



Die Story vom Pferd

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 3

JAHREN

30–45

MINUTEN

Die Story vom Pferd ist ein Erzähl- und Gedächtnisspiel von Max J. Kobbert. Aus zufällig gezogenen Wortkarten baut ihr immer längere Fantasiegeschichten und müsst sie später möglichst genau wiedergeben. Wer sich die Storys am besten merkt, zieht auf der Wertungsbahn am schnellsten voran.

Spielziel

Ihr erzählt gemeinsam Geschichten aus Wortkarten und gebt sie später fehlerfrei wieder. Wer damit zuerst das Zielfeld der Wertungsbahn erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

Mischt die Wortkarten und legt sie verdeckt in mehreren Stapeln um den Spielplan. Jeder nimmt sich ein Pferd und den Belohnungsstein in derselben Farbe. Die Pferde kommen auf das farbgleiche Pferd-Feld im Rundlauf in der Planmitte, alle Belohnungssteine auf das gelbe Startfeld der äußeren Wertungsbahn.

So spielt ihr

- 1 In der Eröffnungsrunde zieht jeder zwei Wortkarten, beginnt damit eine Fantasiegeschichte und stapelt die Karten offen auf sein Geschichten-Feld – das zuerst verwendete Wort liegt unten.
- 2 Danach würfelt ihr reihum und zieht das Pferd im Uhrzeigersinn um die Augenzahl weiter.
- 3 Auf einem Pferd-Feld mit Kartenstapel erzählst du die dortige Geschichte nach. Alle Wörter müssen in der Reihenfolge von unten nach oben vorkommen.
- 4 Ein Mitspieler blättert den Stapel zur Kontrolle für alle sichtbar durch.
- 5 Stimmt die Story, rückt dein Belohnungsstein um so viele Felder vor, wie der Stapel Karten hat. Danach ergänzt du eine neue Wortkarte und erzählst weiter.
- 6 Auf den übrigen Feldern gibt es Bonusschritte, einen heimlichen Blick in einen Stapel, einen Vorrücke-Befehl oder eine Erzählaufgabe für einen Mitspieler.

So gewinnt ihr

Sobald ein Belohnungsstein das Zielfeld erreicht oder überschreitet, endet die Partie. Dieser Spieler gewinnt.

Spielziel

Ihr denkt euch aus zufälligen Wörtern verrückte Fantasiegeschichten aus und erweitert sie im Lauf der Partie Karte für Karte. Die eigentliche Aufgabe ist das Erinnern: Landet dein Pferd bei einer bereits begonnenen Story, musst du sie nacherzählen und dabei alle Wörter in der richtigen Reihenfolge unterbringen. Für gelungene Wiedergaben rückt dein Belohnungsstein auf der Wertungsbahn vor. Wer zuerst das Zielfeld erreicht, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Pferde

4 Belohnungssteine

1 Würfel

152 Wortkarten

Spielaufbau

- Mischt die 152 Wortkarten gründlich.
- Verteilt sie verdeckt auf mehrere Stapel rund um den Spielplan.
- Jeder nimmt ein Pferd und den Belohnungsstein in der gleichen Farbe.
- Stellt jedes Pferd auf das farbgleiche Pferd-Feld im Rundlauf in der Mitte des Plans.
- Setzt alle Belohnungssteine außen auf der Wertungsbahn auf das gelbe Startfeld.
- Spielt ihr mit weniger als 4 Personen, bleiben die Geschichten-Felder ohne Pferd zunächst leer.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler eröffnet. In der Eröffnungsrunde zieht er zwei Wortkarten und beginnt damit eine Geschichte. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn mit ihren eigenen zwei Karten.

Spielablauf

Die Eröffnungsrunde

- 1 Der jüngste Spieler zieht zwei Wortkarten.
- 2 Er erfindet damit den Anfang einer Fantasiegeschichte und erzählt sie laut.
- 3 Die beiden Karten legt er offen als Stapel auf das Geschichten-Feld neben seinem Pferd. Unten liegt das Wort, das in der Story zuerst vorkam, darüber das zweite.
- 4 Reihum im Uhrzeigersinn machen die anderen dasselbe mit je zwei eigenen Karten.
- 5 Merkt euch die begonnenen Storys gut, ihr braucht sie später.

