



Rutsch Partie

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Rutsch Partie ist ein Geschicklichkeits- und Glücksspiel von Ravensburger für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren. Eine Spieltafel liegt wie eine Wippe auf der umgedrehten Schachtel, darauf stehen kleine Holzfiguren, die "Wipse". Wer gewürfelt hat, schiebt einen Wips nach vorne – und je weiter die Figuren wandern, desto eher kippt die ganze Tafel.

Spielziel

Du bewegst die Wipse nach vorne, ohne dass die Spieltafel kippt. Wer die Tafel zum Kippen bringt, verliert.

Vorbereitung

Leert das Schachtelunterteil, dreht es um und stellt es in die Tischmitte. Reihum setzt jeder einen beliebigen Wips auf ein freies blaues Feld der Tafel. Dann legt ihr die Tafel so auf die umgedrehte Schachtel, dass die blaue Hälfte mit den Figuren aufliegt und die gelbe Hälfte über den Rand hinausragt.

So spielt ihr

- 1 Der nervenstärkste Spieler beginnt.
- 2 Du würfelst.
- 3 Du ziehst einen Wips deiner Wahl um die gewürfelte Augenzahl nach vorne, entweder geradeaus oder diagonal.
- 4 Rückwärts darf kein Wips laufen.
- 5 Felder dürfen mehrfach besetzt werden, Wipse dürfen also übereinander stehen.
- 6 Würfelst du den Joker, gibst du den Würfel einfach weiter.

So gewinnt ihr

Wer die Tafel zum Kippen und die Wipse zum Rutschen bringt, hat verloren. Alle anderen haben gewonnen.

Spielziel

Ihr versucht, die Wipse Stück für Stück über die Spielfel nach vorne zu bringen. Die Tafel liegt dabei nur mit einer Hälfte auf der umgedrehten Schachtel auf und kippt umso leichter, je weiter sich die Figuren vorwagen. Dein Ziel ist es, deinen Zug so zu setzen, dass das Gleichgewicht erhalten bleibt. Verloren hat, wer die Tafel ins Kippen bringt.

Spielmaterial

9 Holzsteine ("Wipse")

1 Spielfel

1 Würfel

1 Spielanleitung

1 Schachtelunterteil

Spielaufbau

- Nehmt alles aus dem Schachtelunterteil heraus, dreht es um und legt es in die Tischmitte.
- Reihum stellt jeder Mitspieler einen beliebigen Wips auf ein freies blaues Feld der Spielfel.
- Legt die Spielfel dann so auf die umgedrehte Schachtel, dass die blaue Hälfte mit den Wipsen aufliegt.
- Die gelbe Hälfte der Tafel ragt dabei frei über den Schachtelrand hinaus.
- Legt den Würfel bereit.

Spielbeginn

Den Anfang macht der nervenstärkste Spieler. Er würfelt als Erster und zieht einen Wips. Danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Würfeln und ziehen

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal. Anschließend wählst du einen beliebigen Wips aus – es gehört dir keine bestimmte Figur. Diesen Wips bewegst du genau um die gewürfelte Augenzahl nach vorne.

Richtung

Vor jedem Zug entscheidest du dich, ob du geradeaus oder diagonal ziehst. Zurück geht es nicht: Rückwärtsziehen ist verboten.

Felder und Stapel

Ein Feld darf mehrfach besetzt sein. Wipse dürfen also auch übereinander stehen. Das kann hilfreich sein, weil du damit Gewicht an einer Stelle bündelst und das Gleichgewicht beeinflusst.

Der Joker

Auf dem Würfel gibt es ein Joker-Symbol. Würfelst du den Joker, musst du nichts ziehen und gibst den Würfel direkt an den nächsten Spieler weiter.

Steigende Spannung

So wird reihum gewürfelt und gezogen. Mit jedem Zug rücken die Figuren weiter in Richtung des überstehenden gelben Teils, und die Tafel neigt sich stärker.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Bei einem Joker: Würfel ohne Zug an den nächsten Spieler weitergeben.
- 3 Ansonsten einen beliebigen Wips auswählen.
- 4 Entscheiden, ob dieser Wips geradeaus oder diagonal zieht.
- 5 Den Wips genau um die gewürfelte Augenzahl nach vorne setzen.
- 6 Würfel an den nächsten Spieler weitergeben.

Sonderregeln

- Rückwärtsziehen ist nicht erlaubt.
- Pro Zug wird nur ein einziger Wips bewegt, und zwar um die volle Augenzahl.
- Die Zugrichtung muss vor dem Ziehen festgelegt werden: entweder geradeaus oder diagonal.
- Mehrere Wipse dürfen auf demselben Feld stehen, auch übereinander.
- Beim Joker entfällt der Zug komplett.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem die Spieltafel kippt und die Wipse herunterrutschen. Wer das verursacht hat, hat verloren. Dieser Spieler darf dafür die nächste Runde eröffnen.

Tipps

- Behalte im Blick, wie weit die Tafel schon über den Schachtelrand hinausragt, bevor du einen Wips nach vorne schickst.
- Du darfst jede Figur bewegen. Nutze das und wähle den Wips, dessen Weg das Gleichgewicht am wenigsten stört.
- Diagonalzüge bringen eine Figur auch seitlich nach außen – das kann die Last anders verteilen als ein Zug geradeaus.
- Figuren übereinander zu stellen, bündelt Gewicht auf einem Feld. Laut Regel kann das von Vorteil sein.
- Ein hoher Würfelwurf zwingt zu einem weiten Zug. Plane früh, welche Figur noch Luft nach vorne hat.

Häufige Fragen

Darf ich einen Wips zurückziehen, wenn es nach vorne eng wird?

Nein. Rückwärtslaufen ist ausdrücklich verboten, es geht immer nur nach vorne.

Muss ich immer meine eigene Figur bewegen?

Nein. Du darfst in jedem Zug einen beliebigen Wips auswählen, die Figuren gehören niemandem persönlich.

Dürfen mehrere Wipse auf demselben Feld stehen?

Ja. Felder dürfen mehrfach besetzt werden, die Wipse können sogar übereinander stehen. Das kann beim Halten des Gleichgewichts helfen.

Was passiert, wenn ich den Joker würfele?

Dann ziehst du nicht und gibst den Würfel direkt an den nächsten Spieler weiter.

Kann ich die Augenzahl auf mehrere Figuren aufteilen?

Nein. Du setzt einen Wips um die volle gewürfelte Augenzahl nach vorne.

Darf ich während eines Zuges die Richtung wechseln?

Die Anleitung sagt, dass du dich vor dem Zug entscheidest, ob du geradeaus oder diagonal ziehst. Ein Wechsel innerhalb eines Zuges ist dort nicht vorgesehen.

Wer verliert, wenn die Tafel kippt?

Derjenige, der die Tafel zum Kippen und die Wipse zum Rutschen bringt, hat verloren.

Wer beginnt die nächste Runde?

Der Spieler, der die Tafel umgekippt hat, darf die neue Runde eröffnen.

Wie viele Wipse stehen zu Beginn auf der Tafel?

Jeder Mitspieler stellt reihum einen Wips auf ein freies blaues Feld. Wie oft diese Runde wiederholt wird und wie viele der 9 Wipse insgesamt aufgestellt werden, sagt die Anleitung nicht eindeutig.

Wer gewinnt eigentlich?

Die Anleitung nennt nur den Verlierer: denjenigen, der die Tafel kippen lässt. Eine ausdrückliche Siegerregel steht nicht in der Quelle.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	1998
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 07.10.2026. 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/rutsch-partie/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026