



Bella Sara

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Bella Sara ist ein Sammelspiel mit Pferden für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren. Ihr zieht eure Pferdefiguren über einen Parcours und sammelt dabei Schatzkarten in verschiedenen Farben. Wer zuerst 3 vollständige Sets aus je 3 gleichfarbigen Karten besitzt, gewinnt.

Spielziel

Sammelt Schatzkarten und bildet daraus 3 vollständige Sets. Ein Set sind 3 Karten derselben Farbe.

Vorbereitung

Legt den Spielplan mit der gewünschten Seite nach oben in die Tischmitte. Jedes Kind wählt eine Pferdefigur und stellt sie auf das Startfeld. Mischt die 64 Schatzkarten, deckt 4 davon in der Mitte auf und legt den Rest verdeckt als Nachziehstapel daneben.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt und würfelt.
- 2 Zieh dein Pferd um so viele Felder weiter, wie der Würfel zeigt. Die Richtung darfst du frei wählen.
- 3 Vergleiche die Farbe deines Feldes mit den 4 offenen Schatzkarten.
- 4 Passt eine Karte zur Feldfarbe, nimm sie dir. Passen mehrere, entscheide dich für genau eine.
- 5 Fülle die Lücke sofort mit der obersten Karte vom Nachziehstapel auf, damit wieder 4 Karten offen liegen.
- 6 Danach ist das nächste Kind mit Würfeln dran.

So gewinnt ihr

Sobald jemand 3 komplette Sets aus je 3 gleichfarbigen Karten gesammelt hat, endet das Spiel. Diese Person gewinnt die Runde.

Spielziel

Ihr reitet mit euren Lieblingspferden über einen Parcours und sammelt unterwegs Schätze ein. Die Schätze bekommt ihr in Form von Schatzkarten. Drei Karten derselben Farbe bilden zusammen ein Set. Wer als Erster oder Erste 3 vollständige Sets zusammenhat, gewinnt die Spielrunde.

Spielmaterial

1 Spielplan, beidseitig bedruckt

64 Schatzkarten

4 Pferdefiguren

1 Würfel

1 Exklusive Bella Sara Pferdekarte

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie löst ihr alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel und steckt die Pferdefiguren nach der Abbildung zusammen.
- Entscheidet euch für eine Seite des Spielplans: die Vorderseite mit dem Grundspiel rund um das Wolkenschloss oder die Rückseite mit dem Parcours durch das Land des Hohen Nordens.
- Legt den Spielplan mit der gewählten Seite nach oben in die Tischmitte.
- Jedes Kind sucht sich eine Pferdefigur aus und stellt sie auf das Startfeld.
- Legt den Würfel bereit.
- Mischt die Schatzkarten gründlich.
- Deckt 4 Schatzkarten in der Mitte des Spielplans auf.
- Der Rest kommt verdeckt als Nachziehstapel neben den Spielplan.

Spielbeginn

Das jüngste Kind am Tisch fängt an und würfelt als Erstes. Danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Das Grundspiel (Vorderseite)

- 1 Würfle, wenn du an der Reihe bist.
- 2 Zieh dein Pferd um genau so viele Felder weiter, wie die Augenzahl angibt. Du darfst dabei selbst bestimmen, in welche Richtung du ziehst.
- 3 Schau dir die Farbe des Feldes an, auf dem du stehen bleibst.
- 4 Vergleiche diese Farbe mit den 4 offen ausliegenden Schatzkarten.
- 5 Hat eine Karte dieselbe Farbe, nimm sie dir und leg sie offen vor dich auf den Tisch.
- 6 Passen mehrere Karten zur Feldfarbe, musst du dich für eine einzige entscheiden. Pro Zug bekommst du höchstens eine Karte.
- 7 Hast du eine Karte genommen, deckst du sofort eine neue vom Nachziehstapel auf. In der Mitte liegen immer 4 offene Karten.
- 8 Danach würfelt das nächste Kind.

