



Pferdefreunde

# Alle meine Pferde



Spielanleitung  
Rules of the game  
Règles du jeu

All of my horses  
Tous mes chevaux

DIE SPIEGELBURG®

Spielidee:  
Kai Haferkamp

DIE SPIEGELBURG®

COPPENRATH VERLAG  
Münster / Germany, 2007  
CH: Baumgartner AG,  
8910 Affoltern  
Ill. Thea Roß  
Best.-Nr.: 20279

[www.spiegelburg.de](http://www.spiegelburg.de)

© COPPENRATH VERLAG, Münster

## Pferdefreunde – Alle meine Pferde

Für 2–4 Spieler

Spieldauer ca. 10 Minuten

Ab 6 Jahre

### Spielmaterial

48 Spielkarten

36 Spielplättchen

Pferdefigur mit Aufsteller

### Spielgeschichte

Alle Pferde vom Reiterhof befinden sich auf der Weide. Das sind viele verschiedene Arten: Schimmel, Rappen, Fuchse und Schecken. Aber doch sind sie sehr ähnlich. Wer kann sich am besten merken, wo sich seine Pferde befinden?

### Spielvorbereitung

Die 24 Karten mit der grünen Rückseite werden gemischt und offen in 6 Reihen auf den Tisch gelegt. Die restlichen 24 Karten mit der blauen Rückseite werden ebenfalls gemischt und verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler bekommt 5 Hufeisenplättchen. Die restlichen Hufeisenplättchen kommen in den Karton.

### Spielablauf

Prägt euch die offen liegenden Karten gut ein und dreht sie dann um.

Es wird reihum gespielt. Sobald du an der Reihe ist, drehst du die oberste Karte des blauen Stapels um. Ein Pferd erscheint. Aber wo befindet sich dieses Pferd auf der Weide (unter den verdeckten Karten)?

Ohne aufzudecken, tippst du nun auf eine Karte und sagst: „Das ist mein Pferd!“ Bluffen ist dabei natürlich erwünscht. Dann fragst du: „Alle einverstanden?“

**Widerspricht kein Mitspieler**, so darfst du dir ein Hufeisenplättchen aus dem Karton nehmen. Die Karte bleibt verdeckt liegen und der nächste Spieler ist dran.

**Widerspricht hingegen ein Mitspieler**, dann ruft er laut: „Pferdemist“. Wer als Erster ruft, hat Vorrang. Die Karte auf die getippt wurde, wird aufgedeckt.

**War der Widerspruch berechtigt**, d.h. die oberste Karte vom Stapel stimmt nicht mit der aufgedeckten Karte überein, muss du dem Spieler, der Einspruch erhoben hat, eines deiner Hufeisenplättchen geben.

**War der Widerspruch unberechtigt**, d. h. die oberste Karte vom Stapel stimmt mit der aufgedeckten Karte überein, bekommst du vom Spieler, der Einspruch erhoben hat, ein Hufeisenplättchen.

Die aufgedeckte Spielkarte auf der Weide wird wieder umgedreht. Beim Kartenstapel wird die oberste, gerade offen liegende Pferdekarte wieder verdeckt und unter den Stapel geschoben.

So geht es immer reihum: Die Spieler sammeln oder verlieren Hufeisenplättchen, je nachdem, ob sie zu Recht/Unrecht verdächtigen bzw. verdächtigt werden.

Hat ein Spieler keine Hufeisenplättchen mehr, scheidet er für dieses Spiel aus.

Wenn ihr feststellt, dass 24 Karten zu Beginn zu schwierig sind, könnt ihr das Spiel auch mit weniger Karten beginnen. Es müssen dann natürlich in beiden Stapeln die Karten mit den gleichen Pferden enthalten sein.

## Spielende

Wer als erster 10 Hufeisenplättchen erspielt hat, gewinnt. Das Spiel endet ebenso, wenn keine Hufeisenplättchen mehr im Karton liegen. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Plättchen.

## Spielvarianten:

A) Die Karten mit den grünen Rückseiten werden offen ausgelegt. Die Karten mit den blauen Rückseiten werden als Kartenstapel verdeckt danebengelegt. Jetzt wird die oberste Karte vom Stapel umgedreht.

Wer als Erster dieses Pferd unter den offen ausgelegten Karten findet, klatscht darauf.

