



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Verflixt gemixt

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 5

JAHREN

Verflixt gemixt ist ein Merkspiel von Heinz Meister für 2 bis 5 Kinder ab 5 Jahren. Vier drehbare Würfel auf einem Stab bestimmen, welche vier Tiere gerade gesucht sind. Diese Tiere müsst ihr unter 16 verdeckten Karten wiederfinden, und zwar alle vier in einem einzigen Zug.

Spielziel

Deckt in einem Zug alle 4 Tiere auf, die oben auf dem Würfelstab liegen. Dafür bekommt ihr einen Chip.

Vorbereitung

Klebt die 16 Tierbilder auf die Flächen der 4 Würfel, steckt die Würfel auf den Stab und verschließt ihn mit den beiden Stöpseln. Löst die 16 Tierkarten aus der Stanztafel, mischt sie und legt sie verdeckt als Quadrat aus. Die Chips verwaltet einer von euch als Vorrat.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind nimmt den Stab, bringt alle 4 Würfel zum Drehen und legt ihn dann schnell auf den Tisch.
- 2 Die 4 oben liegenden Tierbilder sind jetzt gesucht.
- 3 Wer links vom Dreher sitzt, deckt eine Karte auf.
- 4 Passt das Tier, darf weiter aufgedeckt werden. Passt es nicht, endet der Zug und alle Karten werden an Ort und Stelle wieder umgedreht.
- 5 Der nächste Spieler versucht es mit denselben vier Tieren.
- 6 Wer alle 4 schafft, nimmt einen Chip und dreht den Stab neu.

So gewinnt ihr

Wer als Erster 5 Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

Spielziel

Gesucht sind immer vier Tiere gleichzeitig: genau die, die nach dem Drehen oben auf den vier Würfeln zu sehen sind. Diese vier Tiere versteckt sich unter den 16 verdeckt ausliegenden Karten. Ein Chip wird nur fällig, wenn ein Spieler alle vier Tiere in einem einzigen Spielzug aufdeckt, ohne vorher danebenzugreifen. Gefragt ist also ein gutes Gedächtnis für die Kartenplätze.

Spielmaterial

16 Tierkarten

16 Klebebilder

1 Spielgerät mit drehbaren Würfeln

20 Chips

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Löst die 16 Klebebilder vorsichtig von der Folie.
- Beklebt jede Würfelfläche mit einem Tierbild. Die Seiten mit den Löchern bleiben frei.
- Welches Tier auf welchen Würfel kommt, dürft ihr frei entscheiden.
- Praktisch ist es, wenn alle Tierhäuse in dieselbe Richtung zeigen.
- Steckt die vier beklebten Würfel auf den Kunststoffstab. Achtet dabei wieder auf die Ausrichtung der Tiere, wenn ihr das möchtet.
- Drückt den dünneren Stöpsel oben und den dickeren unten auf die Stabenden.
- Löst die 16 Tierkarten aus der Stanztafel, mischt sie und legt sie verdeckt aus, am besten als Quadrat.
- Einer von euch übernimmt den Chipvorrat, der in der Schachtel bleiben kann.
- Wenn euch das Bekleben zu knifflig ist, holt euch Hilfe von älteren Geschwistern oder Erwachsenen.

Spielbeginn

Das jüngste Kind der Runde beginnt. Es hält den Würfelstab am Griff und bringt mit der freien Hand alle 4 Würfel zum Drehen. Danach legt es den Stab schnell auf den Tisch, die Würfel stoppen und die vier obenliegenden Tiere sind gesucht.

Spielablauf

Die vier gesuchten Tiere bestimmen

Der Würfelstab wird in die Hand genommen, alle 4 Würfel werden gleichzeitig gedreht und der Stab anschließend zügig abgelegt. Die Bilder, die nach dem Stoppen oben liegen, zeigen die vier Tiere, die ihr nun unter den 16 verdeckten Karten sucht.

Karten aufdecken

- 1 Es beginnt immer der Spieler links neben demjenigen, der die Würfel gedreht hat.
- 2 Er deckt eine Karte auf. Zeigt sie eines der gesuchten Tiere, bleibt die Karte offen liegen und er darf weitermachen.
- 3 So geht es Karte für Karte weiter, solange nur gesuchte Tiere erscheinen.
- 4 Sobald ein Tier auftaucht, das gerade nicht oben auf dem Stab zu sehen ist, ist der Zug sofort vorbei.
- 5 Alle offenen Karten werden wieder umgedreht. Sie bleiben dabei exakt auf ihren Plätzen, nichts wird vertauscht.

Die Reihenfolge, in der ihr die gesuchten Tiere findet, spielt keine Rolle.

