



Solche Strolche

Spielanleitung – kurz erklärt

2–8

SPIELER

ab 4

JAHREN

15

MINUTEN

Solche Strolche ist ein schnelles Suchspiel für 2 bis 8 Personen ab 4 Jahren. Auf dem Tisch liegen 25 große Tierkarten in fünf Tierarten und fünf Farben. Aufgedeckt wird jeweils eine Karte mit vier Tieren – wer zuerst findet, welches Tier in welcher Farbe darauf fehlt, gewinnt die Karte.

Spielziel

Finde schneller als alle anderen das Tier, das auf der aufgedeckten Karte fehlt. Wer am Ende die meisten gewonnenen Karten vor sich liegen hat, siegt.

Vorbereitung

Mischt die 25 Karten mit je vier Tieren und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte. Die 25 Karten mit je einem großen Tier verteilt ihr offen auf dem Tisch, die Anordnung ist frei. Achtet darauf, dass alle Mitspielenden jede Karte sehen und bequem antippen können.

So spielt ihr

- 1 Die älteste Person deckt die oberste Stapelkarte auf, ohne sie wegzunehmen.
- 2 Auf dieser Karte sind vier Tiere in vier Farben zu sehen – ein Tier und eine Farbe fehlen.
- 3 Alle suchen gleichzeitig in der Auslage das fehlende Tier in der fehlenden Farbe.
- 4 Wer es zuerst antippt und laut benennt, bekommt die aufgedeckte Karte und deckt die nächste auf.
- 5 Die großen Tierkarten bleiben die ganze Partie über unverändert liegen.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn die letzte Stapelkarte vergeben ist. Wer die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr helft Bauer Hermann, seine verschwundenen Tiere wiederzufinden. Jede aufgedeckte Karte zeigt vier der fünf Tierarten in vier der fünf Farben – gesucht ist also genau die Kombination aus der fehlenden Tierart und der fehlenden Farbe. Wer diese Karte in der offenen Auslage als Erster entdeckt, antippt und benennt, gewinnt die aufgedeckte Karte. Ziel ist es, bis zum Ende die größte Kartensammlung zu besitzen.

Spielmaterial

25 Karten mit einem großen Tier

25 Karten mit vier Tieren

Spielaufbau

- Trennt die beiden Kartensorten: 25 Karten mit je einem großen Tier und 25 Karten mit je vier verschiedenen Tieren.
- Mischt die 25 Karten mit den vier Tieren und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte.
- Verteilt die 25 großen Tierkarten offen auf dem Tisch, in beliebiger Anordnung.
- Prüft vor dem Start, ob jede Person alle offenen Karten gut erkennen und ohne Mühe erreichen kann.

Spielbeginn

Den Anfang macht, wer am Tisch am ältesten ist: Diese Person deckt die Karte, die zuoberst auf dem Stapel liegt, auf, ohne sie vom Stapel zu nehmen, sodass sie dort offen liegen bleibt. Alle beginnen sofort und gleichzeitig mit der ersten Suchrunde.

Spielablauf

Eine Runde

- 1 Die oberste Stapelkarte wird umgedreht und bleibt offen auf dem Stapel liegen.
- 2 Diese Karte zeigt vier verschiedene Tiere in vier verschiedenen Farben.
- 3 Daraus ergibt sich: Eine der fünf Tierarten fehlt, und eine der fünf Farben fehlt ebenfalls.
- 4 Alle suchen zeitgleich in der offenen Auslage die große Karte mit genau dieser Kombination.
- 5 Wer sie gefunden hat, tippt mit dem Finger darauf und sagt den Namen laut, zum Beispiel "rote Katze".

Beispiel aus der Anleitung

Auf der aufgedeckten Karte sind ein blauer Hund, eine gelbe Kuh, ein grünes Pferd und eine violette Ziege abgebildet. Es fehlt also die Katze, und es fehlt die Farbe Rot. Gesucht ist damit die rote Katze.

Karte gewinnen und weitermachen

Wer zuerst richtig getippt hat, nimmt die oberste Stapelkarte als Gewinn und legt sie vor sich ab. Dieselbe Person deckt anschließend die nächste Karte auf, womit die neue Runde startet. Die 25 großen Tiere bleiben während der gesamten Partie offen und an ihrem Platz liegen.

Wenn jemand danebengreift

Tippt jemand auf ein falsches Tier, ist diese Entscheidung endgültig. Ein zweiter Versuch ist nicht erlaubt. Die Karte geht dann an die Person unter den übrigen Mitspielenden, die als Erste das richtige Tier antippt.