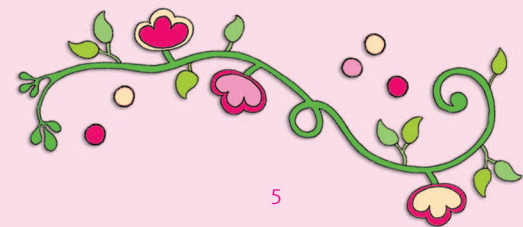
Stimmen beide Karten überein, darf der Spieler ein Hufeisenplättchen nehmen. Stimmen die beiden Karten nicht überein, muss der Spieler in der nächsten Runde aussetzen.

Wer als Erster 6 Hufeisenplättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

B) Wählt 10 Kartenpaare aus und legt diese aus, wie unter Spielvariante A beschrieben. Nun schaut sich jeder die offen ausgelegten Karten an und prägt sich ein, wo welches Pferd liegt. Danach werden die Karten umgedreht.

Dann wird die oberste Karte vom Kartenstapel aufgedeckt. Jetzt braucht ihr nicht nur eine schnelle Reaktion, sondern auch ein gutes Erinnerungsvermögen. Wenn ihr zu wissen glaubt, wo die richtige Karte liegt, klatscht mit der Hand darauf. Bei Übereinstimmung dürft ihr ein Hufeisenplättchen nehmen, ansonsten müsst ihr in der nächsten Runde aussetzen. Wer als Erster 5 Hufeisenplättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Wenn ihr das Spiel mit 10 Kartenpaaren gut beherrscht, könnt ihr natürlich auch mit mehr als 10 Kartenpaaren spielen.



## Horse Friends – All of my horses

For 2–4 players

Playing time approx. 10 minutes

From 6 years up

### Content

48 game cards

36 game tokens

Horse figure with base

### Story of the game

All stable horses are out to grass. You find a lot of different types: white, black, chestnut horses and pintos. But nevertheless they are quite similar. Who is the best to remember the position of his horses? Or who can bluff so good that the other players believe you.

### Preparing the game

Shuffle the 24 cards with the green back and place them face up in 6 rows on the table. Shuffle the remaining 24 cards with the blue back as well and pile them face down on the table. Each player gets 5 horse shoe tokens. The remaining horse shoe tokens will be placed in the box.

### How to play the game

Try to remember the revealed cards on the table and turn them face down. You play in turns. When it is your turn, take the top card of the pile and turn it face up. A horse appears. But where is the horse on the meadow (underneath the face down cards)?

Without taking it up you point on one card and say: "This is my horse!" You are allowed to bluff. Then you ask: "Do you all agree?".

**If no one objects**, you are allowed to take a horse shoe token out of the box. The card remains face down as before and it is the next players turn.

**But if one player objects**, he shouts out loud: Horse shit! The first one to shout out has priority. The card that the player pointed at will be turned face up.

**If the objection was correct**, which means that the top card of the pile doesn't match with the card you pointed at, you have to give the player that objected a horse shoe token.

**If the objection was incorrect**, which means that the top card of the pile matches with the card you pointed at, you get a horse shoe token from the player that objected.

Turn the revealed card on the meadow face down again and place the top card of the pile face down underneath the pile again.

This way you play in turns. The players loose or collect horse shoe tokens, depending on whether they are suspected or suspect wrongly/rightly.

If one player is out of horse shoe tokens, he has to sit out this game.

If you notice that 24 cards are too difficult to play with at the beginning, you can start with less cards. Obviously you have to take out the matching cards with the same horses out of both piles.

### End of the game

The one to collect 10 horse shoe tokens is the winner. The game also ends as soon as there are no tokens left over in the box. The one with the most tokens wins the game.

### Game versions:

A) Place the cards with the green back face up on the table. Place the cards with the blue back face down as a pile aside. Now you turn the top card of the pile face up. The first one to find the matching card on the table puts his hand on it. If they really match you are allowed to take a horse shoe token. If they don't match you have to sit out the next round.

The first one to collect 6 horse shoe tokens is the winner.

B) Choose 10 matching pairs and place the cards face up as explained above in game version A. Each player has a good look at the cards and tries to remember where they are positioned, then they are turned face down.

After that the top card of the pile will be turned face up. Now you not only need a good reaction, but also a good memory. If you think you know where the matching card is, put your hand on it. If you are right take a horse shoe token, if you are wrong you have to sit the next round out. The first one to collect 5 horse shoe tokens is the winner.

If you manage the game with 10 matching pairs you can continue to play with more pairs.

