



4 erste Spiele

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 3

JAHREN

einfach

EINSTIEG

„4 erste Spiele“ ist eine Spielesammlung von Ravensburger für Kinder im Vorschulalter. In vier kurzen Würfelspielen bringt ihr einen Vogel ins Nest, bepflanzt ein Blumenbeet, sucht den Weg ins Schloss oder sammelt Würstchen für euren Hund. Gewürfelt wird immer mit demselben Farbwürfel, gelesen werden muss nichts.

Spielziel

Jedes der vier Spiele hat ein eigenes Ziel: als Erster ins Nest ziehen, sein Beet vollständig bepflanzen, das Schloss erreichen oder die meisten Wurstkärtchen einsammeln.

Vorbereitung

Sucht euch eines der vier Spiele aus und legt den passenden Spielplan auf den Tisch. Jedes Kind nimmt sich eine Spielfigur oder ein Blumenbeet. Beim Schloss kommt der gemischte Stapel Bildkärtchen verdeckt daneben, beim Wurstschnappen liegen die 12 Wurstkärtchen auf den weißen Feldern.

So spielt ihr

- 1 Wer beginnt, hängt vom Spiel ab: mal das jüngste, mal das kleinste, mal das größte Kind.
- 2 Danach wird reihum gewürfelt, im Vogelspiel im Uhrzeigersinn.
- 3 Der Farbwürfel bestimmt, was du tun darfst: vorrücken, eine Blüte nehmen oder ein Kärtchen ziehen.
- 4 Passt die Farbe nicht, setzt du in dieser Runde aus und der Nächste ist dran.
- 5 Weiß ist in drei der vier Spiele die besondere Farbe und ermöglicht Nest, Bildkärtchen oder Wurstkärtchen.

So gewinnt ihr

Gewonnen hat, wer als Erster im Nest steht, sein Beet voll bepflanzt hat oder das grüne Zielfeld am Schloss erreicht. Beim Wurstschnappen zählt am Ende, wer die meisten Wurstkärtchen vor sich liegen hat.

Spielziel

Die Sammlung bündelt vier Farbwürfelspiele mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Im Vogelspiel willst du deine Figur über eine Farbbahn bis ins Nest bringen. Beim Blumenwürfeln legst du auf jede Blume deines Beetes die passende Blüte. Im Spiel mit dem Schloss suchst du den Weg bis zum grünen Zielfeld, und beim Wurstschnappen sammelst du für deinen Hund möglichst viele Würstchen ein.

Spielmaterial

2 Spielpläne

20 farbige Blüten

24 Bildkärtchen

6 Spielfiguren

1 Farbwürfel

Spielaufbau

- Entscheidet euch für eines der vier Spiele und legt die passende Seite eines der beiden Spielpläne auf.
- Vogelspiel: Jedes Kind wählt eine Figur und stellt sie vor das erste Feld einer Spielbahn. Wer mag, legt einen kleinen Gewinn ins Vogelnest.
- Blumenwürfeln: Jedes Kind sucht sich ein Blumenbeet aus, die 20 Blüten werden offen auf dem Tisch ausgebreitet.
- Das Spiel mit dem Schloss: Alle Figuren kommen auf das Startfeld, die Bildkarten werden gemischt und verdeckt als Stapel bereitgelegt.
- Wurstschnappen: Legt die 12 Wurstkärtchen auf die weißen Felder des Plans. Jedes Kind stellt seine Figur in ein beliebiges Hundekörbchen.
- Der Farbwürfel kommt in die Tischmitte.

Spielbeginn

Im Vogelspiel eröffnet das jüngste Kind, beim Blumenwürfeln das kleinste und im Spiel mit dem Schloss das größte. Zusätzlich gilt im Vogelspiel: Wer als Erster Weiß würfelt, darf loslegen. Danach geht es reihum weiter, im Vogelspiel im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Vogelspiel (2–6 Kinder ab 3 Jahren)

- 1 Du würfelst und schaust dir den nächsten Farbpunkt auf deiner Bahn an.
- 2 Stimmt die gewürfelte Farbe mit diesem Punkt überein, rückst du darauf vor.
- 3 Passt die Farbe nicht, bleibst du stehen und setzt diese Runde aus.
- 4 Farbpunkte dürfen niemals übersprungen werden.
- 5 Mit Weiß darfst du immer ein Feld weitergehen.
- 6 Vom letzten Farbpunkt aus kommst du nur mit Weiß ins Nest.

