



Pferdefreunde – Alle meine Pferde

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

10

MINUTEN

Bei „Pferdefreunde – Alle meine Pferde“ liegen 24 Pferdekarten als Weide auf dem Tisch. Ihr merkt euch, welches Pferd wo liegt, und tippt später auf die Karte, die zum aufgedeckten Pferd passt. Wer sich nicht sicher ist, darf bluffen – und muss damit rechnen, dass ein Mitspieler „Pferdemist“ ruft.

Spielziel

Ihr sammelt Hufeisenplättchen, indem ihr das passende Pferd auf der Weide findet oder eure Mitspieler mit einem guten Bluff überzeugt. Wer zuerst 10 Plättchen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Mischt die 24 Karten mit grüner Rückseite und legt sie offen in 6 Reihen aus. Die 24 blauen Karten kommen gemischt als verdeckter Stapel daneben. Jeder bekommt 5 Hufeisenplättchen, der Rest bleibt im Karton. Prägt euch die offenen Karten ein und dreht sie dann um.

So spielt ihr

- 1 Du deckst die oberste Karte des blauen Stapels auf.
- 2 Du zeigst ohne Aufdecken auf eine verdeckte Karte der Weide und sagst: „Das ist mein Pferd!“ Bluffen ist erlaubt.
- 3 Du fragst: „Alle einverstanden?“
- 4 Sagt niemand etwas, nimmst du dir ein Hufeisenplättchen aus dem Karton.
- 5 Ruft jemand „Pferdemist“, wird die angetippte Karte umgedreht. Bei falschem Tipp gibst du dem Rufer ein Plättchen, bei richtigem Tipp bekommst du eines von ihm.
- 6 Beide Karten werden wieder verdeckt, die Stapelkarte kommt unter den Stapel. Der nächste Spieler ist dran.

So gewinnt ihr

Wer als Erster 10 Hufeisenplättchen besitzt, gewinnt. Sind vorher alle Plättchen aus dem Karton verteilt, gewinnt der Spieler mit den meisten Plättchen.

Spielziel

Auf der Weide liegen viele ähnliche Pferde: Schimmel, Rappen, Füchse und Schecken. Du willst dir merken, an welcher Stelle welches Pferd liegt, und beim passenden Stapelbild genau darauf zeigen. Für jeden unwidersprochenen oder bestätigten Tipp bekommst du ein Hufeisenplättchen. Gewonnen hat, wer als Erster 10 dieser Plättchen vor sich liegen hat.

Spielmaterial

48 Spielkarten

36 Spielplättchen (Hufeisenplättchen)

1 Pferdefigur mit Aufsteller

Spielaufbau

- Sortiert die 48 Spielkarten nach Rückseitenfarbe in zwei Häufchen zu je 24 Karten.
- Mischt die 24 Karten mit der grünen Rückseite und legt sie offen in 6 Reihen auf den Tisch. Das ist die Weide.
- Mischt die 24 Karten mit der blauen Rückseite und legt sie verdeckt als Stapel daneben.
- Jeder Mitspieler erhält 5 Hufeisenplättchen als Startvorrat.
- Die übrigen Hufeisenplättchen bleiben im Karton und dienen als allgemeiner Vorrat.

Spielbeginn

Zuerst schaut ihr euch gemeinsam die offen ausliegenden Karten an und versucht, euch die Positionen der Pferde einzuprägen. Danach dreht ihr alle Karten der Weide um. Anschließend wird reihum gespielt; die Quelle legt nicht fest, wer den ersten Zug macht.

Spielablauf

Karte aufdecken

Wenn du an der Reihe bist, drehst du die oberste Karte des blauen Stapels um. Nun ist ein bestimmtes Pferd zu sehen. Genau dieses Pferd liegt irgendwo unter den verdeckten Karten der Weide.

Tippen und behaupten

Du zeigst auf eine der verdeckten Karten, ohne sie umzudrehen, und sagst: „Das ist mein Pferd!“ Ob du dir wirklich sicher bist, bleibt dein Geheimnis. Bluffen gehört ausdrücklich zum Spiel. Danach fragst du in die Runde: „Alle einverstanden?“

Wenn niemand widerspricht

Schweigen alle, hat sich dein Auftritt gelohnt. Du nimmst dir ein Hufeisenplättchen aus dem Karton. Die angetippte Karte wird nicht aufgedeckt, sie bleibt verdeckt liegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn jemand „Pferdemist“ ruft

- 1 Ein Mitspieler ruft laut „Pferdemist“. Bei mehreren Rufern zählt, wer zuerst gerufen hat.
- 2 Die angetippte Karte auf der Weide wird aufgedeckt und mit der Stapelkarte verglichen.
- 3 Passen die Karten nicht zusammen, war der Widerspruch berechtigt. Du gibst dem Rufer eines deiner Hufeisenplättchen.
- 4 Stimmen die Karten überein, war der Widerspruch unberechtigt. Der Rufer gibt dir ein Hufeisenplättchen.
- 5 Die aufgedeckte Weidekarte wird wieder umgedreht. Die Stapelkarte wird ebenfalls wieder verdeckt und unter den Stapel geschoben.

Der weitere Verlauf

So geht es reihum weiter. Plättchen wandern hin und her, je nachdem, ob richtig getippt oder zu Recht widersprochen wurde. Wer keine Hufeisenplättchen mehr besitzt, scheidet aus dieser Partie aus.

