



Krasserfall

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Krasserfall ist ein Geschicklichkeits- und Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren, bei dem vier Boote auf Kunststoffstreifen über den Tischrand auf einen Wasserfall zutreiben. Niemand möchte als Erster abstürzen, denn Punkte gibt es nur für das Boot, das zuletzt noch auf dem Fluss liegt. Per Würfel schiebt ihr Boote vor, wechselt Figuren oder gebt den Rettungsring weiter.

Spielziel

Ihr wollt verhindern, dass eure Figuren über den Wasserfall stürzen. Medaillen bekommt nur, wer im letzten verbliebenen Boot sitzt.

Vorbereitung

Der Spielplan wird zusammengesteckt und so weit über die Tischkante geschoben, dass ihr durch die Schlitze auf den Boden seht. Die vier Kunststoffstreifen mit den Booten werden mit ihren Fischen durch die Schlitze gefädelt. Jeder nimmt eine Farbe mit Team-Marker und 3 Figuren, der Rettungsring kommt auf den Bug eines Boots.

So spielt ihr

- 1 Reihum setzt jeder eine Figur in ein Boot, bis alle 12 Figuren verteilt sind.
- 2 Wer am Zug ist, würfelt und führt das Symbol aus.
- 3 Bei einem Boot schiebt ihr dieses so weit vor, bis das Heck die nächste Welle berührt.
- 4 Bei der flüchtenden Figur setzt ihr eine beliebige Figur in ein anderes Boot um.
- 5 Beim Rettungsring legt ihr diesen auf ein anderes Boot.
- 6 Stürzt ein Boot ab, landen Boot und Figuren im Netz und sind für die Runde raus.

So gewinnt ihr

Ist nur noch ein Boot auf dem Fluss, gibt es dafür Medaillen. Wer zuerst 6 oder mehr Medaillen hat, gewinnt.

Spielziel

Ziel ist es, möglichst lange auf dem Fluss zu bleiben. Eine Runde endet, sobald nur noch ein einziges Boot nicht abgestürzt ist. Die Figuren in diesem Boot bringen ihren Besitzern Medaillen ein: 1 Medaille je große Figur und 2 Medaillen je kleine Figur. Wer als Erster 6 Medaillen oder mehr gesammelt hat, gewinnt das gesamte Spiel.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Netz

4 Kunststoffstreifen mit Booten

12 Spielfiguren

4 Team-Marker

1 Rettungsring

1 Stein

4 Fische

6 Gewichte

24 Medaillen

6 Seitenverbinder

1 Würfel

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie löst ihr alle Kartonteile aus den Stanzrahmen.
- Befestigt das Netz mit den 6 weißen Druckknöpfen am Spielplan: zuerst die vier Ecken, dann die Mitte, jeweils von unten durch Netz und Plan.
- Steckt an das Loch am unteren Ende jedes Kunststoffstreifens einen Fisch mit grünem Druckknopf.
- Spielt an einem Esstisch. Auf dem Boden oder einem niedrigen Couchtisch funktioniert der Aufbau nicht.
- Setzt die beiden Spielplanteile zusammen und steckt die 6 Seitenverbinder über die Übergänge und Knickstellen, damit der Plan flach liegt.
- Schiebt den Plan mit der Netzseite so weit über die Tischkante, dass ihr durch die Schlitze den Boden sehen könnt.
- Fädelt die Fische an den Streifenenden durch die Schlitze. Die Fische müssen unter dem Streifen liegen, sonst verhaken sie sich im Netz.
- Die Boote liegen dann mit dem Heck auf der ersten Welle. Rutscht ein Streifen, haltet ihn fest und streicht mit einem Papiertaschentuch darüber, damit er am Plan anliegt.
- Jeder wählt eine Farbe und nimmt den Team-Marker mit dem Captain sowie die passenden Spielfiguren.
- Legt den Rettungsring auf den Bug eines Boots.
- Legt Medaillen, Gewichte und den Stein bereit, sie werden erst ab dem Ende der ersten Runde gebraucht.

Spielbeginn

Den Anfang macht der jüngste Mitspieler. Er setzt eine seiner 3 Figuren in ein Boot, danach folgen die anderen reihum, bis alle Figuren verteilt sind. Anschließend würfelt der jüngste Spieler als Erster.

