



Vier gewinnt

Spielanleitung – kurz erklärt

2

SPIELER

ab 6

JAHREN

Vier gewinnt ist ein Strategieklassiker für genau 2 Personen. Ihr lasst abwechselnd Spielsteine eurer Farbe von oben in ein senkrecht stehendes Raster fallen. Wer als Erster vier eigene Steine in einer Linie zusammenbekommt, gewinnt die Partie.

Spielziel

Bringe vier Steine deiner Farbe in eine Reihe – waagerecht, senkrecht oder diagonal. Wer das zuerst schafft, gewinnt.

Vorbereitung

Steckt die Rasterwand in den Sockel, so dass sie aufrecht zwischen euch steht. Ein Spieler nimmt alle 21 gelben Steine, der andere alle 21 roten. Danach klärt ihr, wer den ersten Wurf macht.

So spielt ihr

- 1 Der Startspieler lässt einen Stein seiner Farbe oben in eine der 7 Spalten fallen.
- 2 Der Stein rutscht nach unten und bleibt auf dem tiefsten noch freien Feld dieser Spalte liegen.
- 3 Danach ist der zweite Spieler mit einem Stein seiner Farbe an der Reihe.
- 4 Ihr wechselt euch weiter ab und achtet dabei auch darauf, die Reihen des Gegners rechtzeitig zu blockieren.
- 5 Das geht so lange, bis eine Viererreihe entsteht oder keine Steine mehr übrig sind.

So gewinnt ihr

Sobald vier Steine einer Farbe lückenlos nebeneinander, übereinander oder schräg liegen, ist die Partie für diesen Spieler gewonnen. Ist das Raster voll und keine Viererreihe entstanden, endet die Partie unentschieden.

Spielziel

Jeder von euch spielt eine eigene Farbe und versucht, vier Steine dieser Farbe in eine durchgehende Linie zu bringen. Erlaubt sind waagerechte, senkrechte und diagonale Reihen. Weil ihr abwechselnd einwerft, geht es nie nur um die eigene Reihe: Ihr müsst gleichzeitig verhindern, dass der andere seine vierte Position besetzt. Wer die Viererreihe zuerst vollendet, gewinnt die Runde beziehungsweise erhält einen Punkt.

Spielmaterial

1 Rasterwand mit Plopp-Out-Schiene

1 Spielsockel

21 Gelbe Spielsteine

21 Rote Spielsteine

Power Sticker

Spielstandzähler

2 Pappleisten für 5 gewinnt

Spielaufbau

- Setzt die Rasterwand auf den Spielsockel, damit sie senkrecht zwischen euch beiden steht.
- Das Raster hat 7 senkrechte Spalten und 6 waagerechte Reihen.
- Verteilt die Steine nach Farbe: Ein Spieler bekommt die 21 gelben, der andere die 21 roten Steine.
- Prüft, dass das Raster leer ist. Zum Entleeren klappt ihr die Plopp-Out-Schiene an der Unterseite nach oben, sofern sie in der passenden Schiebe-Position steht – dann fallen alle Steine heraus.
- Neuere Ausgaben haben Spielstandzähler, die ihr am Sockel einsetzen könnt, um Punkte über mehrere Runden festzuhalten.

Spielbeginn

Ihr einigt euch vor der ersten Partie darauf, wer den ersten Stein einwirft. Diese Person lässt einen Stein ihrer Farbe oben in eine beliebige Spalte fallen. Danach ist der zweite Spieler an der Reihe.

Spielablauf

Grundprinzip

Das Raster steht hohl und senkrecht zwischen euch. Ihr werft eure Steine immer von oben ein. Ein eingeworfener Stein fällt so weit nach unten, wie es geht, und belegt den untersten freien Platz der gewählten Spalte. Deshalb könnt ihr nie frei bestimmen, in welche Zeile ein Stein kommt – nur die Spalte wählt ihr aus.

Der Ablauf

- 1 Der Startspieler wirft einen Stein seiner Farbe in eine der 7 Spalten.
- 2 Der Gegner antwortet mit einem Stein seiner Farbe.
- 3 Ihr setzt abwechselnd fort, jeweils genau ein Stein pro Zug.
- 4 Nach jedem Wurf schaut ihr, ob dadurch eine Reihe aus vier gleichfarbigen Steinen entstanden ist.
- 5 Die Partie läuft, bis eine Viererreihe liegt oder alle Steine eingeworfen sind.

Worauf ihr achten müsst

Es reicht nicht, nur die eigene Reihe aufzubauen. Sobald der Gegner drei Steine in einer Linie hat und eine Anschlussstelle erreichbar ist, müsst ihr diese Spalte selbst belegen. Volle Spalten stehen für weitere Würfe nicht mehr zur Verfügung.

Neue Partie

Zum Leeren müsst ihr die Rasterwand nicht umdrehen. Ihr klappt die Plopp-Out-Schiene an der Unterseite nach oben; steht sie vorher richtig, öffnet sich das Raster unten und alle Steine fallen heraus.

Der Spielzug

- 1 Du bist am Zug und wählst eine Spalte, die noch nicht komplett gefüllt ist.
- 2 Du lässt einen Stein deiner Farbe von oben in diese Spalte fallen.
- 3 Der Stein rutscht auf den untersten freien Platz der Spalte.
- 4 Ihr prüft, ob dadurch vier gleichfarbige Steine in einer Linie liegen.
- 5 Liegt keine Viererreihe, ist der Gegner an der Reihe.

