



Eins, Vier, Viele

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

10

MINUTEN

„Eins, Vier, Viele“ ist die zweite, etwas anspruchsvollere Spielvariante aus dem gleichnamigen Habermas-Spiel für 2 bis 4 Kinder. Ihr schlüpft in die Rolle von Seelöwen, fangt Holzfische aus dem Becken und legt sie auf eure Zählkarte. Dabei wird nicht nur gesammelt, sondern auch geteilt – und eine Möwe stibitzt dem Spitzenreiter immer wieder einen Fisch.

Spielziel

Ihr sammelt möglichst viele kleine Holzfische auf eurer Zählkarte. Wer am Ende die höchste Zahl vorweist, gewinnt.

Vorbereitung

Verteilt die 30 Fische im großen blauen Innenfeld des Spielplans, ohne die aufgedruckten bunten Fische zu verdecken. Jedes Kind bekommt eine Zählkarte und einen Seelöwen und stellt ihn auf ein Wegfeld mit kleinem Seelöwen-Symbol. Diese Symbole geben die Laufrichtung vor. Ihr braucht nur den Sonderwürfel mit Möwe und Seelöwe, den Augenwürfel legt ihr beiseite.

So spielt ihr

- 1 Reihum wird gewürfelt: Wer als Erster den Seelöwen würfelt, beginnt und würfelt sofort noch einmal.
- 2 Zieh deine Figur entsprechend der Würfelanzeige in Pfeilrichtung vorwärts.
- 3 Schau dir die Farbe deines Zielfeldes an, suche die gleichfarbigen Fische auf dem Spielplan und nimm genau so viele Holzfische aus dem Becken auf deine Zählkarte.
- 4 Zeigt der Würfel die Möwe, muss das Kind mit den meisten Fischen einen Fisch zurück ins Wasser legen.
- 5 Zeigt der Würfel den Seelöwen, suchst du dir ein anderes Kind aus: Ihr legt eure Fische zusammen und verteilt sie abwechselnd gleichmäßig neu.
- 6 Treffen sich zwei Seelöwen auf einem Feld, wird ebenfalls geteilt. Mehr als zwei Figuren dürfen nicht auf einem Feld stehen.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald ein Kind 10 Fische besitzt oder das Becken leer gefischt ist. Wer dann die meisten Fische auf seiner Zählkarte hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr seid kleine Seelöwen und geht auf Fischfang. Jedes Wegfeld hat eine Farbe, und zu jeder Farbe gehört eine bestimmte Anzahl Fische, die auf dem Spielplan abgebildet sind. Wer genau hinschaut, die passenden Fische findet und richtig zählt, sammelt Holzfische auf seiner Zählkarte. Gewonnen hat, wer am Schluss die höchste Zahl an Fischen vor sich liegen hat.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Seelöwen

30 Fische

1 Sonderwürfel

4 Zählkarten

1 Augenzwürfel

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Verteilt die 30 kleinen Holzfische auf dem großen blauen Innenfeld, dem Becken.
- Achtet darauf, dass die auf dem Spielplan gedruckten bunten Fische frei sichtbar bleiben und nicht von Holzfischen verdeckt werden.
- Jedes Kind erhält eine Zählkarte und legt sie vor sich ab.
- Jedes Kind wählt einen Seelöwen und stellt ihn auf ein Wegfeld, das mit einem kleinen Seelöwen markiert ist. Diese Markierung zeigt an, in welche Richtung gezogen wird.
- Legt den Sonderwürfel mit Möwe und Seelöwe bereit. Den Augenzwürfel braucht ihr in dieser Variante nicht.

Spielbeginn

Ihr würfelt reihum mit dem Sonderwürfel. Wer als Erstes den Seelöwen würfelt, eröffnet die Partie und würfelt direkt noch einmal für seinen ersten Zug.

