

Kai Haferkamp

# Bibi & Tina

## Das große Rennen





Auf dem Martinshof steht ein großes Reiterfest mit einem spannenden Wettreiten an. Natürlich wollen auch Bibi und Tina mitmachen und das Rennen gewinnen, aber auf dem Weg zum Sieg müssen die Freundinnen zunächst knifflige Reitfiguren und so einige Hindernisse bewältigen.

Los geht es: Schwingt euch auf Amadeus oder Sabrina, überwindet die Hindernisse und sammelt mit eurem Pferd die richtigen Farbkarten ein. Klar geht es bei diesem Rennen darum, schnell und geschickt zu sein. Aber auch ein gutes Gedächtnis hilft euch zu gewinnen. Denn nur wer sich merkt, welche Karten er sammeln muss, wird das Rennen am Ende machen und als Sieger durchs Ziel reiten.



*Und jetzt heißt es:  
Auf die Pferde, fertig, los!*



## Spielmaterial



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



12 Symbol-Chips  
(6x mit Rückseite Bibi,  
6x mit Rückseite Tina)



12 Symbol-Karten  
(6x mit Rückseite Bibi,  
6x mit Rückseite Tina)



Steckenpferd Sabrina  
(bestehend aus 2 Stab-  
teilen und 1 Pferdekopf)



Steckenpferd Amadeus  
(bestehend aus 2 Stab-  
teilen und 1 Pferdekopf)



40 Quiz-Karten



Die unteren Teile  
der Stäbe sind  
magnetisch.



## Vorbereitungen



## Spiel 1



Für dieses Spiel braucht ihr alle Spielmaterialien außer die 40 Quiz-Karten.

## Spielvorbereitungen

Teilt euch gleichmäßig in 2 Reitteams auf. Ein Team ist das Bibi- und das andere das Tina-Team. Es macht nichts, wenn in einem Team ein Reiter mehr ist als in dem anderen, z.B. 3:2 bei 5 Spielern. Spielt ihr zu dritt, reiten 2 Spieler gegen 1 Spieler. Sortiert die Parcours-Karten, die Symbol-Chips und die Symbol-Karten anhand der Rückseiten in ein Bibi- und ein Tina-Set. Jedes Team

erhält dann das passende Set mit je 6 Symbol-Chips, 6 Symbol-Karten und 6 Parcours-Karten. Jetzt legt ihr für jedes Team aus den Parcours-Karten nebeneinander jeweils einen Reitparcours in einer Reihe offen aus.

Lasst genügend Platz zwischen den einzelnen Karten und auch zwischen den beiden Parcours-Reihen. Je länger die Strecke des Reitparcours ist, desto besser. Ihr könnt frei wählen, mit wie vielen Parcours-Karten ihr spielen möchtet.



Wenn ihr nicht so viel Platz habt, legt ihr z.B. einen Parcours aus nur 4 Karten pro Team. Innerhalb eines Parcours könnt ihr die Karten in beliebiger Reihenfolge auslegen. Die Reihenfolge muss bei beiden Teams nicht dieselbe sein. Aber wenn ihr mit weniger Karten spielt, achtet darauf, dass beide Teams mit den gleichen Parcours-Karten spielen.

Schaut euch zu Beginn den Parcours eures Teams gut an, und prägt euch ein, was ihr bei welcher Karte machen müsst (s. Beschreibung Parcours-Karten auf Seite 12). Dann könnt ihr später schneller reiten.

Ans Ende jeder Reihe legt ihr bunt durcheinander mit der Symbolseite nach oben die 12 Symbol-Karten.

Jedes Team mischt verdeckt seine 6 Symbol-Chips, deckt anschließend 4 Chips auf und legt sie offen in eine Reihe neben den Beginn des Parcours. Die beiden übrigen Chips legt ihr zur Seite. Für diese Runde braucht ihr sie nicht.

Merkt euch gut, welche Chips für euer Team ausliegen. Dann drehen beide Teams ihre Chips um, so dass sie wieder verdeckt liegen.

## Das große Wettreiten kann beginnen!

Ziel jedes Teams ist es, den eigenen Parcours möglichst schnell zu durchreiten und die vier passenden Symbol-Karten zu den Symbol-Chips des eigenen Teams einzusammeln.