Sonderfeld im Grundspiel

Landest du auf einem Sonderfeld, darfst du dir eine der 4 offenen Schatzkarten frei aussuchen und zu deiner Sammlung legen. Die Feldfarbe spielt dann keine Rolle.

Die Schatzsuche im Land des Hohen Nordens (Rückseite)

Diese Variante läuft sehr ähnlich ab, hat aber mehr Möglichkeiten.

- 1 Würfle und zieh dein Pferd entsprechend weit. Die Richtung wählst du wieder selbst.
- 2 Die Felder unterscheiden sich hier nicht nur durch die Farbe, sondern zeigen zusätzlich einen Schatz. Diese Schätze gibt es auch auf den Schatzkarten.
- 3 Vergleiche Farbe und Schatz deines Feldes mit den 4 offenen Karten.
- 4 Stimmt eine Karte in der Farbe oder im Schatz überein, nimmst du sie verdeckt auf die Hand.
- 5 Passen mehrere Karten, entscheidest du dich für eine. Auch hier gilt: eine Karte pro Zug.
- 6 Stimmen bei einer Karte Farbe und Schatz mit deinem Feld überein, nimmst du die Karte auf die Hand und bist danach noch einmal am Zug.
- 7 Fülle die Lücke in der Mitte mit einer Karte vom Nachziehstapel auf.
- 8 Ist dein Zug beendet, würfelt das nächste Kind.

Die Sonderfelder der Rückseite

Je nach Sonderfeld passiert etwas anderes:

- Du nimmst eine beliebige offene Schatzkarte auf die Hand.
- Du ziehst eine Schatzkarte vom Nachziehstapel auf die Hand.
- Alle Mitspielenden wählen je eine Handkarte und geben sie verdeckt nach links weiter. Wer keine Karte auf der Hand hat, nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel und gibt diese weiter.
- Alle 4 Karten aus der Mitte werden entfernt und durch 4 neue vom Nachziehstapel ersetzt. Die entfernten Karten kommen auf einen Extra-Stapel neben dem Spielplan.

- Du nimmst eine beliebige offene Karte auf die Hand und legst dafür eine andere Karte von deiner Hand zurück. Ohne Handkarten darfst du dieses Feld nicht nutzen.

Sets bilden

In beiden Spielvarianten sammelt ihr nach und nach Karten. Ein Set besteht immer aus 3 Karten derselben Farbe.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Das eigene Pferd um die gewürfelte Augenzahl ziehen und dabei die Richtung frei wählen.
- 3 Farbe des Zielfeldes (auf der Rückseite zusätzlich den abgebildeten Schatz) mit den 4 offenen Schatzkarten vergleichen.
- 4 Bei Übereinstimmung höchstens eine Karte nehmen.
- 5 Auf einem Sonderfeld die Aktion des Feldes ausführen.
- 6 Freien Platz in der Mitte mit einer Karte vom Nachziehstapel auffüllen.
- 7 Der Zug endet, das nächste Kind würfelt.

Sonderregeln

- Pro Spielzug darfst du höchstens eine Schatzkarte nehmen, auch wenn mehrere Karten passen.
- Die Zugrichtung ist immer frei wählbar.
- In der Mitte liegen nach jedem Zug wieder 4 offene Schatzkarten.
- Auf der Rückseite gibt es einen zusätzlichen Zug, wenn Farbe und Schatz einer offenen Karte mit deinem Feld übereinstimmen.
- Wer keine Handkarten hat, kann das Tauschfeld nicht nutzen und darf dort keine offene Karte aufnehmen.
- Beim Weitergabe-Feld gibt ein Kind ohne Handkarten stattdessen die oberste Karte des Nachziehstapels nach links weiter.
- Ist der Nachziehstapel der Schatzkarten leer, mischt ihr den Extra-Stapel und benutzt ihn als neuen Nachziehstapel.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald jemand 3 vollständige Sets aus je 3 gleichfarbigen Schatzkarten gesammelt hat. In der Variante auf der Rückseite werden die Karten auf der Hand gehalten und am Ende offen vor sich abgelegt. Wer die 3 Sets zuerst besitzt, gewinnt die Spielrunde.

