



Pferde und Ponys

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 4

JAHREN

„Pferde und Ponys“ aus der Reihe Wieso? Weshalb? Warum? ist ein Lernspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahren. Auf fünf Thementafeln rund um Pferde, Pflege, Ausrüstung und Reitturniere ordnet ihr Bildkärtchen den passenden Fragen zu. Ein Drehknopf verrät sofort, ob die Zuordnung stimmt – wer gut kombiniert und sich die Kärtchen merkt, sammelt die meisten Gewinnchips.

Spielziel

Ordne deine Bildkärtchen den richtigen Thementafeln zu und sammle dabei möglichst viele Gewinnchips.

Vorbereitung

Legt die 5 Thementafeln im Kreis aus und dreht alle Knöpfe auf das Fragezeichen. Alle Gewinnchips kommen in die Kreismitte. Die Spielfigur stellt ihr auf eine beliebige Tafel. Die Bildkärtchen werden verdeckt gemischt und gleichmäßig verteilt, bei 4 Spielern wandern 2 Kärtchen zurück in die Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Decke zwei deiner Bildkärtchen auf.
- 2 Lege eines davon an eine Thementafel an, das zweite kommt verdeckt zurück auf seinen Platz.
- 3 Dreh den Knopf der Tafel: Zeigt er dasselbe farbige Symbol wie dein Kärtchen, war die Zuordnung richtig.
- 4 Lag das Kärtchen an einer rot markierten Stelle, nimm dir einen Chip. Steht die Spielfigur auf der Tafel, gibt es immer einen Chip, bei roter Markierung sogar zwei.
- 5 War die Zuordnung falsch, lege das Kärtchen verdeckt wieder vor dir ab.
- 6 Setze die Spielfigur im Uhrzeigersinn eine Tafel weiter, dann ist der Nächste dran.

So gewinnt ihr

Hat ein Kind alle Kärtchen losgeworden, kommen die anderen noch einmal an die Reihe. Wer dann die meisten Gewinnchips vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr zeigt, was ihr über Pferde, Ponys und das Reiten wisst. Jedes Bildkärtchen gehört zu einer der fünf Thementafeln, und ihr müsst die richtige Tafel finden. Für richtige Zuordnungen an den passenden Stellen bekommt ihr Gewinnchips. Wer am Ende die meisten Chips gesammelt hat, gewinnt – dafür braucht ihr Wissen, ein gutes Gedächtnis und etwas Glück.

Spielmaterial

5 Thementafeln

5 Drehknöpfe

30 Bildkärtchen

26 Gewinnchips

1 Spielfigur

1 Aufstellfuß

Spielaufbau

- Vor dem ersten Spiel drückt ihr Thementafeln, Bildkärtchen, Spielfigur und Gewinnchips vorsichtig aus den Stanztafeln.
- Steckt die Spielfigur in den Aufstellfuß.
- Montiert die 5 Drehknöpfe an den Thementafeln wie in der Abbildung der Originalanleitung gezeigt: Das Oberteil kommt von oben, der Stift von unten durch das Loch. Die Knöpfe bleiben dauerhaft montiert, am besten hilft ein Erwachsener dabei.
- Legt die 5 Thementafeln im Kreis auf den Tisch.
- Dreht jeden Knopf so weit, bis im Fenster ein Fragezeichen zu sehen ist.
- Legt alle Gewinnchips in die Mitte des Kreises.
- Stellt die Spielfigur auf eine beliebige Thementafel.
- Mischt die Bildkärtchen verdeckt und verteilt sie gleichmäßig. Bei 4 Spielern kommen die 2 übrigen Kärtchen zurück in die Schachtel.
- Jedes Kind legt seine Kärtchen verdeckt vor sich ab.

Spielbeginn

Das jüngste Kind macht den Anfang. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Spielablauf

Zwei Kärtchen aufdecken

Bist du an der Reihe, drehst du zwei deiner verdeckten Bildkärtchen um. Du schaust dir beide an und entscheidest dich für eines davon.

Anlegen

Das gewählte Kärtchen legst du an die Thementafel, zu der es deiner Meinung nach passt. Ist es das erste Kärtchen an dieser Tafel, kommt es in die Aussparung, auf die der weiße Pfeil zeigt. Alle weiteren Kärtchen dieser Tafel legt ihr im Uhrzeigersinn daneben. Das zweite aufgedeckte Kärtchen drehst du wieder um und legst es an seinen Platz vor dir zurück.

Kontrolle mit dem Drehknopf

Jetzt prüfen alle gemeinsam: Du drehst den Knopf der Tafel und vergleichst das Symbol im Fenster mit dem kleinen Symbol auf deinem Bildkärtchen. Stimmen Form und Farbe überein, war die Zuordnung richtig. Stimmen sie nicht überein, nimmst du das Kärtchen zurück und legst es verdeckt wieder vor dir ab.

