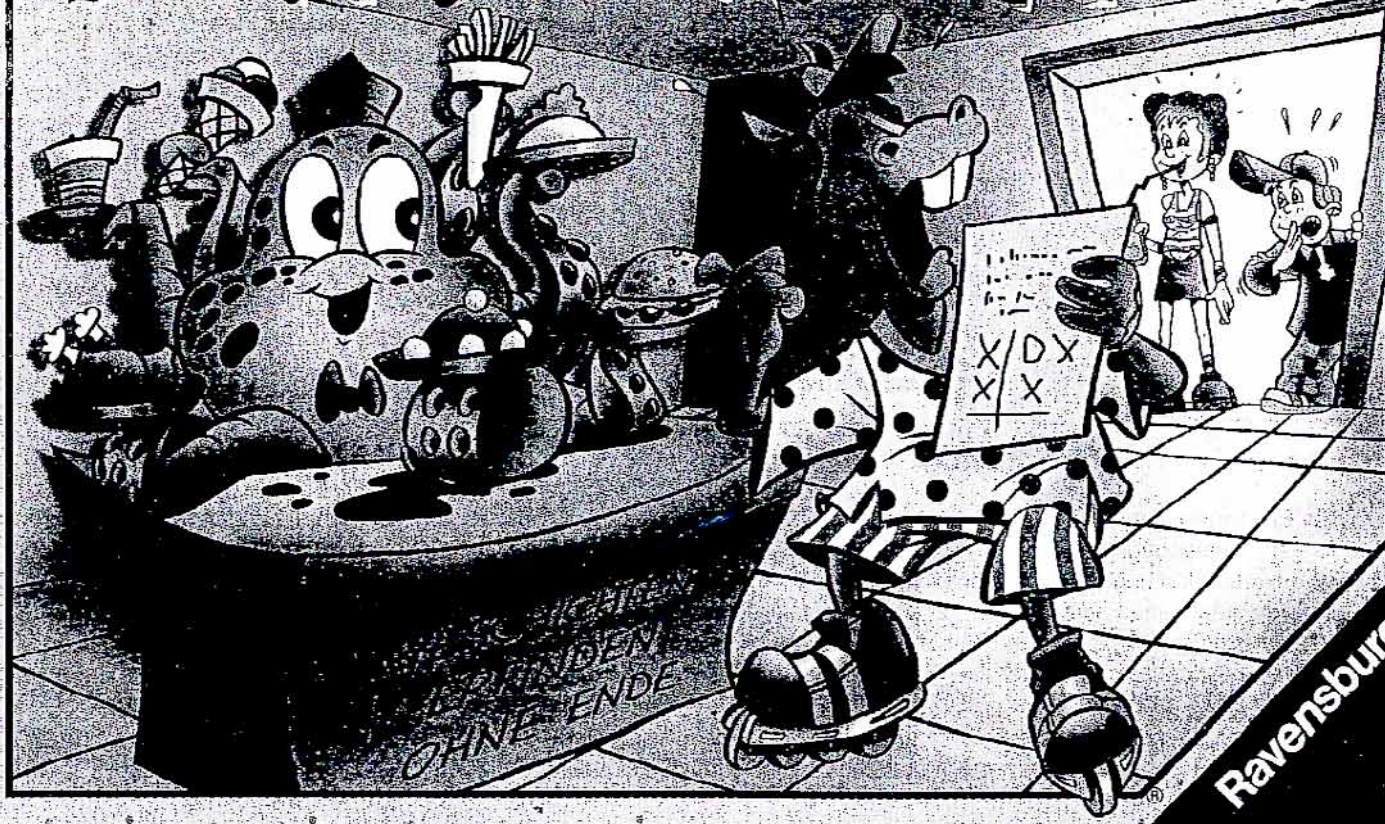


Max J. Kobbert

# DIE STORY VOM PFERD



WAS KEINEN  
BEGINNEN  
OHNE ENDE

Ravensburger



Ravensburger Spiele® Nr. 21 454 9

Autor: Max J. Kobbert

Illustration: Klaus Wilinski  
Design: Ravensburger®

### Inhalt:

1 Spielplan  
4 Pferde  
4 Belohnungssteine  
1 Würfel  
152 Wortkarten

Spieldauer: ca. 30-45 Minuten

### Worum geht es?

In diesem Spiel könnt ihr euch die verrücktesten und unglaublichsten Fantasiegeschichten mit Hilfe von einzelnen Wörtern ausdenken. Ihr könnt euren Mitspielern sogar „Die Story vom Pferd“ erzählen, alles ist erlaubt und sogar ausdrücklich erwünscht!

Aber damit nicht genug, denn ihr sollt nicht nur Geschichten erzählen, ihr sollt sie euch auch noch merken! Wer sich im Verlauf des Spiels die Storys am besten merkt, wird zum Schluß die Nase vorn haben und gewinnen.

### Vorbereitung

Mischt die Wortkarten gut durch und legt sie – in mehrere Stapel verteilt – vordeckt rund um den Spielplan.



Jeder von euch nimmt sich ein Pferd und den farbgleichen Belohnungsstein dazu. Stellt euer Pferd auf das farbgleiche Pferd-Feld auf den Rundlauf in der Spielplanmitte.



Alle Belohnungssteine kommen außen auf der Wertungsbahn auf das gelbe Startfeld.

### Jetzt geht's los!

#### Die Eröffnungsrunde:

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht zwei Wortkarten und beginnt mit diesen beiden Wortkarten eine Fantasiegeschichte zu erzählen.

