



Bibi und das Einhorn

Bibi et la licorne
Bibi e l'unicorno





Bibi und das Einhorn

Ein spannendes Memospiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren
von Wolfgang Dirscherl

Einer Legende nach hat eine Hexe vor langer Zeit aus Versehen ein Einhorn herbeigeht. Bibi traut ihren Augen kaum, als das Fabeltier auf ihrem Schulausflug vor ihr steht. „Goldhörchen“, wie sie es nennt, möchte wieder nach Hause. Doch Bibi gelingt es nicht, es zurückzuhexen. Um der kleinen Hexe bei der Suche nach dem richtigen Hexspruch und dem Wiederaufbau des steinernen Tores, durch das das Einhorn gehen muss, zu helfen, führt „Goldhörchen“ Bibi an Orte, an denen der Schlüssel zum Hexspruch verborgen liegt: in den Wald, wo der Specht wohnt, ins Moor, in dem die Unke lebt, in eine Höhle mit Fledermäusen und zur Lichtung mit den Steinresten des Tores.

Spielmaterial

- ★ 1 Spielfigur und 1 Plastikfüßchen
- ★ 1 Würfel
- ★ 20 Karten (4 Kartensätze in blau, gelb, grün und orange)
- ★ 16 Plättchen
- ★ 1 Spielanleitung

Spielidee

Gemeinsam mit Bibi machen sich die Spieler auf den Weg zu den geheimnisvollen Orten. Wer mit einem guten Gedächtnis und etwas Würfelglück als Erster alle Orte aufgesucht hat und das steinerne Tor errichtet hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Spielteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Steckt die Spielfigur in das Plastikfüßchen.

Jeder Spieler nimmt sich einen farbigen Kartensatz (= 5 Karten), mischt ihn und legt den Kartenstapel offen (mit den Symbolen nach oben) vor sich ab.

Mischt die Plättchen und legt sie einzeln und verdeckt (mit den Sternchen nach oben) in vier Reihen in die Tischmitte. Stellt die Spielfigur auf ein beliebiges Plättchen und haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Ziehe die Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl auf den Plättchen. Jedes Plättchen zählt dabei ein Feld. Versuche mit der Spielfigur auf einem Plättchen zum Stehen zu kommen, unter dem ein identisches Motiv wie auf deiner offen ausliegenden Karte zu sehen ist.

Folgende Regeln gelten für das Ziehen:

- ★ *Du darfst die Spielfigur waagrecht und senkrecht ziehen, nicht diagonal. Während des Ziehens darfst du die Richtung ändern.*
- ★ *Die Bibi-Spielfigur darf beim Ziehen jedes Plättchen nur einmal betreten. Achtung: Der Zug darf nicht auf dem Plättchen enden, von dem der Zug begonnen hat!*
- ★ *Du darfst keine Würfelpunkte verfallen lassen!*
- ★ *Drehe das Plättchen um, auf dem du mit der Spielfigur gelandet bist.*

Ist auf deiner offen liegenden Karte und dem aufgedeckten Plättchen ein identisches Motiv zu sehen, dann verbaue die Rückseite der Karte zu deinem steinernen Tor. Verdecke das Plättchen wieder. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.



Stimmt das aufgedeckte Plättchen nicht mit dem Motiv deiner offen liegenden Karte überein, ist dein Zug leider beendet. Drehe das Plättchen wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe mit Würfeln.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler das Motiv seiner letzten Karte unter den ausliegenden Plättchen gefunden und sein steinernes Tor errichtet hat (siehe Abb.). Dieser Spieler gewinnt und hat „Goldhörnchen“ dazu verholpen, wieder zurück in seine Heimat zu gelangen.



Zur Belohnung darf der Gewinner noch den Hexspruch aufsagen:

Eene meene Unkenruf,
Einhorn spute deine Huf,
mit buntem Specht und Fledermaus,
eilt es durch das Tor nach Haus.

HEX-HEX!



Bibi et la licorne

Un jeu de mémoire plein de suspens pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans – d'après une idée de Wolfgang Dirscherl

Selon une légende remontant à bien longtemps, une sorcière aurait ensorcelé par inadvertance une licorne. Bibi n'en croit pas ses yeux en voyant l'animal fabuleux devant elle pendant son excursion scolaire. « Corne d'Or » - comme elle l'appelle - voudrait revenir chez elle. Mais Bibi n'arrive pas à la désensorceler. Pour aider la petite sorcière à trouver la formule magique correcte et à restaurer le portique en pierres, par lequel la licorne doit passer, « Corne d'Or » guide Bibi aux endroits où se trouve la clé permettant de trouver la formule magique : dans le bois où vit le pic, vers le marécage où réside le crapaud, dans une caverne pleine de chauve-souris et dans une clairière abritant les restes du portique en pierres.

Matériel du jeu

- ★ 1 pion et 1 pied en plastique
- ★ 1 dé
- ★ 20 cartes (4 jeux en bleu, jaune, vert et orange)
- ★ 16 plaquettes
- ★ 1 règle de jeu



Idée du jeu

Les joueurs accompagnent Bibi aux endroits mystérieux. Gagne le jeu qui a une bonne mémoire, un peu de chance aux dés, trouve le premier tous les lieux voulus et restaure le portique en pierres.

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution tous les éléments prédécoupés de la planche. Mettez le pion de jeu dans le pied en plastique.

Chaque joueur prend un jeu de cartes de couleur (soit 5 cartes), les mélange et les pose devant lui, face visible (symboles) vers le haut.

Mélangez les plaquettes et posez-les une par une, face cachée, en quatre rangées au milieu de la table (les petites étoiles étant dirigées vers le haut). Placez le pion sur une plaquette quelconque et tenez le dé prêt à jouer (voir la figure).

Déroulement du jeu

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Il fait avancer le pion sur la plaquette du nombre de points indiqué par le dé. Chaque plaquette correspond à une case. Il faut essayer d'immobiliser le pion sur une plaquette dont le motif correspond à l'une des cartes que l'on a devant soi.

Règles pour avancer le pion :

- ★ *Tu peux faire avancer le pion à l'horizontale et à la verticale, mais pas en diagonale. Tu peux changer de direction en avançant.*
- ★ *En avançant, le pion Bibi ne doit passer qu'une seule fois sur chaque plaquette. Attention : le pion ne doit pas rester immobilisé sur la plaquette qu'il a quittée pour avancer !*
- ★ *Tu n'as pas le droit de laisser tomber des points !*
- ★ *Retourne la plaquette sur laquelle tu as fait arriver le pion.*



Si le motif qu'il indique est identique à un de ceux se trouvant sur les plaquettes devant toi, ajoute le dos de la carte à ton portique en pierre. Retourne ensuite la plaquette. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Si le motif indiqué n'est pas identique à un de ceux se trouvant sur les plaquettes devant toi, ton tour s'achève malheureusement. Retourne la plaquette et cède la place au joueur suivant, pour qu'il lance le dé à son tour.



Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a trouvé le motif de sa dernière carte et a érigé son portique de pierres (voir la figure). Ce joueur, qui a aidé « Corne d'Or » à retrouver sa patrie, gagne le jeu.



Bibi e l'unicorno

Un avvincente gioco di memoria per 2-4 giocatori da 4 anni in su - di Wolfgang Dirscherl

Una leggenda narra di una strega e di come tanto tempo fa gettò per sbaglio un incantesimo su un unicorno. Bibi non riesce a credere ai suoi occhi quando, nel bel mezzo di una gita scolastica, le appare davanti il mitico e fiabesco animale. „Corno d'Oro“, così lo chiama lei, vorrebbe ritornare a casa. Ma Bibi non riesce a toglierli l'incantesimo. Per aiutare la piccola maga a ricostruire la porta di pietra attraverso la quale l'unicorno deve passare, „Corno d'Oro“ conduce Bibi nei luoghi dove si nasconde la chiave per ritrovare la formula magica: nel bosco dove abita il picchio, nella brughiera dove vive il gufo, in una caverna piena di pipistrelli e nella radura con i resti della porta di pietra.

Materiale di gioco

- ★ 1 pedina e 1 piedino in plastica
- ★ 1 dado
- ★ 20 carte (4 set di carte di colore blu, giallo, verde e arancione)
- ★ 16 tessere
- ★ 1 foglio di istruzioni



Principio di gioco

I giocatori si mettono in cammino con Bibi verso i luoghi misteriosi. Vince il giocatore che, grazie ad una buona dose di memoria e di fortuna ai dadi, trova per primo tutti i luoghi e ricostruisce la porta di pietra.

Preparativi

La prima volta che si gioca, occorre staccare tutti componenti di gioco dalle tavole pretranciata. Conficcate il pedina nel piedino in plastica.

Ciascun giocatore prende un set di carte dello stesso colore (5 carte), le mischia e depone davanti a sé il mazzo scoperto (con i simboli rivolti verso l'alto).

Si mischiano poi le tessere e le si depone coperte (con le stelle verso l'alto) una accanto all'altra in quattro file al centro del tavolo. Si posiziona quindi la pedina su una tessera a piacere e si prepara il dado (vedi fig.).

Svolgimento

Si gioca a turno in senso orario. Inizia a giocare il giocatore più giovane, che tira il dado. Si fa avanzare la pedina sulle tessere in base al punteggio ottenuto con il dado. Ciascuna tessera conta come una casella. I giocatori devono cercare di portare la pedina su una tessera che raffigura lo stesso motivo illustrato sulla propria carta scoperta.

Per l'avanzamento della pedina valgono le seguenti regole:

- ★ *Si può muovere la pedina in orizzontale e in verticale, non in diagonale. Mentre si muove la pedina, si può cambiare direzione.*
- ★ *Mentre avanza, la pedina di Bibi può calpestare ciascuna tessera non più di una volta. Attenzione: l'ultima tessera sulla quale finisce la pedina non può essere quelle da dove è partita!*
- ★ *Non si possono tralasciare punti!*
- ★ *La tessera sulla quale finisce la pedina deve essere girata a faccia in su.*



Se sulla carta scoperta del giocatore di turno e sulla casella scoperta è raffigurato lo stesso motivo, il retro della carta può essere utilizzato per costruire la porta di pietra. Quindi si rigira la tessera a faccia in giù. Il turno passa quindi al giocatore successivo che tira a sua volta il dado.



Se il motivo illustrato sulla tessera scoperta non corrisponde a quello raffigurato sulla carta scoperta del giocatore di turno, il turno passa subito al giocatore successivo. Si rigira quindi la tessera a faccia in giù e il turno passa al giocatore successivo che lancerà il dado.



Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore trova il motivo della sua carta raffigurato sulla tessera scoperta e riesce quindi a costruire la sua porta di pietra (vedi fig.). Quel giocatore vince la partita perchè è riuscito a riportare „Corno d'Oro" nella sua terra.

