

Bibi & Tina

VOLL VERHEXT!

DAS
SPIEL
ZUM
FILM

Spannendes Rätselspiel beim Kostümfest auf Falkenstein

für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Auf Schloss Falkenstein wird ein großes Kostümfest gefeiert. Eigentlich ein Riesenspaß für Bibi, Tina und ihre Freunde, wäre da nicht der hinterhältige Hans Kakmann, der sich unter die verkleideten Gäste gemischt hat. Bei welcher Gruppe hält er sich versteckt? Findet heraus, wo sich Kakmann befindet und erspielt euch wertvolle Freundschaftsherzen. Der Spieler mit dem besten Spürsinn gewinnt das Spiel.

Spielinhalt

Für die Profi-Variante:

30 Kostümkärtchen
(je 5x Astronaut, Ritter, Elfe, Vampir, Harlekin, Pirat)



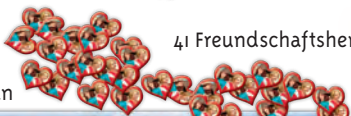
1 Rätselhilfe

15 Rätselkarten



1 Klammer

41 Freundschaftsherzen



1 Spielplan

Für die Einsteiger-Variante:

14 Kakmann-Karten



Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel drückt ihr die Rätselhilfe, die Kostümkärtchen und die Freundschaftsherzen vorsichtig aus den Stanztafeln.

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die Rätselkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit, zusammen mit der Klammer und den Freundschaftsherzen.

Spielmaterial, welches ihr für die von euch gewählte Spielvariante nicht benötigt, kommt zurück in die Schachtel. Jetzt kann der Rätselspaß beginnen!

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel und wird Rätselmeister:

Ziehe die oberste Rätselkarte vom Stapel und achte darauf, dass kein Mitspieler einen Blick darauf werfen kann. Auf deiner Karte sind 5 mögliche Verstecke für Kakmann vorgegeben. Suche dir eines aus, indem du es mit der Klammer markierst.

Deine Mitspieler müssen nun durch Fragen und schnelles Kombinieren herausfinden, bei welcher kostümierten Gästegruppe sich Kakmann versteckt hat.

Die erste Rätselrunde beginnt. Der Spieler links vom Rätselmeister beginnt zu fragen, bei wem Kakmann sich versteckt hat: beim Astronauten, beim Ritter, bei der Elfe, dem Vampir, dem Harlekin oder dem Piraten? Zum Beispiel: „Versteckt sich Kakmann in einer Gruppe mit einem Astronauten?“ Der Rätselmeister schaut auf seiner Rätselkarte nach und antwortet mit „Ja“ oder „Nein“.

Lautet die Antwort „Ja“, darf der Spieler den Rätselmeister so lange weiter befragen bis

... er alle 4 Kostüme des Versteckes weiß und dieses benennen kann.

... die Antwort auf seine Frage „Nein“ lautet.

Lautet die Antwort „Nein“, ist die erste Rätselrunde vorbei. Beim Spiel zu dritt oder zu viert ist nun der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran und darf den Rätselmeister befragen. Beim Spiel zu zweit bleiben die Rollen unverändert. **Mit jedem „Nein“ endet eine Rätselrunde.** So geht die Befragung des Rätselmeisters bis maximal zur 5. Rätselrunde weiter.

Wer die Nummer des Versteckes richtig benennt, erhält **zur Belohnung bis zu 5 Freundschaftsherzen**. Die Anzahl ist abhängig davon, in welcher Rätselrunde Kakmann gefunden wurde. In der 1. Rätselrunde gibt es 5 Freundschaftsherzen, in der 2. Runde 4 usw. Fragen z.B. zwei Spieler nach einem falschen Kostüm und der dritte Spieler findet das Versteck, bekommt er noch 3 Freundschaftsherzen. In der 5. Runde gibt es nur noch ein Herz. Wird das Versteck auch in der 5. Rätselrunde nicht gefunden, werden keine Herzen vergeben, und die Rätselkarte kommt aus dem Spiel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Rätselmeister, zieht eine **neue Rätselkarte** vom Stapel und markiert ein Kakmann-Versteck. Dann beginnt der Mitspieler links von ihm mit der Befragung.

Spielende

Wer als erster 10 (bei 3 Spielern 12) Freundschaftsherzen erhalten hat, gewinnt das Spiel.

Hat bei 2 Spielern der erste Spieler 15 oder mehr Freundschaftsherzen, wird eine weitere Rätselkarte gespielt, falls nicht beide Spieler gleich oft Rätselmeister waren. Wer dann die meisten Freundschaftsherzen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand werden so lange zwei weitere Rätselkarten gespielt bis der Sieger feststeht.



Beispiel:

Kakmann ist bei Gästegruppe Nr. 5

Die Einsteiger-Variante

Um die Suche leichter zu gestalten, könnt ihr die 14 Kakmann-Karten zu Hilfe nehmen. Nach jeder Frage deckt ihr gemeinsam die Gruppen ab, die NICHT als Versteck in Frage kommen.



Die Profi-Variante

Jetzt wird es knifflig. Nehmt euch die Rätselhilfe und die Kostümkärtchen zu Hilfe, und los geht's.

Der Rätselmeister zieht die oberste Rätselkarte vom Stapel und markiert mit der Klammer die **oberste Reihe**. Hier versteckt sich Hans Kakmann. Danach beginnt sein linker Mitspieler mit der Befragung. Entsprechend der Antworten legt ihr die Kostümkärtchen auf der Rätselhilfe ab. Hat der Spieler nach einem Kostüm gefragt, das sich in der Gruppe mit Kakmann befindet, legt ihr das entsprechende Kostümkärtchen auf eines der **4 neutralen Felder (A)** in der Reihe der ersten Rätselrunde. Ist das Kostüm nicht mit in der Gruppe, legt das Kostümkärtchen auf das **rote Feld (B)**.





Bei jedem „Nein“ endet die Rätselrunde – doch nun wird es verzwickt: **Hans Kakmann** bleibt nicht in seinem Versteck, sondern **zieht zur nächsten Gruppe im Uhrzeigersinn weiter**. Der Rätselmeister steckt die Klammer an seiner Rätselkarte also eine Zeile tiefer, und der nächste Mitspieler stellt eine Frage. Nun müsst ihr gut kombinieren, denn die Informationen, die ihr bereits gesammelt habt, beziehen sich auf die Felder, die sich **im Uhrzeigersinn vor** dem jetzigen Versteck befinden.



Beispiel:

Kakmann versteckte sich in der ersten Rätselrunde bei Gästegruppe 7, in der zweiten Runde versteckt er sich eine Gruppe weiter in Gruppe 8. Die Kostümkärtchen werden auf der Rätselhilfe eine Zeile tiefer abgelegt.

Spielautoren: Anja Wrede und Christoph Cantzler
 Redaktion: Nina Temme
 Bibi&Tina ist eine eingetragene Marke der KIDDINX Studios GmbH.
 Art-Nr.: 40567
 Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

 Artwork: © DCM 2014 / Ivo Gadea, Die Goldkinder
 Fotos: © DCM 2014 / Andreas Schlieter
www.BibiundTina-derFilm.de

