

**2**

SPIELER

Slotter ist ein Geschicklichkeits- und Denkspiel für 2 Spielparteien. Zwischen den Spielern steht ein Aufbau mit drehbaren Zahnrädern, durch die Spielchips von oben nach unten wandern. Wer seine 5 Chips zuerst in der Zahlenfolge 1 bis 5 unten in der Spielbasis sammelt, gewinnt.

Spielziel

Bringe deine 5 Chips durch die Zahnräder nach unten in die Spielbasis – und zwar genau in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4, 5.

Vorbereitung

Stellt den Aufbau auf einen geraden Tisch, sodass jede Partei eine Seite vor sich hat. Öffnet die Verschlusskappen der Schächte und füllt je 5 Chips einer Farbe der Nummerierung nach ein. Danach schließt ihr die Kappen wieder. Alle Räder kommen in die Startstellung, in der die kleinen Pfeile aufeinander zeigen.

So spielt ihr

- 1 Klärt, wer anfängt. In weiteren Partien beginnt immer der Verlierer.
- 2 Der Startspieler dreht ein Rad seiner Wahl in eine Richtung seiner Wahl, so weit er möchte – auch mehrfach ganz herum.
- 3 Gedreht wird langsam, damit die Chips ordentlich von einem Zahnrad ins nächste fallen.
- 4 Der Gegner dreht danach ebenfalls ein Rad, aber nicht das gerade bewegte. Ausnahme: das letzte Rad Nr. 5 darf trotzdem gedreht werden.
- 5 So geht es abwechselnd weiter, bis die Chips unten ankommen.

So gewinnt ihr

Wer seine Chips zuerst in der Folge 1 bis 5 in die graue Basis befördert, gewinnt. Verloren hat, bei wem die Chips in falscher Reihenfolge unten eintreffen.

Spielziel

Jede Partei will ihre Spielchips als erste durch die Zahnräder nach unten in die Spielbasis befördern. Entscheidend ist dabei nicht die Farbe, sondern die Zahl: Die Chips müssen in der Folge 1, 2, 3, 4, 5 unten ankommen. Da beide Seiten an denselben Rädern drehen, arbeitest du mit jedem Zug auch am Chipfluss des Gegners mit. Wer den Gegner durch geschicktes Drehen dazu bringt, seine Chips in falscher Reihenfolge ins Ziel zu bringen, gewinnt ebenfalls.

Spielmaterial

1 Spielbasis

1 Spielchip-Rutsche

1 Starter

5 Räder (A)

5 Räder (B)

2 Austauschräder (C)

2 Schlüssel

20 Spielchips

1 Spielchip-Tüte

Spielaufbau

- Baut das Spiel auf und stellt es zwischen die beiden Spielparteien auf einen Tisch mit gerader Fläche.
- Öffnet die Verschlusskappen an den Schächten.
- Füllt pro Schacht 5 Chips einer Farbe ein, geordnet nach ihrer Nummerierung von 1 bis 5. Beispiel: links die roten Chips 1 bis 5, rechts die gelben Chips 1 bis 5.
- Der Gegner befüllt auf der Rückseite des Aufbaus seine beiden Schächte genauso, zum Beispiel mit orange und grün.
- Schließt die Verschlusskappen wieder.
- Bringt alle Räder in ihre Ausgangsposition. Die kleinen Pfeile sollen dabei aufeinander zeigen.

Spielbeginn

Vor dem ersten Zug legt ihr fest, wer beginnt. In allen folgenden Partien eröffnet immer derjenige, der zuvor verloren hat.

Spielablauf

Grundprinzip

Auf beiden Seiten des Aufbaus sitzen drehbare Zahnräder. Durch das Drehen rutschen die Chips von einem Rad zum nächsten und wandern so nach unten Richtung Spielbasis. Wichtig: Die Räder sehen auf den beiden Seiten unterschiedlich aus. Dein Zug bewegt deshalb auch Chips des Gegners, ohne dass du das immer überblickst.

Der Zug

- 1 Du wählst ein Rad aus. Welches, entscheidest du frei.
- 2 Du drehst es in die Richtung, die dir passt. Die Drehstrecke ist dir überlassen – auch mehr als eine volle Umdrehung oder mehrere Umdrehungen sind erlaubt.
- 3 Am Ende stellst du das Rad in eine Position, die dir für den nächsten Zug günstig erscheint. Damit ist dein Zug beendet.

Die Sperre des letzten Rades

Der Gegner darf anschließend nicht das Rad drehen, das gerade bewegt wurde. Er muss ein anderes wählen. Eine Ausnahme gilt für das letzte Rad mit der Nummer 5: Dieses darf auch dann gedreht werden, wenn es zuvor der Gegner bewegt hat.