Spielablauf

Figuren verteilen

Reihum setzt jeder eine eigene Figur in ein Boot. Dabei gilt eine Einschränkung: Erst wenn in jedem der vier Boote mindestens eine Figur sitzt, dürft ihr weitere Figuren zu bereits besetzten Figuren dazustellen.

Würfeln und handeln

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und führt genau das aus, was der Würfel zeigt:

- 1 **Ein Boot:** Du schiebst dieses Boot so weit nach vorn, bis sein Heck die nächste Welle berührt.
- 2 **Die flüchtende Figur:** Du setzt eine beliebige Figur in ein anderes Boot um. Das muss keine eigene Figur sein.
- 3 **Der Rettungsring:** Du legst den Rettungsring auf ein anderes Boot.

In jedem Boot muss stets mindestens eine Figur sitzen. Danach ist der nächste Spieler dran.

Wenn ein Boot abstürzt

Früher oder später rutscht ein Boot über die Kante. Es landet samt Figuren im Fangnetz und ist für diese Runde aus dem Spiel. Gewürfelte Symbole müssen dann angepasst werden:

- Würfelst du ein bereits abgestürztes Boot, bewegst du stattdessen das Boot, das am weitesten zurückliegt. Trifft das auf mehrere Boote zu, suchst du dir eines davon aus.
- Ist der Rettungsring schon abgestürzt und du würfelst ihn, setzt du stattdessen eine beliebige Figur in ein anderes Boot um.

Rundenende und Wertung

Die Runde endet, sobald nur noch ein Boot auf dem Fluss liegt. Für jede Figur in diesem Boot bekommt der jeweilige Besitzer Medaillen: 1 Medaille für eine große Figur, 2 Medaillen für eine kleine Figur.

Hat nach der Wertung genau ein Spieler die wenigsten Medaillen, erhält er den Stein. In der folgenden Runde darf er ihn jederzeit als zusätzliches Gewicht auf ein Boot oder den zugehörigen Kunststoffstreifen legen. Das geht auch außerhalb seines eigenen Zuges und selbst dann, wenn das Boot bereits fährt.

Die nächste Runde

- 1 Zieht das Boot, das nicht abgestürzt ist, zurück an seinen Startplatz; seine Figuren bleiben dabei darin sitzen.
- 2 Am Fisch des Gewinnerboots wird eines der Gewichte befestigt.
- 3 Auch alle anderen Boote kommen zurück an den Start.
- 4 Der Spieler links vom bisherigen Startspieler eröffnet die neue Runde: Zuerst platziert er den Rettungsring auf einem leeren Boot, danach setzt er eine Figur in ein leeres Boot.
- 5 Sitzen alle seine Figuren noch im Gewinnerboot der Vorrunde, übernimmt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler.

Nach dem Spiel

Nehmt die Streifen samt Fischen aus ihren Schlitzern heraus. Stapelt sie übereinander und rollt den Stapel locker zusammen. Sobald sie im Kartoneinsatz liegen, entrollen sie sich nur so weit, wie es der Einsatz zulässt.

Der Spielzug

- 1 Du würfelst einmal.
- 2 Zeigt der Würfel ein Boot: Schiebe dieses Boot vor, bis das Heck die nächste Welle berührt.
- 3 Zeigt der Würfel die flüchtende Figur: Setze eine beliebige Figur in ein anderes Boot um, ohne ein Boot leer zu lassen.
- 4 Zeigt der Würfel den Rettungsring: Lege ihn auf ein anderes Boot.
- 5 Ist das gewürfelte Boot bereits abgestürzt: Bewege das am weitesten zurückliegende Boot, bei Gleichstand nach deiner Wahl.
- 6 Ist der Rettungsring bereits abgestürzt: Setze stattdessen eine beliebige Figur um.
- 7 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- In jedem Boot muss immer mindestens eine Figur sitzen. Du darfst kein Boot komplett leeren.
- Ein Boot, das abstürzt, ist abgestürzt. Das gilt auch dann, wenn es zwischen zwei Zügen von selbst rutscht, ohne dass es bewegt wurde.
- Kleine Erschütterungen am Tisch gehören laut Anleitung dazu.
- Der Spieler mit den wenigsten Medaillen nach einer Wertung bekommt den Stein und darf ihn in der nächsten Runde jederzeit als Zusatzgewicht einsetzen, auch außerhalb seines Zuges.
- Nach jeder Runde wird am Fisch des Gewinnerboots ein Gewicht befestigt.
- Beim Verteilen der Figuren zu Beginn dürfen erst dann zwei Figuren in dasselbe Boot, wenn alle vier Boote besetzt sind.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 6 oder mehr Medaillen besitzt. Dieser Spieler gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Medaillen, entscheidet die höhere Medaillenzahl aus der letzten Runde. Bleibt es auch dann gleich, gibt es einen geteilten ersten Platz oder ihr startet direkt eine neue Partie.

