



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Slimy Joe

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

Slimy Joe ist ein Geschicklichkeits- und Reaktionsspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren. In einer fleischfressenden Pflanze steckt eine Schale voll grünem Schleim, in dem kleine Flatterlinge und Blätter versteckt sind. Ihr greift hinein und ertastet die Flatterlinge, bevor das Maul der Pflanze wieder zuschnappt.

Spielziel

Ihr rettet Flatterlinge aus dem Schleim. Wer am Ende die meisten davon vor sich liegen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Öffnet das Maul der Pflanze und nehmt den Deckel von der Schale im Inneren. Schüttet 16 Flatterlinge und 8 Blätter hinein, schneidet den Schleimbeutel auf und verteilt den Schleim darüber. Knetet alles gut durch und steckt die Forscher-Figur in ihren Aufsteller.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler beginnt und stellt Slimy Joe vor sich hin, den Forscher daneben.
- 2 Zieh den Schiebeschalter an der rechten Außenseite zu dir und klapp das Maul auf.
- 3 Greif in den Schleim und ertaste genau einen Flatterling. Zieh ihn heraus.
- 4 Wisch die Schleimreste ab und gib den Forscher schnell nach links weiter.
- 5 Nur wenn das Maul beim Weitergeben noch offen ist, darfst du den Flatterling behalten.
- 6 Schnappt das Maul vorher zu, wandert deine Beute zurück in den Schleim.

So gewinnt ihr

Sobald alle 16 Flatterlinge aus dem Spiel sind, ist Schluss. Es gewinnt, wer die meisten gerettet hat.

Spielziel

Slimy Joe hat die seltenen Flatterlinge verschluckt. Eure Aufgabe ist es, möglichst viele davon aus dem grünen Schleim im Maul der Pflanze zu befreien. Dabei zählt Fingerspitzengefühl, denn im Schleim liegen auch Blätter, die sich sehr ähnlich anfühlen. Wer nach der letzten Runde die größte Sammlung an Flatterlingen besitzt, gewinnt.

Spielmaterial

1 Fleischfressende Pflanze "Slimy Joe"

1 Herausnehmbare Schale

1 Deckel

1 Grüner Schleim

16 Flatterlinge

8 Blätter

1 Forscher (Spielermarker)

Spielaufbau

- Packt das gesamte Material aus.
- Öffnet das Maul der Pflanze: Haltet den unteren Teil mit einer Hand an den Blättern fest und klappt die obere Hälfte mit der anderen Hand nach oben.
- Im Inneren steckt eine Schale. Nehmt ihren Deckel ab und legt ihn zur Seite.
- Gebt die 16 Flatterlinge und die 8 Blätter in die Schale.
- Schneidet den Schleimbeutel vorsichtig mit einer Schere auf und füllt den Schleim so in die Schale, dass Flatterlinge und Blätter bedeckt sind. Den Beutel hebt ihr auf.
- Knetet den Inhalt der Schale gründlich durch.
- Steckt die Forscher-Figur in den Kunststoffaufsteller.
- Wascht euch vor dem Spielen die Hände.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler fängt an, danach geht es reihum weiter. Er stellt Slimy Joe direkt vor sich und legt den Forscher daneben. Mit dem Schiebeschalter an der rechten Außenwand öffnet er das Maul und startet damit die erste Runde.

Spielablauf

Die Runde starten

Wer den Forscher vor sich hat, ist an der Reihe. Stell die Pflanze vor dich, zieh den Schiebeschalter an Joes rechter Außenwand zu dir heran und klapp das Maul auf. Ab diesem Moment kann Joe jederzeit wieder zuschnappen.

Im Schleim suchen

Tauch deine Hand in den Schleim und ertaste einen Flatterling. Zwischen den Flatterlingen liegen auch Blätter, die sich sehr ähnlich anfühlen. Zieh immer nur ein einzelnes Teil heraus, niemals mehrere gleichzeitig.

Ein Blatt erwischt

Hast du ein Blatt in der Hand, ziehst du es trotzdem ganz aus dem Schleim und streifst die Reste ab. Das Blatt kommt aus dem Spiel. Die Schleimreste gibst du zurück in die Schale, den Forscher reichst du an deinen linken Nachbarn. Damit endet dein Zug.

Einen Flatterling erwischt

Wisch den Flatterling schnell sauber und gib den Forscher sofort nach links weiter. Nur wenn Joes Maul in diesem Moment noch offen steht, darfst du den Flatterling behalten und vor dir sammeln.

Wenn das Maul zuschnappt

Schnappt das Maul zu, bevor du den Forscher weitergegeben hast, verlierst du deine Beute:

- 1 Steckt deine Hand noch im Maul, ist das ungefährlich. Der Flatterling bleibt im Schleim.
- 2 Hast du die Hand schon draußen, öffnest du das Maul erneut und wirfst den Flatterling zurück in den Schleim.
- 3 Dasselbe gilt für ein Blatt: Auch das wandert zurück in den Schleim.
- 4 Anschließend gibst du den Forscher weiter. Der nächste Spieler startet die neue Runde, indem er den Schalter zieht und das Maul öffnet.

Schnappt das Maul genau in dem Moment zu, in dem du den Forscher bekommst, ist das kein Nachteil. Du öffnest einfach die neue Runde und beginnst deinen Zug.

