



Rutschpartie mit Winnie the Pooh

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

Rutschpartie mit Winnie the Pooh ist ein 3D-Leiterspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren. Ihr folgt mit Winnie Puuh, Ferkel, Tigger und I-Aah den riesigen Fußspuren eines Heffalumps durch den Hundertmorgenwald. Gewürfelt wird mit einem Farbwürfel, und unterwegs tragen euch versteckte Pfade und Rutschbahnen mal vor und mal zurück.

Spielziel

Erreiche als Erster das letzte Feld des Spielplans, auf dem das Heffalump Lumpi und das Känguru Roo warten.

Vorbereitung

Drückt die 4 Kartonchips in die runden Kunststoffsteine, so entstehen die Figuren Winnie Puuh, Ferkel, Tigger und I-Aah. Jedes Kind nimmt sich eine Figur. Der Spielplan wird in das Unterteil der Schachtel gestellt, wie auf der Packung abgebildet. Setzt euch alle an dieselbe Seite des Tisches und legt den Farbwürfel bereit.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind fängt an und stellt seine Figur auf das lila Startfeld unter dem weißen Schild mit dem roten Pfeil.
- 2 Du würfelst mit dem Farbwürfel und ziehst auf das nächste freie Feld in der gewürfelten Farbe.
- 3 Landest du auf einem Farbfeld ohne Loch, folgst du den kleinen Fußspuren zu einem Feld derselben Farbe.
- 4 Landest du auf einem Feld mit Rutschbahn, rutschst du hinunter und spielst im nächsten Zug von dort weiter.
- 5 Ist kein Feld deiner Farbe frei, bleibst du in dieser Runde stehen.
- 6 Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

So gewinnt ihr

Wer zuerst auf dem letzten Spielfeld ankommt, gewinnt. Ihr könnt danach weiterspielen, bis alle im Ziel sind.

Spielziel

Ihr seid dem Heffalump auf der Spur und wollt als Erster das Ende des Weges durch den Hundertmorgenwald erreichen. Dazu klettert ihr mit eurer Figur über den 3D-Spielplan immer höher und schließlich auf dessen andere Seite. Gewonnen hat, wer als Erster das letzte Spielfeld betritt. Dort warten das Heffalump Lumpi und das kleine Känguru Roo.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Spielsteine aus Kunststoff

1 **Tafel mit 4 Chips** Stanztafel mit Kartonchips

1 Farbwürfel

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie löst ihr die 4 Kartonchips vorsichtig aus der Stanztafel und drückt sie in die runden Kunststoffsteine.
- So entstehen die 4 Figuren Winnie Puuh, Ferkel, Tigger und I-Aah.
- Jedes Kind sucht sich eine Figur aus und legt sie vor sich ab.
- Stellt den großen Spielplan so in das Unterteil der Spielschachtel, wie es auf der Verpackung gezeigt wird.
- Setzt euch so an den Tisch, dass alle den Spielplan von derselben Seite aus sehen.
- Legt den Farbwürfel griffbereit in die Tischmitte.

Spielbeginn

Den Anfang macht das jüngste Kind. Seine Figur kommt auf das lila Startfeld, über dem ein weißes Schild steht, auf dem ein roter Pfeil zu sehen ist. Nach dem Würfeln rückt es mit der Figur bis zum nächsten Feld vor, dessen Farbe der Würfel zeigt. Im Anschluss sind die anderen reihum an der Reihe.

Spielablauf

Der Grundzug

Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfel. Dann setzt du deine Figur auf das nächste freie Feld in der gewürfelten Farbe. Du zählst also keine Schritte, sondern suchst die passende Farbe vor dir. Anschließend ist das nächste Kind dran.

Fußspuren und Rutschbahnen

Auf dem Weg durch den Hundertmorgenwald gibt es versteckte Pfade und Rutschen.

- 1 Landest du auf einem Farbfeld ohne Loch, folgst du den kleinen Fußspuren. Sie führen dich zu einem Feld in derselben Farbe. Von dort geht es in deiner nächsten Runde weiter.
- 2 Landest du auf einem Feld mit Rutschbahn, stellst du deine Figur auf dieses Feld und rutschst hinunter. Auch hier spielst du beim nächsten Mal von dem Feld aus weiter, auf dem du gelandet bist.
- 3 Auf einer Rutschbahn dürfen mehrere Spielsteine gleichzeitig liegen.

Die zweite Hälfte des Weges

Nach und nach klettert ihr mit euren Figuren immer höher und gelangt schließlich auf die andere Seite des Spielplans. Auch dort gibt es Rutschbahnen und kleine versteckte Wege. Was euch vorher aufgehalten hat, bringt euch jetzt schneller voran.