## Amis des Chevaux – Tous mes chevaux

Pour 2 à 4 joueurs

Durée du jeu: environ 10 minutes

A partir de 6 ans

## Matériel du jeu

48 cartes de jeu

36 jetons

Figurine de cheval avec support

## Histoire du jeu

Tous les chevaux du manège se trouvent dans la prairie. Il existe de nombreuses couleurs de robes: cheval blanc, noir, alezan, pie. Cependant elles se ressemblent beaucoup. Qui se souviendra le mieux où ses chevaux se trouvent?

## Préparation du jeu

Mélanger les 24 cartes au verso vert et les poser sur la table face découverte en 6 rangées. Les 24 cartes au verso bleu seront également mélangées et empilées face cachée sur la table. Chaque joueur reçoit ensuite 5 jetons fer à cheval, les autres jetons fer à cheval seront déposés dans le carton.

## Déroulement du jeu

Bien mémoriser les cartes face découverte, puis les retourner.

Le jeu se joue à tour de rôle. Lorsque c'est à ton tour de jouer, retourne la carte du dessus de la pile qui se trouve de côté. Un cheval apparaît alors, mais où se trouve-t-il dans la prairie (parmi les cartes face cachée)?

Sans retourner la carte, tu désignes une carte et dis: „C'est mon cheval!“ Naturellement il est souhaitable de bluffer. Puis tu demandes: „Tout le monde est d'accord?“.

**Si aucun des joueurs ne fait opposition**, tu peux alors te saisir d'un jeton fer à cheval du carton. La carte reste face cachée sur la table et c'est au tour du prochain joueur.

**Si par contre un autre joueur fait opposition**, il dit alors à haute voix: « fumier de cheval ». C'est le joueur qui dit cela en premier qui a priorité. La carte désignée est alors retournée.

**Si l'opposition est justifiée**, c'est-à-dire la carte du dessus ne correspond pas à la carte découverte, tu dois alors donner un jeton fer à cheval au joueur qui a fait opposition.

**Si l'opposition est injustifiée**, c'est-à-dire la carte du dessus correspond bien à la carte découverte, le joueur qui a fait opposition doit alors te donner un de ses jetons fer à cheval.

La carte face découverte dans la prairie est alors à nouveau retournée et la carte du dessus de la pile découverte sera également retournée et placée sous la pile.

Le jeu se poursuit de cette façon à tour de rôle: Les joueurs récoltent ou perdent leur jetons fer à cheval selon la justesse de leur supposition ou de celles des autres joueurs ou s'ils se souviennent bien de l'emplacement de leurs chevaux ou du moins s'ils peuvent bien faire croire aux autres joueurs qu'ils le savent.

Si l'un des joueurs ne possède plus de jeton fer à cheval, il doit alors quitter le jeu pour ce tour.

Si vous vous rendez compte au début que ce jeu avec 24 cartes est difficile, vous pouvez également commencer la partie en diminuant le nombre de cartes. Les deux piles de cartes doivent pour cela obligatoirement contenir les cartes qui représentent les mêmes chevaux.

### Fin du jeu

C'est le joueur qui possède 10 jetons fer à cheval qui a gagné. Le jeu est également terminé lorsqu'il n'y a plus de jetons fer à cheval dans le carton. C'est le joueur qui possède le plus de jetons qui a gagné la partie.

### Autres versions:

A) Les cartes au verso vert sont posées face découverte. Les cartes au verso bleu sont empilées face cachée et posées à côté. On retourne la carte du dessus de la pile.

C'est le joueur qui trouve cette carte parmi les cartes à face découverte en premier qui tape de la main sur cette carte. Si les deux cartes sont identiques, le joueur a le droit de se saisir d'un jeton fer à cheval. Si les deux cartes ne sont pas identiques, le joueur doit alors passer un tour. C'est le joueur qui a récolté en premier 6 jetons fer à cheval qui a gagné la partie.

B) Sélectionnez 10 paires de cartes et posez-les de la même façon que celle décrite dans la version A. A présent tous les joueurs observent les cartes face découverte avec attention et mémorisent leurs emplacements, les cartes sont ensuite retournées face cachée.

Puis on retourne la carte de dessus de la pile. Il faut alors non seulement réagir vite, mais aussi avoir une bonne mémoire. Si vous pensez vous souvenir de l'emplacement de la carte en question, montrer celui-ci en touchant la carte de la main. Si la carte désignée est en effet la même que celle du dessus de la carte, le joueur peut se saisir d'un jeton fer à cheval, dans le cas contraire, il passe un tour. C'est le joueur qui a récolté 5 jetons fer à cheval qui a gagné la partie.

Si vous maîtrisez bien le jeu avec 10 paires de cartes, vous pouvez bien sûr jouer avec plus de 10 paires de cartes.