Der Spielzug

- 1 Stell Slimy Joe vor dich und leg den Forscher daneben.
- 2 Zieh den Schiebeschalter zu dir und öffne das Maul.
- 3 Greif in den Schleim und ertaste ein einzelnes Teil.
- 4 Zieh es heraus und befreie es von Schleimresten.
- 5 Gib den Forscher an deinen linken Nachbarn weiter.
- 6 War das Maul dabei noch offen und hast du einen Flatterling gezogen, behältst du ihn. Ein Blatt kommt aus dem Spiel.

Sonderregeln

- Pro Griff darf immer nur ein einzelnes Teil aus dem Schleim gezogen werden.
- Auch ein falsch gegriffenes Blatt muss vollständig herausgezogen werden.
- Ein Flatterling zählt nur, wenn der Forscher weitergegeben wurde, während das Maul noch offen war.
- Wenn das Maul auf die Hand fällt, tut das nicht weh.
- Schleimreste gehören zurück in die Schale.
- Hände vor und nach dem Spiel waschen.
- Der Schleim ist kein Lebensmittel und darf nicht gegessen werden.
- Nach dem Spiel die Schale mit dem Deckel verschließen. Das Spiel nicht gekippt lagern.
- Damit der Schleim nicht austrocknet, empfiehlt der Verlag, ihn zurück in den gut verschlossenen Beutel zu füllen und bei Zimmertemperatur ohne Hitze und direktes Sonnenlicht aufzubewahren.

Spielende und Gewinn

Sind sämtliche 16 Flatterlinge nicht mehr im Spiel, ist die Partie vorbei. Anschließend zählt jeder seine geretteten Flatterlinge. Wer die meisten gesammelt hat, gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Für jüngere Kinder:** Bis 16 zu zählen fällt kleinen Kindern oft schwer. Deshalb gewinnt hier, wer als Erster 5 Flatterlinge gerettet hat. Danach befreien alle gemeinsam die restlichen Flatterlinge aus dem Schleim.
- **Für erfahrene Forscher:** Ein gezogenes Blatt wird nicht aus dem Spiel genommen, sondern zurück ins Maul geworfen und wieder untergemischt. So wird es im Verlauf immer schwerer, einen Flatterling zu erwischen.

Tipps

- Tasten geht vor Ziehen: Fühl erst genau, ob es sich um einen Flatterling handelt, bevor du etwas herausziehst.
- Greif immer nur ein Teil, denn mehrere gleichzeitig sind nicht erlaubt.
- Verlier keine Zeit mit dem Säubern. Der Flatterling zählt nur, wenn der Forscher weitergegeben wurde, solange das Maul offen ist.
- Halte den Forscher griffbereit neben dir, damit du ihn ohne Verzögerung weiterreichen kannst.
- Denk daran, dass sich Blätter fast wie Flatterlinge anfühlen. Ein schneller, unüberlegter Griff kostet dich den ganzen Zug.

Häufige Fragen

Darf ich mehrere Flatterlinge auf einmal herausziehen?

Nein. Du ziehst immer nur einen einzelnen Flatterling aus dem Schleim, nicht mehrere gleichzeitig.

Was passiert, wenn ich statt eines Flatterlings ein Blatt erwische?

Du ziehst das Blatt trotzdem vollständig heraus und entfernst die Schleimreste. Das Blatt kommt aus dem Spiel, die Reste gibst du zurück in die Schale und dein Zug endet.

Wann zählt ein geretteter Flatterling wirklich für mich?

Nur dann, wenn du den Forscher an deinen linken Nachbarn weitergegeben hast, während Joes Maul noch offen war.

Das Maul schnappt zu, während meine Hand noch drin steckt. Was nun?

Das ist ungefährlich und tut nicht weh. Den Flatterling, den du gerade herausfischen wolltest, darfst du aber nicht behalten. Er fällt zurück in den Schleim.

Ich hatte meine Hand schon draußen, als das Maul zuschnappte. Behalte ich den Flatterling?

Nein. Du öffnest das Maul erneut und wirfst den Flatterling zurück in den Schleim. Für ein Blatt gilt dasselbe.

Das Maul klappt genau zu, als ich den Forscher bekomme. Habe ich Pech gehabt?

Nein. In diesem Fall startest du einfach die neue Runde und beginnst deinen Zug ganz normal.

Wie öffne ich das Maul wieder, nachdem es zugeschnappt ist?

Du ziehst den Schiebeschalter an Joes rechter Außenwand zu dir heran. Zum Aufklappen von Hand hältst du den unteren Teil an den Blättern fest und klappst die obere Hälfte auf.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald alle 16 Flatterlinge aus dem Spiel sind. Wer die meisten gerettet hat, gewinnt.

Wie bewahre ich den Schleim richtig auf?

Am besten füllst du ihn nach dem Spiel zurück in den Beutel und verschließt diesen gut. Lagere ihn bei Zimmertemperatur, ohne Hitze und direktes Sonnenlicht. Wenn der Schleim in der Schale bleibt, verschließe sie mit dem Deckel und lagere das Spiel nicht gekippt.

Gibt es eine einfachere Variante für kleine Kinder?

Ja. Statt bis 16 zu zählen, gewinnt der Spieler, der als Erster 5 Flatterlinge gerettet hat. Anschließend befreien alle gemeinsam die restlichen Flatterlinge.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Florian Nadler
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 26.08.2026. 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/slimy-joe/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026