



Der kleine König – Rauf und Runter

Spielanleitung – kurz erklärt

2–5

SPIELER

ab 4

JAHREN

Bei „Der kleine König – Rauf und Runter“ hüpfen der kleine König und seine Freunde durch den Garten, ohne den Boden zu berühren. Vor jedem Schritt ratet ihr, ob der Gegenstand auf dem nächsten Plättchen höher, niedriger oder gleich hoch ist. Wer richtig tippt, rückt vor – wer falsch liegt, muss zurück.

Spielziel

Du willst als Erster einmal ganz um den Rundweg herumhüpfen und wieder auf dem Plättchen neben deinem Start-Ziel-Kärtchen landen.

Vorbereitung

Stecke die Pappfiguren vor der ersten Partie in die Plastikfüßchen. Misch die 21 Plättchen und legt sie in beliebiger Reihenfolge zu einem Rundweg auf den Tisch. Jedes Kind nimmt eine Figur, die passende Rauf-Runter-Marke und das passende Start-Ziel-Kärtchen. Legt euer Kärtchen an ein beliebiges Plättchen des Kreises und stellt eure Figur auf dieses Plättchen.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Schau auf das nächste Plättchen im Uhrzeigersinn und rate: höher, niedriger oder gleich hoch?
- 3 Für „höher“ legst du deine Marke mit „Rauf“ nach oben hin, für „niedriger“ mit „Runter“ nach oben. Bei „gleich hoch“ legst du die Marke gar nicht hin.
- 4 Dreh das Plättchen um. Die Krönchen verraten die Höhe: Pilz 1, Stein 2, Eimer 3, Hundehütte 4, Pferd Grete 5, Baum 6.
- 5 Richtig geraten: Deine Figur zieht vor, und du darfst noch bis zu zwei weitere Male raten. Falsch geraten: Deine Figur geht ein Plättchen zurück, und der Zug ist beendet.

So gewinnt ihr

Wer als Erster den kompletten Rundweg geschafft hat und wieder auf dem Plättchen neben seinem eigenen Start-Ziel-Kärtchen steht, gewinnt.

Spielziel

Ihr veranstaltet ein Wetthüpfen durch den Garten. Dabei springt ihr über Eimer, Steine und andere Gegenstände, ohne den Boden zu berühren. Jede Figur läuft einen Rundweg aus Plättchen entlang. Gewonnen hat, wer als Erster einmal ganz herum ist und wieder beim eigenen Start-Ziel-Kärtchen ankommt.

Spielmaterial

21 Geländeplättchen

5 Start-Ziel-Kärtchen

5 Spielfiguren

5 Rauf-Runter-Marken

Spielaufbau

- Steckt vor der ersten Partie die Pappfiguren in die Plastikfüßchen.
- Mischt die 21 Geländeplättchen.
- Legt die Plättchen in beliebiger Reihenfolge so auf den Tisch, dass ein geschlossener Rundweg entsteht.
- Jedes Kind nimmt sich eine Spielfigur sowie die dazu passende Rauf-Runter-Marke und das passende Start-Ziel-Kärtchen.
- Legt euer Start-Ziel-Kärtchen neben ein Plättchen eurer Wahl. Wählt möglichst Plättchen, die nicht dicht beieinanderliegen.
- Stellt eure Figur auf das Plättchen, das neben eurem Start-Ziel-Kärtchen liegt.

Spielbeginn

Das jüngste Kind macht den ersten Zug. Danach seid ihr reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wer dran ist, darf bis zu drei Schritte vorwärts gehen, wenn jeder Tipp stimmt.

Spielablauf

Raten, bevor du ziehst

Bevor deine Figur sich bewegen darf, musst du eine Vorhersage treffen. Es geht um das Plättchen, das im Uhrzeigersinn als Nächstes vor dir liegt. Auf seiner Rückseite ist ein Gegenstand abgebildet. Du vergleichst ihn mit dem Gegenstand, auf dem deine Figur gerade steht.

Drei Tipps sind möglich:

- 1 Der nächste Gegenstand ist höher: Deine Rauf-Runter-Marke kommt so vor dich, dass „Rauf“ oben zu sehen ist.
- 2 Der nächste Gegenstand ist niedriger: Die Marke kommt so vor dich, dass „Runter“ oben zu sehen ist.
- 3 Der nächste Gegenstand ist genauso hoch: Die Marke bleibt weg und kommt gar nicht auf den Tisch.

Das Plättchen umdrehen

Jetzt wird das Plättchen aufgedeckt, das direkt vor deiner Figur liegt. Auf ihm siehst du Krönchen. Je mehr Krönchen abgebildet sind, desto höher ist der Gegenstand. Die Reihenfolge lautet: Pilz 1 Krönchen, Stein 2, Eimer 3, Hundehütte 4, Pferd Grete 5 und Baum 6 Krönchen. Durch den Vergleich der Krönchen seht ihr sofort, ob dein Tipp gestimmt hat.

Richtig geraten

Stimmt dein Tipp, zieht deine Figur auf das neu aufgedeckte Plättchen. Anschließend darfst du noch zwei weitere Male raten und so insgesamt bis zu drei Schritte in einem Zug machen. Für jeden weiteren Rateversuch gelten genau dieselben Regeln.

