



Wettlauf in den Stall

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 3

JAHREN

10–15

MINUTEN

Wettlauf in den Stall ist ein kooperatives Würfel- und Merkspiel für 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahren. Pferd, Kuh, Schaf und Huhn müssen es zurück in den Stall schaffen, bevor die Sonne untergeht. Alle spielen gemeinsam gegen den Sonnenlauf, nebenbei sammelt jedes Kind eigene Tier-Memokärtchen.

Spielziel

Bringt alle 4 Tiere in den Stall, bevor die Sonnen-Klammer das letzte Feld der Sonnenleiste erreicht. Zusätzlich sammelt jeder für sich Tier-Memokärtchen.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Schachtelunterseite und schiebt diese in den Deckel. Steckt die 4 Tiere in ihre Startfelder und klemmt die Sonnen-Klammer an den roten Startpfeil links. Mischt die 16 Memokärtchen und legt sie verdeckt als Viereck neben die Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler bestimmt mit dem Abzählreim, wer anfängt. Danach geht es reihum.
- 2 Würfelt ein Tier, deckt ein beliebiges Memokärtchen auf und zeigt es allen.
- 3 Passt das Kärtchen zum gewürfelten Tier, rückt dieses Tier ein Feld Richtung Stall. Das Kärtchen behältst du.
- 4 Passt es nicht, dreht ihr es wieder um und legt es zurück. Das Tier bleibt stehen.
- 5 Beim Kleeblatt deckt ihr ein beliebiges Kärtchen auf, zieht das passende Tier ein Feld weiter und behaltet das Kärtchen.
- 6 Bei der Sonne wandert die Sonnen-Klammer einen Pfeil weiter Richtung Sonnenuntergang.

So gewinnt ihr

Ihr gewinnt alle zusammen, wenn die 4 Tiere vor Sonnenuntergang im Stall stehen. Einzelsieger ist, wer die meisten Tier-Memokärtchen gesammelt hat.

Spielziel

Die 4 Hoftiere Ben, Frida, Emma und Isabella sollen vor Einbruch der Dunkelheit sicher im Stall ankommen. Ihr spielt dabei nicht gegeneinander, sondern gemeinsam gegen die wandernde Sonne. Jeder Zug bringt entweder ein Tier näher an den Stall oder die Sonne näher an den Untergang. Innerhalb des gemeinsamen Erfolgs gibt es zusätzlich eine Einzelwertung: Wer die meisten Tier-Memokärtchen vor sich liegen hat, ist Einzelsieger.

Spielmaterial

16 Tier-Memokärtchen

1 Würfel

4 Tiere

1 Sonnen-Klammer

1 Spielplan

1 Bauernhofkulisserie

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie lösen ihr die Tiere und die Memokärtchen behutsam aus den Stanzbögen; auch die Laufschritze im Spielplan müssen herausgedrückt werden.
- Die Unterseite der Schachtel stellt ihr mit den abgebildeten Sonnen nach vorne vor euch hin.
- In diese Unterseite kommt der Spielplan, und zwar mit den Startfeldern vorne und den Zielfeldern hinten.
- Anschließend wird die Unterseite in den Deckel der Schachtel geschoben.
- Jedes der 4 Tiere kommt in sein eigenes Startfeld.
- Auf den roten Startpfeil links auf der Sonnenleiste klemmt ihr die Sonnen-Klammer.
- Die fertige Schachtel kommt so auf den Tisch, dass sie für alle gut sichtbar ist.
- Die 16 Tier-Memokärtchen werden gemischt und verdeckt als Viereck neben die Schachtel gelegt.

Spielbeginn

Den Startspieler ermittelt der jüngste Spieler, indem er mit „Ene mene muh und dran bist du“ abzählt. Anschließend würfeln alle reihum.

Spielablauf

Der Würfel bestimmt alles

In eurem Zug würfelt ihr einmal. Der Würfel zeigt entweder eines der 4 Tiere, ein Kleeblatt oder die Sonne. Danach handelt ihr je nach Symbol.

Ein Tier gewürfelt

- 1 Deckt ein beliebiges verdecktes Memokärtchen auf und zeigt es auch den Mitspielern.
- 2 Zeigt das Kärtchen genau das gewürfelte Tier, steckt ihr dieses Tier auf dem Spielplan ein Feld weiter Richtung Stall. Das Kärtchen legt ihr offen vor euch ab.
- 3 Zeigt das Kärtchen ein anderes Tier, dreht ihr es wieder um und legt es an dieselbe Stelle zurück. Das Tier auf dem Plan bleibt stehen.
- 4 Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Tier ist schon im Stall

Würfelt ihr ein Tier, das den Stall bereits erreicht hat, dürft ihr noch einmal würfeln.

Kleeblatt gewürfelt

Das Kleeblatt ist der Glücksfall. Ihr dreht ein beliebiges Memokärtchen um und zieht anschließend genau das Tier, das darauf abgebildet ist, ein Feld Richtung Stall. Das Kärtchen behaltet ihr und legt es vor euch ab.

Sonne gewürfelt

Zeigt der Würfel die Sonne, schiebt ihr die Sonnen-Klammer zum nächsten Pfeil auf der Sonnenleiste. Sie wandert so Schritt für Schritt vom Sonnenaufgang zum Sonnenuntergang. In diesem Zug bewegt sich kein Tier.