Blumenwürfeln (2–4 Kinder ab 4 Jahren)

- 1 Du würfelst eine Farbe und nimmst dir eine dazu passende Blüte vom Tisch.
- 2 Die Blüte legst du auf die passende Blume in deinem Beet.
- 3 Liegt dort schon eine Blüte, darfst du nichts tun und musst aussetzen.
- 4 Auch bei Grün passiert nichts, du setzt ebenfalls aus.

Das Spiel mit dem Schloss (2–6 Kinder ab 4 Jahren)

- 1 Die gewürfelte Farbe zeigt dir, auf welches Feld du deine Figur ziehen darfst.
- 2 Steht dort schon eine fremde Figur, wirfst du sie hinaus. Sie wandert zurück auf das Startfeld.
- 3 Stehst du bereits vor dem Schloss und würfelst eine Farbe, die es nur noch hinter dir gibt, musst du auf dieses Feld zurück.
- 4 Bei Weiß ziehst du eine Bildkarte vom Stapel. Das gleiche Motiv findest du mit einem Pfeil auf dem Plan wieder, dorthin setzt du deine Figur. Das kann dich nach vorne bringen oder zurückwerfen.
- 5 Die gezogene Bildkarte bleibt bei dir.

Wurstschnappen (2–4 Kinder ab 5 Jahren)

- 1 Um aus dem Körbchen zu starten, brauchst du die Farbe des Feldes direkt davor. Dann stellst du deine Figur darauf.
- 2 Anschließend ziehst du entsprechend der gewürfelten Farbe geradeaus, nach rechts, nach links oder rückwärts. Diagonal ist verboten.
- 3 Würfelst du Weiß und kannst von deinem Feld aus gerade zu einem weißen Feld mit Wurstkärtchen ziehen, nimmst du das Kärtchen an dich und stellst deine Figur auf das nun leere Feld.
- 4 Über bereits leergeräumte weiße Felder darfst du dabei hinwegziehen.
- 5 Ziehst du auf ein besetztes Feld, wirfst du die fremde Figur hinaus. Sie kehrt in ihr Körbchen zurück.

Der Spielzug

- 1 Du bist an der Reihe und würfelst einmal mit dem Farbwürfel.
- 2 Du prüfst, ob die Farbe zu deinem nächsten Feld, deiner Blume oder deinem Zug passt.
- 3 Passt sie, führst du die Aktion aus: vorrücken, Blüte nehmen, Kärtchen ziehen oder Wurstkärtchen einsammeln.
- 4 Passt sie nicht, bleibt alles unverändert und du setzt diese Runde aus.
- 5 Der nächste Mitspieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Vogelspiel: Farbpunkte dürfen nicht übersprungen werden, in das Nest kommst du ausschließlich mit Weiß.
- Blumenwürfeln: Grün bringt dir in der Grundregel nichts, du setzt aus.
- Schloss: Stehst du bereits am Schloss und zeigt der Würfel eine Farbe, die es nur noch im Bereich hinter dir gibt, dann geht es für dich zu diesem Feld zurück.
- Schloss: Gezogene Bildkärtchen behältst du, sie können dich vorwärts oder rückwärts bringen.
- Wurstschnappen: Diagonale Züge sind nicht erlaubt.
- Wurstschnappen: Wirst du hinausgeworfen, gibst du dem Rauswerfer außerdem ein Wurstkärtchen ab. Besitzt du keines, geht er leer aus – deine Figur wandert dennoch zurück ins Körbchen.
- Wurstschnappen: Nach einem Rauswurf darf die betroffene Figur mit jeder beliebigen Farbe wieder aufs Spielfeld.

Spielende und Gewinn

Im Vogelspiel gewinnt, wer als Erster das Nest erreicht. Als Belohnung gibt es den kleinen Gewinn aus dem Nest oder 5 Pluspunkte für die nächste Runde. Beim Blumenwürfeln siegt, wer sein Beet zuerst komplett mit Blüten belegt hat. Im Spiel mit dem Schloss wird derjenige König des Schlosses, der zuerst das grüne Zielfeld betritt. Beim Wurstschnappen endet die Partie, sobald kein Wurstkärtchen mehr auf dem Plan liegt, und der Hundebesitzer mit den meisten Kärtchen gewinnt.

