

Passt die Karte nicht, nimmst du die gezogene Karte auf die Hand und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ist der Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel bis auf die oberste Karte gemischt.

Es gibt **2 Sonderkarten**:

Das Pferd auf der Koppel: Wenn diese Karte abgelegt wird, muss der nächste Spieler 2 Karten vom Stapel ziehen. Danach ist der darauffolgende Spieler an der Reihe. Spielt ihr zu zweit, darfst du eine weitere Karte ablegen.

Die Hufeisen-Karte: Hat ein Spieler die Hufeisen-Karte auf der Hand, kann er sie ablegen, wenn er keine andere passende Karte hat, und sich eine beliebige Farbe wünschen. Der nächste Spieler muss eine Karte dieser Farbe ablegen.

Sobald ein Spieler nur noch eine Karte besitzt, muss er „Sattelt die Pferde“ sagen. Vergisst er es, muss er zur Strafe eine Karte ziehen. Legt er seine letzte Karte ab, sagt er: „Bereit zum Ausritt!“, und hat das Spiel gewonnen.



© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Grafik: Fiore gmbh
Redaktion: Julia Coschurba

Art.-Nr.: 688707



SATTELT DIE PFERDE!

Inhalt

26 Spielkarten, 10 Hufeisen-Chips

Spielvorbereitung

Spielt ihr mit 3 oder mehr Spielern, entscheidet sich jeder von euch für ein Pferd (eine Rahmenfarbe) und sucht die 5 passenden Karten dieser Farbe aus. Spielt ihr zu zweit, lest ihr unten die Anleitung zu der „Variante für zwei (oder mehr) Spieler“.

Ziel des Spiels ist es, als Erster ein komplettes Kartenset der eigenen Rahmenfarbe zu bekommen. Ein Set besteht aus 5 Karten: Pferd auf der Koppel, Putzzeug, Sattel und Trense, Pferd gesattelt, beim Ausritt.



Übrige Karten legt ihr zurück in die Schachtel, sie werden für das Spiel nicht benötigt. Die Hufeisen-Chips legt ihr am Rand der Spielfläche bereit. Sortiert nun die Karte mit der Reiterin beim Ausritt aus eurem Kartenset. Nehmt diese Karten, mischt sie und verteilt an jeden Spieler eine Karte.

Schaut euch die Karte an und legt sie dann wieder verdeckt vor euch ab. Dies ist die Farbe des Kartensets, das ihr sammeln müsst. Legt dann die restlichen Karten aller Spieler auf einen Stapel. Mischt diesen Stapel gründlich und verteilt an jeden Spieler 4 Karten. Nehmt die Karten auf die Hand. Legt nun noch Hufeisen-Chips in die Mitte: bei 3 Spielern 2 Chips, bei 4 Spielern 3 Chips und bei 5 Spielern 4 Chips. Dann kann es losgehen.

Das Spiel beginnt

Jeder Spieler wählt aus der Hand eine Karte aus, die er nicht für sein Set braucht, und legt sie verdeckt links neben sich. Sobald jeder eine Karte neben sich liegen hat, schiebt ihr die Karte verdeckt im Uhrzeigersinn an den nächsten Mitspieler weiter. So erhält jeder Spieler eine neue Karte. Nehmt die Karte auf die Hand und schaut, ob sie zu eurem Set passt.

Falls ja, behaltet ihr die Karte und gebt im nächsten Zug eine andere Karte aus eurer Hand weiter. **Falls nein**, könnt ihr diese Karte oder eine andere Karte eurer Wahl im nächsten Zug weitergeben.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler sein komplettes Set aus 4 Karten mit derselben Rahmenfarbe auf der Hand hat, legt er schnell seine Karten auf den Tisch, ruft: „Auf die Pferde!“, und schnappt sich einen Hufeisen-Chip aus der Mitte.

Sobald ihr bemerkt, dass ein Spieler seine Karten auf dem Tisch abgelegt hat, müsst ihr ebenfalls schnell eure Karten ablegen und einen Hufeisen-Chip schnappen, egal, ob ihr das Set komplett habt oder nicht. Ein Spieler geht dabei leider leer aus. Er hat diese Runde leider verloren.

Am besten spielt ihr das Spiel über mehrere Runden: Spielt dann so lange, bis nicht mehr ausreichend Hufeisen-Chips in die Mitte gelegt werden können. Wenn dies der Fall ist, zählt jeder seine Hufeisen-Chips. Derjenige, der die meisten Chips sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Variante für zwei (oder mehr) Spieler

Seid ihr nur zu zweit, spielt ihr das Spiel am besten so: Mischt **alle** Karten gut durch. Dann verteilt ihr jeweils fünf Karten an jeden Spieler. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel. Die oberste Karte wird aufgedeckt und als Ablagestapel danebengelegt.

Wer an der Reihe ist, legt eine seiner Handkarten auf den Ablagestapel. Dabei gilt: Die abgelegte Karte muss entweder dieselbe Illustration wie die oberste Karte auf dem Ablagestapel zeigen (z. B. beide das Putzzeug) oder dieselbe Rahmenfarbe (z. B. Grün) haben. Kannst du keine Karte ablegen, ziehst du eine vom Nachziehstapel. Passt die Karte, darfst du sie sofort ablegen.