



Unsere Welt

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

Unsere Welt ist ein Zuordnungsspiel für Kinder aus der Reihe Wieso? Weshalb? Warum?. Fünf Thementafeln stehen für fünf Lebensräume der Erde – vom Regenwald bis zur Antarktis –, und ihr legt Bildkärtchen an die Tafel, zu der sie gehören. Eine Selbstkontrolle über einen Drehknopf verrät sofort, ob ihr richtig lagt, und für richtige Zuordnungen gibt es Gewinnchips.

Spielziel

Ihr ordnet Bildkärtchen den passenden Thementafeln zu. Wer am Ende die meisten Gewinnchips vor sich hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt die 5 Thementafeln im Kreis aus und dreht alle Drehknöpfe auf das Fragezeichen. Die Gewinnchips kommen in die Kreismitte, die Spielfigur auf eine beliebige Tafel. Mischt die Bildkärtchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig; zu viert wandern die 2 übrigen zurück in die Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Decke zwei deiner Bildkärtchen auf.
- 2 Suche eines davon aus und lege es an die Thementafel, zu der es deiner Meinung nach gehört. Das andere kommt verdeckt zurück.
- 3 Dreh den Knopf der Tafel: Zeigt das Fenster dasselbe farbige Symbol wie das Kärtchen, stimmt die Zuordnung.
- 4 Bei richtiger Zuordnung an einer rot markierten Stelle nimmst du dir einen Chip aus der Mitte.
- 5 Steht die Spielfigur auf dieser Tafel, bekommst du immer einen Chip – bei roter Markierung sogar zwei.
- 6 Versetze die Spielfigur im Uhrzeigersinn eine Tafel weiter, dann ist der Nächste dran.

So gewinnt ihr

Hat ein Spieler alle seine Kärtchen abgelegt, kommen die anderen noch einmal an die Reihe. Dann zählt ihr die Chips – die größte Menge gewinnt.

Spielziel

In Unsere Welt zeigt ihr, was ihr über die Lebensräume der Erde wisst. Jedes Bildkärtchen gehört zu genau einer der fünf Thementafeln, und ihr müsst diese Zuordnung finden. Für richtige Treffer gibt es Gewinnchips, allerdings nur an bestimmten Stellen oder dort, wo gerade die Spielfigur steht. Wer am Spielende die meisten Chips gesammelt hat, ist Sieger. Neben Wissen helfen dir ein gutes Gedächtnis und etwas Glück.

Spielmaterial

5 Thementafeln

5 Drehknöpfe

30 Bildkärtchen

26 Gewinnchips

1 Spielfigur

1 Aufstellfuß

Spielaufbau

- Legt die 5 Thementafeln in einem Kreis auf den Tisch.
- Dreht jeden Drehknopf so weit, bis im Fenster ein Fragezeichen zu sehen ist.
- Legt alle 26 Gewinnchips in die Mitte des Kreises.
- Stellt die Spielfigur im Aufstellfuß auf eine beliebige Thementafel.
- Mischt die 30 Bildkärtchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig auf alle Mitspieler.
- Bei 4 Spielern legt ihr die 2 übrig gebliebenen Kärtchen zurück in die Schachtel.
- Jeder stapelt oder legt seine Kärtchen verdeckt vor sich ab.
- Vor der allerersten Partie: Steckt alle Teile aus den Pappbögen, setzt die Spielfigur in den Aufstellfuß und montiert die Drehknöpfe wie abgebildet an den Thementafeln. Ein Erwachsener sollte dabei helfen; die Knöpfe bleiben danach fest sitzen.

Spielbeginn

Das jüngste Kind beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Spielablauf

Zwei Kärtchen aufdecken

Bist du am Zug, drehst du zwei deiner verdeckten Bildkärtchen um. Du siehst nun beide Motive und entscheidest dich für eines. Das andere legst du wieder verdeckt an seinen Platz zurück – merke dir, was darauf zu sehen war.

Anlegen

Das gewählte Kärtchen legst du an die Thementafel, zu der es deiner Meinung nach passt. Ist es das erste Kärtchen an dieser Tafel, kommt es in die Aussparung, auf die der weiße Pfeil zeigt. Alle weiteren Kärtchen an dieser Tafel legst du im Uhrzeigersinn an die nächsten freien Aussparungen.

Kontrolle durch den Drehknopf

Alle schauen gemeinsam nach, ob du richtig lagst. Drehe den Knopf der Thementafel und vergleiche das Symbol im Fenster mit dem kleinen Symbol auf deinem Bildkärtchen. Erscheint dasselbe Symbol in derselben Farbe, war die Zuordnung richtig. Stimmt es nicht überein, nimmst du das Kärtchen zurück und legst es wieder verdeckt vor dir ab.

Chips gewinnen

- 1 Rot markierte Stellen bringen einen Chip: Hast du richtig zugeordnet und dabei an eine rot markierte Aussparung angelegt, nimm dir einen Gewinnchip aus der Mitte.
- 2 Richtig, aber nicht rot markiert? Dann gehst du in diesem Zug leer aus.
- 3 Steht die Spielfigur auf der Tafel, an die du richtig angelegt hast, bekommst du auf jeden Fall einen Chip – auch ohne rote Markierung.
- 4 Trifft beides zusammen, also Spielfigur auf der Tafel und rote Markierung, erhältst du zwei Chips.