Jedes Team wählt einen Startspieler. Beide Startspieler sitzen auf ihre Pferde auf, klemmen sich also das Steckenpferd zwischen die Beine. Das Bibi-Team reitet mit Sabrina (weißes Pferd) und das Tina-Team mit Amadeus (braunes Pferd).

Die Startspieler stellen sich in Position vor ihren jeweiligen Parcours, rufen das Startsignal „Auf die Pferde, fertig, los!“ und starten. Bei jeder Karte müssen sie die abgebildete Aktion ausführen (s. Parcours-Karten auf Seite 12). Die Mitspieler kontrollieren, dass alle Aktionen richtig ausgeführt werden.

Macht der Reiter einen Fehler, muss er die Aktion wiederholen.

Wenn ihr im Team spielt, sollten die anderen Team-Mitglieder den Reiter natürlich kräftig anfeuern.

Seid ihr am Ende des Parcours angekommen, sammelt ihr mit dem Ende eures Pferdestabs eine Symbol-Karte auf, von der ihr glaubt, dass sie mit einem Symbol-Chip eures Teams übereinstimmt, und reitet mit ihr zurück zum Start. Auf dem Rückweg müsst ihr die Aktionen auf den Parcours-Karten nicht ausführen. Reitet einfach seitlich am Parcours vorbei, aber nur so schnell, dass ihr die Karte am Ende des Pferdestabs nicht verliert. Ansonsten müsst ihr sie neu aufsammeln und könnt dann erst weiterreiten. Im Ziel angekommen, nehmt ihr die Karte vom Pferdestab und legt sie neben die verdeckten Chips.

Spielt ihr mit mehr als 2 Spielern, übergebt ihr das Pferd schnell an den nächsten Spieler eures Teams und dieser reitet los, um die nächste Karte zu holen. Besteht das Team nur aus einem Spieler, steigt dieser, wieder am Start angekommen, einmal vom Pferd ab, legt das Pferd kurz auf den Boden, sitzt dann erst wieder auf und reitet erneut los, um die nächste Karte zu holen.

Am Ende des Pferdestabs befindet sich ein Magnet, mit dem ihr die Symbol-Karten aufnehmen könnt. Beim Aufsammeln der Karte bleibt ihr auf dem Pferd sitzen, geht in die Hocke, bis ihr mit dem Stabende die Karte erreicht und einsammeln könnt.



## Spielende und Auswertung



Das Spiel endet sofort, wenn ein Team 4 Symbol-Karten zum Start zurückgebracht und neben jeden verdeckten Symbol-Chip eine Karte gelegt hat. Das Team ruft laut gemeinsam „Geschafft!“

Das andere Team muss daraufhin sofort stoppen und darf keine weitere Symbol-Karte mehr zurückbringen.

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 die Ziellinie.

Nun decken beide Teams die Symbol-Chips auf und vergleichen die Übereinstimmungen. Jede Übereinstimmung zwischen einer Symbol-Karte und einem Symbol-Chip 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.



## Zwei 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 Symbol-Karten den verdeckten Chips zu. Nur jede genaue Übereinstimmung zählt hinterher beim Aufdecken 1 Punkt.

### ■ Variante 2



Auch hier spielt ihr wie oben beschrieben. Einzige Änderung: Die Symbol-Chips werden am Start nicht umgedreht, sondern bleiben das ganze Spiel über offen liegen. Dafür liegen aber die Symbol-Karten am Ende des Parcours verdeckt. Ihr seht euch die Symbolkarten vor Spielbeginn einmal genau an und versucht, euch ihre Lage zu merken. Dann dreht ihr die Karten um, und das Spiel beginnt. Hat ein Reiter eine Symbol-Karte ins Ziel gebracht, nimmt er sie vom Pferdestab und schaut sie sich an. Liegt für euer Team ein passender Symbol-Chip offen, legt ihr die Karte dazu. Habt ihr keinen passenden Chip, legt ihr die eingesammelte Karte zur Seite und der nächste Spieler reitet los, um eine weitere Karte einzusammeln. Achtung: Ihr dürft nur Symbol-Karten eures Teams einsammeln.

