



Rat mal, Robby!

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 4

JAHREN

Bei „Rat mal, Robby!“ balancieren sechs Holzrobber jeweils zwei bunte Kugeln auf Kopf und Schwanzflosse. Zwischendurch werden heimlich zwei Kugeln getauscht, und wer die Veränderung erkennt, zieht seine Robbe vorwärts. Das Merkspiel für 2 bis 6 Personen ab 4 Jahren dauert so lange, bis die erste Robbe die Sandbank auf der anderen Seite erreicht.

Spielziel

Zieh deine Robbe als Erster über den Spielplan bis zur gegenüberliegenden Sandbank.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Stellt alle sechs Robben nebeneinander auf die Felder einer Sandbank. Jede Robbe bekommt eine Kugel auf den Kopf und eine auf die Schwanzflosse, die Farben wählt ihr frei. Danach sucht sich jeder eine Robbe aus, zu zweit oder zu dritt sind es zwei Robben pro Person.

So spielt ihr

1. Prägt euch zu Beginn ein, welche Kugeln auf welcher Robbe liegen.
2. Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Symbolwürfel.
3. Beim Gesicht mit dem Pfeil nach oben schließt du die Augen, ein ausgewählter Mitspieler tauscht zwei verschiedenfarbige Kugeln, und du suchst sie anschließend.
4. Beim Gesicht mit den Pfeilen in alle Richtungen schließen alle anderen die Augen, du tauschst zwei Kugeln, und die Mitspieler raten nacheinander ab deinem linken Nachbarn.
5. Die Robbe auf dem Würfel bringt dir ein Feld, beim Fragezeichen wählst du zwischen Raten und einem Feld.
6. Zwei richtig gezeigte Kugeln bedeuten 2 Felder, eine richtige 1 Feld, keine richtige nichts.

So gewinnt ihr

Wer seine Robbe zuerst auf die Sandbank am anderen Ende bringt, gewinnt. Ihr könnt danach weiterspielen, bis alle Robben angekommen sind.

Spielziel

Jede Robbe startet auf einer Sandbank und soll quer über den Spielplan zur Sandbank auf der gegenüberliegenden Seite wandern. Vorwärts kommst du vor allem dadurch, dass du dir die Farbkombinationen auf den Robben merkst und erkennst, welche zwei Kugeln getauscht wurden. Wer zuerst im Ziel ist, gewinnt. Zu zweit oder zu dritt steuert jeder zwei Robben gleichzeitig.

Spielmaterial

6 Holzrobber

12 Holzkugeln

1 Spielplan

1 Symbolwürfel

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- Stellt alle sechs Holzrobber nebeneinander auf die Felder einer Sandbank.
- Legt jeder Robbe eine Kugel auf den Kopf und eine auf die Schwanzflosse; die Farben dürft ihr frei wählen.
- Jeder sucht sich eine Robbe aus, mit der er zieht. Bei 2 oder 3 Mitspielenden nimmt sich jeder zwei Robben.
- Schaut euch die Aufstellung genau an und merkt euch, welche Kugeln auf welcher Robbe liegen.
- Legt den Symbolwürfel bereit.

Spielbeginn

Es beginnt, wer zuletzt im Zoo war. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Vor dem ersten Wurf prägen sich alle die Kugelfarben auf den Robben ein.

Spielablauf

Der Symbolwürfel

Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Symbolwürfel. Er zeigt vier verschiedene Symbole, die jeweils eine eigene Aktion auslösen.

Gesicht mit Pfeil nach oben: Du rätst allein

- 1 Schau dir die Robben und ihre Kugeln noch einmal genau an.
- 2 Bestimme einen Mitspieler, der für dich tauscht.
- 3 Schließe die Augen. Blinzeln fällt den anderen auf.
- 4 Der ausgewählte Mitspieler vertauscht zwei beliebige Kugeln mit unterschiedlichen Farben.
- 5 Er sagt dir, wann du die Augen wieder öffnen darfst.
- 6 Zeige auf die Kugeln, die deiner Meinung nach getauscht wurden.

Liegst du bei beiden Kugeln richtig, ziehst du deine Robbe 2 Felder weit. Erkennst du nur eine der beiden, geht es 1 Feld vorwärts. Stimmt keine, bleibt deine Robbe stehen. Zu zweit oder zu dritt ziehst du jeweils mit beiden Robben gleichzeitig.

Gesicht mit Pfeilen in alle Richtungen: Alle anderen raten

- 1 Alle Mitspieler prägen sich die Kugeln ein und schließen dann die Augen.
- 2 Du tauschst zwei beliebige Kugeln in unterschiedlichen Farben.
- 3 Du sagst, wann die anderen die Augen wieder öffnen dürfen.
- 4 Dein linker Nachbar rät zuerst, danach geht es reihum weiter.

Wer beide getauschten Kugeln richtig zeigt, zieht 2 Felder. Bei einer richtigen Kugel ist es 1 Feld. Liegt jemand bei einer oder beiden Kugeln falsch, ist der Nächste dran, bis beide Kugeln korrekt benannt sind. Findet niemand die Lösung, löst du auf und keine Robbe wird bewegt.

Robbe: Freies Feld

Zeigt der Würfel die Robbe, ziehst du deine Robbe ohne Raten 1 Feld weiter.

