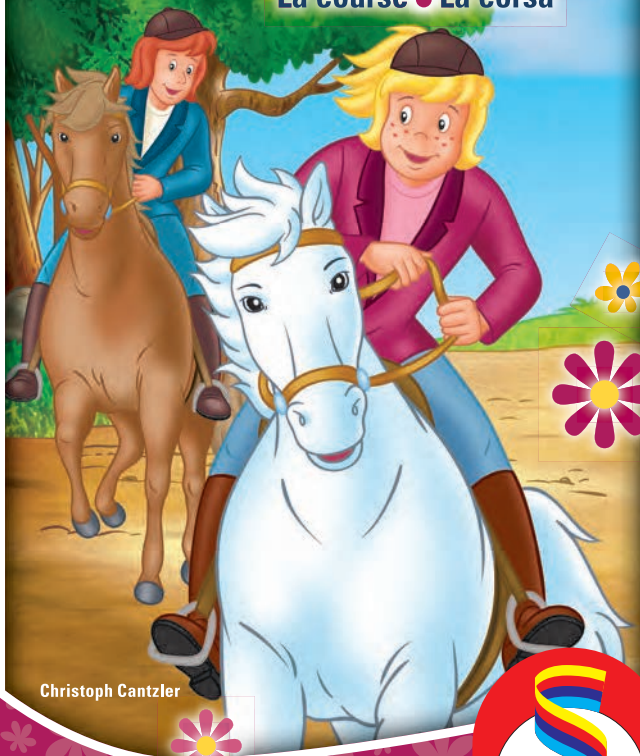


  
**Bibi & Tina**<sup>®</sup>

# Wett- Rennen

La course • La corsa



Christoph Cantzler



**Schmidt**

**D****Bibi & Tina<sup>®</sup>**

# Wett- Rennen

**Ein spannendes Wettrennen für 2 bis 4 Spieler  
ab 5 Jahren von Christoph Cantzler**

Bibi und Tina reiten um die Wette. Unterwegs wollen sie Beeren sammeln, für einen leckeren Kuchen am Nachmittag. Wer schafft es am schnellsten zur Alten Eiche und wieder zurück zum Martinshof und bringt dabei die meisten Beeren mit?

Zurück gibt es eine Abkürzung durch den Steinbruch. Doch Achtung: Der Weg ist voller Hindernisse; überall liegen Felsbrocken, die Bibi und Tina umgehen müssen, ohne die gesammelten Beeren zu verlieren.

## Spielmaterial

-  1 Spielplan
-  2 Spielfiguren + Steckfüßchen
-  19 Beeren-Chips
-  8 Hufeisen-Chips
-  1 Würfel

## Spielziel

Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Beeren gesammelt hat.

## Vorbereitungen

Vor dem ersten Spiel steckt ihr beide Spielfiguren auf jeweils ein Steckfüßchen.

Breitet den Spielplan in der Tischmitte aus und stellt die beiden Spielfiguren auf den Martinshof. Die Beeren-Chips verteilt ihr auf die rot markierten Felder. Die 5 übrigen Beeren-Chips legt ihr neben den Martinshof. Jetzt erhält jeder Spieler noch 2 Hufeisen-Chips: einen mit Bibi und einen mit Tina.

# Spielablauf

## WETTEN

Bevor das Rennen beginnt, wettet ihr auf Bibi oder Tina. Wer ist als erste zurück auf dem Martinshof?

Wer auf Tina wettet, behält das Tina-Hufeisen und legt das Bibi-Hufeisen in die Spielschachtel. Wer auf Bibi wettet, macht es umgekehrt. In beiden Fällen haltet ihr die Chips verdeckt, so dass die Mitspieler nicht sehen, auf wen ihr gesetzt habt.

## REITEN

Dann geht's los. Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum. Wer an der Reihe ist, würfelt. Nach dem Würfeln zieht ihr eine Spielfigur so viele Felder weiter, wie die Zahl auf dem Würfel angibt. (1 = Schritt, 2 = Trab, 3 = Galopp). Achtet darauf, dass das Pferd immer in Laufrichtung schaut. Besetzte Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt. Ob ihr Bibi oder Tina zieht, entscheidet ihr immer wieder neu. Auch den Weg wählt ihr selbst – nur der Weg durch den Steinbruch bzw. die Mitte ist auf dem Hinweg verboten! Bevor ihr zurück zum Martinshof reitet, müsst ihr über die Alte Eiche gezogen sein.

## BEEREN SAMMELN

Zieht ihr genau auf einen Beeren-Chip, sammelt ihr ihn ein und legt ihn vor euch ab.

