



Wendy

PFERDEBASAR

Uwe Rosenberg

Spieler: 2–5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: 98 Spielkarten
5 Koppelkarten
1 Wendykarte

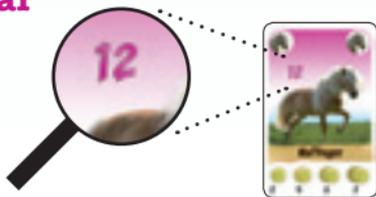
Spielidee

Einmal im Jahr laden Wendy und ihre Eltern zum großen Pferdebasar ein. Dann kommen viele Pferdezüchter nach Rosenberg und präsentieren ihre schönsten Pferde. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Pferdezüchters und versucht die eigenen Pferde möglichst gut zu präsentieren. Für eine gute Zucht gibt es Hufeisen-Plaketten. Ziel des Spiels ist es, auf dem Rosenborgschen Pferdebasar die meisten Hufeisen-Plaketten zu erwerben.

Spielmaterial

Die Pferdekarten

Es gibt sieben verschiedene Pferderassen und von jeder Rasse sind unterschiedlich viele Karten im Spiel. Die genaue Anzahl ist auf der jeweiligen Pferdekarte angegeben.



Häufigkeit der einzelnen Pferderassen im Spiel:

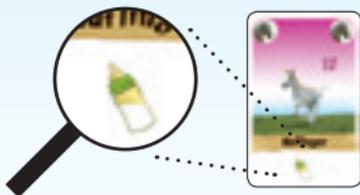
- 20 x Frieze, darunter fünf Fohlen
- 18 x Shire Horse, darunter fünf Fohlen
- 16 x Araber, darunter vier Fohlen
- 14 x Norweger, darunter drei Fohlen
- 12 x Haflinger, darunter drei Fohlen
- 10 x Pinto, darunter zwei Fohlen
- 8 x Shetlandpony, darunter zwei Fohlen

Am unteren Ende einer Karte mit erwachsenen Pferden ist eine Skala mit Hufeisen. Die Skala gibt an, wie viele Pferde zu einer Zucht gehören müssen, um bei einer Wertung ein, zwei, drei oder vier Hufeisen-Plaketten zu erhalten.



Beispiel 1: Für eine Pintokarte gibt es keine Plakette, für zwei oder drei Pintokarten gibt es eine Plakette, für vier Karten zwei Plaketten, für fünf drei Plaketten und für sechs und mehr Pintos erhält der Spieler vier Plaketten.

Achtung: Bei den Fohlen jeder Rasse ist statt der Skala eine Babyflasche abgebildet. Liegt bei einer Zuchtwertung ein Fohlen mit Babyflasche obenauf, dann erhält der Spieler keine Plakette. (siehe auch S.6, Abbildung unten).



Die Hufeisen-Plaketten

Wenn ein Spieler eine Zucht wertet, erhält er in den meisten Fällen Hufeisen-Plaketten. Diese Plaketten sind auf der Rückseite jeder Pferdekarte abgebildet. Ein Spieler erhält eine Plakette, indem er eine Pferdekarte umdreht und mit der Plakettenseite nach oben vor sich ablegt.



Die großen Koppelkarten

Auf der Koppelkarte sind zwei Pferdekoppeln abgebildet. In eine Koppel dürfen beliebig viele Karten **der gleichen Pferderasse** abgelegt werden. Mehrere Karten werden in eine Reihe abgelegt (siehe Abb. S.5). Eine Reihe mit Pferdekarten ist eine Zucht. Je länger die Reihe, desto wertvoller die Zucht.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine große Koppelkarte, die er vor sich ablegt. Ein Spieler erhält die Wendykarte, die er neben seine Koppelkarte legt. **Die Wendykarte zeigt während des Spiels immer den aktiven Spieler, der am Zug ist.** Zu Beginn des Spiels mischt er alle Pferdekarten und gibt jedem Spieler **einzel nacheinander** fünf Karten auf die Hand.



Achtung Grundregel: Die Spieler dürfen die Reihenfolge der Karten auf ihrer Hand während des Spiels nicht verändern. Karten sortieren ist nicht erlaubt. Das bedeutet beim Austeilen der Pferdekarten: Die Karten müssen der Reihe nach so auf die Hand genommen werden, wie sie der Kartengeber verteilt. Eine neue Karte wird immer hinter die alte Karte gesteckt.

Die restlichen Karten werden verdeckt, mit der Plakettenseite nach oben in die Tischmitte gelegt und bilden den Zugstapel. Der Spieler mit der Wendykarte beginnt.

