

**2–4**

SPIELER

ab 10

JAHREN

JUST 4 FUN ist ein Setzspiel für 2 bis 4 Personen, bei dem ihr Zahlenkarten ausspielt und damit Felder auf einem Spielplan mit den Zahlen 1 bis 36 besetzt. Ein Feld gehört nur dem, der dort die meisten Setzsteine liegen hat. Wer als Erster vier solche Felder in einer geraden Reihe kontrolliert, gewinnt.

Spielziel

Besetze vier direkt benachbarte Felder in einer Reihe – waagrecht, senkrecht oder diagonal – mit der Mehrheit deiner Setzsteine.

Vorbereitung

Legt den Spielplan mittig auf den Tisch, sodass jede Person an einer Seite sitzt. Jede Person nimmt 20 Setzsteine einer Farbe. Die 55 Karten werden gemischt, alle erhalten 4 Karten auf die Hand, der Rest bildet einen verdeckten Nachziehstapel.

So spielt ihr

- 1 Spiele 1 bis 4 Karten aus deiner Hand offen aus.
- 2 Addiere die Werte der ausgespielten Karten.
- 3 Setze genau 1 Stein deiner Farbe auf das Feld mit dieser Zahl, und zwar auf den Kreis, der dir zugewandt ist. Eigene Steine auf dem Feld werden gestapelt.
- 4 Ziehe nach, bis du wieder 4 Karten hast. Dann folgt die nächste Person im Uhrzeigersinn.

So gewinnt ihr

Wer auf vier Feldern in gerader Reihe die Mehrheit hält, gewinnt sofort. Schafft das niemand, bis alle ihre 20 Steine gesetzt haben, gewinnt die höchste Summe der noch besetzten Feldzahlen.

Spielziel

Ihr wollt vier Felder besitzen, die unmittelbar nebeneinander in einer geraden Linie liegen – waagrecht, senkrecht oder diagonal. Abgeknickte Feldfolgen zählen nicht, auch wenn die Felder sich berühren. Ein Feld gilt nur dann als dein Besitz, wenn du dort mehr Steine hast als jede andere Person. Steht sonst niemand auf einem Feld, reicht dort schon ein einzelner Stein für die Mehrheit.

Spielmaterial

1 Spielplan

55 Spielkarten

80 Setzsteine

Spielaufbau

- Legt den Spielplan mit seinen 36 nummerierten Feldern so in die Tischmitte, dass jede Person vor einer Plankante sitzt.
- Jede Person wählt eine Farbe und nimmt die 20 zugehörigen Setzsteine offen vor sich.
- Mischt die 55 Spielkarten.
- Jede Person zieht 4 Karten und nimmt sie verdeckt auf die Hand.
- Der Kartenrest kommt als verdeckter Nachziehstapel neben den Plan. Der Ablagestapel entsteht im Spielverlauf daneben.

Spielbeginn

Laut Anleitung beginnt die lustigste Person am Tisch. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Grundprinzip

Wer am Zug ist, muss handeln, sofern es möglich ist: Karten ausspielen, einen Stein setzen, Karten nachziehen. Pro Zug kommt immer nur genau 1 Setzstein auf den Plan.

Karten ausspielen

- Du legst mindestens 1 Karte offen ab, erlaubt sind auch 2, 3 oder 4 Karten.
- Bei mehreren Karten addierst du die aufgedruckten Werte zu einer Gesamtsumme.
- Die ausgespielten Karten bilden offen den Ablagestapel.

Beispiel: Du legst die Werte 5, 11 und 13 ab. Die Summe ist 29, also kommt dein Stein auf Feld 29.

Stein setzen

- Der Stein muss auf das Feld mit der ausgespielten Zahl beziehungsweise der Summe.
- Innerhalb eines Feldes benutzt jede Farbe immer denselben Kreis: den, der zur eigenen Tischseite zeigt.
- Mehrere oder alle Farben dürfen dasselbe Feld belegen.
- Hast du dort schon einen Stein, stapelst du den neuen einfach darauf. Theoretisch kannst du über viele Züge beliebig hoch stapeln, um die Mehrheit zu erzwingen.
- Die Quadrate sind farblich abgestuft: je dunkler das Blau, desto höher die Feldzahl. Das hilft beim Suchen.

Nachziehen

- Am Zugende ziehst du vom Nachziehstapel nach, bis du wieder 4 Handkarten hast.
- Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Wenn nichts passt

Kannst du nachweislich mit keiner einzelnen Karte und mit keiner Kombination deiner Handkarten regelgerecht setzen, legst du alle 4 Karten ab und ziehst 4 neue. Mehr passiert in diesem Zug nicht. Dieser Fall tritt nur sehr selten ein.

