



EINFACH ANDERS

Das Spiel zum Film

Ein spannendes Wettlaufspiel von Janet Kneisel
für 2 bis 4 Bibi & Tina-Fans ab 7 Jahren



Spielidee

Graf Falko verliert überraschend seinen Adelstitel und seinen gesamten Besitz, weil er als Baby angeblich vertauscht wurde. Bibi, Tina und Alex wittern einen Betrug. Mit Hilfe eines DNA-Tests möchten sie beweisen, dass Graf Falko der rechtmäßige Erbe von Schloss Falkenstein ist. Dafür müssen die Freunde heimlich ins Schloss schleichen, den alten Zopf von Alex' Urgroßmutter finden, und ihm eine Haarprobe entnehmen. Sie dürfen sich nicht erwischen lassen ...

Spielziel

Ihr spielt gemeinsam als Team. Findet zunächst das offene Kellerfenster von Schloss Falkenstein und schleicht ins Schloss. Dort sucht ihr die Schatztruhe von Alex' Urgroßmutter und den passenden Schlüssel. Aber passt auf, dass V. Arscher euch nicht erwischt! Der Betrüger, der sich als rechtmäßiger Graf Falkenstein ausgibt, geht ebenfalls durch das Schloss und sammelt alle Truhen und Schlüssel ein. So will er verhindern, dass sein Betrug auffliegt. Findet ihr die Truhe mit dem Zopf und den passenden Schlüssel, gewinnt ihr das Spiel.

Spielmaterial

8 Versteck-Plättchen
(4 Truhen und 4 Schlüssel)



3 Freunde-Spielfiguren
(Bibi, Tina und Alex)



1 Betrüger-Spielfigur
(V. Arscher)



1 Spielplan



8 Fensterkarten

1 schwarzer
V. Arscher-Würfel



1 weißer
Bibi & Tina-Würfel



20 Bibi & Tina-
Karten

Spielvorbereitung

Drückt vor dem ersten Spiel die 8 Versteckplättchen und die 4 Spielfiguren vorsichtig aus dem Stanztableau und steckt die Spielfiguren in die Standfüßchen.

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt die vier Spielfiguren auf ihre Startfelder auf dem Spielplan:

Mischt die Versteckplättchen verdeckt, das heißt mit der Rückseite nach oben, und legt sie so verdeckt auf die gekennzeichneten Felder auf dem Spielplan:



Mischt die Fensterkarten und die Bibi & Tina-Karten getrennt voneinander und legt sie jeweils als verdeckte Stapel neben den Spielplan. Jeder Spieler erhält eine Bibi & Tina-Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich ab. Haltet die Würfel bereit.

Einigt euch vor Spielbeginn auf einen Schwierigkeitsgrad.

Spiel für Junordetektive: Diese Variante empfehlen wir für das allererste Spiel. Ihr spielt wie unten beschrieben. Jedoch spielt ihr ohne die Alex-Spielfigur. Diese legt ihr zurück in die Schachtel.

Spiel für erfahrene Detektive: Dies ist die **Hauptvariante** des Spiels. Sie wird in den folgenden Abschnitten ausführlich erklärt.

Spiel für echte Profidetektive: Ihr spielt wie unten beschrieben. Um zu gewinnen, müsst ihr jedoch mit Bibi, Tina und Alex das Schloss wieder durch das offene Fenster verlassen, nachdem ihr die Truhe und den dazu passenden Schlüssel von Alex' Urgroßmutter gefunden habt.

Die Suche beginnt!

Wer zuletzt auf einem Pferd gesessen hat, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Ein Spielzug besteht aus zwei Aktionen, die ihr nacheinander ausführt:

1. Bibi & Tina-Karte ausspielen, wenn ihr das möchtet
2. Würfeln und Spielfiguren ziehen

1. BIBI & TINA-KARTE AUSSPIELEN

Zu Beginn deines Zuges darfst du eine Bibi & Tina-Karte ausspielen. Die ausgespielte Karte legst du auf einen Ablagestapel. Hast du keine Bibi & Tina-Karte vor dir liegen, oder möchtest du keine Karte ausspielen, entfällt diese Aktion und du machst direkt weiter mit Aktion 2 „Würfeln und Spielfiguren ziehen“.