Spielablauf

Der Spieler mit der Wendykarte führt nacheinander drei Aktionen aus:

1. Pferdekarten auf die Koppelkarte legen
2. Pferde tauschen und verschenken
3. Neue Pferdekarten auf die Hand ziehen

1. Aktion: Pferdekarten auf die Koppelkarte legen

Der aktive Spieler **muss** aus seiner Hand die erste Karte, also seine vorderste komplett sichtbare Pferdekarte in eine seiner beiden Koppeln legen. Dadurch beginnt oder verlängert er eine Kartenreihe (Zucht).

Danach **darf** er noch eine zweite Karte, diejenige, die nun die vorderste Karte auf seiner Hand ist, in eine seiner beiden Koppeln legen.



Vorderste Karte

In einer Zucht bzw. Koppel dürfen nur Pferde der gleichen Rasse liegen. Müsste der Spieler ein Pferd auslegen, das nicht mit den beiden Rassen in seinen Koppeln übereinstimmt, dann muss er zuerst alle Pferde aus einer Koppel nehmen und diese Zucht werten (siehe „Eine Zucht werten“, siehe S.6). Sollte ein Spieler für die 1. Aktion keine Karten auf der Hand haben, dann macht er sofort mit der 2. Aktion weiter.

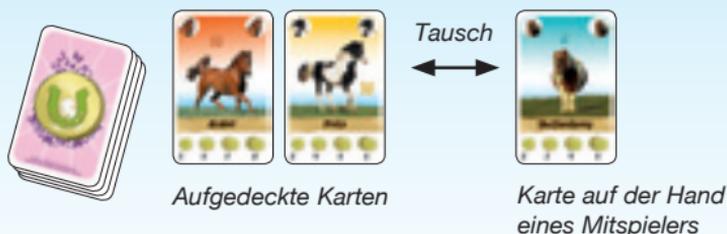
2. Aktion: Pferde tauschen und verschenken

Der aktive Spieler zieht zwei Karten vom Zugstapel und legt sie offen für alle sichtbar auf den Tisch. Ist unter den beiden Karten ein Fohlen, wird es sofort einem Spieler geschenkt, der die gleiche Pferderasse in einer seiner Koppeln hat. Dieser legt das Fohlen ans Ende der entsprechenden Reihe.

Für jedes verschenkte Fohlen wird sofort eine Ersatzkarte vom Zugstapel aufgedeckt. Hat kein Spieler diese Rasse in einer Koppel oder kommen gleich mehrere Spieler in Frage, bleibt das Fohlen in der Tischmitte. Danach beginnt der Pferdetausch.

Grundsätzlich gilt: Nur der aktive Spieler, vor dem die Wendykarte liegt, darf mit jedem Spieler Pferde tauschen. Mitspieler untereinander dürfen nicht tauschen.

Der aktive Spieler darf eine oder beide der aufgedeckten Karten seinen Mitspielern zum Tausch anbieten oder selbst behalten. Ist der Spieler eine oder beide Pferdekarten bis zum Ende der Tauschaktion nicht an seine Mitspieler losgeworden, **muss** er sie auf seine Koppelkarte legen.



Beispiel 2a: Alexa hat einen Araber und einen Pinto aufgedeckt. Sie will den Araber behalten und bietet den Pinto den Mitspielern an, weil sie keine Pintos in ihren Koppeln hat. Sie fragt: „Will jemand den Pinto haben, am liebsten hätte ich dafür ein Shetlandpony.“

Neben den beiden aufgedeckten Karten darf der aktive Spieler auch Karten aus der Hand anbieten.



Beispiel 2b: Alexa sagt: „Ich biete den aufgedeckten Pinto und zusätzlich einen Haflinger aus meiner Hand für ein Shetlandpony.“

Die Mitspieler dürfen nur Karten tauschen, die sie auf der Hand haben. Sie können mehrere Pferdekarten für eine Pferdekarte anbieten oder fordern.

Beim Pferdetausch darf die Reihenfolge der Karten auf den Händen der Spieler nicht verändert werden. Aber alle Spieler dürfen jede Handkarte anbieten, egal wo sich die Karte befindet. **Karten auf den Koppeln dürfen nicht mehr getauscht werden.**

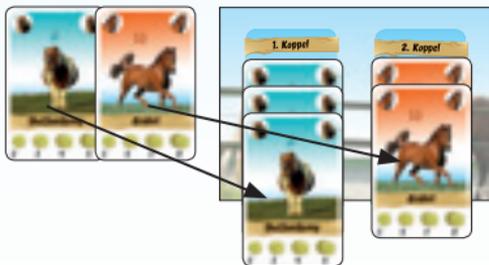
Wichtig: Beim Tausch darf immer nur gesagt werden, welche Pferderasse getauscht werden soll, aber nicht, ob es sich bei den angebotenen Karten um Fohlen handelt.

