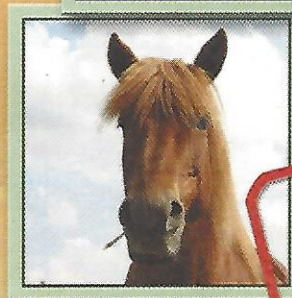
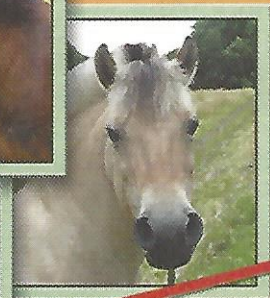
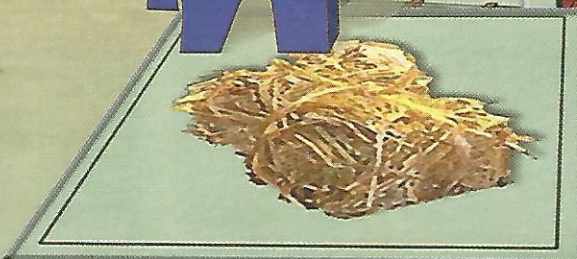
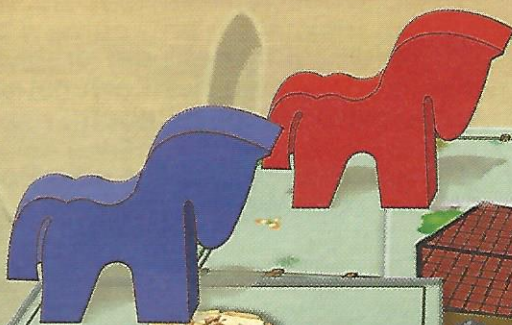
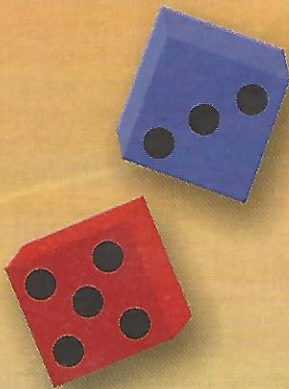


# Weidespaß

Spielanleitung



Mit Zusatzspiel  
Pferdepärchen



# Weidespaß

Pferde sind die große Leidenschaft vieler Menschen. In diesem Spiel haben Sie die Möglichkeit, Ihre Leidenschaft mit Strategie und Geschick zu kombinieren.

Die Spieler machen sich auf, ihre Pferde auf den saftigsten Wiesen der Umgebung zu weiden. Wie viele Weiden den Pferden zur Verfügung stehen, liegt in den Händen jedes Einzelnen. Außerdem werden die strategisch geschickt angelegten Reitwege zu immer neuen Ausritten genutzt. Bauernhöfe werden besucht, um Heuballen für den Winter zu sammeln. Ein packendes, unterhaltsames Spiel für 2-5 Spieler ab 8 Jahren, die Pferde- und Strategiespiele lieben.

## Spielmaterial

12 Bauernhofkarten  
30 Reitwegekarten  
20 Weidekarten  
40 Pferdekarten bestehend aus 20 verschiedenen Pferdemoniven = 20 Pferdepaare  
30 Heuballenkarten (für den 2. Spielabschnitt)  
5 Reitstallkarten  
1 Wertungstafel  
16 Pferde je Farbe/Spieler  
1 roter und 1 blauer Würfel (für den 2. Spielabschnitt)  
1 Spielanleitung

## Spielziel

Die Spieler legen im 1. Spielabschnitt die Reitwege-, Bauernhof- und Weidekarten auf dem Spieltisch aneinander. Pferde werden auf Weiden gesetzt, Pferdekarten gesammelt. Es entsteht ein Reitwegenetz, auf dem im 2. Spielabschnitt ausgeritten wird. Weiden werden übernommen oder verloren. Punkte gibt es für Pferdepaare, Weiden, Heuballen und Pferde. Sieger ist, wer am Ende die meisten Punkte hat.

## Spieldauer

ca. 45-60 Minuten

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Reitstallkarte und legt diese vor sich hin.

Anschließend wird die Wertungstafel so platziert, dass sie von allen Mitspielern gut eingesehen werden kann.



Jeder Spieler erhält ein Pferd seiner gewählten Farbe und stellt es auf den Start der Wertungstafel.

Bei 2 Spielern werden vor Spielbeginn 5 Pferdepaare = 10 Pferdekarten sowie 10 Heuballenkarten aus dem Spiel genommen, d.h. man spielt nur mit 30 Pferdekarten und mit 20 Heuballenkarten.

