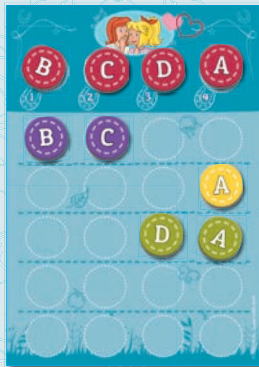


Wer an der Reihe war und die Frage beantwortet hat, erhält für jede Person, die eine perfekte Einschätzung abgegeben hat – also alles richtig getippt hat – je einen Punkt.

Beispiel: Nur die richtig gelegten Tipp-Chips bleiben liegen. So könnt ihr schnell sehen, wer wie viele Punkte erhält. In diesem Fall wären das für Lila 2 Punkte, für Gelb 1 Punkt und für Grün 2 Punkte.



Spielende

Ziel

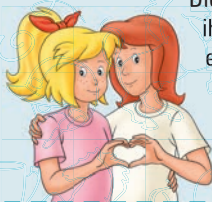
Sobald jemand von euch nach der Wertung einer Karte auf dem letzten Feld der Laufleiste (Ziel) angekommen ist, hat diese Person gewonnen.

Einfachere Spielvariante

Ihr könnt euch natürlich auch entscheiden, das Spiel so zu spielen, dass ihr immer nur auf die Antwort setzt, die am ehesten auf euch zutrifft. In diesem Fall legt die Person, die gefragt wird, immer nur den Chip verdeckt auf das erste Feld der Spieltafel, der der gewählten Antwortmöglichkeit entspricht.

Die anderen legen dann auch jeweils nur einen Chip mit ihrem Tipp darunter. Wichtig dabei: Passt auf, dass ihr alle eure Tipp-Chips verdeckt haltet!

Da ihr so etwas langsamer auf der Laufleiste vorankommt, könnt ihr euch natürlich auch vor dem Spiel entscheiden, nur eine Schachtelrunde zu drehen.



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Spielkonzept: Kai Haferkamp
Grafik: Alexander Wollinsky
Redaktion: Meike Wilken

bibiuandtina.de

© 2024 KIDDINX Studios GmbH, Berlin
Redaktion KIDDINX Studios: Jutta Dahn

Art.-Nr.: 40654

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele



Änderungen vorbehalten.

Bibi&Tina®

Beste Freundinnen



Ihr seid beste Freundinnen wie Bibi und Tina und wisst über eure kleinen und großen Geheimnisse, Träume und Wünsche Bescheid? Findet in diesem Spiel heraus, wie gut ihr euch wirklich kennt! Jede Menge spannende Fragekarten zur Welt vom Bibi&Tina und anderen spannenden Themenbereichen stellen euch immer wieder neu auf die Probe. Jeweils vier Antwortmöglichkeiten gibt es. Du weißt, wie du dich entscheidest? Aber kennst du auch die Antworten deiner Freundinnen?

Wer die anderen am besten einschätzen kann, sammelt die meisten Punkte und gewinnt.

Spielmaterial

6 Gewinnmarker
(in 6 verschiedenen Farben)

24 Tipp-Chips
(je 4 pro Farbe)

1 Spieltafel



1 Laufleiste auf den Seiten
des Schachtelunterteils

120 Fragekarten

Worum geht es?

Auf jeder Kartenseite findet ihr eine Frage und vier dazugehörige Antwortmöglichkeiten. Es geht darum, die vier Antwortmöglichkeiten in eine persönliche Reihenfolge zu bringen, zum Beispiel von „mag ich besonders“ bis „mag ich nicht so sehr“, oder „trifft auf mich am ehesten zu“ bis „trifft nicht so sehr auf mich zu“.

Die Person, die gefragt wird, überlegt, in welcher Reihenfolge sie die Antwortmöglichkeiten für sich ordnen würde, und legt ihre Tipp-Chips entsprechend ab. Dann tippen die anderen, wie sie sich entschieden hat. Für Übereinstimmungen gibt es bei der Wertung Gewinnpunkte.