Merken lohnt sich

Weil aufgedeckte, aber nicht passende Kärtchen wieder an ihren Platz zurückkommen, könnt ihr euch die Positionen einprägen und später gezielt zugreifen.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Zeigt der Würfel ein Tier, das schon im Stall steht: noch einmal würfeln.
- 3 Zeigt der Würfel ein Tier auf der Strecke: ein beliebiges Memokärtchen aufdecken und allen zeigen.
- 4 Passt das Kärtchen, das Tier ein Feld Richtung Stall ziehen und das Kärtchen vor sich ablegen.
Passt es nicht, das Kärtchen umdrehen und zurücklegen.
- 5 Zeigt der Würfel das Kleeblatt: ein beliebiges Kärtchen aufdecken, das passende Tier ein Feld ziehen und das Kärtchen vor sich ablegen.
- 6 Zeigt der Würfel die Sonne: die Sonnen-Klammer einen Pfeil weiterschieben.
- 7 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Ein aufgedecktes Kärtchen, das nicht zum gewürfelten Tier passt, kommt verdeckt an genau seinen alten Platz zurück.
- Nur passende Kärtchen dürft ihr behalten; sie zählen am Ende für die Einzelwertung.
- Beim Kleeblatt passt das aufgedeckte Kärtchen immer, denn ihr zieht das darauf abgebildete Tier.
- Für ein Tier, das bereits im Stall steht, gibt es keinen Zug, sondern einen neuen Würfelwurf.
- Aufgedeckte Kärtchen müssen allen Mitspielern gezeigt werden.

Spielende und Gewinn

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald alle 4 Tiere im Stall angekommen sind und die Sonne bis dahin noch nicht untergegangen ist. Einzelsieger ist der Spieler mit den meisten gesammelten Tier-Memokärtchen. Gemeinsam verloren habt ihr, wenn noch nicht jedes Tier im Stall ist, die Sonnen-Klammer aber schon das letzte Sonnenfeld erreicht hat.

Varianten

- Einsteigervariante für die Kleinsten: Spielt ganz ohne die Tier-Memokärtchen. Dann entscheidet allein der Würfel, ob ein Tier oder die Sonne weiterrückt.
- Einzelsieger-Variante: Zusätzlich zum gemeinsamen Erfolg gewinnt einzeln, wer die meisten Memokärtchen gesammelt hat.
- Tipp aus der Anleitung: Begleitet die Züge mit den passenden Tierlauten und sucht gemeinsam weitere Tiere auf dem Spielplan.

Tipps

- Merkt euch, welches Tier auf welchem zurückgelegten Kärtchen zu sehen war. Die Kärtchen kommen immer an dieselbe Stelle zurück.
- Achtet darauf, welche Tiere schon im Stall stehen. Ihre Kärtchen bringen keinen Zug mehr, auch wenn sie noch verdeckt liegen.
- Beim Kleeblatt dürft ihr frei aufdecken und das Tier zieht in jedem Fall. Nutzt die Gelegenheit, um ein Kärtchen aufzudecken, dessen Platz ihr noch nicht kennt.
- Sprecht als Gruppe laut mit, welches Kärtchen wo liegt. Das Spiel ist kooperativ, gemeinsames Erinnern hilft allen.
- Behaltet die Sonnen-Klammer im Blick: Je näher sie dem letzten Pfeil kommt, desto weniger Fehlversuche könnt ihr euch leisten.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn das aufgedeckte Kärtchen nicht zum gewürfelten Tier passt?

Dann dreht ihr das Kärtchen wieder um und legt es an seinen Platz zurück. Das Tier auf dem Spielplan bleibt stehen, und der nächste Spieler würfelt.

Ich würfle ein Tier, das schon im Stall ist. Was nun?

Dann darfst du noch einmal würfeln.

Darf ich das aufgedeckte Memokärtchen für mich behalten?

Nur wenn es zum gewürfelten Tier passt oder wenn du das Kleeblatt gewürfelt hast. Dann legst du es offen vor dir ab.

Was bringt das Kleeblatt auf dem Würfel?

Du deckst ein beliebiges Memokärtchen auf und ziehst das darauf abgebildete Tier ein Feld Richtung Stall. Das Kärtchen legst du anschließend vor dir ab.

Wann haben wir verloren?

Ihr habt verloren, sobald die Sonnen-Klammer auf dem letzten Sonnenfeld steckt und noch nicht alle Tiere im Stall sind.

Wer gewinnt, wenn wir das Spiel gemeinsam schaffen?

Dann habt ihr alle zusammen gewonnen. Einzelsieger ist zusätzlich, wer die meisten Tier-Memokärtchen gesammelt hat.

Müssen wir das aufgedeckte Kärtchen den anderen zeigen?

Ja, du nimmst ein beliebiges Memokärtchen auf und zeigst es auch den Mitspielern.

Geht das Spiel auch mit sehr kleinen Kindern?

Ja, Einsteiger können zunächst ohne die Memokärtchen spielen. Dann entscheidet nur der Würfel, ob ein Tier oder die Sonne weiterzieht.

Wie viele Felder darf ein Tier pro Zug ziehen?

Immer genau ein Feld Richtung Stall, egal ob durch ein passendes Tierkärtchen oder durch das Kleeblatt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele, zuletzt geprüft am 20.10.2026. 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/wettlauf-in-den-stall/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/wettlauf-in-den-stall/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026