



4 Jahreszeiten

Spielanleitung – kurz erklärt

4 Jahreszeiten ist ein einfaches Würfel- und Laufspiel für Kinder aus dem Ravensburger Spielverlag. Statt Augenzahlen zeigt der Würfel Motive aus dem Jahreslauf, etwa Schneemann oder Leiter. Wer als Erster alle 4 Figuren rund um die Bahn bis in die eigenen Zielfelder gebracht hat, gewinnt.

Spielziel

Bringe deine 4 Spielfiguren einmal im Kreis über die Laufbahn und stelle sie danach in deine 4 Zielfelder.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jedes Kind nimmt sich 4 Figuren einer Farbe: 2 Mädchen und 2 Jungen. Diese Figuren kommen auf die farblich passenden Startfelder in den Ecken des Plans.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind macht den Anfang, danach geht es reihum weiter.
- 2 Würfelt und schaut euch das gewürfelte Motiv an.
- 3 Zieht eine eurer Figuren in Pfeilrichtung auf das nächste Feld mit diesem Motiv.
- 4 Ist das Feld belegt, versucht ihr es mit einer anderen eigenen Figur. Sind alle passenden Felder besetzt, rückt ihr mit einer Figur auf das nächste freie Feld mit diesem Motiv vor.
- 5 Auch die Zielfelder tragen Motive: Nur wer das passende Symbol würfelt, darf eine Figur dort hineinstellen.

So gewinnt ihr

Wer die Runde geschafft hat und zuerst alle 4 Figuren in seinen Zielfeldern stehen hat, ist Sieger.

Spielziel

Jedes Kind führt 4 Spielfiguren einmal rundherum über die kreisrunde Laufbahn. Gezogen wird nicht nach Augenzahl, sondern nach dem gewürfelten Motiv: Die Figur wandert immer zum nächsten Feld mit dem passenden Bild. Am Ende der Runde warten 4 eigene Zielfelder, die ebenfalls Motive tragen. Ziel ist es, alle 4 Figuren als Erster dort unterzubringen.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Spielfiguren pro Kind

1 Würfel

Spielaufbau

- Breitet den Spielplan auf dem Tisch aus.
- Jedes Kind erhält 4 Spielfiguren in einer Farbe, davon 2 Mädchen und 2 Jungen.
- Stellt eure 4 Figuren auf die Startfelder in den Ecken des Plans, die eure Farbe haben.
- Merkt euch die 4 Zielfelder eurer Farbe. Sie liegen hintereinander und den Startfeldern gegenüber.

Spielbeginn

Den ersten Zug macht das jüngste Kind. Es würfelt und setzt eine beliebige eigene Figur in Pfeilrichtung auf das erste Feld mit dem gewürfelten Motiv. Danach sind die anderen Kinder an der Reihe.

Spielablauf

Ziehen nach Motiven

Der Würfel zeigt Bilder aus dem Jahreslauf, zum Beispiel eine Leiter oder einen Schneemann. Wer eine Leiter würfelt, sucht sich eine eigene Figur aus und stellt sie auf das erste Leiterfeld in Pfeilrichtung. Es gilt immer die Laufrichtung der Pfeile.

Wenn Felder besetzt sind

Mit der Zeit stehen immer mehr Figuren auf der Bahn und es wird eng. Grundsätzlich darf jede eigene Figur gezogen werden.

- 1 Prüfe vor dem Zug, ob das nächste passende Symbolfeld frei ist.
- 2 Ist es besetzt, nimm eine deiner anderen Figuren und ziehe mit ihr.
- 3 Ist auch bei den übrigen eigenen Figuren das jeweilige Symbolfeld belegt, ziehst du mit einer Figur deiner Wahl weiter zum nächsten freien Feld mit diesem Motiv.

Die Zielfelder

Jedes Kind besitzt 4 Zielfelder. Sie liegen hintereinander gegenüber den Startfeldern und tragen dieselbe Art von Symbolen wie die Laufbahn. Um eine Figur ins Ziel zu bringen, musst du eines der Motive würfeln, die auf deinen Zielfeldern abgebildet sind. Die Figur wird dann direkt auf das passende Zielfeld gestellt.