• *Beispiel: Du hast die beiden Wörter Fenster und Löwe gezogen. Deine Geschichte könnte dann so beginnen: „Ich sah aus dem Fenster, da spazierte*

*ein Löwe in die Schule hinein.“*



Dann stapelst du die beiden Wortkarten offen auf das farbgleiche Geschichten-Feld bei deinem Pferd. Das Wort, das du zuerst in deiner Story verwendet hast, legst du unten hin, darauf dann das zweite Wortkärtchen. Reihum im Uhrzeigersinn

kommen nun die anderen Spieler an die Reihe, ziehen zwei Wortkarten, stapeln sie offen auf das Geschichten-Feld bei ihrem Pferd und beginnen ihre Geschichte. Die begonnenen Storys solltet ihr euch gut merken! Spielen weniger als 4 Kinder mit, bleiben die Geschichten-Felder, bei denen kein Pferd steht, vorerst leer.



**Nach der Eröffnungsrunde beginnt jeder Spielzug mit Würfeln.**

Der jüngste Spieler fängt wieder an. Er zieht sein Pferd entsprechend der Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts, dabei zählt jedes Feld einen Schritt. Nach ihm folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Auf einem Feld können mehrere Pferde stehen. Jedes Feld, auf dem ein Spieler mit seinem Pferd landet, hat eine bestimmte Aktion zur Folge:



**Das Pferd-Feld:  
Liegen bei einem Pferd-Feld noch keine Wortkarten,**

ziehst du zwei Wortkarten, legst diese auf das dazugehörige Geschichten-Feld und beginnst – wie in der Eröffnungsrunde – eine neue Story zu erzählen. Dies passiert, wenn weniger als 4 Spieler mitspielen. Danach ist gleich der nächste Spieler an der Reihe.

**Liegen bei einem Pferd-Feld bereits Wortkarten,** musst du die dazugehörige Geschichte wiederholen. Da die oberste Wortkarte ja immer offen liegt, hilft das natürlich dem Gedächtnis auf die Sprünge. Du hast ungefähr eine Minute Bedenkzeit, dann mußt du die

Geschichte erzählen. Kleine Änderungen in der Story sind erlaubt, aber es dürfen nicht einfach nur die Wörter von den Wortkarten aufgezehlt werden. Wichtig ist, dass in der Geschichte immer alle Wörter von den Wortkarten in der richtigen Reihenfolge von unten nach oben enthalten sind.

*Unser Beispiel: „Ich sah aus dem Fenster, da spazierte gerade ein Löwe in die Schule hinein.“*

Um dann zu prüfen, ob du die Story richtig erzählt hast, hebt ein Mitspieler den Wortkarten-Stapel hoch und blättert ihn für alle anderen sichtbar durch. Dadurch wird auch gleich das Gedächtnis der anderen aufgefrischt.

**Hast du die Story richtig erzählt,** rückt dein Belohnungsstein auf der Wertungsbahn vor, und zwar immer so weit, wie der Wortkarten-Stapel einer Geschichte hoch ist.

*Beispiel: der Stapel besteht aus 5 Karten. Du ziehst dann mit deinem Belohnungsstein 5 Felder auf der Wertungsbahn vorwärts in Richtung Ziel.*

**Hast du die Story unvollständig oder fehlerhaft erzählt,** so bleibst du mit deinem Belohnungsstein stehen. Natürlich bleibst du auch stehen, wenn dir gar nichts mehr einfällt. Der Wortkartenstapel wird trotzdem durchgeblättert, zur Erinnerung für alle.

**Egal, ob du die Geschichte richtig oder falsch erzählt hast,** ergänzst du anschließend die Geschichte mit einer neuen Wortkarte und erzählst die Story weiter.

*Beispiel: Du ziehst die Wortkarte Mitternacht. Unsere Geschichte könnte so weitergehen: „Ich sah aus dem Fenster, da spazierte gerade ein Löwe in die Schule hinein. Es war um Mitternacht.“*







Rücke vor bis zum nächsten freien Pferd-Feld. Sind alle Pferd-Felder besetzt, rückst du bis zum nächsten besetzten Pferd-Feld vor. Dort gelten dann wieder alle Regeln für das Pferd-Feld.



Du darfst mit deinem Belohnungsstein um 1 Feld auf der Wertungsbahn vorwärtsziehen.



Du darfst mit deinem Belohnungsstein 2 Felder auf der Wertungsbahn vorwärtsziehen, oder heimlich einen beliebigen Wortkarten-Stapel einer Geschichte durchblättern.



Du zeigst auf einen beliebigen Wortkarten-Stapel und bestimmst einen Mitspieler, der die dortige Geschichte erzählen muss. Je nachdem, ob er die Geschichte richtig erzählt hat oder nicht, rückt sein Belohnungsstein auf der Wertungsbahn vorwärts oder bleibt stehen.

### Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler mit seinem Belohnungsstein das Zielfeld erreicht oder darüber hinaus zieht.



### Für Fortgeschrittene

Alle Spieler stellen zu Spielbeginn ihre Belohnungssteine auf das blaue Profi-Feld der Wertungsbahn. Jetzt ist die Wertungsbahn länger und es dauert länger, bis ein Spieler das Zielfeld erreicht. Auch die Geschichten, die es sich zu merken gilt, werden viel länger.



Das Spiel „Die Story vom Pferd“ ist die vereinfachte Kinderausgabe von „Memo Crime“, das in der Serie THINK bei Ravensburger erschienen ist. „Memo Crime“ wendet

sich an Erwachsene, die ihr Gedächtnis und ihre Kreativität fördern und fördern wollen. Bei „Memo Crime“ werden aus vielen verschiedenen Indizienkarten außergewöhnliche Kriminalfälle (re-)konstruiert, um möglichst schnell auf der Karriereleiter voranzukommen.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg

20-10-30

**Ravensburger**