

**BiBi
BLOCKSBERG™**

Kai Haferkamp

Verhexter Hexen- besen



Verhexter Hexen- besen

Spielmaterial



Allgemeine Spielvorbereitung



Bevor ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, löst vorsichtig die Chips und den Spielplan aus den Stanztafeln.

Vor jedem Spiel mischt ihr die 13 Karten (10 Flugziel-Karten + 3 Torten-Karten) und legt sie verdeckt zu einem Raster mit drei Reihen aus.

Achtung: Lasst zwischen allen Karten mindestens so viel Abstand, dass ihr die Bibi-Figur jeweils dazwischen legen könnt, ohne dass Bibi eine Karte berührt. Dann dreht ihr die Karten um.



Messt nun noch mit der Schachtel einen Mindestabstand zum Kartenraster aus, den ihr beim Werfen der Bibi-Figur einhalten müsst. Probiert am besten vor dem Spiel einmal aus, von wo aus ihr werfen müsst, um auch die hinterste Karte noch treffen zu können. Wir empfehlen einen Abstand von ca. 3 bis 4 Metallbox-Längen. Ihr könnt die Box auch als Markierung für die Wurflinie verwenden.



Welche und wie viele Chips ihr braucht, und ob ihr den Spielplan benötigt, hängt davon ab, welche Spielvariante ihr spielen möchtet. Sucht euch eine Variante aus, und los geht's!



SPIEL

A

Hexenbesen-Zielfliegen

Für dieses Spiel braucht ihr:

Bibi-Figur, 10 Flugziel-Karten, 3 Torten-Karten,
Symbol-Chips (Anzahl s. unten)



Spielvorbereitung

Legt das Kartenraster, wie auf Seite 3 beschrieben, auf dem Boden aus. Jeder Spieler erhält 10 verschiedene Symbol-Chips (von jedem Symbol einen) und legt sie mit der Symbol-Seite offen vor sich hin. Übrige Chips legt ihr in die Box zurück.



Auf den Symbol-Chips seht ihr kleine Motive, die ihr auch in der rechten oberen Ecke der Flugziel-Karten wiederfindet. Dadurch erkennt ihr gut, welcher Chip zu welcher Karte gehört.

Und los, Kartoffelbrei!

Reihum lasst ihr Bibi nun fliegen, indem ihr die Bibi-Figur Richtung Karten werft. Der jüngste Spieler beginnt.

Landet Bibi auf einer Flugziel-Karte?

Prima! An diesem Ort bist du erfolgreich gelandet. Du darfst den entsprechenden Symbol-Chip umdrehen, wenn er noch offen vor dir liegt. Ist der Chip schon umgedreht, passiert nichts.

Bibi ist zwischen den Karten gelandet?

Schade. Beim nächsten Mal versuchst du, genauer zu zielen.

Landet Bibi auf einer Torten-Karte?

Ups! Eine Bruchlandung. Das gibt Hexflugverbot. Dreh einen beliebigen deiner umgedrehten Chips wieder zurück. Hast du noch keinen Chip umgedreht, passiert nichts. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Achtung! Bibi ist auf einer Karte gelandet, wenn die Bibi-Figur die Karte berührt.



Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler seinen letzten Chip umdreht. Dann spielt ihr die Runde noch zu Ende. Der Spieler, der nun alle Chips umgedreht hat, hat gewonnen. Es kann auch mehrere Gewinner geben.

SPIEL

B

Rasanter Hexenbesen-Flug

Ein kleiner Hinweis vorab: Am meisten Spaß macht das Spiel, wenn ihr im Zimmer

möglichst viel Platz zum Laufen habt.

Wenn ihr nur wenig Platz zur Verfügung habt, könnt ihr eine extra Spielvariante spielen, die weiter unten erklärt wird.

Für dieses Spiel braucht ihr:

Bibi-Figur, 10 Flugziel-Karten, 3 Torten-Karten, Symbol-Chips (Anzahl s. unten), Spieler-Chips (so viele wie Spieler mitspielen), 1 Spielplan.



Spielvorbereitung

Legt das Kartenraster, wie auf Seite 3 beschrieben, auf dem Boden aus. Nun verteilt ihr möglichst weit vom Kartenraster entfernt die Symbol-Chips im Zimmer. Die Bildseite der Chips liegt offen.

Wichtig: Es sind nicht immer alle Symbol-Chips im Spiel.



Wenn ihr **zu viert** spielt, verteilt ihr von jedem Symbol drei Chips im Zimmer.



Spielt ihr **zu dritt**, verteilt ihr von jedem Symbol zwei Chips, und spielt ihr **zu zweit**, dann legt ihr von jedem Symbol nur einen Chip im Zimmer aus.

Legt auch noch den Spielplan bereit. Jeder Spieler sucht sich einen Spieler-Chip aus und legt ihn auf das Startfeld des Plans.



Auf den Besen, fertig, los!

Nun geht es reihum: Zunächst sitzen alle Spieler im Kreis um das Kartenraster auf dem Boden. Wer an der Reihe ist, steht auf und wirft die Bibi-Figur auf das Kartenraster.

Schaut nun genau, auf welcher Flugziel-Karte Bibi landet. Dann lauft ihr alle los und versucht, einen zur dieser Karte passenden Symbol-Chip zu finden und mit der Hand darauf zu schlagen. Ein Spieler geht dabei jeweils leer aus. Er bekommt Hexverbot und muss seinen Spieler-Chip auf dem Spielplan ein Feld weiter nach vorne setzen. Die Symbol-Chips bleiben liegen, wo sie waren. Nun startet eine neue Runde. Setzt euch wieder im Kreis um die Karten und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

Landet Bibi auf einer Torten-Karte oder zwischen zwei Karten, so dass sie keine der Karten berührt, müsst ihr sitzen bleiben. Wer doch aufspringt, bekommt Hexverbot und muss seinen Spieler-Chips auf dem Spielplan ein Feld weiterrücken.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seinem Spieler-Chip das letzte Feld auf dem Spielplan erreicht hat. Gewonnen hat dann der Spieler, dessen Spieler-Chip noch am weitesten hinten liegt.

Ihr habt nur wenig Platz zum Spielen? Kein Problem!

Verteilt die Symbol-Chips nicht im Raum, sondern legt sie für alle Spieler gut erreichbar mit einem gewissen Abstand zueinander aus. Um einen Chip zu ergattern, müsst ihr dann nur mit der Hand auf den richtigen Chip klatschen, ohne dafür aufzustehen.



Soll es noch eine verhexte Aufgabe mehr sein?



Wenn ihr es noch ein bisschen schwieriger haben möchtet, versucht doch mal mit verdeckt liegenden Symbol-Chips zu spielen. Erst wenn ihr einen Chip ergattert habt, dürft ihr ihn umdrehen (so dass alle das Symbol darunter sehen können) und legt ihn dann wieder verdeckt zurück. Ist es ein falscher Chip, gibt es auch hierfür Hexverbot. Das heißt, ihr müsst euch gut merken, wo welcher Chip liegt.

Und nun heißt es:

Eene meene mei, flieg los, Kartoffelbrei! Hex-hex!



© 2017 Kiddinx Studios GmbH, Berlin

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

Art.-Nr. 51411