Varianten

- Mehr Nervenkitzel beim Schieben: Wie weit das Heck des bewegten Boots vorrückt, entscheidet ihr selbst – entweder so, dass es die nächste Welle gerade berührt, oder höchstens so weit, dass es unmittelbar vor der nächsten Welle zum Stehen kommt.
- Freie Bootswahl: Welches Boot ihr bewegt, sucht ihr euch selbst aus, egal welche Farbe der Würfel zeigt. Ihr müsst dabei nur ein Boot wählen, in dem wenigstens eine eurer eigenen Figuren sitzt.

Tipps

- Kleine Figuren bringen 2 Medaillen, große nur 1. Es lohnt sich, die kleinen Figuren in ein Boot zu bringen, das lange hält.
- Verteile deine Figuren nicht zu früh alle auf ein Boot. Stürzt es ab, bist du für die ganze Runde raus.
- Das Symbol der flüchtenden Figur erlaubt auch das Umsetzen fremder Figuren. Du kannst damit Gegner in ein Boot bringen, das kurz vor dem Abgrund steht.
- Den Stein darfst du jederzeit einsetzen, auch mitten in einer Bewegung. Spare ihn für den Moment auf, in dem ein gegnerisches Boot fast über die Kante ist.
- Bedenke beim Schieben, dass die Gewichte an den Fischen die Boote mit der Zeit schneller nach unten ziehen.

Häufige Fragen

Darf ich die letzte Figur aus einem Boot herausnehmen?

Nein. In jedem Boot muss immer mindestens eine Figur sitzen. Beim Symbol der flüchtenden Figur musst du also eine Figur wählen, die ihr Boot nicht leer zurücklässt.

Was passiert, wenn ein Boot abrutscht, ohne dass es jemand bewegt hat?

Es gilt trotzdem als abgestürzt. Die Anleitung stellt ausdrücklich klar, dass ein Absturz auch zwischen zwei Zügen zählt.

Ich würfle ein Boot, das schon abgestürzt ist. Was nun?

Dann bewegst du das Boot, das am weitesten zurückliegt. Kommen mehrere Boote infrage, darfst du dir eines davon aussuchen.

Wie viele Medaillen gibt es für das letzte Boot?

Jede große Figur in diesem Boot bringt ihrem Besitzer 1 Medaille, jede kleine Figur 2 Medaillen.

Wofür ist der Stein da?

Den Stein bekommt nach der Wertung der Spieler, der als Einziger die wenigsten Medaillen hat. In der nächsten Runde darf er ihn jederzeit als Zusatzgewicht auf ein Boot oder dessen Streifen legen, auch wenn er nicht am Zug ist.

Wer beginnt die zweite Runde?

Der Spieler links vom bisherigen Startspieler. Sitzen alle seine Figuren noch im Gewinnerboot der Vorrunde, übernimmt stattdessen der im Uhrzeigersinn nächste Spieler.

Was passiert mit den Figuren im Gewinnerboot zwischen den Runden?

Sie bleiben in ihrem Boot sitzen. Das Boot wird nur auf seine Startposition zurückgezogen und bekommt zusätzlich ein Gewicht an seinen Fisch.

Was ist, wenn am Ende mehrere Spieler 6 Medaillen haben?

Dann entscheidet, wer in der letzten Runde mehr Medaillen geholt hat. Bleibt es gleich, teilt ihr euch den ersten Platz oder spielt noch eine Partie.

Kann ich auch Figuren der Mitspieler umsetzen?

Ja. Beim Symbol der flüchtenden Figur darfst du eine beliebige Figur in ein anderes Boot setzen, auch eine fremde.

Kann man das Spiel auf dem Fußboden aufbauen?

Nein. Die Anleitung weist darauf hin, dass ihr einen Esstisch braucht, weil der Plan über die Tischkante ragen muss. Auf dem Boden oder einem Couchtisch funktioniert es nicht.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Bernhard Weber
Erscheinungsjahr	2020
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 20.10.2026. 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/krasserfall/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026