimmst.
- 2 Ist es eine Ereigniskarte, führe die Anweisung sofort aus und lege die Karte offen ab. Dein Zug endet damit.
- 3 Ist es eine Zahlenkarte oder ein Joker, tausche sie gegen eine beliebige Karte in deinem Halter. Eine verdeckt gezogene Karte darfst du stattdessen auch direkt abwerfen.
- 4 Lege die ersetzte beziehungsweise nicht benötigte Karte offen auf den Abwurfstapel.
- 5 Prüfe deine Reihe. Steigt sie durchgehend an, sage "Racko".
- 6 Andernfalls ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sonderregeln

- Eine Karte, die im Halter steckt, darf niemals innerhalb des Halters umgestellt werden. Das gilt auch für Joker.
- Nimmst du die offene Zahlenkarte vom Abwurfstapel, musst du sie einbauen. Direkt wieder abwerfen ist nur bei verdeckt gezogenen Karten erlaubt.
- Ereigniskarten, die offen auf dem Abwurfstapel liegen, dürfen nicht erneut aufgenommen werden.
- Ist die erste aufgedeckte Karte zu Spielbeginn eine Ereigniskarte, führt der Startspieler die Anweisung aus.
- Der Joker ersetzt jede beliebige Zahl und passt an jede Stelle der Reihe.

Spielende und Gewinn

Eine Runde endet, sobald jemand eine durchgehend aufsteigende Zahlenfolge im Halter hat und "Racko" ansagt. Die Punkte aller Runden werden notiert. Gespielt wird, bis ein Spieler die vor Spielbeginn vereinbarte Punktzahl erreicht, zum Beispiel 500. Überschreiten mehrere Spieler diese Grenze in derselben Runde, gewinnt der mit der höheren Gesamtpunktzahl.

Varianten

- **Partner-Racko:** 4 Spieler treten als zwei Paare nach den Grundregeln an, jeder mit eigenem Kartenhalter. Die Partner sitzen sich gegenüber, zwischen ihnen sitzt jeweils ein Gegner. Nach jeder Runde werden die Punkte der Partner addiert. Das Paar, das zuerst 500 Punkte erreicht oder überschreitet, gewinnt.
- **Bonus-Racko:** Zusätzlich zum Rundengewinn gibt es Bonuspunkte für eine direkte Zahlenfolge von mindestens 3 Karten bei demjenigen, der zuerst "Racko" ansagt. 3 Karten bringen 60 Bonuspunkte (zusammen 150), 4 Karten 110 (zusammen 200), 5 Karten 210 (zusammen 300), 6 oder mehr Karten 310 (zusammen 400). Hat jemand mehrere direkte Folgen, zählt nur die längste. Sonst gelten die Grundregeln.
- **Blitz-Racko:** Diese Variante betrifft nur das Austeilen und kann jederzeit eingeschoben werden. Jede ausgeteilte Karte darf sofort in eine frei gewählte Spalte gesteckt werden, aber danach nicht mehr verschoben werden. Wer nach dem Austeilen bereits eine aufsteigende Folge hat, ruft "Blitz-Racko", gewinnt sofort und bekommt 100 Punkte. Schafft es niemand, geht es nach den Grundregeln oder nach Bonus-Racko weiter.

Tipps

- Überlege vor jedem Tausch, welche Karte am wenigsten in deine Reihe passt. Umsortieren geht später nicht mehr.
- Niedrige Zahlen gehören nach vorne, hohe nach hinten. Eine 7 in einem der oberen Fächer blockiert dich dauerhaft.
- Die Punktwertung zählt nur ab der ersten Karte durchgehend aufwärts. Ordne deshalb zuerst den Anfang deiner Reihe, das sichert Punkte, falls jemand anders vorher "Racko" sagt.
- Den Joker kannst du an jeder Stelle einsetzen. Setze ihn dort ein, wo dir eine passende Zahl bisher fehlt.
- Achte darauf, was du abwirfst: Der nächste Spieler darf deine offen abgelegte Zahlenkarte direkt aufnehmen.
- Bei Bonus-Racko lohnt sich Geduld. Eine direkte Folge von 5 oder 6 Karten bringt mehr als ein schneller einfacher Sieg – aber nur, wenn dir niemand zuvorkommt.

Häufige Fragen

Darf ich Karten in meinem Kartenhalter umsortieren?

Nein. Sobald eine Karte in einem Fach steckt, bleibt sie dort. Du änderst deine Reihe ausschließlich dadurch, dass du eine neu aufgenommene Karte gegen eine vorhandene tauschst.

Muss ich eine Karte vom Abwurfstapel einbauen?

Ja. Nimmst du die offene Zahlenkarte, musst du sie gegen eine beliebige Karte aus deinem Halter tauschen. Nur eine verdeckt gezogene Karte darfst du sofort wieder abwerfen.

Kann ich eine abgelegte Ereigniskarte vom Abwurfstapel nehmen?

Nein. Offen abgelegte Ereigniskarten dürfen kein zweites Mal aufgenommen werden.

Was passiert, wenn die erste aufgedeckte Karte eine Ereigniskarte ist?

Dann muss der Spieler, der das Spiel beginnt, die Anweisung darauf ausführen.

Wie viele Punkte bekomme ich, wenn ich die Runde nicht gewinne?

Du zählst ab der ersten Karte in Spalte 5 für jede Karte 5 Punkte, solange die Reihe lückenlos ansteigt. Bei der ersten Unterbrechung endet die Wertung, auch wenn danach wieder alles sortiert wäre.

Wie viele Punkte gibt es für den Rundensieg?

Der Gewinner einer Runde erhält 90 Punkte: 30 für den Sieg und 5 Punkte für jede der 12 aufsteigend sortierten Karten.

Darf ich beim Kartentausch aussuchen, welche Karte ich bekomme?

Ja. Du bestimmst den Mitspieler, die Karte, die du von ihm nimmst, und die Karte, die du ihm dafür gibst.

Wo setze ich den Joker ein?

Der Joker ersetzt jede Zahlenkarte und darf an jeder beliebigen Stelle im Halter eingeordnet werden. Danach ist auch er fixiert.

Was gilt, wenn mehrere Spieler in derselben Runde die Zielpunktzahl überschreiten?

Dann gewinnt derjenige mit der höchsten erreichten Gesamtpunktzahl.

Wie viele Karten bekommt jeder zu Beginn?

Jeder Spieler erhält 12 Zahlenkarten. Sie werden einzeln ausgeteilt und sofort eingesteckt, beginnend mit Spalte 60 und dann rückwärts.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
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 05.10.2026. 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/racko/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026