

Kai Haferkamp

# Bibi & Tina®

## Das große Rennen



# Bibi & Tina®

## Das große Rennen

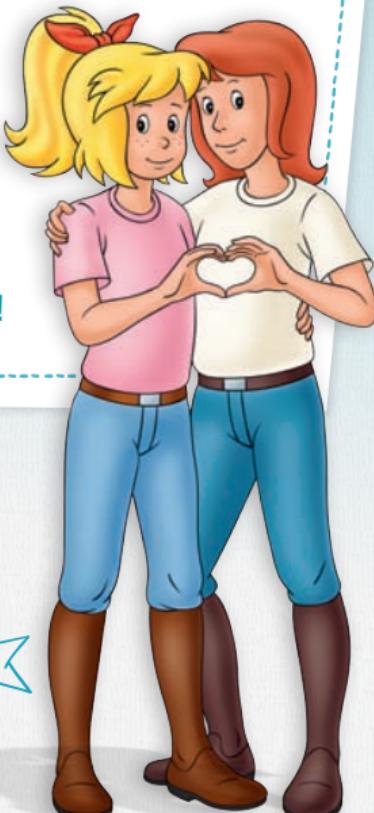


Ein spannendes Wettreiten  
für 2 Spieler oder Teams ab 5 Jahren

Auf dem Martinshof findet ein großes Reitturnier statt, bei dem auch Bibi und Tina teilnehmen. Welche der Freundinnen schafft es zuerst, die kniffligen Hindernisse zu überwinden? Um hier das Rennen zu machen, reichen Schnelligkeit und Geschicklichkeit allein jedoch nicht aus, auch Köpfchen ist gefragt:

Denn nur wer sich merkt, welche Chips er unterwegs einsammeln muss, hat Chancen, als Sieger über die Ziellinie zu reiten. Und nun heißt es:

**Auf die Pferde, fertig, los!**



# Spielmaterial



6 Parcours-Karten  
(3 x mit Rückseite Bibi,  
3 x mit Rückseite Tina)



1 Spielfigur Tina und Amadeus



1 Spielfigur Bibi und Sabrina



24 Symbol-Chips  
(12 x mit Rückseite Bibi,  
12 x mit Rückseite Tina)

# Spielvorbereitung:



Vor dem ersten Spiel löst ihr die Spielfiguren und die 24 Symbol-Chips vorsichtig aus den Stanztableaus.

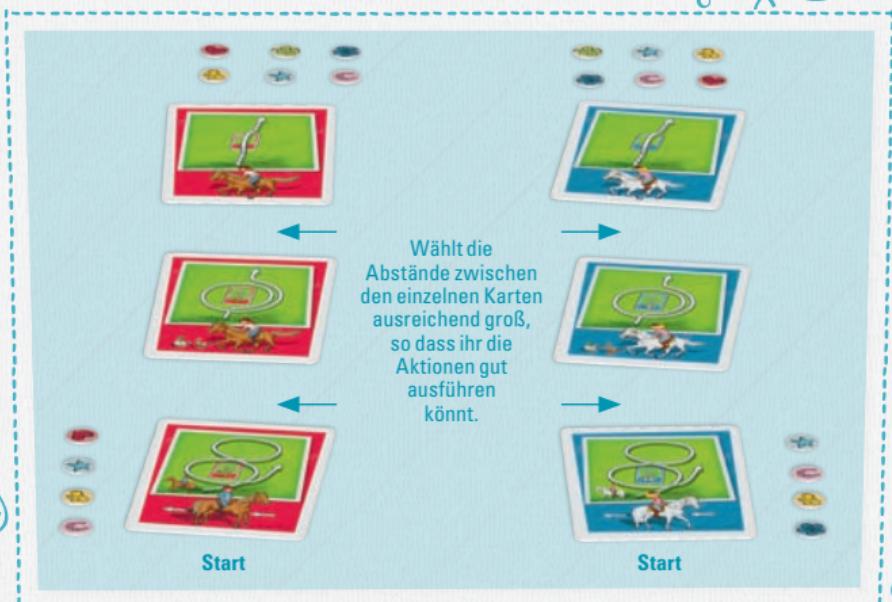
Teilt euch gleichmäßig in 2 Reitteams auf. Ein Team ist das Bibi- und das andere das Tina-Team. Bei einer ungeraden Spieleranzahl ist in einem Team ein Reiter mehr als in dem anderen, z.B. 3:2 bei 5 Spielern. Spielt ihr zu dritt, reiten 2 Spieler gegen 1 Spieler. Beim Spiel zu zweit, spielt einer mit der Bibi-Figur und einer mit der Tina-Figur.

Sortiert die Parcours-Karten und die Symbol-Chips anhand der Rückseiten in ein Bibi- und ein Tina-Set. Jedes Team erhält dann seine Spielfigur und das passende Set mit je 12 Symbol-Chips und 3 Parcours-Karten.

Jetzt legt ihr für jedes Team einen Reitparcours aus, indem ihr die Parcours-Karten offen nebeneinander legt. Lasst genügend Platz zwischen den einzelnen Karten und auch zwischen den beiden Parcours-Reihen. Je länger die Strecke des Reitparcours ist, desto besser.

Ans Ende jeder Reihe legt ihr bunt durcheinander mit der Symbolseite nach oben jeweils 6 **unterschiedliche** Symbol-Chips. Anschließend mischt ihr verdeckt, also mit der Bibi- bzw. der Tina-Seite nach oben, die 6 übrigen Symbol-Chips. Dann deckt 4 Chips auf und legt diese offen in eine Reihe neben den Beginn des Parcours. Die beiden übrigen Chips legt ihr verdeckt zur Seite. Für diese Runde benötigt ihr sie nicht.