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Spielmaterialien vorsichtig aus den Stanztafeln.

Entscheidet euch vor jedem Spiel jeweils für eine Farbe und nehmt euch den Gewinnmarker und die 4 Tipp-Chips dieser Farbe. Übrige Marker und Tipp-Chips legt ihr aus dem Spiel.

Mischt die Fragekarten und legt sie als Stapel – entweder mit der blauen oder mit der rosa Seite nach oben – bereit.



Die Karten haben jeweils eine rosa und eine blaue Seite. Inhaltlich macht die Farbe keinen Unterschied. Sie hilft euch lediglich den Überblick zu behalten, mit welchen Karten ihr schon gespielt habt. Unser Tipp: Spielt erst alle Fragen der rosa Seiten durch und nehmt dann die blauen Karten, oder umgekehrt.

Start

Stellt das Schachtelunterteil in die Mitte und steckt eure Gewinnmarker auf das Startfeld (Start). Die kleine 1 an eurem Marker sollte dabei nach außen zeigen.



Die Laufleiste ist in einzelne Felder unterteilt und führt zweimal um die Schachtel. Auf ihr zieht ihr eure Gewinnmarker in Pfeilrichtung weiter, entsprechend den Punkten, die ihr während des Spiels sammelt. Jedes Feld zählt dabei einen Punkt, und natürlich können auf jedem Feld mehrere Gewinnmarker platziert sein. Habt ihr die Schachtel einmal umrundet, gilt ab Feld 14 nicht mehr die Zählung des oberen Teils der Leiste, sondern die Zahlen des unteren Teils. Wenn ihr auf Feld 14 zieht, dreht euren Gewinnmarker um, sodass die kleine 2 am Marker nach außen zeigt.

Natürlich könnt ihr euch für ein kürzeres Spiel auch entscheiden, die Schachtel nur einmal zu umrunden.

Legt zum Schluss noch die Spieltafel daneben.

Jetzt kann es losgehen!

Wer zuletzt auf einem Pferd saß, beginnt. Das bist du? Dann zieht die Person links neben dir die oberste Karte vom Stapel und liest die Frage auf der Rückseite und die vier Antwortmöglichkeiten vor. Nun überlegst du, in welcher Reihenfolge die Antworten auf dich zutreffen und legst deine vier Tipp-Chips entsprechend **verdeckt** auf der obersten Reihe der Spieltafel ab. Der Tipp-Chip mit dem Buchstaben der Antwort, die dir am meisten zusagt, kommt auf das Feld mit der 1. Die anderen Chips legst du auf die drei Felder rechts daneben, – entsprechend deiner gewählten Reihenfolge.



Nun müssen die anderen dich einschätzen. Dafür legen sie jeweils reihum in die Reihen darunter ihre Tipp-Chips **verdeckt** in der Reihenfolge, von der sie glauben, dass sie deiner Reihenfolge entspricht.

Auswertung

Haben alle ihre Tipps abgegeben und ihre Chips platziert, werden die Tipp-Chips aufgedeckt. Um es spannender zu machen, decken zuerst die anderen, die dich eingeschätzt haben, der Reihe nach ihre Chips auf.

Wenn ihr mögt, könnt ihr eure Tipps dabei auch kommentieren und erklären, warum ihr glaubt, dass die gefragte Person so oder so geantwortet hat.

Zum Schluss deckst du deine Chips auf und kannst, wenn du magst, kurz erklären, warum du dich so entschieden hast. Nun schauen alle, an welcher Stelle das mit ihrer Einschätzung übereinstimmt.

Schaut, wie viele Übereinstimmungen es gibt. Entfernt dazu einfach alle falsch platzierten Tipp-Chips, bis nur noch die richtig gelegten übrig sind.

Eine Übereinstimmung gibt es, wenn euer Chip an der gleichen Position den gleichen Buchstaben zeigt, wie der Chip der Person, die gefragt war.

Für jede Übereinstimmung, die ihr jeweils erzielen konntet, dürft ihr euren Gewinnmarker auf der Laufleiste ein Feld weitersetzen.