Das Team, das als Erstes zu jedem seiner 4 Symbol-Chips die passende Karte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



# Spiel 2



Auf dem Martinshof findet ein ganz besonderes Wettreiten statt. Es geht nicht nur darum, schnell und geschickt zu sein, sondern auch darum, einen kühlen Kopf zu bewahren und sein Wissen unter Beweis zu stellen.

Für dieses Spiel braucht ihr alle Spielmaterialien außer die Symbol-Chips und eine Person, die lesen kann. Bestimmt hilft euch auch ein Erwachsener.

## Spielvorbereitungen



Der Aufbau des Spiels ist wie bei Spiel 1. Nur die Symbol-Chips braucht ihr für dieses Spiel nicht. Legt am Start zusätzlich den gemischten Stapel mit den Quiz-Fragen bereit. Die Seite, mit der ihr spielen möchtet, liegt offen.

Entscheidet euch vor dem Spiel gemeinsam mit welcher Seite der Quizkarten ihr spielen möchtet. Zu jeder Frage gibt es vier Antwortmöglichkeiten, die jeweils mit einem Symbol gekennzeichnet sind. Dies sind die gleichen Symbole wie auf den Symbolkarten.

Auf den blauen Seiten befinden sich Fragen aus der Bibi- und-Tina-Welt. Also ein Kinderspiel für echte Bibi- und-Tina-Fans!

Auf den gelben Seiten findet ihr allgemeine Fragen aus dem Bereich Pferde und Reiten.



Auf der jeweils anderen Seite jeder Karte seht ihr das Symbol der richtigen Antwort, also die Lösung.

## Und los geht's!



Nehmt die oberste Quiz-Karte vom Stapel und lest die Aufgabe laut vor, oder lasst sie euch vorlesen. Wichtig: Ihr dürft die Karte nicht umdrehen, denn dort steht ja die Lösung.

Beratet nun im Team, welche die richtige Antwort ist, und schaut nach, welches Symbol vor dieser Antwortmöglichkeit steht. Eure Aufgabe ist es jetzt, die Symbolkarte mit dem gleichen Symbol am Ende des Parcours einzusammeln und zurückzubringen.

Auf ein Startkommando reiten die beiden Startspieler los, durchreiten den Parcours (hier gelten die Regeln wie im Spiel 1), sammeln die Karte, von der sie glauben, dass sie das richtige Symbol zeigt, ein und bringen sie zum Start zurück. Sind beide Reiter zurück, dreht ihr die Quiz-Karte um, und kontrolliert, welches die richtige Antwort ist.

Das Team, das die richtige Symbolkarte eingesammelt hat, erhält die Quiz-Karte. Haben beide Teams die richtige Symbolkarte eingesammelt, gewinnt das Team die Karte, das zuerst wieder am Start war.

Das Team, das als Erstes 3 Quizkarten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



# Parcours-Karten



**Hindernis-Sprung:** Reite vor die Karte, bleibe kurz stehen und spring dann mit geschlossenen Beinen über die Karte.



**Zirkel:** Reite im Kreis um die Karte und dann geradeaus weiter.



**Doppelter-Hindernis-Sprung:** Spring über die Karte (hier musst du die Beine nicht geschlossen halten). Dreh dich dahinter um und spring zurück über die Karte. Dreh dich wieder um und reite geradeaus weiter.



**Achter:** Reite eine Acht um die Karte und dann geradeaus weiter.



**Pirouette:** Stoppe kurz vor der Karte und drehe dich auf der Stelle einmal um dich selbst und reite dann geradeaus weiter.



**Lockerungsübung:** Reite bis vor die Karte, sitze ab und lege das Steckenpferd vorsichtig neben dich. Dann machst du dreimal einen „Hampelmann“, nimmst dein Pferd, sitzt wieder auf und reitest geradeaus weiter.



Schau dir auch das Video zum Spiel an.

© 2016 KIDDINX Studios GmbH, Berlin

Art.-Nr.: 40577

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

Achtung! Nur für den Hausgebrauch. Nur auf ebenen, sauberen und trockenen Oberflächen verwenden. Nicht in der Nähe von Hindernissen, z. B. Elektrokabeln, verwenden.