Varianten

- Vogelspiel für die ganz Kleinen: Ihr würfelt reihum und zieht direkt auf den nächsten Punkt der gewürfelten Farbe. Dabei dürfen bis zu sechs Felder übersprungen werden. Ins Nest geht es weiterhin nur mit Weiß.
- Blumenwürfeln als Erweiterung: Niemand muss aussetzen. Würfelst du eine Farbe, deren Blüte in deinem Beet schon liegt, nimmst du die Blüte trotzdem vom Tisch und schenkst sie einem Mitspieler. Bei Grün mischst du die noch nicht verteilten Blüten und ziehst blind eine. Fehlt sie dir, legst du sie in dein Beet, sonst verschenkst du sie.

Tipps

- Erkläre kleinen Kindern vor dem Start, dass Weiß in drei Spielen die wichtigste Farbe ist.
- Im Vogelspiel lohnt sich die vereinfachte Variante, wenn das Aussetzen die Kinder frustriert, denn dort geht es fast jede Runde voran.
- Bei der Blumen-Erweiterung kannst du überzählige Blüten gezielt an ein Kind verschenken, das noch weit zurückliegt, und so für ein ausgeglichenes Spiel sorgen.
- Im Spiel mit dem Schloss ist ein Feld direkt vor dem Schloss riskant, weil dich eine falsche Farbe wieder zurückzieht.
- Beim Wurstschnappen bringt ein Rauswurf doppelt: Der Gegner muss ins Körbchen und gibt dir zusätzlich ein Wurstkärtchen ab.

Häufige Fragen

Darf ich im Vogelspiel Farbpunkte überspringen?

Nein. In der Grundregel darfst du nur vorrücken, wenn du genau die Farbe des nächsten Punktes würfelst. Passt sie nicht, setzt du aus.

Wie komme ich im Vogelspiel ins Nest?

Vom letzten Farbpunkt aus gelangst du ausschließlich mit der Würfelfarbe Weiß ins Nest. Das gilt auch in der Variante für die ganz Kleinen.

Was passiert beim Blumenwürfeln, wenn ich Grün würfle?

In der Grundregel passiert nichts, du setzt aus. In der Erweiterung mischst du bei Grün die restlichen Blüten und ziehst blind eine.

Was mache ich, wenn die passende Blume schon belegt ist?

Dann setzt du in dieser Runde aus und der nächste Spieler ist dran. In der Erweiterung nimmst du die Blüte stattdessen und verschenkst sie an einen Mitspieler.

Darf man im Spiel mit dem Schloss andere Figuren hinauswerfen?

Ja. Ziehst du auf ein besetztes Feld, muss die dort stehende Figur zurück auf das Startfeld.

Wozu dienen die Bildkärtchen beim Schlossspiel?

Mit Weiß ziehst du ein Kärtchen und suchst das Motiv auf dem Plan. Deine Figur kommt auf das Feld, auf das der Pfeil zeigt, das kann vorwärts oder rückwärts sein. Das Kärtchen behältst du.

Darf ich beim Wurstschnappen schräg ziehen?

Nein. Erlaubt sind nur Züge geradeaus, nach rechts, nach links oder rückwärts. Diagonale Bewegungen sind ausgeschlossen.

Was passiert beim Wurstschnappen nach einem Rauswurf?

Die hinausgeworfene Figur kehrt in ihr Körbchen zurück und der betroffene Spieler gibt dem Rauswerfer ein Wurstkärtchen. Besitzt er keines, geht der Rauswerfer leer aus. Zurück aufs Feld darf die Figur danach mit jeder Farbe.

Wer fängt an?

Das hängt vom Spiel ab: im Vogelspiel das jüngste Kind, beim Blumenwürfeln das kleinste, im Spiel mit dem Schloss das größte. Für Wurstschnappen nennt die Anleitung keine Regel.

Wann endet Wurstschnappen?

Sobald kein Wurstkärtchen mehr auf dem Plan liegt. Gewinner ist, wer die meisten Kärtchen gesammelt hat.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Hermann Wernhard
Edition / Regelstand	Ravensburger Spiele Nr. 21 417 4
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 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/4-erste-spiele/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/4-erste-spiele/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026