Wenn kein Feld frei ist

Kurz vor dem Ziel kann es vorkommen, dass alle Felder einer Farbe schon besetzt sind. Findest du kein freies Feld in deiner gewürfelten Farbe, darfst du in dieser Runde nicht ziehen. Dein Zug ist dann beendet.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit dem Farbwürfel.
- 2 Suche das nächste freie Feld in der gewürfelten Farbe und stelle deine Figur darauf.
- 3 Hat das Feld keine Öffnung, folge den kleinen Fußspuren zum nächsten Feld derselben Farbe.
- 4 Ist es ein Feld mit Rutschbahn, rutsche hinunter und bleibe dort stehen.
- 5 Ist kein Feld deiner Farbe frei, bleibst du stehen.
- 6 Gib den Würfel an das nächste Kind weiter.

Sonderregeln

- Gezogen wird nach Farbe, nicht nach Augenzahl: Du gehst immer auf das nächste freie Feld in der gewürfelten Farbe.
- Felder ohne Loch sind Abkürzungen oder Umwege: Die kleinen Fußspuren führen dich zu einem weiteren Feld in derselben Farbe.
- Felder mit Rutschbahn lassen deine Figur hinunterrutschen. Weitergespielt wird von dort, wo sie liegen bleibt.
- Mehrere Spielsteine dürfen gleichzeitig auf einer Rutschbahn liegen.
- Ist kein Feld der gewürfelten Farbe frei, setzt du in dieser Runde aus.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald das erste Kind das letzte Spielfeld, also das Ziel, erreicht hat. Dieses Kind gewinnt. Wenn ihr möchtet, spielt ihr weiter, bis alle im Ziel angekommen sind.

Varianten

- Weiterspielen bis zum Schluss: Nachdem der Sieger feststeht, könnt ihr die Partie fortsetzen, bis alle Kinder das Ziel erreicht haben.

Tipps

- Schaut vor dem Würfeln, wo die nächsten Felder eurer möglichen Farben liegen. So seht ihr schnell, welche Farbe euch weit bringt.
- Felder ohne Loch sind keine Sackgasse: Von dort geht es über die Fußspuren direkt zu einem weiteren Feld derselben Farbe.
- Rutschbahnen werfen euch in der ersten Spielhälfte zurück, auf der zweiten Seite des Plans bringen sie euch dagegen schneller voran.
- Gegen Ende lohnt ein Blick auf besetzte Felder: Sind alle Felder einer Farbe belegt, verliert ihr mit diesem Wurf euren Zug.

Häufige Fragen

Wie viele Felder zieht man pro Wurf?

Es wird nicht nach Augenzahl gezogen. Du setzt deine Figur auf das nächste freie Feld in der Farbe, die du gewürfelt hast.

Was passiert, wenn kein Feld meiner Farbe frei ist?

Dann darfst du in dieser Runde nicht ziehen. Deine Figur bleibt stehen, und das nächste Kind ist an der Reihe.

Was mache ich auf einem Farbfeld ohne Loch?

Du folgst den kleinen Fußspuren, die von diesem Feld zu einem Feld in der gleichen Farbe führen. Von dort geht es in deiner nächsten Runde weiter.

Was passiert auf einem Feld mit Rutschbahn?

Du stellst deinen Spielstein auf das Feld und er rutscht hinunter. In der nächsten Runde spielst du von dem Feld aus weiter, auf dem er gelandet ist.

Dürfen mehrere Figuren auf derselben Rutschbahn liegen?

Ja. Auf einer Rutschbahn dürfen mehrere Spielsteine gleichzeitig liegen.

Wer beginnt die Partie?

Das jüngste Kind startet und setzt seine Figur auf das lila Startfeld unter dem weißen Schild mit dem roten Pfeil.

Kann man andere Figuren schlagen oder hinauswerfen?

Die Anleitung nennt keine Schlagregel. Belegte Felder werden einfach übersprungen, weil du immer auf das nächste freie Feld deiner Farbe ziehst.

Ist das Spiel sofort zu Ende, wenn jemand das Ziel erreicht?

Das Spiel endet, sobald das erste Kind das letzte Spielfeld erreicht. Ihr könnt aber weiterspielen, bis alle im Ziel angekommen sind.

Muss der Spielplan unbedingt in die Schachtel gestellt werden?

Ja, die Anleitung sieht vor, den Spielplan wie auf der Verpackung gezeigt in das Unterteil der Spielschachtel zu stellen. Nur so funktionieren die Rutschbahnen des 3D-Plans.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autoren	Alan R. Moon, Mark Hauser
Erscheinungsjahr	2005
Edition / Regelstand	3D-Leiterspiel
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand 3D-Leiterspiel, 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/rutschpartie-mit-winnie-the-pooh/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/rutschpartie-mit-winnie-the-pooh/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026