## VORSICHT STEINBROCKEN!

Ziehen Bibi oder Tina auf bzw. über die Alte Eiche, beginnt für sie der Rückweg zum Martinshof. Der kürzere Weg führt durch den Steinbruch. Doch Vorsicht: Zieht ihr genau auf einen gefährlichen Steinbrocken, kommt ihr ins Stolpern und müsst einen eurer gesammelten Beeren-Chips aus dem Spiel legen.

## Spiel-Ende

Bibi und Tina müssen mit der genauen Würfelzahl auf den Martinshof ankommen. Wer das geschafft hat, beendet das Spiel und erhält einen Beeren-Chip zur Belohnung. Dann dreht ihr eure Hufeisen um: Wer richtig gewettet hat, bekommt einen zusätzlichen Beeren-Chip. Anschließend zählt jeder seine Chips zusammen, und es gewinnt, wer die meisten hat.

Achtung: Wer schon während des Spiels 8 leckere Beeren einsammelt, beendet das Spiel und siegt vorzeitig.



# Tous en selle avec **Bibi & Tina** la Course

**Une course passionnante pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans, d'après une idée de Christoph Cantzler**

Bibi et Tina se livrent à une course à cheval. En route, elles veulent ramasser des baies pour en faire un délicieux gâteau pour le goûter. Qui arrive le plus vite au vieux chêne et revient à la ferme des Martin en ayant ramassé le plus de baies ?

Sur le chemin du retour, il y a un raccourci passant par une carrière. Mais attention ! Le parcours est plein d'obstacles, de rochers que Bibi et Tina doivent contourner sans perdre les baies qu'elles ont ramassées.

## Matériel du jeu

- 1 planche de jeu
- 2 figurines + supports
- 19 jetons de baies
- 8 jetons de fer à cheval
- 1 dé

## But du jeu

Gagne qui est arrivé à ramasser le plus de baies à la fin du jeu.

## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, placez chacune des figurines sur un support.

Étalez la planche de jeu au milieu de la table et placez les deux figurines sur la ferme des Martin. Répartissez les jetons de baies sur les cases marquées en rouge. Posez les 5 jetons de baies restants à côté de la ferme des Martin.

Chaque joueur se muni en plus de 2 fers à cheval : un à l'effigie de Bibi et l'autre à celle de Tina.

# Déroulement du jeu

## PARI

Avant que la course ne commence, il vous faut miser soit sur Bibi, soit sur Tina. Laquelle des deux va rentrer la première à la ferme des Martin ?

Qui est pour Tina, conserve le fer à cheval à l'effigie de Tina et repose le fer à cheval de Bibi dans le carton du jeu. Qui pense que Bibi va y arriver, procède inversement. Dans les deux cas, veillez à bien cacher vos jetons, pour que personne ne sache d'avance sur qui vous avez misé.

## COURSE À CHEVAL

Et c'est parti ! Le joueur le plus jeune commence. Après quoi, chacun joue à tour de rôle. Celui dont c'est le tour lance le dé. Faites avancer votre figurine d'autant de cases que le dé indique de points (1 = au pas, 2 = au trot, 3 = au galop). Veillez toujours à ce que le cheval ait le museau dans la direction de l'avance. Les cases occupées sont sautées et ne comptent pas. À vous de décider chaque fois si vous faites avancer Bibi ou Tina. À vous également de définir votre parcours – seul le chemin passant par la carrière ou le centre est interdit à l'aller ! Avant de pouvoir retourner à la ferme des Martin à dos de cheval, il vous faut avoir atteint le vieux chêne.

## CUEILLETTE DE BAIES

Si vous arrivez précisément sur un jeton de baie, vous le ramassez et le posez devant vous.

## ATTENTION AUX ROCHERS !

Dès que Bibi ou Tina arrive sur le vieux chêne ou le dépasse, le chemin du retour à la ferme des Martin commence. Le chemin le plus court passe par la carrière. Mais prudence : si vous arrivez directement sur l'un des rochers dangereux, vous trébuchez et perdez les jetons de baies que vous avez ramassés.

## Fin du jeu

Bibi et Tina doivent arriver à la ferme des Martin avec le nombre précis de points voulus. Qui y arrive, termine la partie et reçoit un jeton de baies en récompense. C'est alors que vous retournez vos fers à cheval : qui a correctement misé, reçoit un jeton de baies supplémentaire, après quoi chacun compte ses jetons et celui qui en a le plus est le vainqueur.

Avertissement : Qui arrive cependant à ramasser 8 délicieuses baies pendant le jeu interrompt la partie et la gagne prématurément.



# Bibi & Tina®






## la corsa

Una gara avvincente  
per 2 - 4 giocatori da 5 anni in su,  
di Christoph Cantzler

Bibi e Tina si sfidano in una corsa di cavalli. Lungo il percorso vogliono raccogliere delle bacche per preparare una deliziosa torta per merenda. Chi riuscirà a raggiungere per primo la Vecchia Quercia e ritornare alla fattoria dei Martin raccogliendo il maggior numero di bacche?

