



Ach du Kacke

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

Bei „Ach du Kacke“ von Hasbro läufst du mit verbundenen Augen barfuß über eine Spielmatte, auf der Knethäufchen verteilt sind. Eine Drehscheibe gibt vor, wie viele Schritte du mindestens machen musst. Wer am Ende in die wenigsten Häufchen getreten ist, gewinnt.

Spielziel

Lauf mit Augenbinde über die Matte und weiche dabei möglichst allen Knethäufchen aus. Wer in die wenigsten Haufen tritt, gewinnt.

Vorbereitung

Breitet die Spielmatte mit der grünen Seite nach oben aus. Formt mit dem Förmchen aus der Knete insgesamt 8 Häufchen. Fünf davon legt ihr frei verteilt auf die Matte. Anschließend ziehen alle Schuhe und Socken aus.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler beginnt. Er stellt sich an ein Ende der Matte, noch ohne sie zu betreten, und legt die Augenbinde an.
- 2 Ein Mitspieler dreht die Scheibe und sagt die angezeigte Zahl an. So viele Schritte musst du mindestens machen.
- 3 Zeigt das Feld zusätzlich ein Symbol, kommt ein Haufen dazu, wird einer entfernt oder alle Haufen werden neu verteilt.
- 4 Laufe mit hoch angehobenen Knien bis zum anderen Ende der Matte, ohne anzuhalten.
- 5 Nimm die Augenbinde ab und zähle deine Treffer. Forme zertretene Häufchen neu und lege sie zurück auf die Matte.
- 6 Du bestimmst, wer als Nächstes läuft. Gespielt wird, bis alle einmal dran waren.

So gewinnt ihr

Wer in die wenigsten Häufchen getreten ist, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet ein zusätzlicher Lauf zwischen den Gleichauf-Spielern.

Spielziel

Ihr wollt blind über die Spielmatte kommen, ohne in die Knethäufchen zu treten. Da du nichts siehst, musst du dir merken, wo die Haufen ungefähr liegen, und deine Schritte danach setzen. Die Drehscheibe schreibt vor, wie viele Schritte du mindestens brauchst, und verändert manchmal die Anzahl oder Lage der Haufen. Gewonnen hat, wer am Ende die wenigsten Treffer auf dem Konto hat.

Spielmaterial

1 Spielmatte

1 Augenbinde

1 Förmchen

4 Dosen Knete

1 Drehscheibe mit Pfeil und Sockel

Spielaufbau

- Lasst euch beim ersten Aufbau von einem Erwachsenen helfen. Die Teile der Drehscheibe werden vorsichtig aus der Halterung gelöst.
- Raue Kanten an den Kunststoffteilen könnt ihr mit feinem Sandpapier oder einer Papiernagelfeile glätten. Den Rahmen erst wegwerfen, wenn alle Teile heraus sind.
- Steckt die Drehscheibe mit Pfeil und Sockel nach der Abbildung in der Anleitung zusammen.
- Nehmt die Spielmatte aus der Kunststofftüte und breitet sie auf einer ebenen, geeigneten Fläche aus. Die grüne Seite zeigt nach oben.
- Füllt jeweils eine halbe Dose Knete in das Förmchen und drückt sie fest hinein, damit die Form ganz ausgefüllt ist. Dann nehmt ihr das Häufchen heraus.
- Wiederholt das mit der restlichen Knete aller 4 Dosen, bis ihr 8 Häufchen habt.
- Legt 5 Häufchen an beliebigen Stellen auf die Matte. Die übrigen bleiben als Reserve daneben.
- Alle Mitspieler ziehen Schuhe und Socken aus.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler macht den Anfang. Er stellt sich an ein Ende der Matte, ohne sie zu betreten, und legt die Augenbinde an. Erst danach dreht ein Mitspieler die Scheibe.

Spielablauf

Ablauf einer Runde

Es läuft immer nur ein Spieler zur Zeit über die Matte. Die anderen bedienen die Drehscheibe, nennen die Zahl und helfen, falls der Läufer die Matte verlässt.

- 1 Der Spieler an der Reihe stellt sich an ein Ende der Matte und legt die Augenbinde an. Die Matte darf er dabei noch nicht betreten.
- 2 Ein Mitspieler dreht die Scheibe und sagt laut die Zahl an, auf der der Pfeil stehen bleibt.
- 3 Zeigt das Feld zusätzlich ein Symbol, wird die Matte verändert: Es kommt ein Haufen hinzu, ein Haufen wird entfernt oder alle Haufen werden neu platziert.
- 4 Jetzt läuft der Spieler bis zum gegenüberliegenden Ende der Matte und macht dabei mindestens so viele Schritte, wie die Scheibe vorgegeben hat.

Regeln für den Lauf

- Hebe die Knie beim Gehen richtig hoch.
- Hüpfen, Rennen und Schleichen auf Zehenspitzen sind verboten.
- Bleib unterwegs nicht stehen, auch nicht, wenn du gerade in ein Häufchen getreten bist.
- Wer weniger Schritte macht als angesagt, muss den Lauf von vorne beginnen.
- Trittst du neben die Matte, führt dich ein Mitspieler zurück an die Stelle, an der du die Matte verlassen hast.