Spielablauf

Ziehen und fangen

- 1 Du würfelst und bewegst deinen Seelöwen entsprechend vorwärts – immer in die Richtung, die die kleinen Seelöwen-Symbole auf dem Weg vorgeben.
- 2 Sieh dir die Farbe des Feldes an, auf dem du stehen bleibst.
- 3 Suche auf dem Spielplan die Fische in genau dieser Farbe und zähle sie.
- 4 Nimm ebenso viele Holzfische aus dem Becken und lege sie auf deine Zählkarte.

Ein Beispiel: Dein Seelöwe landet auf einem gelben Feld. Auf dem Spielplan sind drei gelbe Fische abgebildet. Also fischst du drei Holzfische aus dem Wasser.

Die Möwe klaut

Zeigt der Sonderwürfel die Möwe, geht ein Fisch verloren. Betroffen ist das Kind, das aktuell die meisten Fische auf seiner Zählkarte hat. Es legt einen Fisch zurück ins Becken. Haben mehrere Kinder gleich viele Fische, gibt jedes von ihnen einen Fisch ab. Hat noch niemand einen Fisch gefangen, passiert nichts.

Der Seelöwe teilt

Zeigt der Würfel den Seelöwen, wird geteilt. Du suchst dir ein anderes Kind aus. Alle Fische von euch beiden kommen auf einen Haufen. Dann nehmt ihr abwechselnd je einen Fisch und legt ihn auf eure eigene Zählkarte, bis der Haufen aufgebraucht ist. So habt ihr am Ende beide gleich viele Fische.

Beispiel: Du hast 3 Fische, das Kind gegenüber hat 5. Zusammen sind das 8 Fische, nach der Neuverteilung besitzt jeder von euch 4.

Bleibt ein Fisch übrig, weil die Gesamtzahl ungerade war, wandert dieser Fisch zurück ins Becken. Geteilt wird immer, wenn du den Seelöwen würfelst – auch dann, wenn alle anderen weniger Fische haben oder noch gar keinen.

Zwei Seelöwen auf einem Feld

Kommt deine Figur auf ein Feld, auf dem bereits ein anderer Seelöwe steht, spielt ihr zusammen:

- 1 Zuerst nimmt sich das Kind, dessen Figur neu dazugekommen ist, die Fische entsprechend der Feldfarbe.
- 2 Danach legt ihr beide alle eure Fische zusammen.
- 3 Ihr nehmt abwechselnd je einen Fisch und legt ihn auf eure Zählkarte.
- 4 Ein übrig gebliebener Fisch kommt zurück ins Becken.

Auf einem Feld dürfen höchstens zwei Seelöwen stehen. Würde eine dritte Figur dort landen, zieht sie ein Feld weiter.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit dem Sonderwürfel.
- 2 Zeigt der Würfel die Möwe: Das Kind mit den meisten Fischen legt einen Fisch zurück ins Becken.
- 3 Zeigt der Würfel den Seelöwen: Suche dir ein anderes Kind aus, legt eure Fische zusammen und verteilt sie abwechselnd neu.
- 4 Ziehe deinen Seelöwen entsprechend vorwärts in Pfeilrichtung.
- 5 Bestimme die Farbe deines Zielfeldes und zähle die gleichfarbigen Fische auf dem Spielplan.
- 6 Nimm ebenso viele Holzfische aus dem Becken auf deine Zählkarte.
- 7 Steht schon ein anderer Seelöwe auf dem Feld, teilt ihr anschließend eure Fische.
- 8 Gib den Würfel weiter.

Sonderregeln

- Die Holzfische dürfen beim Verteilen die aufgedruckten bunten Fische auf dem Spielplan nicht verdecken, sonst könnt ihr nicht abzählen.
- Auf jedem Wegfeld dürfen höchstens zwei Seelöwen stehen. Eine dritte Figur zieht auf das nächste Feld weiter.
- Beim Würfelsymbol Seelöwe besteht Teilzwang: Du musst dir ein anderes Kind aussuchen, auch wenn das für dich ungünstig ist.
- Bleibt beim Teilen ein Fisch übrig, weil die Gesamtzahl ungerade ist, kommt er zurück ins Becken und gehört niemandem.
- Hat noch kein Kind einen Fisch, bleibt die Möwe ohne Beute.
- Bei Gleichstand an der Spitze müssen alle betroffenen Kinder wegen der Möwe je einen Fisch abgeben.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet in zwei Fällen: sobald ein Kind 10 Fische besitzt oder sobald alle kleinen Fische aus dem Becken gefischt wurden. Dann zählt jedes Kind die Fische auf seiner Zählkarte. Wer die höchste Zahl erreicht, gewinnt. Zu einem Gleichstand am Spielende sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Die Anleitung enthält als erstes Spiel die einfachere Variante „Fischerei“ ab 4 Jahren. Dort wird mit dem Augwürfel gezogen, ohne Zählkarten und ohne Teilen; besetzte Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt. Das Spiel endet, wenn alle Fische gefangen sind, und wer die meisten hat, gewinnt.