Auf den Karten findet ihr folgende Aktionen:



Der Betrüger

Der Betrüger V. Arscher entdeckt einen Spiegel und bleibt stehen, um sein Spiegelbild zu bewundern. Der schwarze Würfel wird in diesem Spielzug nicht gewürfelt.



Beste Freundinnen

Bibi und Tina machen alles gemeinsam. Zieht die Bibi- **und** die Tina-Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl des weißen Würfels vor.



Hex-hex-Karte

Ohne hexen geht es nicht. Wählt zwischen 2 Aktionen:

- Bibi hext Tina **oder** Alex zu sich. Stellt die Tina- oder Alex-Spielfigur auf das Feld, auf dem die Bibi-Spielfigur momentan steht.
- Bibi hext sich selbst an einen beliebigen Ort. Stellt die Bibi-Spielfigur auf ein beliebiges Feld, jedoch nicht auf ein Feld mit einem Versteckplättchen.



Sabrina-Karte

Das Glück der Erde liegt auf dem Rücken der Pferde! Auch du hast Glück: Nachdem du deinen Zug ausgeführt hast, darfst du den weißen Würfel ein zweites Mal würfeln und eine der 3 Freunde-Spielfiguren ziehen.

Tipp:

*Setzt so viele Bibi & Tina-Karten wie möglich ein!
So ist das Spiel leichter zu gewinnen. Sollte der Kartenstapel einmal aufgebraucht sein, mischt einfach den Ablagestapel und legt die Karten wieder als neuen verdeckten Stapel bereit.*

2. WÜRFELN UND SPIELFIGUREN ZIEHEN

Nachdem du gegebenenfalls eine Bibi & Tina-Karte ausgespielt hast, würfelst du mit beiden Würfeln. Der schwarze Würfel zeigt an, wie viele Felder der Betrüger V. Arscher zieht, und der weiße Würfel zeigt an, wie viele Felder Bibi, Tina oder Alex ziehen. Ob du zuerst V. Arscher oder einen der drei Freunde ziehst, darfst du bei jedem Zug frei entscheiden.

Die Betrüger-Figur ziehen:

Der Betrüger V. Arscher bewegt sich nur auf den runden Feldern innerhalb des Schlosses. Die Figur des Betrügers V. Arscher ziehst du um die gewürfelte Augenzahl des schwarzen Würfels **in Pfeilrichtung** vorwärts. Erreicht der Betrüger dabei mit **genauer** Punktzahl ein Versteckplättchen, sammelt er die Truhe oder den Schlüssel ein und du legst das entsprechende Plättchen **verdeckt**, ohne es anzuschauen, neben den Spielplan.

Kommt der Betrüger auf ein Sternfeld, geschieht nichts.

Läuft der Betrüger an Bibi, Tina oder Alex vorbei oder erreicht er das gleiche Feld, so hat er die Freunde erwischt und ihr habt das Spiel gemeinsam verloren.

Zudem habt ihr das Spiel verloren, wenn der Betrüger vor einem Fenster steht, hinter dem sich Bibi, Tina oder Alex befinden.

Die Bibi-, Tina- oder Alex-Figur ziehen:

Vor dem Schloss

Zu Beginn des Spiels, zieht ihr Bibi, Tina oder Alex auf dem Weg um das Schloss herum, um das geöffnete Kellerfenster zu finden. Ihr dürft eine der drei Spielfiguren um die gewürfelte Zahl in eine beliebige Richtung ziehen.



Erreichst du während deines Zuges mit einer der drei Spielfiguren ein Feld vor einem Fenster mit **genauer** Punktzahl, darfst du eine Fensterkarte vom Stapel aufdecken.

Achtet darauf, dass der Betrüger nicht in der Nähe des Fensters ist, durch das ihr versucht, ins Schloss zu gelangen. Probiert es dann lieber bei einem Fenster, das weiter von dem Betrüger entfernt ist.



Ist das Fenster geschlossen, so müssen die Freunde weiter nach dem offenen Fenster suchen.

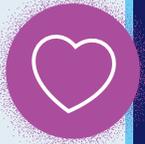


Ist das Fenster offen, klettern die drei Freunde in das Schloss: Stelle dann sofort alle drei Spielfiguren, also Bibi, Tina und Alex ins Schloss auf das Feld vor dem Fenster und teile an jeden Spieler eine Bibi & Tina-Karte vom Stapel aus.