Nach dem Lauf

Sobald du unter deinen Füßen keine Matte mehr spürst, hast du das Ziel erreicht und darfst die Augenbinde abnehmen. Zähle nun, in wie viele Haufen du getreten bist, und merke dir die Zahl gut. Anschließend sammelst du deine zertretenen Häufchen ein, formst sie im Förmchen neu und legst sie an beliebige Stellen auf die Matte zurück.

Wer kommt als Nächstes?

Du darfst selbst bestimmen, welcher Mitspieler nun laufen soll. Das Spiel geht so lange, bis jeder einmal an der Reihe war. Vor jedem Lauf wird die Scheibe neu gedreht.

Der Spielzug

- 1 An ein Ende der Matte stellen, ohne sie zu betreten, und die Augenbinde anlegen.
- 2 Ein Mitspieler dreht die Scheibe und nennt die Zahl.
- 3 Symbol auf dem Feld ausführen: Haufen hinzufügen, entfernen oder neu verteilen.
- 4 Mit hohen Knien und mindestens der angesagten Schrittzahl bis zum anderen Ende laufen, ohne anzuhalten.
- 5 Augenbinde abnehmen und die getroffenen Häufchen zählen und merken.
- 6 Zertretene Häufchen neu formen und wieder auf die Matte legen.
- 7 Den nächsten Spieler bestimmen.

Sonderregeln

- Auch eine leichte Berührung mit einem Fuß zählt als Treffer. Dann kannst du auch gleich ganz hineintreten.
- Haufen, die durch ein Symbol dazugekommen oder entfernt worden sind, bleiben für den nächsten Spieler so liegen.
- Insgesamt reicht die Knete für 8 Häufchen. Mehr können nicht auf die Matte kommen.
- Wer die vorgegebene Mindestschrittzahl unterschreitet, startet noch einmal von vorne.
- Nach dem Spielen kommt die Knete zurück in die Dosen. Kleine Reste auf der Matte lässt ihr trocknen und bürstet oder saugt sie dann ab.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler einmal über die Matte gelaufen ist. Es gewinnt, wer in die wenigsten Häufchen getreten ist. Sind mehrere Spieler in gleich viele Haufen getreten, treten sie in einem abschließenden Kackalauf noch einmal gegeneinander an.

Varianten

- Solo-Spiel: Du spielst wie beschrieben, drehst aber selbst die Scheibe und setzt vor dem Anlegen der Augenbinde einen Haufen dazu oder nimmst einen weg. Neu platzieren musst du die Haufen dabei nicht. Dann versuchst du, allen Häufchen auszuweichen.
- Für Hartgesottene: Ein Mitspieler dreht dich vor dem Lauf dreimal im Kreis.

Tipps

- Präge dir die Lage der Häufchen genau ein, bevor du die Augenbinde anlegst.
- Achte auf das Symbol auf dem Drehscheibenfeld. Werden Haufen neu verteilt, hilft dir dein Gedächtnis nicht mehr weiter.
- Mach lieber ein paar Schritte mehr als gefordert. Zu wenige Schritte bedeuten, dass du den ganzen Lauf wiederholen musst.
- Hohe Knie sind Pflicht und helfen dir zugleich, nicht über ein Häufchen zu schleifen.
- Wenn du deine zertretenen Häufchen neu platzierst, kannst du sie dorthin legen, wo es die folgenden Spieler schwer haben.

Häufige Fragen

Zählt es, wenn ich einen Haufen nur streife?

Ja. Auch eine leichte Berührung mit dem Fuß zählt als Treffer. Laut Anleitung kannst du dann auch gleich ganz hineintreten.

Was passiert, wenn ich weniger Schritte mache als angesagt?

Dann musst du den Lauf noch einmal von vorne beginnen. Die Zahl der Drehscheibe ist eine Mindestschrittzahl.

Darf ich anhalten, wenn ich in ein Häufchen getreten bin?

Nein. Du läufst ohne Unterbrechung weiter, bis du das andere Ende der Matte erreicht hast.

Was mache ich, wenn ich neben die Matte trete?

Ein Mitspieler führt dich zurück an die Stelle, an der du die Matte verlassen hast. Dort läufst du weiter.

Wie viele Häufchen liegen zu Beginn auf der Matte?

Fünf. Ihr formt insgesamt 8 Häufchen, die restlichen drei bleiben als Reserve für die Symbole der Drehscheibe.

Wer ist nach mir an der Reihe?

Das bestimmst du selbst. Du wählst nach deinem Lauf, welcher Spieler als Nächstes über die Matte geht.

Wohin lege ich die neu geformten Häufchen?

Du darfst sie an eine beliebige Stelle der Matte legen. Eine Vorgabe gibt es nicht.

Was passiert bei einem Gleichstand?

Sind mehrere Spieler in gleich viele Häufchen getreten, entscheidet ein zusätzlicher Lauf zwischen diesen Spielern.

Kann ich das Spiel allein spielen?

Ja. Im Solo-Spiel drehst du die Scheibe selbst und setzt vor dem Anlegen der Augenbinde einen Haufen dazu oder nimmst einen weg. Neu platzieren musst du die Haufen dabei nicht.

Bleiben hinzugefügte oder entfernte Häufchen liegen?

Ja. Jede Veränderung durch ein Symbol gilt auch für den nächsten Spieler.

Informationen zum Spiel

Verlag	Hasbro
Erscheinungsjahr	2017
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Hasbro, zuletzt geprüft am 19.08.2026. 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/ach-du-kacke/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/ach-du-kacke/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026