Merket euch gut, welche Chips am Start für euer Team ausliegen. Dann drehen beide Teams die Chips am Beginn ihres Parcours um, sodass diese wieder mit der Bibi- und der Tina-Seite nach oben liegen.



**Merket euch gut, welche Chips am Start liegen, bevor ihr sie umdreht.**

# Los geht's!



Ziel jedes Teams ist es, den eigenen Parcours möglichst schnell zu durchreiten und die passenden Symbol-Chips zu den 4 ausliegenden Chips vom Start einzusammeln.

Jedes Team wählt einen Startspieler. Die Startspieler nehmen ihr Pferd in die Hand und setzen die Reiterinnen darauf: Bibi reitet auf Sabrina (weißes Pferd) und Tina auf Amadeus (braunes Pferd).



**Am besten haltet ihr eure Spielfigur so fest.**

Die Startspieler stellen sich in Position vor ihren jeweiligen Parcours, rufen das Startsignal „Auf die Pferde, fertig, los!“ und starten. Es gilt schnell zu sein, aber achtet darauf, dass Bibi und Tina nicht aus dem Sattel fallen. Denn wenn Bibi und Tina stürzen, müsst ihr anhalten, um sie wieder auf ihre Pferde zu setzen. Dabei verliert ihr wertvolle Zeit. An einer Parcours-Karte angekommen, führt ihr die abgebildete Aktion aus (s. Parcours-Karten auf Seite 7). Die Mitspieler kontrollieren, dass alle Aktionen richtig ausgeführt werden. Macht ein Reiter einen Fehler, muss er die Aktion wiederholen. Die übrigen Teammitglieder feuern ihren Reiter natürlich kräftig an.

Habt ihr das Ende des Parcours erreicht, hebt ihr einen Symbol-Chip auf, von dem ihr glaubt, dass er mit einem Symbol-Chip vom Start übereinstimmt, und reitet mit ihm zurück zum Anfang des Parcours. Auf dem Rückweg braucht ihr die Aktionen auf den Parcours-Karten nicht auszuführen. Reitet einfach seitlich am Parcours vorbei, aber nur so schnell, dass die Reiter nicht herunterfallen. Seid ihr wieder am Anfang angekommen, legt ihr euren Chip zu den verdeckten Chips. Dann übergebt ihr euer Pferd an den nächsten Spieler eures Teams, der sofort losreitet.



# Spielende und Auswertung



Das Spiel endet sofort, wenn ein Team 4 Symbol-Chips zum Start zurückgebracht und dort neben die verdeckten Symbol-Chips gelegt hat. Das Team ruft laut gemeinsam „Geschafft!“. Das andere Team muss daraufhin sofort anhalten und darf keine weiteren Symbol-Chips mehr zum Start bringen. Sollte es einen knappen Zieleinlauf beider Reiter geben, gilt der als schneller, der zuerst an der Parcours-Karte vorbeigeritten ist, die dem Start am nächsten liegt. Sie ist sozusagen Ziellinie.

Nun decken beide Teams die Symbol-Chips auf und vergleichen die Übereinstimmungen. Jede Übereinstimmung zählt 1 Punkt. Das Team, das mehr Punkte hat, gewinnt. Haben beide Teams die gleiche Punktzahl, gewinnt das Team, das die Runde beendet hat und zuerst im Ziel war.

## Spielvarianten für echte Profi-Reiter

### ■ Variante 1



Ihr spielt wie oben beschrieben. Doch ihr müsst euch jetzt nicht nur die Symbole auf den Chips merken, sondern auch die Reihenfolge der Chips. Das heißt, ihr ordnet die eingesammelten Symbolchips den verdeckten Symbol-Chips am Start zu. Nur jede genaue Übereinstimmung zählt hinterher beim Aufdecken 1 Punkt.

### ■ Variante 2



Auch hier spielt ihr wie oben beschrieben. Einige Änderung: Die Symbol-Chips werden am Start nicht umgedreht, sondern bleiben das ganze Spiel über offen liegen. Dafür liegen aber die Symbol-Chips am Ende des Parcours verdeckt. Ihr seht euch die Symbol-Chips vor Spielbeginn einmal genau an und versucht, euch ihre Lage zu merken. Dann dreht ihr die Chips um, und das Spiel beginnt. Hat ein Reiter einen Chip ins Ziel gebracht und findet dort einen passenden Chip für sein Team, legt er den Chip dazu. Hat der Reiter keinen passenden Chip, legt ihr den eingesammelten Chip beiseite und der nächste Spieler reitet los, um eine weitere Karte einzusammeln. Achtung: Ihr dürft nur Symbol-Chips eures Teams einsammeln. Das Team, das als erstes die 4 passenden Chips eingesammelt hat, gewinnt das Spiel.



# Parcours-Karten



## Hindernissprung auf einem Bein:

Reite vor die Karte, bleibe kurz stehen und springe dann auf einem Bein über die Karte.



## Rückwärtsreiten:

Reite eine Acht um die Karte – aber rückwärts! Danach geht es wieder vorwärts weiter.



## Zirkel mit Enten:

Oh nein! Die Enten vom Martinshof laufen vor euch her und ihr werdet langsamer. Lauft im Entengang einmal um die Karte herum und dann aufrecht geradeaus.



# Bibi&Tina®

# Das große Rennen

Ein spannendes Wettkennen  
für 2 Spieler oder Teams  
ab 5 Jahren

2 Spiel-varianten

2 Stecken-pferde



Art.-Nr. 40577

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)