Bei 3-5 Spielern spielt man mit der kompletten Anzahl von 40 Pferdekarten und 30 Heuballenkarten.

Alle Wege-, Weide- und Bauernhofkarten (außer den Heuballenkarten) werden zusammen mit den Pferdekarten gemischt und in mehreren Stapeln für jeden Spieler erreichbar verdeckt auf den Spieltisch gelegt. Die Heuballenkarten und Würfel werden erst im 2. Spielabschnitt benötigt.

## Spielverlauf

Das Spiel wird in zwei Spielabschnitten gespielt. Es wird empfohlen, sich zum ersten Kennenlernen des Spieles zunächst nur die Regeln des 1. Spielabschnittes und die 1. Wertung durchzulesen und durchzuspielen und sich danach mit dem 2. Spielabschnitt zu befassen.

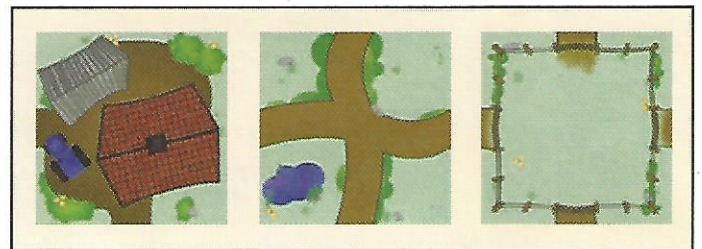
## 1. Spielabschnitt

Der jüngste Spieler darf bestimmen, wer mit dem Spiel beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

### Der Spielablauf Schritt für Schritt

Zu Spielbeginn zieht der erste Spieler eine Karte von einem der Kartenstapel. Nun gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Möglichkeit: Er zieht eine Bauernhof-, Wege- oder Weidekarte.



Er legt die Karte aufgedeckt in die Mitte des Spieltisches. An diese Karte wird im weiteren

Spielverlauf angelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Möglichkeit: Er zieht eine Pferdekarte.  
Beispiele:



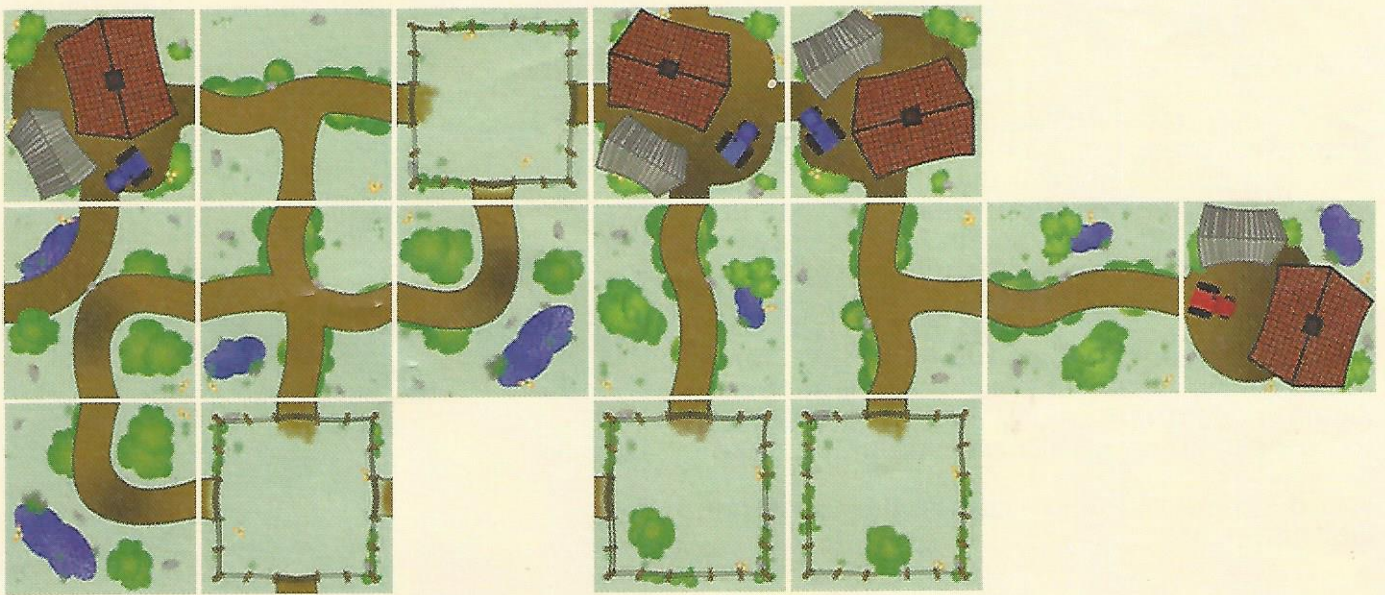
Er erhält ein Pferd seiner Farbe und stellt es zunächst in seinen Reitstall. Die gezogene Pferdekarte legt er offen vor sich hin. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Sobald die erste Bauernhof-, Wege- oder Weidekarte auf dem Tisch liegt, wird nach den

folgenden Regeln weiter gespielt.