Aussetzen

Manchmal lässt sich mit keiner Figur mehr etwas machen, weil alle übrigen Figuren bereits im Ziel stehen oder direkt vor den Zielfeldern warten. Dann setzt du diesen Zug aus und probierst es in der nächsten Runde erneut.

Der Spielzug

- 1 Würfle und sieh dir das Motiv auf dem Würfel an.
- 2 Suche in Pfeilrichtung das nächste Feld mit diesem Motiv.
- 3 Prüfe, ob dieses Feld frei ist.
- 4 Ist es frei, stelle eine deiner Figuren darauf.
- 5 Ist es besetzt, wechsele zu einer anderen eigenen Figur oder rücke, wenn alle passenden Felder belegt sind, mit einer Figur zum nächsten freien Feld dieses Motivs.
- 6 Passt das gewürfelte Motiv zu einem deiner Zielfelder, darfst du eine Figur dort hineinstellen.
- 7 Kannst du mit keiner Figur ziehen, setzt du aus. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Sonderregeln

- Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Besetzte Symbolfelder müssen übersprungen werden.
- Sind alle sofort erreichbaren Symbolfelder deiner Figuren besetzt, ziehst du mit einer Figur zum nächsten freien Feld mit dem gewürfelten Motiv.
- Ins Ziel kommst du nur mit einem Motiv, das auf einem deiner Zielfelder abgebildet ist.
- Wer keinen Zug ausführen kann, weil alle Figuren im Ziel oder unmittelbar davor stehen, muss aussetzen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Kind die Runde über den Plan geschafft und alle 4 eigenen Figuren in seinen Zielfeldern stehen hat. Dieses Kind ist Sieger.

Tipps

- Verteile deine Figuren möglichst über die ganze Bahn. So hast du bei jedem gewürfelten Motiv eher eine Figur, die passend ziehen kann.
- Stehen mehrere deiner Figuren dicht beieinander, blockierst du dich schnell selbst und musst weite Sprünge machen.
- Präge dir die Motive deiner 4 Zielfelder ein. Nur diese Bilder bringen dir Figuren ins Ziel.
- Bedenke vor dem Zug, dass Figuren kurz vor den Zielfeldern nur noch mit dem passenden Zielmotiv weiterkommen.

Häufige Fragen

Wie weit darf ich mit einer Figur ziehen?

Es gibt keine feste Schrittzahl. Du ziehst in Pfeilrichtung bis zum nächsten Feld mit dem gewürfelten Motiv.

Was mache ich, wenn das passende Symbolfeld schon besetzt ist?

Dann musst du mit einer anderen eigenen Figur ziehen. Sind auch deren passende Felder belegt, rückst du mit einer Figur auf das nächste freie Feld mit diesem Motiv vor.

Dürfen zwei Figuren auf demselben Feld stehen?

Nein. Vor dem Ziehen musst du prüfen, ob das Symbolfeld frei ist. Besetzte Felder darfst du nicht belegen.

Wie komme ich mit einer Figur ins Ziel?

Du musst eines der Symbole würfeln, die auf deinen Zielfeldern abgebildet sind. Dann stellst du die Figur auf das entsprechende Zielfeld.

Was passiert, wenn ich gar nicht ziehen kann?

Wenn alle übrigen Figuren bereits im Ziel oder direkt vor den Zielfeldern stehen und kein Zug möglich ist, setzt du aus und versuchst es in der nächsten Runde.

Wer beginnt das Spiel?

Das jüngste Kind macht den ersten Zug.

Muss ich meine Figuren erst einsetzen wie bei anderen Laufspielen?

Nein. Alle 4 Figuren stehen von Beginn an auf den Startfeldern in den Ecken und kommen nach und nach durch die Würfelmotive in Bewegung.

Kann ich fremde Figuren schlagen oder hinauswerfen?

Die Anleitung nennt keine Regel zum Schlagen. Besetzte Felder werden lediglich übersprungen.

Wann endet das Spiel?

Sobald ein Kind einmal rundherum gelaufen ist und als Erstes alle 4 Figuren in seinen Zielfeldern hat.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Erscheinungsjahr	1987
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger Spieleverlag, 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-jahreszeiten/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026