Beispiel: Mit den Wörtern Fenster und Löwe könnte deine Story lauten, dass du aus dem Fenster schaust und ein Löwe in die Schule läuft.

Der normale Spielzug

Nach der Eröffnungsrunde beginnt jeder Zug mit dem Würfelwurf. Wieder fängt der jüngste Spieler an, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Du ziehst dein Pferd im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Augenzahl, jedes Feld zählt als ein Schritt. Mehrere Pferde dürfen auf demselben Feld stehen. Das Zielfeld bestimmt, was du tust.

Das Pferd-Feld

Ohne Karten: Liegen bei dem Pferd-Feld noch keine Wortkarten, ziehst du zwei Karten, legst sie auf das zugehörige Geschichten-Feld und beginnst wie in der Eröffnungsrunde eine neue Story. Das kommt vor, wenn weniger als 4 Personen mitspielen. Danach ist sofort der Nächste dran.

Mit Karten: Liegt dort schon ein Stapel, erzählst du diese Geschichte nach. Die oberste Karte liegt offen und hilft dem Gedächtnis. Du hast ungefähr eine Minute Bedenkzeit. Kleine Abweichungen sind erlaubt, das bloße Aufzählen der Wörter dagegen nicht. Alle Wörter müssen in der Story vorkommen, und zwar in der Reihenfolge von unten nach oben.

Kontrolle und Belohnung

Ein Mitspieler nimmt den Stapel hoch und blättert ihn für alle sichtbar durch. So prüft ihr die Wiedergabe und frischt gleichzeitig euer aller Gedächtnis auf.

- Richtig erzählt: Dein Belohnungsstein rückt so viele Felder vor, wie der Stapel Karten umfasst. Bei 5 Karten sind das 5 Felder Richtung Ziel.
- Unvollständig oder fehlerhaft erzählt: Dein Stein bleibt stehen. Das gilt auch, wenn dir gar nichts mehr einfällt. Durchgeblättert wird der Stapel trotzdem.

Anschließend ziehst du in jedem Fall eine neue Wortkarte, legst sie oben auf den Stapel und spinnst die Geschichte damit weiter.

Die übrigen Felder

- **Zeigende Hand:** Du rückst bis zum nächsten freien Pferd-Feld vor. Sind alle Pferd-Felder belegt, ziehst du bis zum nächsten besetzten Pferd-Feld. Dort gelten wieder die Regeln des Pferd-Feldes.
- **Gesicht mit Augenklappe:** Dein Belohnungsstein zieht 1 Feld auf der Wertungsbahn vor.
- **Zwei Gesichter:** Du wählst: entweder 2 Felder mit dem Belohnungsstein vorrücken oder heimlich einen beliebigen Geschichten-Stapel durchblättern.
- **Fragezeichen:** Du zeigst auf einen beliebigen Wortkarten-Stapel und bestimmst einen Mitspieler, der diese Geschichte erzählen muss. Je nach Ergebnis rückt sein Belohnungsstein vor oder bleibt stehen.