Sonderregeln

- Ein Stein bleibt immer auf dem untersten freien Feld der gewählten Spalte liegen; die Zeile lässt sich nicht aussuchen.
- Auch mehr als vier Steine in einer Linie zählen als Gewinnreihe.
- Die Plopp-Out-Schiene an der Unterseite dient zum schnellen Entleeren des Rasters.
- Spielstandzähler am Sockel gibt es nur bei neueren Ausgaben des Spiels.

Spielende und Gewinn

Gewonnen hat, wer als Erster vier oder mehr eigene Steine waagerecht, senkrecht oder diagonal in eine durchgehende Reihe bringt. Je nach Absprache erhält dieser Spieler einen Punkt auf dem Spielstandzähler oder die Partie ist damit beendet. Ist die Rasterwand vollständig gefüllt und hat niemand eine Viererlinie geschafft, endet das Spiel unentschieden.

Varianten

- **5 gewinnt mit Zusatzleiste:** Ihr bringt die beiden mitgelieferten Pappleisten links und rechts an der Rasterwand an. Auf ihnen sind bereits rote und gelbe Steine vorgegeben. Gespielt wird wie bei 4gewinnt, gewonnen hat, wer zuerst eine Reihe aus 5 Steinen komplettiert. Wahlweise könnt ihr mit der Leiste weiterhin auf vier spielen.
- **Plopp Out:** Die Plopp-Out-Schiene wird in die Plopp-Out-Position gebracht. Der Ablauf entspricht 4gewinnt, aber in deinem Zug darfst du wählen: entweder einen Stein einwerfen oder unten in der untersten Reihe einen Stein deiner Farbe herausploppen. Dadurch verschieben sich alle darüberliegenden Steine und es entstehen neue taktische Möglichkeiten.
- **Plopp Ten:** Eignet sich, wenn die Steine noch in der Rasterwand aufbewahrt werden. Ein Spieler hat Gelb, der andere Rot, und abwechselnd ploppt jeder unten einen Stein seiner Farbe aus dem Spiel.
- **Power Up:** Die Plopp-Out-Schiene steht in Plopp-Out-Position, der übrige Aufbau ist wie beim normalen Spiel. Vier Steine werden vorher mit Aufklebern versehen: Abrisskugel, Amboss, Mauer und 2x-Chip. Jeder hat diese vier Jokersteine zusätzlich zur Verfügung.

Tipps

- Behalte nach jedem gegnerischen Wurf im Blick, ob dadurch drei Steine in einer Linie liegen, und blockiere die offene Stelle sofort.
- Denke daran, dass jeder eingeworfene Stein dem Gegner das darüberliegende Feld eröffnet – wirf nicht direkt unter eine Stelle, die ihm die Viererreihe schenkt.
- Die mittleren Spalten gehören zu mehr möglichen Reihen als die Randspalten, weil dort waagerechte und diagonale Linien in beide Richtungen laufen.
- Achte bewusst auch auf schräge Reihen, denn diese sind schwerer zu erkennen als waagerechte und senkrechte.
- Bei Plopp Out lohnt es sich, das Herausploppen als Zugoption mitzudenken: Damit rutschen gegnerische Steine nach unten und geplante Reihen können zerfallen.

Häufige Fragen

Kann ich frei wählen, auf welches Feld mein Stein kommt?

Nein. Du bestimmst nur die Spalte. Der Stein fällt nach unten und belegt den untersten freien Platz dieser Spalte.

Zählt eine schräge Reihe auch?

Ja. Vier Steine einer Farbe gewinnen waagerecht, senkrecht und diagonal.

Was passiert, wenn das Raster voll ist und niemand vier in einer Reihe hat?

Dann endet die Partie unentschieden.

Wie viele Steine hat jeder Spieler?

Jeder Spieler bekommt 21 Steine einer Farbe – einmal Gelb, einmal Rot.

Wie groß ist das Spielfeld?

Die Rasterwand besteht aus 7 senkrechten Spalten und 6 waagerechten Reihen.

Wie bekomme ich die Steine für eine neue Partie schnell heraus?

Du klappst die Plopp-Out-Schiene an der Unterseite nach oben. Steht sie in der richtigen Schiebe-Position, öffnet sich das Raster unten und alle Steine fallen heraus. Umdrehen musst du die Wand nicht.

Wer fängt an?

Das legt ihr vor dem Spiel gemeinsam fest. Danach wird immer abwechselnd geworfen.

Wie funktionieren die Jokersteine bei Power Up?

Der Amboss lässt dich alle Steine unter ihm in der Spalte herausploppen, bis nur noch der Amboss unten liegt. Nach der Mauer darfst du einen weiteren Stein werfen, der aber keine Viererreihe vollenden darf. Beim 2x-Chip darfst du ebenfalls nachwerfen, dieser Stein zählt jedoch und darf gewinnen. Mit der Abrisskugel ploppest du aus der unteren Reihe einen beliebigen Stein heraus.

Was ist bei Plopp Out anders?

In deinem Zug entscheidest du, ob du einen Stein einwirfst oder in der unteren Reihe einen Stein deiner Farbe herausploppest. Sonst gelten die normalen Regeln.

Zählen auch fünf Steine in einer Reihe als Sieg?

Ja. Es gewinnt, wer vier oder mehr eigene Steine in eine Linie bringt.

Informationen zum Spiel

Verlag	MB
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von MB, zuletzt geprüft am 28.08.2026. 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/vier-gewinnt/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026