Varianten

- **Schatzsuche im Land des Hohen Nordens:** Ihr spielt auf der Rückseite des Spielplans. Die Felder zeigen zusätzlich zu den Farben Schätze, es gibt mehr Sonderfelder und die Karten bleiben verdeckt auf der Hand.
- **Bewegung mit Pferdekarten:** Statt zu würfeln, zieht ihr mit euren gesammelten Bella Sara Pferdekarten. Benutzt nur Karten, die Pferde zeigen. Mischt den Stapel und legt ihn verdeckt neben die Schatzkarten. Wer am Zug ist, deckt die oberste Pferdekarte auf, zählt die Symbole in der oberen rechten Ecke und zieht so viele Felder weit. Danach kommt die Karte auf einen eigenen Ablagestapel. Ist der Pferdekartenstapel leer, mischt ihr die abgelegten Karten neu.

Tipps

- Du darfst die Richtung frei wählen. Überlege vor dem Ziehen, welches Feld dir die nützlichere Farbe bringt.
- Sammle gezielt Karten einer Farbe, denn nur 3 gleichfarbige Karten ergeben ein Set.
- Passen mehrere offene Karten, nimm die, die ein angefangenes Set ergänzt.
- Sonderfelder sind wertvoll, weil du dort frei wählen darfst. Steuere sie an, wenn die offene Auslage gut zu deiner Sammlung passt.
- In der Variante auf der Rückseite lohnt sich ein Feld, das in Farbe und Schatz zu einer offenen Karte passt: Du bekommst die Karte und einen weiteren Zug.

Häufige Fragen

Darf ich pro Zug mehrere Schatzkarten nehmen?

Nein. Auch wenn mehrere offene Karten zu deinem Feld passen, nimmst du genau eine und entscheidest dich für sie.

In welche Richtung muss ich ziehen?

Das darfst du selbst entscheiden. Die Regel erlaubt in beiden Spielvarianten die freie Wahl der Zugrichtung.

Was passiert, wenn keine offene Karte zu meinem Feld passt?

Die Quelle beschreibt nur den Fall einer Übereinstimmung. Steht keine passende Karte aus, bekommst du in diesem Zug entsprechend keine Karte.

Was bringt ein Sonderfeld im Grundspiel?

Du darfst dir eine beliebige der 4 offenen Schatzkarten aussuchen und in deine Sammlung legen, unabhängig von der Feldfarbe.

Wann bekomme ich einen zusätzlichen Zug?

Nur in der Variante auf der Rückseite: Wenn Farbe und Schatz einer offenen Karte genau mit deinem Feld übereinstimmen, nimmst du die Karte und bist noch einmal am Zug.

Was mache ich am Tauschfeld, wenn ich keine Karten auf der Hand habe?

Dann darfst du keine offene Karte aufnehmen. Der Tausch setzt voraus, dass du eine Handkarte abgeben kannst.

Was tun wir, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Mischt die Karten des Extra-Stapels und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Wie viele Karten gehören zu einem Set?

Ein Set besteht aus 3 Karten derselben Farbe. Für den Sieg brauchst du 3 solcher Sets.

Liegen die gesammelten Karten offen oder verdeckt?

Im Grundspiel legst du sie offen vor dir ab. In der Variante auf der Rückseite hältst du sie verdeckt auf der Hand und legst sie erst beim Sieg offen aus.

Können wir auch ohne Würfel spielen?

Ja. Ihr könnt gesammelte Bella Sara Pferdekarten nutzen und die Symbole in der oberen rechten Ecke als Zugweite zählen.

Informationen zum Spiel

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 15.09.2026. 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/bella-sara/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/bella-sara/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 15.09.2026