Pferde verschenken

Pferde werden nicht nur getauscht, sie dürfen auch verschenkt werden. Der aktive Spieler darf allen Mitspielern Karten aus seiner Hand oder Karten, die er vom Zugstapel aufgedeckt hat, schenken. Die Mitspieler wiederum dürfen nur ihm Karten aus der Hand schenken. **Geschenke müssen nicht angenommen werden.**

Karten, die ein Spieler im Tausch oder als Geschenk erhält, dürfen nicht auf die Hand genommen und nicht wieder abgegeben werden! Sie müssen in eine der beiden Koppeln gelegt werden. In welcher Reihenfolge ein Spieler dies tut, bleibt ihm überlassen. Wichtig ist nur, dass eine neue Pferdekarte immer auf die bisher oberste Karte der Pferdereihe gelegt wird.

Beispiel 2c: Nachdem Alexa einen Araber und einen Pinto aufgedeckt hat, tauscht sie den Pinto mit einem Haflinger aus der Hand gegen ein Shetlandpony von Stefanie. Alexa behält den aufgedeckten Araber. Sie legt das Shetlandpony in die erste Koppel und den Araber in die zweite Koppel.



Kann ein Spieler eine Pferdekarte nicht in eine Koppel legen, weil die Pferderasse nicht zu den beiden Rassen auf der Koppelkarte passt, **muss** er eine der beiden Kartenreihen werten, bevor er neue Pferde in diese Koppel legen kann.

Wenn der Spieler mit der Wendykarte keine Pferdekarte mehr tauschen oder verschenken möchte, ist die Tauschaktion zu Ende. Spätestens jetzt müssen alle Spieler ihre getauschten Pferdekarten in eine ihrer Koppeln legen.

3. Aktion: Neue Pferdekarten auf die Hand ziehen

Der aktive Spieler zieht einzeln nacheinander drei Pferdekarten vom Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. Die neuen Karten werden **hinter** die alten Karten gesteckt.

Die Wendykarte wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler gegeben und dieser beginnt seinen Zug mit der ersten Aktion.

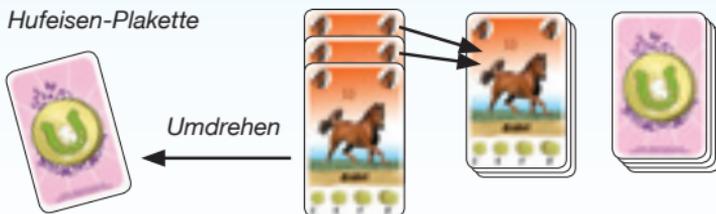
Eine Zucht werten

Wenn ein Spieler eine Zucht werten möchte, muss er alle Pferdekarten aus einer Koppel nehmen. Der Spieler zählt die Pferdekarten in der Reihe und vergleicht die Anzahl der Karten mit der Skala auf der obersten Karte. Die Skala zeigt an, wie viele Hufeisen-Plaketten der Spieler für diese Zucht erhält.

Der Spieler dreht die entsprechende Anzahl Pferdekarten auf die Plakettenseite und legt sie, getrennt von den restlichen Karten, vor sich ab. Die anderen Karten werden mit der Pferdeseite nach oben neben dem Zugstapel auf den Ablagestapel gelegt.

Beispiel 3: Stefanie will eine Zucht mit drei Arabern werten. Für drei Araber gibt es eine Plakette. Sie dreht eine der drei Araberkarten um und erhält somit eine Plakette. Die beiden anderen Araberkarten legt sie auf den Ablagestapel.

Hufeisen-Plakette



In manchen Fällen erhält ein Spieler bei einer Wertung keine Plaketten.

Beispiel 4: Wenn Nicole eine Zucht mit zwei Shire Horse Karten wertet, erhält sie keine Plaketten, weil es erst für drei Shire Horse Karten eine Plakette gibt.

Achtung! Fohlen haben keine Skala. Ist die oberste ganz sichtbare Pferdekarte der Kartenreihe ein Fohlen, bekommt der Spieler für die Zucht auch keine Plaketten.

Ein Spieler darf jederzeit eine Zucht werten, auch wenn er nicht an der Reihe ist.



Der Zugstapel ist aufgebraucht

Ist der Zugstapel aufgebraucht, dann wird der im Laufe des Spiels entstandene Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereit gelegt. Geschieht dies zum zweiten Mal, dann wird der neue Ablagestapel wieder zum neuen Zugstapel.

Spielende

Ist der Zugstapel zu Beginn der Tauschaktion beim Aufdecken der beiden Karten **zum dritten Mal** aufgebraucht, wird die Tauschaktion noch zu Ende gespielt. Dann endet das Spiel. Geschieht dies während der Aktion „Neue Pferdekarten ziehen“, ist das Spiel sofort beendet. Jeder Spieler darf jetzt noch eine oder beide Kartenreihen werten und erhält dafür Plaketten. Karten auf der Hand zählen nicht mehr. Wer die meisten Plaketten besitzt, hat gewonnen.