Im Schloss

Befinden sich die drei Freunde im Schloss, machen sie sich auf die Suche nach der Truhe mit dem Zopf von Alex' Urgroßmutter und dem passenden Schlüssel dazu. Im Schloss dürft ihr eine der drei Spielfiguren um die gewürfelte Augenzahl nur **in Pfeilrichtung** vorwärtsziehen. Erreicht eine der drei Freunde-Spielfiguren mit **genauer** Punktzahl ein Feld mit einem Versteckplättchen, dürft ihr das Plättchen aufdecken.



Was findet ihr?



Ist es die türkise Truhe von Alex' Urgroßmutter oder der passende türkise Schlüssel? Prima! Legt das Plättchen vor euch ab und sucht nun noch das passende Gegenstück.



Ist es eine rote Truhe oder einer der roten Schlüssel von Graf Falko? Schade, das ist nicht ganz das Richtige. Aber sammelt die Gegenstände trotzdem ein und legt sie vor euch ab. Sie geraten besser nicht in die Hände des Betrügers.

Dem Betrüger eine Schatzkiste oder einen Schlüssel stibitzen

Hat V. Arscher Truhen und/oder Schlüssel eingesammelt, können Bibi, Tina und Alex sie nur bekommen, wenn eine oder einer von ihnen am Betrüger vorbei schleicht und ihm die Gegenstände heimlich wegschnappt. Wenn es dir in deinem Zug also gelingt, mit einer der Freunde-Spielfiguren V. Arscher zu überholen, darfst du eines der Plättchen, die er eingesammelt hat, aufdecken und zu euren anderen Plättchen legen.

*Kleiner Hextipp:
Mit der Hex-hex-Karte könnt
ihr die Bibi-Figur auf das Feld
direkt hinter V. Arscher hexen,
sodass sie ihn leichter über-
holen kann. Aber lasst euch
nicht von ihm erwischen!*



Allgemeine Zugregeln für Bibi, Tina und Alex

- ♥ Landet ihr mit einer Freunde-Spielfigur mit **genauer** Punktzahl auf einem Sternefeld, zieht der Spieler, der am Zug ist, eine Karte vom Bibi & Tina-Kartenstapel und legt diese **offen** vor sich ab. 
- ♥ Habt ihr das Hufeisen  gewürfelt, dürft ihr aussuchen, ob ihr eine der drei Freunde-Figuren um 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Felder zieht.
- ♥ Es dürfen beliebig viele Figuren auf einem Feld stehen.
- ♥ Da ihr ein gemeinsames Spielziel habt, dürft ihr bei jeder Spielrunde wieder neu entscheiden, welche der Spielfiguren ihr ziehen möchtet und dürft euch zusammen beraten.

Spielende

Ihr habt das Spiel gemeinsam gewonnen, wenn ihr die türkisfarbene Truhe und den türkisfarbenen Schlüssel von Alex' Urgroßmutter gefunden habt. Gut gemacht! Ihr seid ein starkes Team.

Ihr habt das Spiel gemeinsam verloren, wenn der Betrüger euch erwischt.

Dies ist der Fall, wenn er

- ♥ an der Bibi-, Tina- oder Alex-Spielfigur vorbeigelaufen ist,
- ♥ oder mit genauer Punktzahl auf einem Feld gelandet ist, auf dem mindestens eine der Freunde-Figuren steht
- ♥ Ihr könnt das Spiel leider auch schon verlieren, während Bibi, Tina und Alex noch um das Schloss herumlaufen, um das offene Fenster zu finden. Steht V. Arscher vor einem Fenster hinter dem einer der drei Freunde steht, ist das Spiel leider auch zu Ende.





HEX-HEX!



GAMEPLAY
VIDEO



© 2022 DCM Pictures/KIDDINX Studios GmbH
Fotos © 2022 Andreas Schlieter, Niklas Heinecke, Clara Marnette,
Shauna Summers / DCM

Spielidee: Janet Kneisel
Redaktion KIDDINX Studios: Jutta Dahn
Grafik: Leon Schiffer / Fiore GmbH

Art.-Nr.: 40628

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

8

