



1+1
with **Marmels**
monster world
match



beleduc

Das Spiel fördert | The game develops



Sprachliche Bildung | Linguistic Education

Sprachförderung und Wortschatzerweiterung durch das Benennen verschiedener Objekte.

Developing linguistic skills and expanding vocabulary through naming different objects.



Somatische Bildung | Somatic Education

Visuelle Wahrnehmung, Motive vergleichen, schnelle Entscheidungen treffen und Karten nehmen.

Visual perception, comparing motifs, making quick decisions and taking cards.



Mathematische Bildung | Mathematical Education

Regelmäßigkeiten und Größenverhältnisse erkennen.

Recognising regularities and proportions.

Spielinformationen Game information



57 x

Mormels „Match“



Ein monsternmäßig rasantes Kartenspiel

Die Mormels sind eine Familie von flauschig-fröhlichen Beutel-Monstern. Zusammen mit einer großen Schar Mormels-Kinder wohnen sie in einem Höhlensystem auf der Insel Mamopi. Die Mormels mögen Zahlen so gerne, dass sie sich alle Namen von Zahlen zwischen 1 und 10 gegeben haben. Es gibt also Mormel 1, Mormel 2, Mormel 3 usw. Ihre besonderen Namen tragen die Mormels stolz auf ihren bunten Beuteln. Tauche ein in diese magische Welt und lerne die quirligen Monster kennen.

Für dieses Spiel waren die Mormels auf der Insel Mamopi unterwegs und haben fleißig Fotos von allerlei spannenden Objekten gemacht, die sie entdeckt haben – und natürlich auch von sich selbst!

Diese Motive haben die Mormels auf den 57 Spielkarten verteilt. Auf jeweils zwei verschiedenen Karten befindet sich immer ein Objekt, das auf beiden zu sehen ist. Manchmal ist es größer oder kleiner, aber Form und Farbe bleiben gleich. Nur wer genau hinschaut, findet das „Match“!

Spielvariante 1



Die Karten werden gemischt und eine Karte wird offen in die Mitte gelegt. Dies ist die Vergleichskarte. Die restlichen Karten werden gleichmäßig an alle Mitspieler verteilt. Jeder hat nun einen verdeckten Kartenstapel vor sich liegen.

Jetzt decken alle Spieler gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf und suchen so schnell wie möglich das Objekt, das sowohl auf ihrer eigenen Karte als auch auf der Vergleichskarte in der Mitte abgebildet ist. Wer ein Match zuerst findet und richtig benennt*, darf seine Karte auf die Vergleichskarte in der Mitte legen. Alle anderen legen ihre aufgedeckte Karte wieder umgedreht unter ihren Stapel zurück.

Hat ein Spieler nur noch eine Karte vor sich liegen, dreht er sie einfach wieder um.

Achtung! Hat ein Spieler das Objekt falsch benannt, bekommt er alle aufgedeckten Karten der Mitspieler und legt sie unter seinen Stapel.

Ziel des Spiels: Wer zuerst alle seine Karten abgelegt hat, gewinnt das Spiel.

* **Tipp:** Die Kleinsten können einfach mit dem Finger auf das richtige Motiv zeigen.



Spielvariante 2

Alle Karten werden gemischt. Jeder Mitspieler erhält 6 Karten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Die restlichen Karten kommen als Stapel in die Mitte und die oberste Karte wird daneben offen hingelegt. Dies ist die Vergleichskarte. Und los geht's!

Alle Spieler drehen gleichzeitig die oberste Karte ihres eigenen Stapels um. Jetzt heißt es: schnell schauen und vergleichen! Wer zuerst das gemeinsame Objekt entdeckt, benennt es laut und legt seine Karte offen auf die Vergleichskarte. Die anderen Spieler legen ihre Karte wieder verdeckt unter ihren eigenen Stapel zurück.

Sonderregel (optional):

Ist das gemeinsame Objekt ein Mormel, darf der Spieler direkt zwei Karten aus seinem Stapel ablegen.

Ziel des Spiels: Wer als Erster alle seine Karten abgelegt hat, gewinnt!



Spielvariante 3



Alle Spieler ziehen eine Karte vom Stapel. Wer den Mormel mit der höchsten Zahl hat, beginnt das Spiel, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.



Vor Spielbeginn werden die Karten gut durchgemischt und als Stapel verdeckt in die Mitte gelegt. Eine Karte wird aufgedeckt und neben den Stapel offen auf den Tisch gelegt. Dies ist die Vergleichskarte.

Der Startspieler deckt eine zweite Karte vom Stapel auf und legt sie neben der Vergleichskarte ab. Jetzt heißt es: Augen auf! Alle Mitspieler versuchen so schnell wie möglich das Objekt zu finden, welches auf beiden Karten abgebildet ist. Wer das Objekt zuerst entdeckt, benennt es laut und darf dann die Vergleichskarte zu sich nehmen. Die liegengebliebene Karte wird zur neuen Vergleichskarte. Der nächste Spieler dreht eine Karte vom Stapel um und das Suchen geht weiter!

Sonderregel (optional): Ist das gemeinsame Objekt ein Mormel, darf der Finder beide Karten zu sich nehmen. Die Vergleichskarte wird neu vom Stapel gezogen.

Ziel des Spiels: Wer zuerst 8 Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel!



Spielvariante 4 – für zwei Spieler

Alle Karten werden gemischt und gleichmäßig an beide Spieler verteilt. Jeder legt sie nun als verdeckten Stapel vor sich ab. Jetzt heißt es: Schau genau und erkenne die meisten Matches!