Wendys Pferdebasar für zwei Personen

Die Grundregeln gelten auch für diese Variante. Aber die drei Aktionen haben einen anderen Ablauf.

1. Aktion: Drei Pferdekarten werden vom Zugstapel aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt. Danach wird die oberste Karte des Ablagestapels mit den aufgedeckten Karten verglichen.

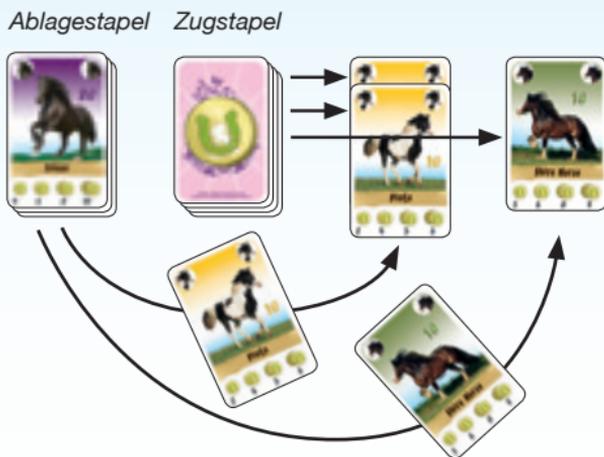
Ist die Pferderasse dieser Karte mit einer der aufgedeckten Pferdekarten identisch, wird sie zu der entsprechenden Karte gelegt.

Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis die oberste Karte des Ablagestapels nicht mehr zugeordnet werden kann. Dadurch können in der Tischmitte **bis zu drei Kartenreihen** entstehen.

Achtung: Der Ablagestapel entsteht erst im Laufe des Spiels.

2. Aktion: Beide Spieler müssen eine ihrer Handkarten auswählen, verdeckt vor sich ablegen und dann gleichzeitig aufdecken. Die wertvollere Pferdekarte gewinnt. Wertvoller ist die Pferderasse, die weniger häufig im Spiel vorkommt. Der Pinto (10 x im Spiel) ist beispielsweise wertvoller als der Haflinger (12 x im Spiel).

Der Spieler, der die wertvollere Karte gespielt hat, erhält bzw. behält die Wendykarte und darf als Erster die 3. Aktion durchführen. Wenn beide Spieler die gleiche Pferderasse gespielt haben, hat der Spieler den Vortritt, der die Wendykarte schon besitzt. Die beiden ausgespielten Pferdekarten kommen auf den Ablagestapel.



3. Aktion: Der Spieler mit der Wendykarte beginnt. Er darf seine vorderste, wenn er möchte auch noch die zweitvorderste Pferdekarte aus der Hand und Pferdekarten aus der Tischmitte auf seine Koppelkarte legen. Die Reihenfolge ist beliebig. Der Spieler kann beispielsweise zuerst die vorderste Karte aus der Hand in eine Koppel legen, dann Karten aus der Tischmitte und dann wieder die vorderste Karte aus der Hand. Er kann sich aber auch dafür entscheiden, überhaupt keine Karte auf eine Koppel zu legen. Nimmt er Pferde aus der Tischmitte, dann muss er eine Kartenreihe in der Reihenfolge auf seine Koppel legen wie sie in der Tischmitte liegt. Pferde aus der Tischmitte, die er nicht möchte, lässt er für seinen Mitspieler liegen. Dann zieht er drei Karten vom Zugstapel und steckt sie hinter die alten Karten auf die Hand.

Nun ist der Mitspieler am Zug. Auch er darf in beliebiger Reihenfolge Pferdekarten aus der Hand und aus der Tischmitte auf seine Koppelkarte legen. Er beendet seinen Zug, nachdem auch er drei Karten auf die Hand gezogen hat.

Karten, die jetzt noch in der Tischmitte liegen, werden auf den Ablagestapel gelegt. Danach beginnt die nächste Spielrunde wieder mit der ersten Aktion.

Achtung: Eine Pferdezucht auf der Koppelkarte darf nur in der 3. Aktion gewertet werden und nur von dem Spieler, der am Zug ist (siehe auch S. 6).

Das Spiel endet, sobald der Zugstapel zum zweiten Mal aufgebraucht ist. Beide Spieler können die Kartenreihen auf ihrer Koppelkarte noch werten. Der Spieler mit den meisten Plaketten gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der die Wendykarte besitzt.



**Erlebe die Welt
von Wendy!
– Jede Woche neu –**



Photos: Sabine Stuewer, Grafik: Atelier Löwentor

© 2009 - Wendy Promotions Ltd. Lizenz durch Gorian Consumer Products
Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass
zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de

E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX, Version 1.0