Der Spielzug

- 1 Oberste Karte des blauen Stapels aufdecken.
- 2 Auf eine verdeckte Karte der Weide zeigen und „Das ist mein Pferd!“ sagen.
- 3 Fragen: „Alle einverstanden?“
- 4 Widerspricht niemand, so bleibt die angetippte Karte verdeckt liegen und du darfst dir dafür ein Hufeisenplättchen aus dem Vorrat im Karton holen.
- 5 Bei Ruf „Pferdemist“: angetippte Karte aufdecken und vergleichen, Plättchen entsprechend übergeben.
- 6 Aufgedeckte Karten wieder verdecken, die Stapelkarte unter den Stapel schieben, nächster Spieler ist dran.

Sonderregeln

- Bluffen ist ausdrücklich Teil des Spiels: Du darfst auf eine Karte zeigen, auch wenn du das Pferd dort nicht vermutest.
- Beim Widerspruch hat immer der Spieler Vorrang, der als Erster „Pferdemist“ ruft.
- Wer sein letztes Hufeisenplättchen abgeben muss, scheidet für diese Partie aus.
- Ist der Einstieg mit 24 Karten zu schwer, könnt ihr mit weniger Karten beginnen. Achtet darauf, dass in beiden Stapeln dieselben Pferde vorkommen.

Spielende und Gewinn

Wer als Erster 10 Hufeisenplättchen erspielt hat, gewinnt die Partie. Das Spiel endet außerdem, sobald keine Hufeisenplättchen mehr im Karton liegen. In diesem Fall gewinnt, wer die meisten Plättchen besitzt. Was bei Gleichstand gilt, sagt die Anleitung nicht.

Varianten

- **Variante A (Reaktionsspiel):** Die grünen Karten bleiben offen liegen, die blauen Karten liegen als verdeckter Stapel daneben. Ihr deckt die oberste Stapelkarte auf. Wer das passende Pferd zuerst entdeckt, klatscht auf die Karte. Passt sie, gibt es ein Hufeisenplättchen. Passt sie nicht, muss der Spieler in der nächsten Runde aussetzen. Wer zuerst 6 Plättchen hat, gewinnt.
- **Variante B (Reaktion plus Gedächtnis):** Wählt 10 Kartenpaare und legt sie wie in Variante A aus. Alle prägen sich die Positionen ein, danach werden die Karten umgedreht. Nach dem Aufdecken der obersten Stapelkarte klatscht ihr auf die Karte, unter der ihr das Pferd vermutet. Stimmt sie, nehmt ihr ein Hufeisenplättchen, sonst setzt ihr eine Runde aus. Wer zuerst 5 Plättchen hat, gewinnt.
- **Variante B mit mehr Karten:** Beherrscht ihr die Version mit 10 Kartenpaaren, könnt ihr die Zahl der Paare erhöhen.

Tipps

- Merke dir in der Einprägephase lieber wenige Positionen sicher als viele ungefähr. Sicheres Wissen schützt dich vor Verlusten beim Widerspruch.
- Bluffe ruhig überzeugend: Wenn niemand widerspricht, bekommst du das Plättchen, ohne dass jemand deine Karte prüft.
- Widerspruch vor allem dann, wenn du selbst weißt, wo das gesuchte Pferd liegt. Ein unberechtigter Ruf kostet dich ein Plättchen.
- Achte darauf, wer schnell ruft. Nur der erste Ruf zählt, zögerliches Nachrufen bringt nichts.
- Behalte deinen Vorrat im Blick. Mit den letzten Plättchen solltest du seltener riskante Widersprüche wagen, denn ohne Plättchen scheidest du aus.

Häufige Fragen

Darf ich auf eine Karte zeigen, obwohl ich das Pferd dort nicht vermute?

Ja. Bluffen ist ausdrücklich erwünscht. Solange niemand widerspricht, bekommst du dein Hufeisenplättchen.

Wird die angetippte Karte immer aufgedeckt?

Nein. Sie wird nur umgedreht, wenn ein Mitspieler „Pferdemist“ ruft. Ohne Widerspruch bleibt sie verdeckt liegen.

Was passiert, wenn mehrere gleichzeitig widersprechen wollen?

Wer als Erster „Pferdemist“ ruft, hat Vorrang. Nur dieser Spieler gibt oder bekommt ein Plättchen.

Woher bekomme ich ein Plättchen, wenn niemand widerspricht?

Aus dem Karton, also aus dem allgemeinen Vorrat. Nur bei einem Widerspruch wechseln Plättchen zwischen zwei Spielern.

Was geschieht mit der aufgedeckten Stapelkarte nach einem Widerspruch?

Sie wird wieder verdeckt und unter den Stapel geschoben. Die aufgedeckte Weidekarte wird ebenfalls wieder umgedreht.

Was passiert, wenn mir die Hufeisenplättchen ausgehen?

Wer kein Plättchen mehr besitzt, scheidet für diese Partie aus.

Können wir das Spiel leichter machen?

Ja. Ihr könnt mit weniger als 24 Karten starten. Wichtig ist, dass in beiden Stapeln jeweils die Karten mit denselben Pferden liegen.

Wie endet das Spiel, wenn der Vorrat leer wird, bevor jemand 10 Plättchen hat?

Dann endet die Partie sofort, und der Spieler mit den meisten Hufeisenplättchen gewinnt.

Wie viele Plättchen braucht man in den Varianten?

In Variante A gewinnt, wer zuerst 6 Hufeisenplättchen hat, in Variante B genügen 5 Plättchen.

Wozu dient die Pferdefigur mit Aufsteller?

Die Anleitung listet sie beim Spielmaterial auf, erklärt aber keine Verwendung im Spielablauf.

Informationen zum Spiel

Verlag	Coppenrath Verlag
Autor	Kai Haferkamp
Erscheinungsjahr	2007
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Coppenrath Verlag, zuletzt geprüft am 26.08.2026. 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/pferdefreunde-alle-meine-pferde/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/pferdefreunde-alle-meine-pferde/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026