Der Spielzug

- 1 Spiele 1 bis 4 Karten offen aus und addiere ihre Werte.
- 2 Setze genau 1 Stein deiner Farbe auf das Feld mit dieser Zahl, auf den dir zugewandten Kreis. Eigene Steine dort werden gestapelt.
- 3 Prüfe, ob du damit zwei Steine mehr als alle anderen hast – dann rücke deinen Stapel in die Feldmitte und entferne alle fremden Steine dieses Feldes.
- 4 Ziehe Karten nach, bis du wieder 4 auf der Hand hast.
- 5 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Sonderregeln

- Zwei Steine Vorsprung sperren ein Feld: Du darfst dort nicht setzen, wenn eine andere Farbe mindestens zwei Steine mehr hat als du selbst. Beispiel: Rot hat 2 Steine auf Feld 18, Gelb 1 Stein. Weiß darf dort nicht setzen, Gelb darf noch.
- Hat eine Farbe auf einem Feld zwei Steine mehr als jede andere Farbe, wird sie dort unangreifbar. Der Stapel rückt in die Feldmitte und bleibt bis Spielende liegen.
- Alle fremden Steine auf einem so gesicherten Feld gehen aus dem Spiel und wandern zurück in die Schachtel.
- Pro Zug darf nur genau 1 Setzstein platziert werden, egal wie viele Karten du ausgespielt hast.
- Nur gerade Vierer-Reihen zählen. Knickt die Folge ab, ist es keine Gewinn-Reihe.
- Wer setzen kann, muss setzen. Passen ist nur erlaubt, wenn keine Handkarte und keine Kombination ein legales Feld ergibt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, sobald eine Person auf vier direkt benachbarten Feldern in einer geraden Reihe – waagerecht, senkrecht oder diagonal – die Mehrheit besitzt. Mehrheit bedeutet auf jedem dieser Felder mindestens einen Stein mehr als jede andere Farbe; ist niemand sonst dort vertreten, genügt ein Stein. Gelingt das niemandem, endet das Spiel, wenn alle ihre 20 Setzsteine gesetzt haben. Dann räumt ihr jedes Feld auf, das mehrere Farben zeigt: Die Farben in Unterzahl werden entfernt. Herrscht auf einem Feld Gleichstand zwischen zwei oder mehr Farben, wird dieses Feld komplett geräumt und bringt niemandem Punkte. Danach addiert jede Person die Zahlen ihrer noch besetzten Felder, die nicht benachbart sein müssen. Die höchste Summe gewinnt. Bei gleicher Summe gewinnt, wer das Feld mit der höchsten Zahl besitzt.

Tipps

- Baue früh einen Vorsprung von zwei Steinen auf wichtigen Feldern auf. Damit machst du das Feld unangreifbar und räumst gleichzeitig fremde Steine ab.
- Achte auf den Zwei-Steine-Abstand bei deinen Gegnern. Lässt du eine Farbe zu weit vorziehen, darfst du auf diesem Feld gar nicht mehr mitspielen.
- Kombiniere mehrere Karten, um an hohe Feldzahlen zu kommen. Die Werte 13 bis 19 liegen nur je einmal im Stapel, die Werte 1 bis 12 je viermal.
- Denke beim Setzen an die Punktwertung als Rückfallebene. Hohe Feldzahlen sind wertvoller, wenn niemand eine Vierer-Reihe schafft.
- Achte auf die Farbabstufung der Felder: dunkleres Blau bedeutet eine höhere Zahl. So findest du dein Zielfeld schneller und verrätst weniger.

Häufige Fragen

Dürfen mehrere Farben auf demselben Feld stehen?

Ja, grundsätzlich dürfen alle Farben auf ein und dasselbe Feld setzen. Nur wenn eine andere Farbe dort schon zwei Steine mehr hat als du, ist das Feld für dich gesperrt.

Was passiert, wenn ich zwei Steine mehr als alle anderen auf einem Feld habe?

Du rückst deinen Stapel in die Feldmitte, wo er bis Spielende bleibt und eine unangreifbare Mehrheit bildet. Alle fremden Steine dieses Feldes gehen zurück in die Schachtel.

Wie viele Steine darf ich pro Zug setzen?

Immer genau einen, unabhängig davon, ob du eine oder vier Karten ausgespielt hast.

Was mache ich, wenn keine meiner Karten ein legales Feld ergibt?

Du legst alle vier Handkarten auf den Ablagestapel und ziehst vier neue Karten. Weiter darfst du in diesem Zug nichts tun.

Zählt eine Reihe, die um die Ecke geht?

Nein. Die vier Felder müssen in einer geraden Linie liegen, also waagerecht, senkrecht oder diagonal. Abgeknickte Folgen benachbarter Felder gewinnen nicht.

Wann besitze ich ein Feld?

Wenn du dort mindestens einen Stein mehr hast als jede andere Farbe. Steht niemand sonst auf dem Feld, genügt ein einzelner Stein.

Was passiert, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Der Ablagestapel wird gemischt und dient dann als neuer Nachziehstapel.

Wie wird gewertet, wenn niemand eine Vierer-Reihe schafft?

Nachdem alle 20 Steine gesetzt sind, werden auf jedem umkämpften Feld die Farben in Unterzahl entfernt; bei Gleichstand wird das Feld ganz geräumt. Dann zählt jede Person die Zahlen ihrer verbliebenen Felder zusammen, die höchste Summe gewinnt.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Wer das Feld mit der höchsten Zahl besitzt.

Kann ich beliebig hoch stapeln?

Ja, theoretisch kannst du über mehrere Züge beliebig viele eigene Steine auf einem Feld übereinandersetzen, um die Mehrheit zu bekommen. Begrenzt wird das nur durch deine 20 Steine.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2006
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 28.09.2026. 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/just-4-fun/

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

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026