Chips gewinnen

- 1 Hast du richtig zugeordnet und liegt dein Kärtchen an einer rot markierten Stelle, nimmst du dir einen Gewinnchip aus der Mitte.
- 2 Richtig zugeordnet, aber die Stelle ist nicht rot markiert? Dann bekommst du in diesem Zug keinen Chip.
- 3 Steht die Spielfigur auf der Thementafel, an die du richtig angelegt hast, gibt es immer einen Chip – auch ohne rote Markierung.
- 4 Triffst du auf der Tafel mit der Spielfigur zusätzlich eine rote Markierung, erhältst du zwei Chips.

Spielfigur weitersetzen

Zum Abschluss deines Zuges rückt die Spielfigur im Uhrzeigersinn auf die nächste Thementafel. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Der Spielzug

- 1 Zwei eigene Bildkärtchen aufdecken.
- 2 Eines auswählen und an eine passende Thementafel anlegen (erstes Kärtchen an den weißen Pfeil, weitere im Uhrzeigersinn).
- 3 Das andere Kärtchen verdeckt zurücklegen.
- 4 Den Drehknopf der Tafel drehen und die Symbole vergleichen.
- 5 Bei richtiger Zuordnung Chips kassieren, bei falscher das Kärtchen verdeckt vor sich ablegen.
- 6 Die Spielfigur im Uhrzeigersinn eine Tafel weitersetzen.

Sonderregeln

- Richtig angelegt, aber nicht an einer roten Markierung: In diesem Zug gibt es keinen Chip.
- Auf der Tafel mit der Spielfigur gibt es bei richtiger Zuordnung immer mindestens einen Chip.
- Rote Markierung plus Spielfigur auf derselben Tafel bringen zwei Chips.
- Falsch zugeordnete Kärtchen wandern verdeckt zurück vor den Spieler und werden später erneut versucht.
- Bei 4 Spielern bleiben 2 Bildkärtchen ungenutzt in der Schachtel.

Spielende und Gewinn

Sobald ein Kind alle seine Bildkärtchen abgelegt hat, kommen die übrigen Mitspieler noch einmal an die Reihe. Danach zählt ihr eure Gewinnchips. Wer die meisten Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Zum Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Überlege bei beiden aufgedeckten Kärtchen, welches dir mehr Chips bringt – entscheidend sind rote Markierungen und die Position der Spielfigur.
- Merke dir, welches Kärtchen du verdeckt zurückgelegt hast. In einem späteren Zug kannst du es gezielt einsetzen.
- Behalte im Blick, wohin die Spielfigur als Nächstes zieht. Manchmal lohnt es sich, ein Kärtchen für die Tafel mit der Figur aufzuheben.
- Zähle mit, welche Kärtchen an einer Tafel schon liegen. So erkennst du, welche freie Stelle als Nächstes rot markiert ist.
- Schaut euch vor dem ersten Spiel gemeinsam die Tafeln und Bilder an, dann fallen die Zuordnungen später leichter.

Häufige Fragen

Woran erkenne ich, ob ich richtig zugeordnet habe?

Dreh den Knopf an der Thementafel. Erscheint im Fenster dasselbe Symbol in derselben Farbe wie auf deinem Bildkärtchen, passt die Zuordnung.

Was passiert mit einem falsch angelegten Kärtchen?

Du nimmst es zurück und legst es verdeckt wieder vor dir ab. Später kannst du es erneut versuchen.

Bekomme ich für jede richtige Zuordnung einen Chip?

Nein. Einen Chip gibt es nur an rot markierten Stellen oder wenn die Spielfigur auf dieser Thementafel steht. Sonst gehst du trotz richtiger Antwort leer aus.

Wann gibt es zwei Chips auf einmal?

Wenn du richtig an eine rot markierte Stelle anlegst und auf dieser Thementafel zugleich die Spielfigur steht.

Wohin kommt das erste Kärtchen an einer Thementafel?

In die Aussparung, auf die der weiße Pfeil zeigt. Alle weiteren Kärtchen dieser Tafel legt ihr im Uhrzeigersinn an.

Was mache ich mit dem zweiten aufgedeckten Kärtchen?

Es wird wieder umgedreht und an seinen Platz vor dir zurückgelegt. Pro Zug legst du nur ein Kärtchen an.

Wer fängt an?

Das jüngste Kind beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie viele Kärtchen bekommt jeder bei vier Spielern?

Die 30 Bildkärtchen werden gleichmäßig verteilt. Bei 4 Spielern kommen die 2 übrig bleibenden Kärtchen zurück in die Schachtel, jedes Kind hat also 7.

Endet das Spiel sofort, wenn jemand alle Kärtchen losgeworden ist?

Nein. Alle anderen kommen danach noch einmal an die Reihe, erst dann wird gezählt.

Bleiben die Drehknöpfe an den Tafeln?

Ja. Sie werden einmal vor dem ersten Spiel montiert und bleiben danach fest an den Thementafeln.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Gunter Baars
Edition / Regelstand	Das pfiffige Wissensspiel (Reihe: Wieso? Weshalb? Warum?)
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand Das pfiffige Wissensspiel (Reihe: Wieso? Weshalb? Warum?), zuletzt geprüft am 04.10.2026. 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/pferde-und-ponys/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/pferde-und-ponys/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026