Der nächste Spieler

Der Würfelstab bleibt unverändert liegen. Es werden also weiterhin dieselben vier Tiere gesucht. Der nächste Spieler versucht sein Glück und profitiert davon, sich die zuvor aufgedeckten Karten gemerkt zu haben.

Alle Viere

Wer in einem Spielzug alle 4 gesuchten Tiere aufdeckt, bekommt einen Chip aus dem Vorrat. Danach werden die 4 Karten wieder umgedreht, ebenfalls auf ihren alten Plätzen. Derselbe Spieler dreht anschließend den Würfelstab neu. Jetzt sind vier andere Tiere gesucht, möglicherweise auch solche, deren Position schon jemand kennt. Wieder beginnt der linke Nachbar des Drehers mit dem Aufdecken.

Karten neu auslegen

Sobald ein Spieler 3 Chips besitzt, werden alle Karten verdeckt gemischt und neu ausgelegt. Das gemerkte Wissen ist dann wertlos.

Der Spielzug

- 1 Eine verdeckte Karte aufdecken.
- 2 Prüfen, ob das Tier oben auf dem Würfelstab zu sehen ist.
- 3 Passt es, bleibt die Karte offen und du darfst eine weitere Karte aufdecken.
- 4 Passt es nicht, endet dein Zug sofort.
- 5 Alle offenen Karten werden auf ihren Plätzen wieder umgedreht.
- 6 Hast du alle 4 Tiere gefunden, nimm einen Chip und drehe den Würfelstab für die nächste Runde neu.

Sonderregeln

- Die Karten dürfen beim Zudecken niemals ihre Plätze tauschen.
- Der Würfelstab bleibt zwischen den Zügen unverändert liegen, bis jemand alle 4 Tiere gefunden hat.
- Wer den Chip gewonnen hat, dreht den Stab für die nächste Runde selbst.
- Erreicht ein Spieler 3 Chips, werden alle Karten gemischt und neu ausgelegt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 5 Chips gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt. Zu Gleichständen macht die Anleitung keine Angaben, da die Chips einzeln vergeben werden.

Varianten

- Spielen nur jüngere Kinder mit, könnt ihr auf das Mischen und neue Auslegen der Karten bei 3 Chips verzichten.

Tipps

- Merk dir auch die Karten, die andere aufdecken. Du spielst mit demselben Auslagebild weiter.
- Besonders wertvoll sind die Tiere, bei denen ein Mitspieler gescheitert ist. Ihre Position kennst du jetzt.
- Beginne deinen Zug mit einer Karte, deren Tier du sicher zu kennen glaubst. Ein Fehlgriff beendet den Zug sofort.
- Die Reihenfolge ist frei. Hol dir zuerst die sicheren Treffer, bevor du raten musst.
- Ab 3 Chips eines Spielers wird neu ausgelegt. Versuche vorher, dein Merkwissen in einen Chip umzumünzen.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich ein falsches Tier aufdecke?

Dein Spielzug endet sofort. Alle Karten, die du aufgedeckt hast, werden wieder umgedreht und bleiben auf ihren Plätzen liegen.

Muss ich die vier Tiere in einer bestimmten Reihenfolge aufdecken?

Nein. Die Reihenfolge, in der du die gesuchten Tiere findest, spielt keine Rolle.

Werden die Karten nach einem Zug neu gemischt?

Nein, sie werden nur umgedreht und bleiben exakt auf ihren Plätzen. Erst wenn ein Spieler 3 Chips hat, wird gemischt und neu ausgelegt.

Wer dreht den Würfelstab?

Zu Beginn das jüngste Kind. Danach dreht immer derjenige neu, der gerade einen Chip gewonnen hat.

Wird der Würfelstab nach jedem Spielzug neu gedreht?

Nein. Der Stab bleibt liegen, bis jemand alle 4 Tiere in einem Zug gefunden hat. Bis dahin gelten dieselben vier Tiere.

Wer deckt als Erster auf?

Immer der Spieler, der links neben dem Würfel-Dreher sitzt.

Wie viele Chips brauche ich zum Sieg?

Wer als Erster 5 Chips besitzt, gewinnt das Spiel.

Darf ich die Tierbilder frei auf die Würfel verteilen?

Ja, du darfst selbst entscheiden, welches Tier auf welchen Würfel kommt. Nur die Flächen mit den Löchern bleiben frei.

Gibt es eine einfachere Variante für kleine Kinder?

Ja. Spielen nur jüngere Kinder mit, könnt ihr das Mischen und neue Auslegen der Karten bei 3 Chips weglassen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	1993
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 12.10.2026. 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/verflixt-gemixt/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026