Der Spielzug

- 1 Oberste Karte des Stapels an Ort und Stelle umdrehen.
- 2 Die vier abgebildeten Tiere und ihre vier Farben erfassen.
- 3 Fehlende Tierart und fehlende Farbe bestimmen.
- 4 Passende große Tierkarte in der Auslage antippen und laut benennen.
- 5 Bei richtigem Tipp die aufgedeckte Karte vor sich ablegen.
- 6 Als Gewinner der Runde die nächste Karte aufdecken.

Sonderregeln

- Ein falscher Tipp lässt sich nicht korrigieren; die betreffende Person scheidet für diese Runde aus.
- Nach einem Fehlgriff gewinnt die Karte, wer von den übrigen Mitspielenden zuerst richtig tippt.
- Es reicht nicht, nur zu tippen: Der Name des Tieres muss auch genannt werden.
- Die aufgedeckte Karte wird nicht in die Hand genommen, sondern an Ort und Stelle auf dem Stapel umgedreht.
- Die offene Auslage der 25 großen Tiere wird während des Spiels nie verändert.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet, sobald die letzte Karte des Stapels an jemanden vergeben wurde. Wer dann die meisten Karten vor sich liegen hat, ist Sieger. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Profivariante:** Hier läuft das Spiel andersherum. Die 25 großen Tierkarten werden gemischt und kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte, während ihr die 25 Karten mit je vier Tieren offen auf dem Tisch auslegt. In jeder Runde deckt ihr ein großes Tier auf. Nun sucht ihr die offene Karte, die genau die vier Tiere zeigt, die noch fehlen – und zwar jedes davon in einer der vier Farben, die ebenfalls noch fehlen. Ansonsten ändert sich nichts.

Tipps

- Merke dir früh, wo in der Auslage welche Farbe liegt – die Anordnung ändert sich die ganze Partie über nicht.
- Suche zuerst die fehlende Farbe oder zuerst die fehlende Tierart, statt beides gleichzeitig abzugleichen.
- Tippe lieber eine Sekunde später als falsch: Ein Fehlgriff darf nicht korrigiert werden und kostet dich die ganze Runde.
- Behalte nach einem Fehlgriff eines Mitspielers die Ruhe, denn die Karte ist dann noch für alle anderen zu holen.
- Setzt euch so hin, dass jede Karte für alle gut erreichbar ist, sonst entscheidet die Sitzposition statt des Blicks.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich auf das falsche Tier tippe?

Dann ist dein Tipp verbraucht, du darfst dich nicht umentscheiden. Die Karte geht an die Person unter den übrigen Mitspielenden, die als Erste richtig tippt.

Muss ich das Tier auch laut nennen?

Ja. Die Regel verlangt, das gefundene Tier mit dem Finger anzutippen und seinen Namen zu sagen, zum Beispiel "rote Katze".

Wer deckt die nächste Karte auf?

Wer die Runde gewonnen hat, legt die Karte vor sich ab und dreht anschließend die nächste Karte vom Stapel um.

Werden die großen Tierkarten zwischendurch neu gemischt?

Nein. Alle 25 großen Tiere bleiben während der gesamten Partie offen und unverändert auf dem Tisch liegen.

Wie finde ich das gesuchte Tier?

Auf der aufgedeckten Karte sind vier Tiere in vier Farben zu sehen. Gesucht ist das fünfte Tier in der fünften Farbe, also die Tierart und die Farbe, die beide auf der Karte fehlen.

Wer beginnt die Partie?

Die älteste Person am Tisch dreht die erste Karte um.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald die letzte Karte des Stapels gewonnen wurde. Danach zählt ihr die gesammelten Karten.

Was gilt bei Gleichstand?

Dazu macht die Anleitung keine Angabe. Sie nennt nur, dass gewinnt, wer die meisten Karten besitzt.

Wie funktioniert die Profivariante?

Die 25 großen Tiere bilden den verdeckten Stapel, die 25 Vierer-Karten liegen offen aus. Aufgedeckt wird ein großes Tier, und ihr sucht die offene Karte mit den vier fehlenden Tieren in den vier fehlenden Farben.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Autor	Reinhard Staupe
Erscheinungsjahr	2013
Edition / Regelstand	Version 1.0
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Regelstand Version 1.0, zuletzt geprüft am 08.10.2026. 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/solche-strolche/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026