Tipps

- Zähle die abgebildeten Fische auf dem Spielplan vor dem Zug in Ruhe nach, damit du nicht zu wenige Holzfische nimmst.
- Wer klar in Führung liegt, ist das Ziel der Möwe. Ein großer Vorsprung schützt also nicht.
- Würfelst du den Seelöwen, lohnt es sich, das Kind mit den meisten Fischen zum Teilen zu wählen – so holst du auf.
- Achte darauf, dass die gedruckten Fische frei bleiben. Verdeckte Bilder führen sonst zu falschen Fangzahlen.
- Beim Zusammentreffen auf einem Feld darf die neu angekommene Figur zuerst fischen und bringt damit mehr in den gemeinsamen Haufen ein.

Häufige Fragen

Welchen Würfel brauchen wir bei „Eins, Vier, Viele“?

Nur den Sonderwürfel mit Möwe und Seelöwe. Der Augwürfel bleibt in der Schachtel und wird ausschließlich für die Variante „Fischerei“ gebraucht.

Wer beginnt das Spiel?

Es wird reihum gewürfelt. Wer als Erstes den Seelöwen würfelt, fängt an und würfelt sofort noch einmal für seinen Zug.

Wie viele Fische darf ich nehmen, wenn ich auf einem Feld lande?

So viele, wie auf dem Spielplan in der Farbe deines Zielfeldes abgebildet sind. Landest du zum Beispiel auf Gelb und es sind drei gelbe Fische aufgedruckt, nimmst du drei Holzfische.

Was passiert, wenn die Möwe gewürfelt wird?

Das Kind mit den meisten Fischen auf der Zählkarte legt einen Fisch ins Wasser zurück. Bei Gleichstand geben alle betroffenen Kinder je einen Fisch ab.

Muss ich teilen, wenn ich mehr Fische habe als alle anderen?

Ja. Wer den Seelöwen würfelt, muss immer ein anderes Kind zum Teilen aussuchen, selbst wenn die anderen weniger oder gar keine Fische besitzen.

Was geschieht mit einem übrig gebliebenen Fisch beim Teilen?

Wenn die Gesamtzahl ungerade ist und ein Fisch nicht mehr verteilt werden kann, kommt dieser Fisch zurück ins Becken.

Dürfen mehrere Figuren auf demselben Feld stehen?

Höchstens zwei Seelöwen teilen sich ein Feld. Käme eine dritte Figur dorthin, rückt sie auf das nächste Feld weiter.

Was passiert, wenn ich auf ein Feld ziehe, auf dem schon ein Seelöwe steht?

Zuerst nimmst du dir die Fische passend zur Feldfarbe. Danach legt ihr beide eure Fische zusammen und verteilt sie abwechselnd gleichmäßig neu.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald ein Kind 10 Fische hat oder alle Fische aus dem Becken gefischt sind. Danach zählt ihr eure Zählkarten aus.

Kann die Möwe auch ganz zu Beginn zuschlagen?

Nein. Solange noch kein Kind einen Fisch gefangen hat, kann die Möwe nichts stibitzen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Habermaaß (Spiele Bad Rodach)
Autor	Anja Wrede
Erscheinungsjahr	1996
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Habermaaß / Spiele Bad Rodach, zuletzt geprüft am 31.08.2026. 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/eins-vier-viele/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/eins-vier-viele/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026