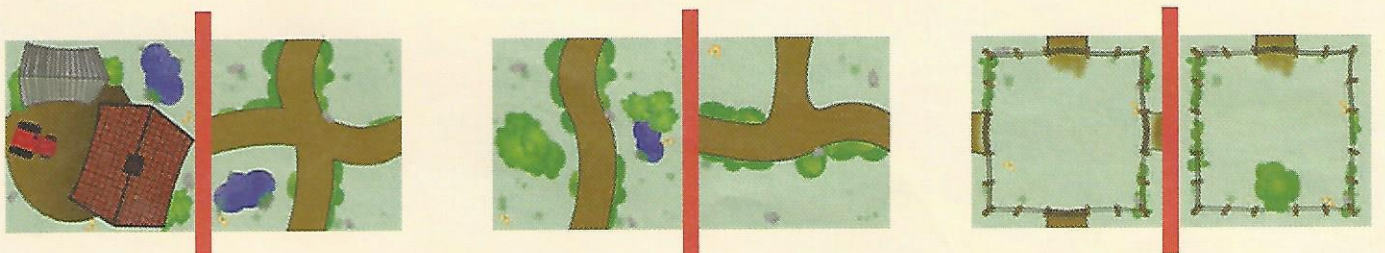
Jeder weitere Spieler kann je Zug eine Karte ziehen oder stattdessen (falls er bereits Pferde in seinem Reitstall gesammelt hat) ein oder mehrere Pferde aus seinem Reitstall auf eine oder mehrere Weiden setzen. Er zieht also vorher keine Karte, sondern er entscheidet sofort, seine Pferde aus dem Reitstall einzusetzen. Hat er dies getan, ist der nächste Spieler an der Reihe. Zieht er eine Karte, muss eine der folgenden Aktivitäten durchgeführt werden:

Jede Bauernhof-, Wege- oder Weidekarte muss angelegt werden. Kann eine Karte nicht angelegt werden, legt der Spieler diese Karte neben seinen Reitstall vor sich hin. Er kann diese Karte nach Belieben anstelle eines nächsten Zuges (Ziehen einer Karte) anlegen. Es können jeweils Wege oder Grünflächen miteinander verbunden werden.

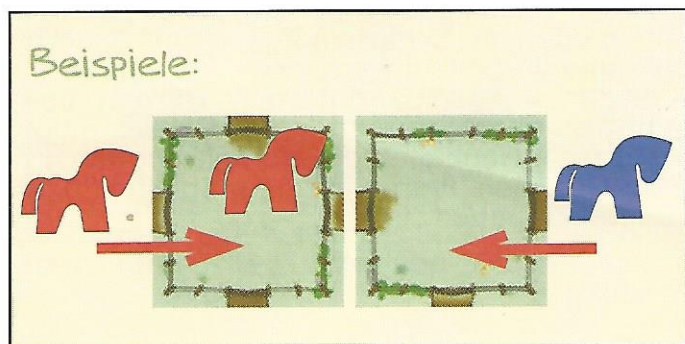
Beispiele für erlaubtes Anlegen:



Beispiele für nicht erlaubtes Anlegen:



- Zieht der Spieler eine Bauernhof-, Wege- oder Weidekarte, ist es nicht erlaubt, im gleichen Zug Pferde aus dem Reitstall einzusetzen. Für jede gezogene Pferdekarte erhält der Spieler ein Pferd in seiner Farbe. Das neue Pferd kann im eigenen Reitstall gesammelt oder sofort auf eine beliebige, unbesetzte oder auf eine bereits mit eigenen Pferden besetzte Weide gestellt werden, um die Anzahl seiner Pferde auf seiner Weide zu erhöhen.