Fragezeichen: Du entscheidest

Beim Fragezeichen wählst du zwischen zwei Möglichkeiten: Entweder du rätst selbst wie beim Gesicht mit dem Pfeil nach oben, oder du ziehst einfach 1 Feld. Wer gut im Merken ist, kommt mit dem Raten weiter.

Nicht benutzte Robben

Sind weniger als sechs Robben im Spiel, bleiben die übrigen auf der Sandbank stehen. Ihre Kugeln dürfen beim Tauschen trotzdem verwendet werden.

Zugende

Nach der Aktion ist der nächste Spieler an der Reihe.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit dem Symbolwürfel.
- 2 Führe die Aktion aus, die das gewürfelte Symbol vorgibt.
- 3 Beim Raten: Augen schließen lassen oder selbst schließen, zwei Kugeln tauschen lassen oder tauschen, dann auf die vermuteten Kugeln zeigen.
- 4 Zieh deine Robbe entsprechend: 2 Felder bei zwei richtigen Kugeln, 1 Feld bei einer richtigen, 0 Felder bei keiner.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Getauscht werden dürfen nur zwei Kugeln mit unterschiedlichen Farben.
- Wer die Augen schließen muss, darf nicht blinzeln; die Mitspieler bemerken das.
- Zu zweit und zu dritt steuert jeder zwei Robben und bewegt beide gleichzeitig um die erratene Feldzahl.
- Kugeln von Robben, die niemand steuert, dürfen ebenfalls getauscht werden.
- Beim Symbol, bei dem alle raten, geht das Raten so lange reihum, bis beide getauschten Kugeln gefunden sind.
- Findet niemand die getauschten Kugeln, wird aufgelöst und keine Robbe zieht.

Spielende und Gewinn

Gewonnen hat, wer seine Robbe als Erster auf die Sandbank am gegenüberliegenden Ende des Spielplans bringt. Wenn ihr mögt, spielt ihr danach weiter, bis alle Robben im Ziel angekommen sind.

Varianten

- Leichtere Variante: Spielt nur mit einer Kugel pro Farbe. Jede Robbe bekommt dann nur eine Kugel auf die Schwanzflosse, sodass ihr euch statt 12 nur 6 Kugeln merken müsst. Der Ablauf bleibt gleich.
- Bei 2, 4 oder 5 Mitspielenden könnt ihr die überzähligen Robben samt Kugeln in der Schachtel lassen. Auch das macht das Spiel einfacher.

Tipps

- Merk dir nicht nur einzelne Kugeln, sondern die Farbkombination aus Kopf- und Schwanzkugel jeder Robbe.
- Nutze die Zeit vor dem Augenschließen bewusst zum genauen Hinschauen, sie ist deine einzige Merkphase.
- Beim Fragezeichen lohnt sich das Raten, wenn du dir sicher bist: Es bringt bis zu 2 Felder statt nur 1 Feld.
- Zeig auch dann auf zwei Kugeln, wenn du nur bei einer sicher bist. Eine richtige Kugel bringt immer noch 1 Feld.
- Wenn alle raten und vor dir schon falsch getippt wurde, kannst du diese Kugeln ausschließen.

Häufige Fragen

Dürfen zwei gleichfarbige Kugeln getauscht werden?

Nein. Es müssen immer zwei Kugeln mit unterschiedlichen Farben getauscht werden, sonst wäre die Veränderung nicht erkennbar.

Wie viele Felder ziehe ich, wenn ich nur eine der beiden Kugeln finde?

Dann darfst du deine Robbe 1 Feld weiterziehen. Bei beiden richtigen Kugeln sind es 2 Felder, bei keiner bleibst du stehen.

Was passiert mit den Robben, die niemand steuert?

Sie bleiben auf der Sandbank stehen. Ihre Kugeln dürfen aber trotzdem beim Tauschen verwendet werden.

Wie spielt man zu zweit oder zu dritt?

Jeder sucht sich zwei Robben aus und zieht mit beiden gleichzeitig. Die Regeln bleiben sonst unverändert.

Wer rät zuerst, wenn alle die Augen geschlossen hatten?

Der linke Nachbar des Spielers, der getauscht hat, beginnt. Danach geht es reihum weiter, bis beide Kugeln richtig benannt wurden.

Was passiert, wenn niemand die getauschten Kugeln findet?

Dann verrätst du, welche beiden Kugeln du vertauscht hast. In diesem Fall zieht keine Robbe.

Was darf ich beim Fragezeichen machen?

Du wählst zwischen zwei Möglichkeiten: selbst raten oder deine Robbe ohne Raten 1 Feld weiterziehen.

Wer darf anfangen?

Wer von euch zuletzt im Zoo war. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Endet das Spiel sofort, wenn die erste Robbe im Ziel ist?

Der Sieger steht damit fest. Ihr könnt aber freiwillig weiterspielen, bis alle Robben die gegenüberliegende Sandbank erreicht haben.

Wie macht man das Spiel für jüngere Kinder leichter?

Spielt nur mit einer Kugel je Farbe und legt jeder Robbe nur eine Kugel auf die Schwanzflosse. Dann sind statt 12 nur 6 Kugeln zu merken.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autoren	Dirk Hanneforth, Hajo Bücken
Erscheinungsjahr	2004
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 06.10.2026. 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/rat-mal-robbby/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/rat-mal-robbby/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026