Spielfigur weitersetzen

Zum Abschluss deines Zuges rückst du die Spielfigur im Uhrzeigersinn auf die nächste Thementafel. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Tipp für Eltern

Seht euch vor der ersten Partie gemeinsam mit den Kindern die Thementafeln und Bildkärtchen an und ordnet sie zusammen zu. Am Ende der Originalanleitung stehen kurze Sacherklärungen zu allen Bildern, etwa warum Bananen krumm sind oder wie Pinguine sich vor Kälte schützen.

Der Spielzug

- 1 Zwei eigene Bildkärtchen aufdecken.
- 2 Eines davon auswählen, das andere verdeckt zurücklegen.
- 3 Das gewählte Kärtchen an eine Thementafel anlegen (erstes Kärtchen beim weißen Pfeil, danach im Uhrzeigersinn).
- 4 Den Drehknopf der Tafel drehen und die Symbole vergleichen.
- 5 Bei falscher Zuordnung das Kärtchen verdeckt zurück vor sich legen.
- 6 Bei richtiger Zuordnung je nach roter Markierung und Position der Spielfigur einen oder zwei Chips nehmen.
- 7 Die Spielfigur eine Thementafel im Uhrzeigersinn weitersetzen.

Sonderregeln

- Bei 4 Spielern bleiben 2 Bildkärtchen ungenutzt in der Schachtel.
- Falsch zugeordnete Kärtchen kommen verdeckt zurück vor den Spieler und müssen später erneut angelegt werden.
- Für einen Chip reicht eine richtige Zuordnung allein nicht: Es braucht eine rote Markierung oder die Spielfigur auf dieser Tafel.
- Pro Tafel wird strikt der Reihe nach angelegt: zuerst die Aussparung am weißen Pfeil, danach im Uhrzeigersinn weiter.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle seine Bildkärtchen untergebracht hat. Danach kommen alle anderen Mitspieler noch einmal an die Reihe. Anschließend zählt jeder seine Gewinnchips; wer die meisten hat, gewinnt. Zum Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Vergleiche beide aufgedeckten Kärtchen genau und prüfe, welches davon auf einer roten Markierung landen würde.
- Achte darauf, wo die Spielfigur steht. Eine richtige Zuordnung auf dieser Tafel bringt immer mindestens einen Chip.
- Am wertvollsten ist die Kombination aus Spielfigur und roter Markierung, denn sie bringt zwei Chips.
- Merke dir das Motiv, das du verdeckt zurücklegst. In einem späteren Zug kannst du es gezielt einsetzen.
- Weil die Figur nach jedem Zug eine Tafel weiterwandert, kannst du vorausplanen, welche Tafel in deinem nächsten Zug besonders lohnt.

Häufige Fragen

Woher weiß ich, ob ich ein Kärtchen richtig zugeordnet habe?

Dreh den Knopf an der Thementafel und schau ins Fenster. Zeigt es dasselbe Symbol in derselben Farbe wie das kleine Symbol auf dem Bildkärtchen, war die Zuordnung richtig.

Was passiert mit einem falsch angelegten Kärtchen?

Du nimmst es zurück und legst es wieder verdeckt vor dir ab. Du kannst es später erneut anlegen.

Bekomme ich für jede richtige Zuordnung einen Chip?

Nein. Einen Chip gibt es nur an rot markierten Stellen oder wenn die Spielfigur auf dieser Thementafel steht. Richtig angelegt an einer nicht markierten Stelle ohne Spielfigur bringt nichts.

Wann gibt es zwei Chips auf einmal?

Wenn du richtig an eine rot markierte Stelle anlegst und die Spielfigur gerade auf dieser Thementafel steht.

Wohin kommt das erste Kärtchen an einer Tafel?

In die Aussparung, auf die der weiße Pfeil zeigt. Alle weiteren Kärtchen dieser Tafel legt ihr im Uhrzeigersinn an.

Was mache ich mit dem zweiten aufgedeckten Kärtchen?

Du legst es wieder verdeckt an seinen Platz zurück. Merke dir, was darauf abgebildet war.

Wie bewegt sich die Spielfigur?

Am Ende deines Zuges setzt du sie im Uhrzeigersinn auf die nächste Thementafel. Zu Beginn stellt ihr sie auf eine beliebige Tafel.

Wer fängt an?

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Endet das Spiel sofort, wenn jemand sein letztes Kärtchen ablegt?

Nein. Alle Mitspieler kommen danach noch einmal an die Reihe, erst dann werden die Chips gezählt.

Werden bei 4 Spielern alle Kärtchen benutzt?

Nein. Da sich 30 Kärtchen nicht gleichmäßig auf 4 Spieler verteilen lassen, kommen die 2 übrigen zurück in die Schachtel.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Gunter Baars
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 19.10.2026. 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/unsere-welt/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026