Der Spielzug

- 1 Würfle.
- 2 Ziehe dein Pferd im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- 3 Führe die Aktion des erreichten Feldes aus.
- 4 Auf einem Pferd-Feld mit Karten: erzähle die Geschichte nach, ein Mitspieler blättert den Stapel zur Kontrolle durch.
- 5 Rücke deinen Belohnungsstein entsprechend vor oder bleibe stehen.
- 6 Ergänze die Geschichte mit einer neuen Wortkarte und erzähle sie weiter.
- 7 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Beim Nacherzählen dürfen die Wörter nicht einfach aufgezählt werden, es muss eine zusammenhängende Geschichte sein.
- Alle Wörter eines Stapels müssen in der Reihenfolge von unten nach oben in der Story vorkommen.
- Kleine Änderungen und Ausschmückungen in der Geschichte sind erlaubt.
- Für das Nacherzählen hast du etwa eine Minute Bedenkzeit.
- Der Kartenstapel wird auch dann für alle durchgeblättert, wenn die Wiedergabe misslungen ist.
- Mehrere Pferde dürfen gleichzeitig auf demselben Feld stehen.
- Bei weniger als 4 Mitspielern bleiben Geschichten-Felder ohne Pferd zunächst leer; sie werden erst bespielt, wenn jemand auf dem zugehörigen Pferd-Feld landet.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, sobald ein Belohnungsstein das Zielfeld der Wertungsbahn erreicht oder darüber hinauszieht. Dieser Spieler hat gewonnen. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Für Fortgeschrittene:** Alle stellen ihre Belohnungssteine zu Beginn auf das blaue Profi-Feld der Wertungsbahn. Dadurch wird die Strecke bis zum Ziel länger, die Partie dauert länger und die Geschichten werden deutlich umfangreicher.

Tipps

- Baue beim Eröffnen eine bildhafte Szene, keine lose Wortreihe. Zusammenhängende Bilder lassen sich später leichter abrufen.
- Achte auf die Reihenfolge, in der du die Wörter einbaust. Genau diese Abfolge wird beim Nacherzählen geprüft.
- Hör auch bei fremden Zügen genau zu. Du kannst auf jedem Stapel landen und musst dann diese Story erzählen.
- Auf dem Feld mit den zwei Gesichtern lohnt sich der heimliche Blick in einen Stapel oft mehr als 2 Felder, wenn du dort besonders unsicher bist.
- Beim Fragezeichen-Feld wählst du am besten die Kombination aus einem langen Stapel und einem Mitspieler, der bei dieser Geschichte bisher nicht beteiligt war.

Häufige Fragen

Muss ich die Geschichte wortwörtlich wiederholen?

Nein. Kleine Änderungen sind ausdrücklich erlaubt. Entscheidend ist, dass alle Wörter des Stapels vorkommen und zwar in der Reihenfolge von unten nach oben.

Reicht es, die Wörter einfach aufzuzählen?

Nein. Das bloße Aufzählen der Wortkarten gilt nicht als korrekte Wiedergabe, es muss eine Geschichte sein.

Wie viele Felder rückt mein Belohnungsstein nach einer richtigen Story vor?

So viele Felder, wie der Kartenstapel dieser Geschichte hoch ist. Bei 5 Karten sind es 5 Felder.

Was passiert, wenn ich die Story falsch oder gar nicht erzähle?

Dein Belohnungsstein bleibt stehen. Der Stapel wird trotzdem für alle durchgeblättert, damit sich alle wieder erinnern.

Wird die Geschichte auch nach einem Fehler erweitert?

Ja. Unabhängig vom Ergebnis ziehst du danach eine neue Wortkarte, legst sie oben auf den Stapel und erzählst die Story weiter.

Wie lange darf ich überlegen?

Du hast ungefähr eine Minute Bedenkzeit, danach musst du die Geschichte erzählen.

Was gilt, wenn alle Pferd-Felder besetzt sind und ich auf das Hand-Feld komme?

Dann rückst du bis zum nächsten besetzten Pferd-Feld vor. Dort gelten die üblichen Regeln des Pferd-Feldes.

Dürfen mehrere Pferde auf demselben Feld stehen?

Ja, ein Feld darf von mehreren Pferden gleichzeitig besetzt sein.

Wie funktioniert das Fragezeichen-Feld?

Du zeigst auf einen beliebigen Kartenstapel und bestimmst einen Mitspieler, der diese Geschichte erzählen muss. Sein Belohnungsstein rückt bei richtiger Wiedergabe vor, sonst bleibt er stehen.

Wie spielt man mit weniger als 4 Personen?

Die Geschichten-Felder ohne Pferd bleiben zunächst leer. Landet jemand auf einem solchen Pferd-Feld, zieht er zwei Karten und beginnt dort eine neue Geschichte.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Max J. Kobbert
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 20.09.2026. 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/die-story-vom-pferd/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-story-vom-pferd/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026