

Spaß am  
Lernen 😊

# Alle meine Pferdchen



## INHALT

- **31 Zaunkarten**

Mit diesen Karten baut ihr den Zaun um die Pferdekoppel.



- **27 Pferdchenkarten**

Die Pferdchen unterscheiden sich in der Farbe...

ihres Fells (gelb, braun, grau),  
ihrer Mähne (weiß, rot, schwarz)  
und ihrer Decke (blau, grün, rosa).



- **8 Heukarten**

Heu darf mit auf die Koppel.



- **4 Hufeisenkarten**

Hufeisen können den Zaun durchbrechen.



## ZIEL DES SPIELS

Versucht gemeinsam, die Pferdekoppel mit Heu und Pferdchen zu füllen, bevor sich der Zaun schließt.

Damit das gelingt, könnt ihr euch während des gesamten Spiels absprechen, die Karten der Mitspieler einsehen und einander bei den Spielzügen helfen.

## SPIELVORBEREITUNG

Sucht euch einen großen Tisch. Im Laufe des Spiels legt ihr die Karten in einem **Quadrat (7 x 7 Karten)** aus.

Die Zaunkarten bilden die Umrandung der Pferdekoppel (5 x 5 Karten), die mit Pferdchen und Heu gefüllt wird.

Lasst euch dabei gerne zu Beginn von einem Erwachsenen helfen.



*So kann die Pferdekoppel am Ende des Spiels aussehen*

Mischt die Karten und jeder Spieler erhält:

- **Fünf Karten** bei **drei** oder **vier Spielern**.
- **Vier Karten** bei **fünf** oder **sechs Spielern**.

## SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum, wer zuletzt ein Pony oder Pferd gestreichelt hat, beginnt.

Bist du am Zug, legst du zuerst **alle deine Zaunkarten** aus, beginnend in der linken oberen Ecke (siehe Abb. oben).

Danach wählst du eine der drei Aktionen:

- **Drei Pferdchen** mit einer Gemeinsamkeit (Fell-, Mähnen- oder Deckenfarbe) auf die Koppel legen. Diese müssen nicht nebeneinander liegen. Hast du nur zwei Pferdchen mit einer Gemeinsamkeit, darf dir ein Mitspieler ein Pferdchen geben. Frag danach.

**Beispiel:** „Freunde, ich habe zwei Pferdchen mit einer weißen Mähne, mir fehlt noch eines. Kann mir bitte einer von euch ein Pferdchen mit weißer Mähne geben?“



- oder genau **eine Heukarte** auf die Koppel legen.
- oder **ein Hufeisen** spielen. Mit dem Hufeisen klopfst du sofort zwei Zaunkarten aus dem Zaun. Die beiden Zaunkarten kommen aus dem Spiel.



Anschließend ziehst du die gleiche Anzahl Karten vom Stapel nach, die du ausgespielt hast. Nun ist der nächste Spieler dran.

## **SPIELEND**

Das Spiel endet sofort, wenn:

Pferdchen und Heu die Koppel (inneres Quadrat aus 5 x 5 Karten) füllen, bevor der Zaun vollständig geschlossen ist.

**Super! Ihr habt gewonnen!**

der Zaun vollständig geschlossen ist, (7 x 7 Karten Umrandung), jedoch noch Lücken auf der Koppel sind.

**Schade! Versucht es gleich nochmal!**

## **WICHTIG:**

- Hast du nach einer Pferdchenkarte gefragt, so darfst du nur eine Karte von einem Mitspieler entgegennehmen und musst diese auch sofort mit deinen zwei anderen Pferdchenkarten ausspielen.
- Hast du einem anderen Spieler ein Pferdchen gegeben, ziehst du erst nach deinem Spielzug Karten vom Stapel nach. Bis dahin spielt er mit weniger Karten.

- Am Ende des Spiels kann es sein, dass es weniger als drei freie Plätze auf der Koppel gibt. Ihr könnt die Plätze mit Heu auffüllen oder drei Pferdchen ausspielen, von denen ihr aber in diesem Fall nur ein oder zwei auf die Koppel legen müsst.

## ANPASSEN DES SCHWIERIGKEITSGRADS

- Habt ihr gut zusammengearbeitet, aber trotzdem nicht gewonnen, entfernt einfach vor dem nächsten Spiel eine oder zwei Zaunkarten aus dem Stapel.
- Habt ihr das Spiel ohne Schwierigkeiten gemeistert, nehmt eine oder zwei Hufeisenkarten aus dem Kartenstapel, bevor ihr beginnt.

**Autor:** *Daria Ermakova*

**Illustration:** *Karina Lemesheva*

© 2019 Simple Rules

**Art.Nr.:** 60 607 1865



simple  
rules