Al ritorno si può utilizzare una scorciatoia attraverso la cava di pietra. Ma... attenzione: il percorso è pieno di ostacoli, dappertutto ci sono massi che Bibi e Tina devono evitare senza perdere le bacche raccolte.

### Materiale di gioco

-  1 plancia di gioco
-  2 pedine + piedistalli
-  19 chip Bacche
-  8 chip Ferro di cavallo
-  1 dado

### Scopo del gioco

Vince chi al termine del gioco avrà raccolto il maggior numero di bacche.

### Preparativi

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, fissate le pedine ai relativi piedistalli.

Aprite la plancia di gioco al centro del tavolo e posizionate le due pedine sulla fattoria dei Martin. Le chip raffiguranti le bacche devono essere disposte sulle caselle rosse. Le 5 bacche restanti vanno posizionate accanto alla fattoria dei Martin.

A questo punto, ogni giocatore prende 2 ferri di cavallo: uno raffigurante Bibi e uno raffigurante Tina.

## **Svolgimento del gioco**

### **SCOMMESSA**

Prima che la corsa abbia inizio, scommettete su Bibi o su Tina. Chi ritornerà per primo alla fattoria dei Martin?

Chi scommette su Tina conserva il ferro di cavallo di Tina e rimette il ferro di cavallo di Bibi nella scatola. Chi scommette su Bibi, farà il contrario. In tutti e due i casi, giocate le chip mantenendole coperte in modo che gli avversari non vedano su chi avete scommesso.

### **CORSA DEI CAVALLI**

Allora, si parte! Inizia a giocare il giocatore più giovane. Poi si prosegue in successione. Il giocatore di turno lancia il dado. Dopo aver lanciato il dado, fa avanzare la sua pedina di un numero di caselle corrispondenti al numero ottenuto con il dado. (1 = passo, 2 = trotto, 3 = galoppo). Fate in modo che il cavallo guardi sempre in direzione di marcia. Le caselle occupate vengono saltate e non contano. Se debba avanzare Bibi o Tina, lo decidete sempre voi ogni volta. Anche il percorso lo scegliete voi – solo il percorso attraverso la cava di pietra ovvero il centro è vietato nell'andata! Prima di ritornare alla fattoria dei Martin, dovete passare oltre la Vecchia Quercia.

### **RACCOLTA DELLE BACCHE**

Per raccogliere una bacca, dovete finire esattamente sulla casella corrispondente, la raccogliete e la mettete davanti a voi.

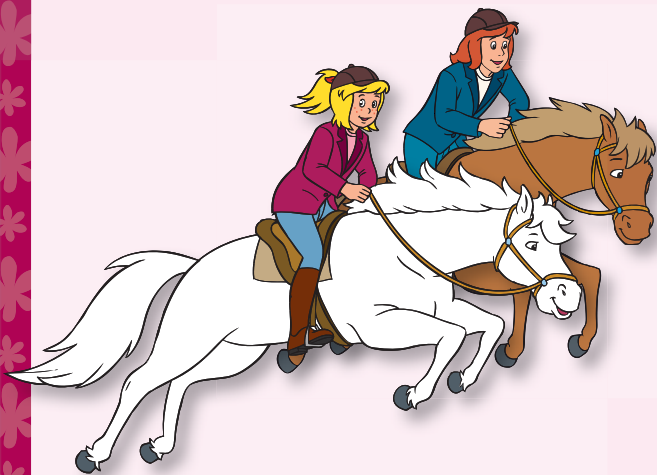
### **ATTENZIONE AI MASSI!**

Una volta che Bibi o Tina si trovano alla Vecchia Quercia o sono passate oltre, inizia il percorso di ritorno alla fattoria dei Martin. Il percorso più breve passa per la cava di pietra. Ma occorre fare molta attenzione: se finite direttamente su uno dei pericolosi massi, inciampate e perdete una delle bacche che avevate raccolto.

## Fine del gioco

Bibi e Tina devono arrivare alla fattoria dei Martin ottenendo con il dado un punteggio esatto. Chi ci arriva per primo, termina il gioco e guadagna una bacca come premio. Poi girate le vostre chip raffiguranti i ferri di cavallo: il giocatore che ha scommesso sul cavallo vincente guadagna un'altra bacca. Infine, ciascun giocatore conta le sue chip e vince chi ha raccolto il maggior numero di bacche.

**Avvertenza:** Il giocatore che però durante la gara raccoglie 8 gustose bacche, termina il gioco in anticipo diventando il vincitore.



© 2011 KIDDINX Studios GmbH, Berlin

© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437, D-12313 Berlin, Germany  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