Beim Einsatz des neuen Pferdes auf Weiden ist es nun erlaubt, auch seine im Reitstall gesammelten Pferde mit einzusetzen. Die Pferdekarte legt der Spieler offen vor sich hin. Alle Pferdekarten, die man im Spielverlauf erhält, werden gesammelt und doppelte Pferdekarten (Pferdepaare) geben später Extra-punkte.

### Übernahme von Weiden

Steht ein Mitspieler bereits auf einer Weide, kann die Weide übernommen werden, wenn man mindestens ein Pferd mehr auf diese Weide stellt.

Beispiel: Stehen 2 Pferde eines Mitspielers auf einer Weide, kann man diese nur mit 3

oder mehr Pferden der eigenen Farbe in Besitz nehmen. Die Pferde, die der andere Mitspieler durch die Übernahme verliert, gehen zurück in den Reitstall des Spielers und können im weiteren Spielverlauf wieder wie bereits beschrieben eingesetzt werden.

- Bauernhöfe und Wege werden im 1. Spielabschnitt nicht von Pferden besucht.

- Die Pferde, die im 1. Spielabschnitt auf den Weiden stehen, dürfen vor dem Ausreiten im 2. Spielabschnitt nicht auf dem Spielfeld hin- und her bewegt werden.

- Zieht ein Spieler mehr Pferdekarten als er Pferde zur Verfügung hat (15 Pferdefiguren pro Spieler), erhält er kein weiteres Pferd, darf aber die Pferdekarte weiter sammeln und Paare bilden.

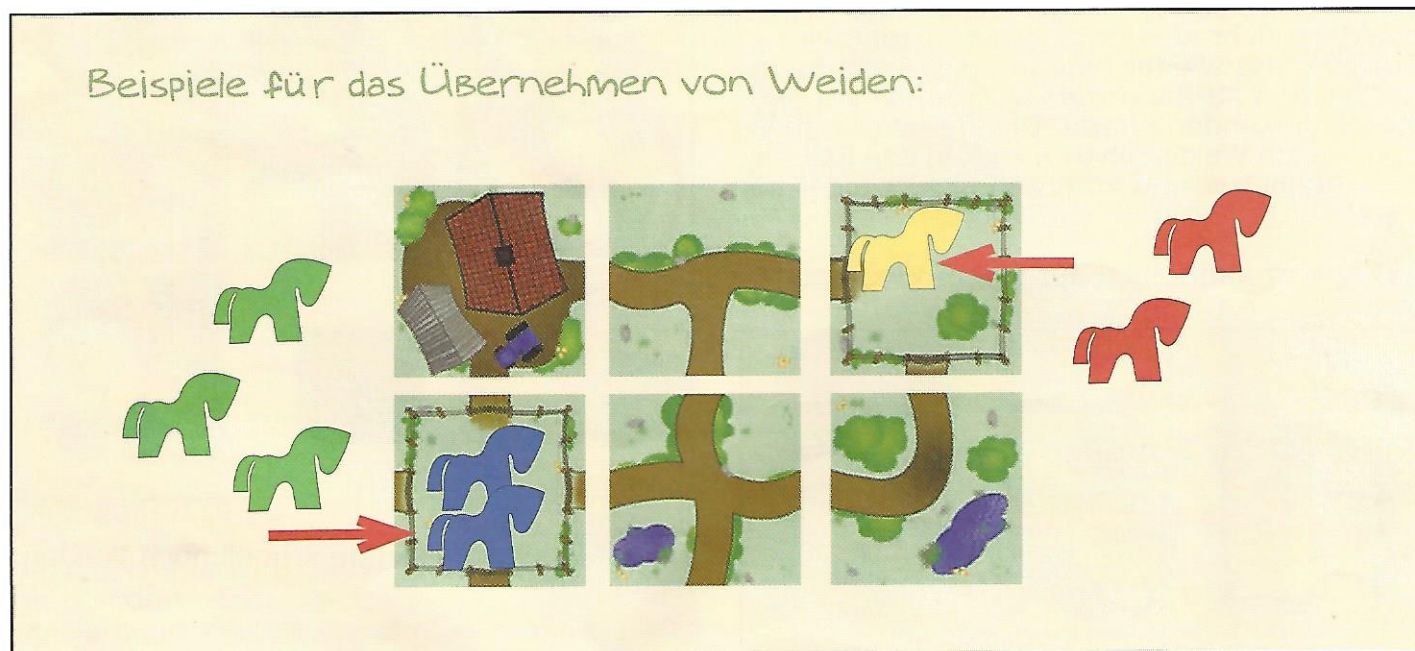
Nachdem alle Spielkarten gezogen wurden, ist der 1. Spielabschnitt beendet. Es erfolgt eine 1. Wertung auf der Wertungstafel.