Falsch geraten

Liegst du daneben, darf deine Figur nicht vorwärts. Stattdessen geht sie ein Plättchen zurück. Weiter zurück als bis zu dem Plättchen neben deinem eigenen Start-Ziel-Kärtchen musst du nie. Damit ist dein Zug sofort beendet, auch wenn du noch Rateversuche übrig hättest. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Mehrere Figuren auf einem Plättchen

Ein Plättchen kann zugleich von mehreren Figuren besetzt sein. Willst du auf ein Plättchen ziehen, auf dem schon jemand steht, nimmst du die fremde Figur herunter und stellst sie neben das Plättchen, solange dein Zug läuft. Ist dein Zug vorbei, kehrt sie auf ihr Plättchen zurück – das inzwischen umgedreht wurde.

Der Spielzug

- 1 Sieh dir das Plättchen an, auf dem deine Figur steht, und das nächste Plättchen im Uhrzeigersinn.
- 2 Rate, ob der verdeckte Gegenstand höher, niedriger oder gleich hoch ist.
- 3 Lege deine Rauf-Runter-Marke passend aus – oder lege sie bei „gleich hoch“ gar nicht hin.
- 4 Drehe das Plättchen um und vergleiche die Krönchen.
- 5 Bei richtigem Tipp: Ziehe deine Figur auf das Plättchen und rate erneut, bis zu dreimal pro Zug.
- 6 Bei falschem Tipp: Ziehe deine Figur ein Plättchen zurück. Dein Zug endet.
- 7 Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Bei einem falschen Tipp geht die Figur ein Plättchen zurück, aber nie hinter das Plättchen neben dem eigenen Start-Ziel-Kärtchen.
- Ein falscher Tipp beendet den Zug sofort, auch wenn noch Rateversuche offen wären.
- Beim Tipp „gleich hoch“ bleibt die Rauf-Runter-Marke liegen und wird nicht auf den Tisch gelegt.
- Mehrere Figuren dürfen auf demselben Plättchen stehen. Fremde Figuren werden während deines Zuges kurz danebengestellt und danach zurückgesetzt.
- Die Plättchen sind beidseitig bedruckt. Durch das Umdrehen verändert sich der Rundweg laufend.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Kind den ganzen Rundweg zurückgelegt hat und wieder auf dem Plättchen neben seinem eigenen Start-Ziel-Kärtchen angekommen ist. Wer das als Erster schafft, gewinnt die Partie.

Varianten

- Für jüngere Kinder legt ihr den Rundweg aus weniger Plättchen. Dadurch wird die Partie kürzer und einfacher.

Tipps

- Merke dir, welche Gegenstände die anderen Kinder aufdecken. So kommst du später schneller voran.
- Achte auf die Höhe deines eigenen Standplättchens: Stehst du auf dem Baum mit 6 Krönchen, kann es nur runter oder gleich hoch weitergehen.
- Stehst du auf dem Pilz mit nur 1 Krönchen, ist ein Tipp auf „Rauf“ naheliegend.
- Legt eure Start-Ziel-Kärtchen zu Beginn nicht zu dicht beieinander, damit ihr euch weniger in die Quere kommt.
- Bedenke, dass ein einziger falscher Tipp den ganzen Zug beendet – auch wenn dir noch zwei Schritte zugestanden hätten.

Häufige Fragen

Wie zeige ich an, dass der nächste Gegenstand gleich hoch ist?

Dann legst du deine Rauf-Runter-Marke gar nicht auf den Tisch. Nur für „höher“ und „niedriger“ legst du die entsprechende Seite nach oben aus.

Woran erkenne ich, welcher Gegenstand höher ist?

An den Krönchen auf dem Plättchen. Je mehr Krönchen, desto höher der Gegenstand: Pilz 1, Stein 2, Eimer 3, Hundehütte 4, Pferd Grete 5, Baum 6.

Was passiert, wenn ich falsch rate?

Deine Figur zieht nicht vor, sondern geht ein Plättchen zurück. Danach ist dein Zug beendet und das nächste Kind ist dran.

Kann ich hinter mein eigenes Start-Ziel-Kärtchen zurückfallen?

Nein. Du musst nie weiter zurück als auf das Plättchen, das neben deinem eigenen Start-Ziel-Kärtchen liegt.

Wie viele Schritte darf ich in einem Zug machen?

Bis zu drei Schritte. Nach jedem richtigen Tipp darfst du erneut raten, bis du dreimal richtig lagst oder einmal falsch tippst.

Dürfen zwei Figuren auf demselben Plättchen stehen?

Ja. Willst du auf ein besetztes Plättchen ziehen, stellst du die fremde Figur während deines Zuges daneben und setzt sie danach wieder auf das nun umgedrehte Plättchen.

Wer beginnt die Partie?

Das jüngste Kind macht den ersten Zug. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wie kann man das Spiel für jüngere Kinder vereinfachen?

Baut den Rundweg aus weniger Plättchen. Dann ist die Partie kürzer und leichter.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald ein Kind den gesamten Rundweg zurückgelegt hat und wieder auf dem Plättchen neben seinem eigenen Start-Ziel-Kärtchen steht. Dieses Kind gewinnt.

Informationen zum Spiel

Autor	Liesbeth Bos
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 19.09.2026. 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/der-kleine-koenig-rauf-und-runter/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/der-kleine-koenig-rauf-und-runter/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026