Beide Spieler drehen gleichzeitig die oberste Karte um und legen sie in die Mitte. Wer zuerst das gemeinsame Objekt entdeckt, benennt es laut. Ist es richtig, darf er sich die beiden Karten nehmen und einen Ablagestapel bilden.

So geht es weiter, bis alle Karten verglichen wurden.

Ziel des Spiels: Wer die meisten Matches sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

TIPP!

Bestimmt findet ihr auch eigene Spielideen mit den Mormels „Match“-Karten. Auch allein macht es Spaß, die Karten zu vergleichen und die passenden Matches zu finden. Viel Spaß dabei!

Hier findet ihr alle Motive mit ihren Namen auf einen Blick. Einfach scannen!



Mormels „Match“

A monster-tastic fast card game



The Mormels are a family of fluffy-happy monsters with pouches. Together with a large group of Mormels children, they live in a cave system on the island of Mamopi. The Mormels like numbers so much that they are all named after numbers between 1 and 10. Thus, there are Mormel 1, Mormel 2, Mormel 3 and so on. They proudly carry these special names on their colourful pouches. Dive into this magical world and get to know the lively monsters.

For this game, the Mormels travelled to Mamopi Island and diligently took photos of all kinds of exciting objects that they encountered – and of course, of themselves, too!

The Mormels have distributed these motifs across the 57 playing cards. On each pair of different cards, there is always an object that can be seen on both cards. Sometimes it is larger or smaller, but the shape and colour remain the same. Only those who look closely will find the “Match”!

Game variant 1



The cards are shuffled and one card is placed face-down in the middle. This is the comparison card. The rest of the cards are distributed evenly among all players. Each player has a face-down deck in front of them.

Now, all players flip the top card of their decks at the same moment and quickly search for the motif that appears on both their own card and the comparison card in the middle. The first player to find and correctly name* the match, may place their card on the comparison card in the middle. All other players put their revealed cards face-down back under their decks.

Attention! If a player incorrectly names the motif, they have to take all the revealed cards from the other players and place them under their own stack.

Aim of the game: The first player to place all their cards wins the game.

***Tip:** The youngest players can simply point to the correct motif with their finger.



Game variant 2

All cards are shuffled. Each player receives 6 cards and places them as a face-down deck in front of themselves. The remaining cards are placed as a deck in the middle, with the top card placed face-up next to it. This is the comparison card.

Let's get started!

All players turn over the top card of their own decks at the same moment. The goal now is to swiftly examine and compare. The player who first spots the common motif calls it out loud and adds their card face-up on the comparison card. The other players place their cards face-down back under their own decks.

Special rule (optional):

If the common motif is a Mormel, the player may lay down two cards from their stack at once.

Aim of the game:

The first player to place all their cards wins the game.



Game variant 3



All players draw a card from the deck. Whoever has the Mormel with the highest number starts the game. The game continues in a clockwise direction.



Before the game starts, shuffle the cards thoroughly and place them face-down in the middle as a deck. Flip over one card and place it next to the deck. This is the comparison card. The first player flips a second card from the deck and places it next to the comparison card. Now it's time to pay attention! All players attempt to find the motif that appears on both cards as quickly as possible. The first player to spot the motif calls it out loud and may take the comparison card. The remaining card now serves as the new comparison card. The next player flips a card from the deck, and the search continues!

Special rule (optional): If the common motif is a Mormel, the player may lay down two cards from their stack at once.

Aim of the game: The first player to collect 8 cards wins the game.



Game variant 4 – for two players

All cards are shuffled and evenly distributed among both players. Each player places the cards face-down in front of themselves as a deck. The goal is simple: Look closely and recognise the most matches!

Both players flip their top card at the same time and place it in the middle. The first person to spot the common motif names it out loud. If they are correct, they win both cards and start collecting them in their collection pile.

Aim of the game: The player who collects the most matches wins the game.

TIP!

Surely, you can come up with your own game ideas using the Mormels “Match” cards. It’s also fun to compare the cards on your own and find the right matches. Have fun!

Here you can find all the motifs with their names at a glance.
Simply scan! →





marmels
by beleduc

KIGA

Eine Welt voller
Zahlen von 1 bis 10

A world full of numbers
from 1 to 10

numbers



DE: Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **EN: Warning!** Not suitable for children under three years. Choking hazard. Small parts. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement – contient des petites pièces. **ES: ¡Advertencia!** No conviene para niños menores de tres años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Peligro de asfixia.

NL: Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti do tří let. Malé díly. Nebezpečí udušení. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía. **HU: Figyelmeztetés!** Csak három éves vagy annál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under tre år. Små deler. Kvelningsfare. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Små delar. Risk för kvävning. **FI: VAROITUS!** Ei sovellu alle 3-vuotiaalle lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. **DA: Advarsel!** Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Fare for kvælning. **CN: 注意!** 内含小零件, 不适合3岁以下儿童使用, 以免窒息。

Auch erhältlich | Also available:

logigo

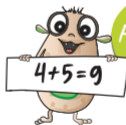
22906

mörms
by



numbers

22901



Didactic
Fun Games



els
beleduc



LERN-
SPIEL-SPASS
MIT MATHE!
LEARN, PLAY
AND FUN WITH
MATHS

grottino

22902





beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
info@beleduc.de · www.beleduc.de



© beleduc 2026

Author & Illustration:
Petra Jenni-Furrer & beleduc team

Licensor:
3P Education with fun AG