## I. Wertung

Für jede besetzte Weide erhält jeder Spieler (unabhängig von der Anzahl der darauf stehenden Pferde) 2 Punkte.

Für jedes seiner Pferde erhält er 1 Punkt. Hat er Pferdekarten doppelt, so gelten diese als Pferdepaar und er erhält pro Paar 2 Punkte.

Achtung: Nicht angelegte Karten und Pferde, die jetzt noch im Reitstall stehen, werden nicht mitgewertet und können nicht mehr eingesetzt



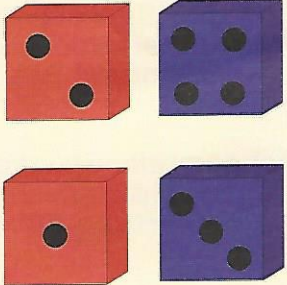
## 2. Spielabschnitt

Hurrah, jetzt wird ausgeritten! Der Spieler, der als Nächster an der Reihe ist, beginnt mit dem Ausritt. Ein Ausritt wird durch Würfeln eingeleitet. Beide Würfel werden gleichzeitig geworfen. Der rote Würfel bestimmt, wie viele unterschiedliche Pferde am Ausritt teilnehmen. Der blaue Würfel bestimmt die Ausrittlänge (jede Karte ist ein Schritt). Der Ausritt kann von verschiedenen Positionen aus begonnen werden, was bedeutet, dass man Pferde von unterschiedlichen Weiden bewegen darf.

**Beispiele:**

Am Ausritt nehmen zwei Pferde teil und gehen je 4 Schritte.

Am Ausritt nimmt ein Pferd teil und geht 3 Schritte.



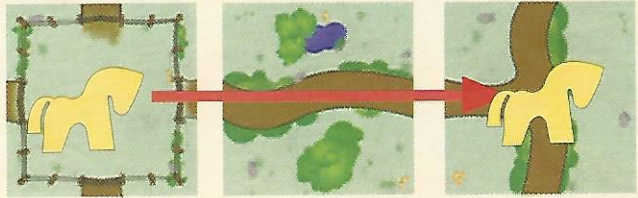
Kann ein Spieler nicht setzen, weil er beispielsweise auf einer bereits besetzten Weide landen würde, aber nicht mehr Pferde als sein Mitspieler darauf setzen kann, so verfällt dieser Zug. Kann ein Spieler die gewürfelte Ausrittlänge nicht gehen, so verfällt auch dieser Zug. Ansonsten müssen die Pferde immer bewegt werden.

### Übernahme von Weiden:

Wie im 1. Spielabschnitt ist es möglich, neue Weiden mit den eigenen Pferden zu besetzen oder Weiden der Mitspieler zu übernehmen. Um eine Weide zu übernehmen, muss diese exakt erreicht werden und die Anzahl der Pferde muss wieder (wie in Spielrunde 1) größer sein als die Anzahl der bereits auf der Weide grasenden Pferde. Die Pferde der übernommenen Weide gehen zurück in den Reitstall des Mitspielers und kommen nicht wieder ins Spiel.

Ein Ausritt kann auch auf einem Weg enden.

**Beispiel:**



Im dargestellten Beispiel hat der Spieler des gelben Pferdes mit dem roten Würfel eine 1 und mit dem blauen Würfel eine 2 gewürfelt. Er darf sein Pferd zwei Karten weitersetzen und bleibt auf dem Weg stehen.

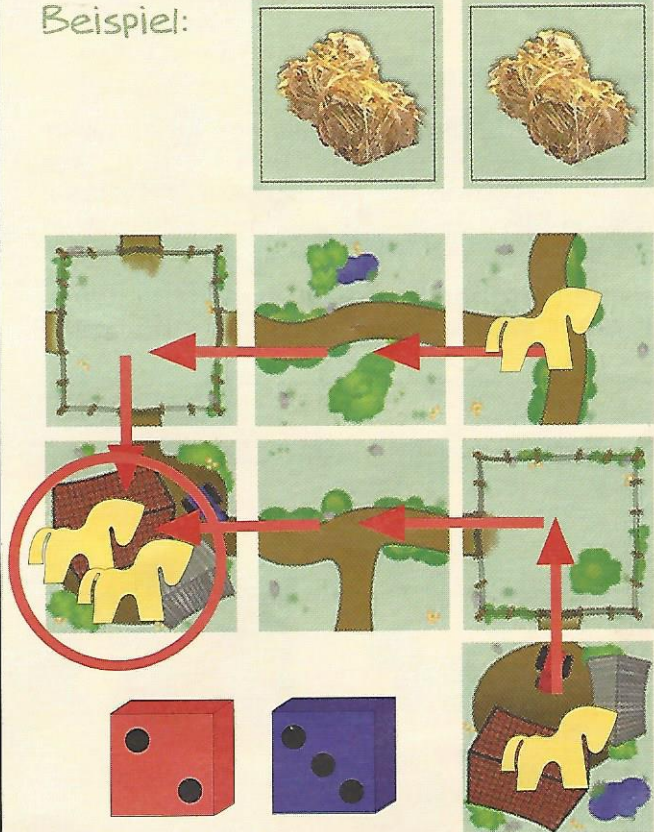
### Bauernhöfe und Heuballen:

Endet ein Zug auf einem Bauernhof, so erhält der Spieler einen Heuballen für jedes auf dem Bauernhof ankommende Pferd. Die Heuballenkarten werden neben dem Reitstall gesammelt und werden am Schluss mitgewertet. Bauernhöfe und Wege können gleichzeitig von verschiedenen Mitspielern besucht werden. Es geht also darum, am Ende des Spieles möglichst viele Heuballen gesammelt und noch möglichst viele Pferde auf dem Spielfeld bzw. Weiden zu haben.

### Beispiel:

Der Spieler mit den gelben Pferden hat mit dem roten Würfel eine 2 und mit dem blauen Würfel eine 3 gewürfelt. Er geht mit zwei Pferden auf den Bauernhof und erhält 2 Heuballenkarten.

**Beispiel:**



**Tipp:** Kurz vor Spielende schnell noch Weiden besetzen!

## Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn alle Heuballenkarten verteilt sind und der letzte Zug ausgeführt wurde!

Danach erfolgt die 2. Wertung.

## 2. Wertung

Je Weide, auf der ein Spieler seine Pferde positioniert hat, erhält der Spieler (unabhängig von der Anzahl der darauf stehenden Pferde) 2 Punkte.

Pro Pferd, das er mit einem Heuballen versorgen kann, erhält jeder Spieler 3 Punkte.

Für seine übrigen im Spiel befindlichen Pferde erhält er nur 1 Punkt (Pferde im Reitstall zählen nicht mit).

Hat er mehr Heuballen als Pferde, erhält er für die überzähligen Heuballen ebenfalls 2 Punkte.

Beispiel:

Der Spieler hat 7 Pferde im Spiel und hat 4 Heuballen ergattert, so erhält er für 4 Pferde jeweils 3 Punkte und für die übrigen 3 Pferde jeweils nur 1 Punkt. Hat er aber 7 Pferde und 9 Heuballen, so erhält er für 7 Pferde jeweils 3 Punkte und für die restlichen 2 Heuballen noch jeweils 2 Punkte.

Ist die Wertungstafel einmal umrundet, fängt man (zur besseren Übersicht mit liegender Figur) wieder bei 1 an und addiert zum Schluss die bereits zuvor erreichten 50 Punkte dazu.

Wer die meisten Punkte hat, ist der Gewinner. Gut gemacht!

Wir wünschen  
allen viel  
Weidespaß!

©2004 NOVIO  
Consulting und Vertriebs GmbH  
Postfach 185522  
D-45205 Essen

[www.weidespass.de](http://www.weidespass.de)  
Email: [service@weidespass.de](mailto:service@weidespass.de)

## Zusatzspiel Pferdepärchen

Und jetzt noch eine Überraschung für unsere Kleinen:

Sucht euch die 40 Pferdekarten aus dem Spiel heraus und mischt sie. Dann legt ihr sie verdeckt auf dem Spieltisch aus.

Es gibt von jedem Pferd 2mal die gleiche Karte. Der erste Spieler dreht 2 Karten um, sodass alle Spieler die Pferdebilder sehen können.

- Hat er 2 gleiche Pferdebilder, darf er die Karten behalten und noch einmal 2 Karten umdrehen.
- Hat er 2 verschiedene Pferdebilder, muss er die Karten wieder umdrehen und der nächste Spieler darf 2 Karten umdrehen.

Sinn des Spieles ist es, sich zu merken, wo welche Pferdebilder liegen, um die gleichen Pferdebilder aufzudecken und Paare bilden zu können.

Wer am Schluss die meisten Pferdepaare hat, ist der Gewinner.

Beispiel:

