

Bibi BLOCKSBERG™

Das geheimnisvolle
Schloss



© 2008 KIDDINX Studios GmbH, Berlin

Le château mystérieux
Il castello misterioso



D

Bibi Blocksberg™

Das geheimnisvolle Schloss

Ein verhexter Wettlauf für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren



Bibi und ihre Hexenfreundinnen Schubia, Flauipai und Arkadia haben die Nase voll von Manias langweiligem Hexunterricht. Als sie sich bei der Althexe beschweren, beschließt diese, den Junghexen eine ganz besondere Aufgabe zu stellen. Ein aufregendes Wettrennen in einem geheimnisvollen Schloss beginnt, bei dem du den Junghexen zur Seite stehen kannst.

Wer wird als Erste den höchsten Turm des Schlosses erklimmen? Und wer bekommt die Belohnung, die Mania in Aussicht gestellt hat?

Bibi, Schubia, Flauipai und Arkadia liefern sich ein spannendes Wettrennen, denn Mania hat den Junghexen einige Schwierigkeiten in den Weg gelegt. Wenn sich plötzlich – „Hex-hex!“ – eine Falltür öffnet oder ein verhexter Baum die Junghexen zum Start zurückschickt, entwickelt sich ein lustiges Spiel mit viel Aktion und Spaß.

Spielziel:

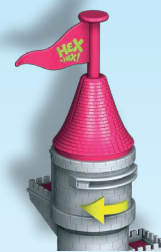
Lauft mit eurer Spielfigur möglichst schnell auf den höchsten Turm des Schlosses. Der Spieler, der mit seiner Spielfigur zuerst die Tür des Turms erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Stellt die Figuren Bibi, Schubia, Flauipai und Arkadia an den Beginn des Weges durch das Schloss. Baut die beiden kleineren Türme zusammen und steckt sie und den großen Turm auf das Schloss.



Schiebt den Hebel auf der Hinterseite des hohen Turms nach links, so dass die Tür in der Öffnung zu sehen ist.



Legt die Drehscheibe bereit.

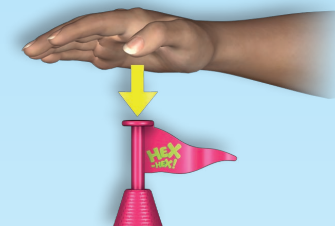


Sucht euch eine Spielfigur aus, mit der ihr spielen wollt, seid Bibi Blocksberg,

die kleine Hexe, die freche Punkerhexe Schubia, die verträumte Flauipai oder der Disco-Fan Arkadia.

Der Wettlauf kann beginnen!

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, setzt du den Drehpfeil auf der Scheibe in Bewegung. Kommt der Pfeil bei einer Zahl zum Stehen, bewegst du deine Spielfigur auf den Wegfeldern um die entsprechende Zahl vorwärts. Ist das Feld mit einer anderen Spielfigur besetzt, stellst du deine Junghexe auf das nächste freie Feld. Zeigt der Pfeil zusätzlich auf ein rosa Feld der Drehscheibe oder auf das rosa „HEX-HEX-Feld“, musst du „Hex-hex!“ rufen und die Fahne auf dem Dach des Schlosses nach unten drücken. Dadurch wird eine von Manias Fallen ausgelöst.



Gerät eine der Junghexen in solch eine Falle, muss sie zurück zum Start und von dort neu beginnen.

Spielende:

Die Junghexe, die zuerst das letzte Feld auf dem höchsten Turm betritt, gewinnt das Spiel. Erst jetzt öffnet sich die Tür, hinter der Mania bereits mit ihrer Belohnung wartet: eine Woche hexhausaufgabenfrei!

Wenn ihr wissen wollt, was die Junghexen sonst noch im Schloss erleben, könnt ihr dies auch im gleichnamigen Hörspiel „Bibi Blocksberg – Das geheimnisvolle Schloss“ erfahren.

F

Bibi Blocksberg™

Le château mystérieux

Une course ensorcelée
pour 2 à 4 joueurs à partir
de 5 ans



Bibi et ses amies sorcières Ludmilla Punaise, Flauipai et Arcadie en ont assez des leçons de sorcellerie ennuyeuses de Mirna. Comme elles se plaignent auprès de la vieille sorcière, celle-ci décide de donner un exercice un peu spécial à faire aux jeunes sorcières. Commence alors une course captivante dans un château mystérieux, au cours de laquelle tu vas pouvoir soutenir les jeunes sorcières.

Qui sera la première à gravir la plus haute tour du château ? Et qui recevra la récompense que Mirna a laissé entrevoir ?

Bibi, Ludmilla Punaise, Flauipai et Arcadie se livrent une course passionnante, car Mirna a réservé des difficultés aux jeunes sorcières. Tout à coup, une trappe s'ouvre ou un arbre ensorcelé renvoie les quatre amies au départ. Amusez-vous bien en jouant à ce jeu plein d'action et de surprises !

But du jeu :

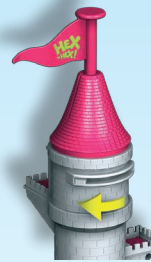
Grimpez avec votre pion sur la tour la plus haute du château, le plus rapidement possible. Le premier à atteindre la porte de la tour gagne la partie.

Les préparatifs :

Placez les pions Bibi, Ludmilla Punaise, Flauipai et Arcadie au début du chemin qui traverse le château. Assemblez les plus petites tours et mettez-les, ainsi que la grande tour, sur le château.



Poussez à gauche le levier derrière la grande tour, de manière à ce qu'on puisse voir la porte dans l'ouverture.



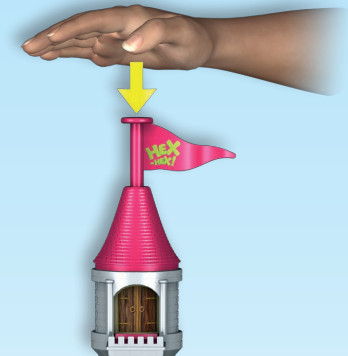
Préparez le disque avec la flèche tournante.



Chaque joueur choisit un pion pour jouer avec la petite sorcière Bibi Blocksberg, la sorcière punk effrontée Ludmilla Punaise, Flauipai la rêveuse ou Arkadia la passionnée de disco.

La course peut commencer !

On joue en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à toi de jouer, tu fais tourner la flèche sur le disque. Une fois que la flèche s'est arrêtée sur un nombre, tu avances ton pion sur le chemin en fonction de ce nombre. Si la case est occupée par un autre pion, tu places ta sorcière sur la case libre suivante. Si la flèche indique également (ou seulement) une case rose, tu dois dire « Abracadabra ! » et appuyer sur le drapeau qui se trouve sur le toit du château. De cette manière, tu déclenches l'un des pièges de Mirna.



Si une jeune sorcière tombe dans un tel piège, elle doit retourner au point de départ et recommencer.

Fin de la partie :

La première sorcière qui arrive sur la dernière case de la tour la plus haute gagne la partie. Maintenant la porte s'ouvre. Et derrière la porte, Mirna attend avec la récompense : une semaine complète sans devoirs !

I

Bibi Blocksberg™

Il castello misterioso

Una corsa incantevole
per 2 a 4 partecipanti
dai 5 anni



Bibi e le sue amiche streghe Schubia, Flauipai e Arkadia sono stufe delle lezioni noiose di Mania. Quando vanno a lamentarsi presso la vecchia strega, questa decide di proporre un compito particolare alle giovani streghe. Incomincia una corsa accattivante in un castello misterioso, nel quale tu potrai stare accanto alle giovani streghe.

Chi salirà per primo sulla torre del castello? E chi otterrà il premio promesso da Mania?

Bibi, Schubia, Flauipai e Arkadia si danno una corsa accattivante, perché Mania gli ha messo un ostacolo tra i piedi. Improvvisamente – per magia – può aprirsi una botola oppure un albero stregato rimanda le streghette sulla casella di partenza, e così vivrete una partita divertentissima, con molte azioni e movimentatissima.

Scopo del gioco:

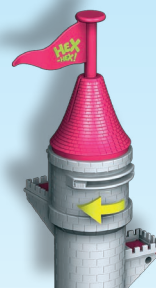
Raggiungete e salite col vostro segnalino il più veloce possibile sulla torre più alta del castello. Il giocatore, il cui segnalino avrà raggiunto per primo la porta della torre, avrà vinto.

Preparativi:

Ponete i segnalini Bibi, Schubia, Flauipai e Arkadia all'inizio del percorso per il castello. Montate le due torri più piccole e conficcatele insieme alla torre maggiore sul castello.



Spingete la levetta sul retro della torre maggiore a sinistra, in modo che appaia la porta nell'apertura.



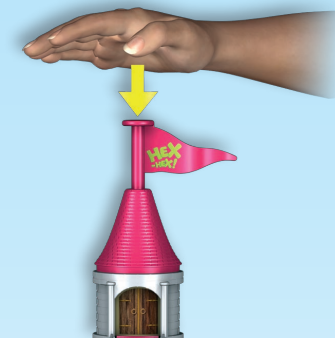
Preparate anche il disco rotante.



Scegliete un segnalino col quale giocare, e siate Bibi Blocksberg, la piccola strega, la provocante strega punk Schubia, la trasognata Flauipai o la "disco-fan" Arkadia.

La corsa può cominciare!

Si gioca in senso orario. Al tuo turno metti in movimento la freccia rotante sul disco. Il numero sul quale si ferma la freccia ti indica quante caselle devi muovere in avanti col tuo segnalino. Se la rispettiva casella è già occupata, posa la tua strega sulla prossima casella libera. Se la freccia indica inoltre (oppure soltanto) una casella rossa del disco, devi gridare "magia, via!" e premere la bandiera sul tetto del castello verso giù. In questo modo scatta una delle trappole di Mania.



Se una delle giovani streghe capita in una delle trappole, dovrà ritornare al principio del percorso e ricominciare da capo.

Fine del gioco:

La giovane strega che avrà raggiunto per primo l'ultima casella sulla torre maggiore, avrà vinto la partita. Solo adesso si apre la porta, dietro la quale sta aspettando Mania col premio per la vincitrice: una settimana senza compiti d'incantesimi per casa!

Die Personen:

Mania Flippinger, die älteste der Hexen. Die strenge „Tante Mania“ unterrichtet die Junghexen in Kräuterkunde und Hexensprüchen, wozu diese manchmal gar keine Lust haben.

Bibi Blocksberg, die kleine Hexe aus Neustadt und ihre Hexenfreundinnen:

Schubia Wanzhaar, die freche Punkerhexe, die verträumte **Flauipai**, das Blumenkind unter den Junghexen, und **Arkadia**, der Disco-Fan.

Les personnages :

Mirna, la plus vieille des sorcières. La « tante sévère » enseigne les vertus des plantes et les formules magiques. Mais parfois, les jeunes sorcières n'aiment pas du tout ses cours.

Bibi Blocksberg, la petite sorcière de la ville de Neustadt et ses amies sorcières :

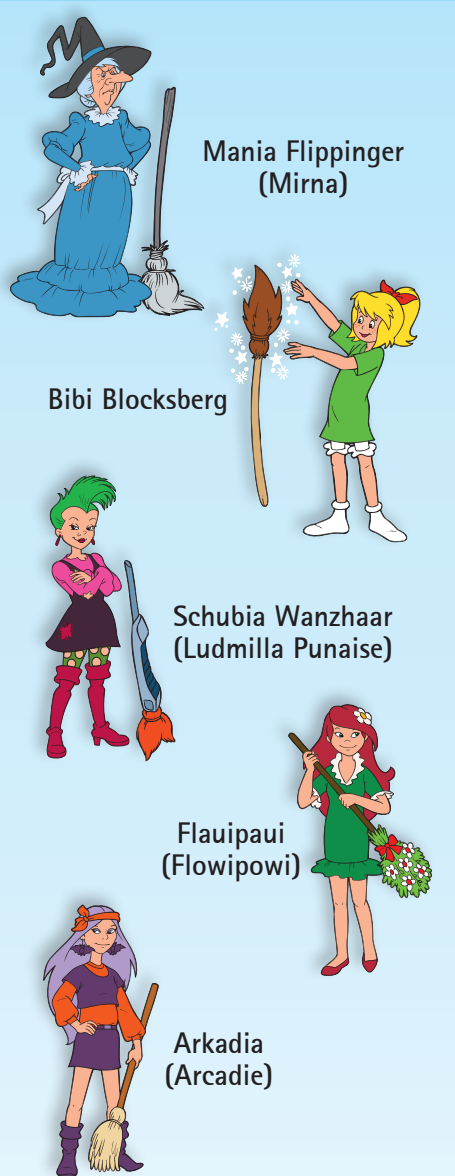
Ludmilla Punaise, la sorcière punk effrontée, **Flowipowi** la rêveuse, un peu hippie et **Arcadie**, la passionnée de disco.

I personaggi:

Mania Flippinger, la strega più anziana. La severa "zia Mania" istruisce le giovani streghe nella conoscenza delle erbe e gli incantesimi, cosa che non sempre piace alle allieve.

Bibi Blocksberg, la piccola strega di Neustadt e le sue amiche streghe:

Schubia Wanzhaar, la provocante strega punk, la giovane strega trasognata **Flauipai**, la figlia dei fiori tra le giovani streghe, e **Arkadia**, la "disco-fan".



© 2008 KIDDINX Studios GmbH, Berlin
© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