Tempo

Drehe langsam. Das Spiel ist so gedacht, dass die Chips sauber von einem Zahnrad in das nächste fallen können.

Die Reihenfolge zählt

Die Chips müssen in der Zahlenfolge 1 bis 5 in der Spielbasis eintreffen. Welche Farbe dabei zuerst kommt, spielt keine Rolle. Trifft ein Chip außer der Reihe unten ein, ist das ein Nachteil für seinen Besitzer.

Der Spielzug

- 1 Rad auswählen – nicht das Rad, das der Gegner gerade gedreht hat (Ausnahme: Rad Nr. 5).
- 2 Drehrichtung festlegen.
- 3 Rad langsam drehen, beliebig weit, auch mehrfach herum.
- 4 Rad in eine für dich günstige Endstellung bringen.
- 5 Zug beenden, der Gegner ist am Zug.

Sonderregeln

- Ein Rad, das der Gegner gerade gedreht hat, darf im direkt folgenden Zug nicht gedreht werden.
- Das letzte Rad Nr. 5 ist von dieser Sperre ausgenommen und darf immer gedreht werden.
- Die Drehstrecke ist unbegrenzt: mehr als 360 Grad und mehrere Umdrehungen sind erlaubt.
- Die Farbreihenfolge der ankommenden Chips ist gleichgültig, nur die Zahlenfolge 1 bis 5 muss stimmen.
- Das Rad ist langsam zu drehen, damit die Chips von Rad zu Rad fallen können.

Spielende und Gewinn

Gewonnen hat, wer seine Chips zuerst in der richtigen Reihenfolge 1 bis 5 in die graue Spielbasis bringt. Ebenso gewinnt, wer durch geschicktes Drehen dafür sorgt, dass beim Gegner die Chips in falscher Reihenfolge unten ankommen. Verloren hat immer die Partei, bei der die Chips in falscher Folge eintreffen.

Tipps

- Denke mitten im Zug schon an das Ende: Die Endstellung des Rades bestimmt, wie gut dein nächster Zug wird.
- Behalte im Kopf, dass die Räder auf beiden Seiten unterschiedlich aussehen. Eine Drehung, die dir hilft, kann den Gegner ebenso weiterbringen.
- Du kannst auch offensiv spielen: Bringst du die Chips des Gegners aus der Folge 1 bis 5, verliert er die Partie.
- Nutze die Sonderstellung von Rad Nr. 5. Es lässt sich auch direkt nach dem Gegner drehen und ist damit dein flexibelstes Werkzeug.
- Lange Mehrfachdrehungen können mehrere Chips gleichzeitig verschieben. Das ist mächtig, aber schwer zu kontrollieren.

Häufige Fragen

Wie weit darf ich ein Rad drehen?

So weit du willst. Auch mehr als eine volle Umdrehung und mehrere Umdrehungen hintereinander sind erlaubt.

Darf ich das Rad drehen, das mein Gegner gerade bewegt hat?

Nein, dieses Rad ist für dich gesperrt. Du musst ein anderes wählen.

Gilt diese Sperre für alle Räder?

Nein. Das letzte Rad mit der Nummer 5 darf auch dann gedreht werden, wenn der Gegner es zuletzt bewegt hat.

Muss die Farbe der Chips beim Ankommen stimmen?

Nein, die Farbreihenfolge ist egal. Nur die Zahlenfolge 1 bis 5 muss eingehalten werden.

Was passiert, wenn meine Chips in der falschen Reihenfolge unten landen?

Dann hast du verloren. Wer die Chips in falscher Folge ins Ziel bringt, verliert die Partie.

Kann ich gewinnen, ohne selbst zuerst fertig zu werden?

Ja. Wer durch geschicktes Drehen dafür sorgt, dass der Gegner seine Chips in falscher Reihenfolge ins Ziel bringt, gewinnt ebenfalls.

Wer beginnt die nächste Partie?

Immer der Verlierer der vorherigen Runde.

Wie schnell darf ich drehen?

Langsam. Nur dann fallen die Chips wie vorgesehen von einem Zahnrad in das nächste.

Wie erkenne ich die richtige Startstellung der Räder?

An den Rädern befinden sich kleine Pfeile. In der Ausgangsposition zeigen sie aufeinander.

Wie viele Chips braucht jede Partei?

Jede Partei befüllt zwei Schächte mit je 5 Chips einer Farbe, geordnet von 1 bis 5.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 02.09.2026. 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/slotter/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026