Kai Haferkamp

Bibi Blocksberg Hexenkugel

SPIELANLEITUNG

Bibi und ihre Junghexenfreundinnen Schubia, Flauipaui, Xenia und Arkadia haben sich heimlich in das Hexenlabor von Bibis Mutter Barbara geschlichen, um deren Hexenkugel zu befragen. Jedoch wissen sie nicht, dass Barbara ihre Hexenkugel mit einem Sicherungshexspruch versehen hat. Was für eine Überraschung! Als Bibi und ihre Freundinnen ihre Hexsprüche aufsagen, wird der mütterliche Abwehr-Hexspruch aktiviert und lauter verrückte Dinge passieren! Ein lustiges Chaos entsteht: Bibi kann nicht mehr geradeaus laufen, Schubia macht einen Hampelmann, Xenia krabbelt wie eine Spinne und Arkadia hat plötzlich einen Elefantenrüssel ...
Ein hexischer Riesenspaß für kleine und große Bibi-Fans!

SPIELMATERIAL

17 Chips

(4x rot, 4x gelb, 4x blau, 4x grün und 1x weiß)

1 Hexenkugel

(Batterien sind nicht im Spiel enthalten!)
Ihr benötigt 3 Batterien AA.

20 Karten

1 HEX-HEX!-Aufkleber

(zum Aufkleben auf den Sockel der Hexenkugel)

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel legt ihr drei Batterien (Typ Mignon AA) in das Batteriefach auf der Hexenkugel-Unterseite (siehe Abb.) Zu Beginn jedes Spiels schaltet ihr die Hexenkugel ein. Stellt dazu den Schalter auf der Unterseite auf ON. Platziert die Hexenkugel auf dem Tisch, sodass alle sie gut sehen können.

Jetzt breitet ihr die Chips in der Tischmitte aus, sodass sie für alle gut erreichbar sind. Der weiße Chip ist immer dabei. Die Anzahl der anderen Chips (blau, gelb, grün, rot) hängt von der Personenzahl ab.

Bei 2 Personen: von jeder Farbe 1 Chip
Bei 3 Personen: von jeder Farbe 2 Chips
Bei 4 Personen: von jeder Farbe 3 Chips
Bei 5 Personen: von jeder Farbe 4 Chips

Mischt die Karten und legt sie verdeckt als Stapel bereit.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt ein Bibi-Blocksberg-Hörspiel gehört hat, beginnt.
Du aktivierst die Hexenkugel, indem du mit der Hand von oben auf die Kugel drückst. Die Kugel erstrahlt nun in hexisch bunten Farben.
Alle spielen gleichzeitig und beginnen nun mit ihren Händen über den ausliegenden Chips zu kreisen. Ihr könnt dabei auch Hexsprüche murmeln, z.B. „Eene meene Hexentipp, her zu mir du bunter Chip! HEX-HEX!"
Wenn das Lichtspiel nach einiger Zeit stoppt, ertönt ein neuer Ton. Hört genau hin, welcher es ist, und reagiert schnell.

Entweder

(a) Es ertönt das Hexgeräusch „Plingpling" UND die Kugel leuchtet in einer Farbe:

Nun müsst ihr schnell zugreifen und versuchen, einen Chip zu bekommen, der farblich dem Licht der Hexenkugel entspricht. Das heißt, wenn die Hexenkugel bei Rot stehen bleibt, müsst ihr euch einen der roten Chips schnappen.
Da immer ein Chip weniger auf dem Tisch liegt als Personen mitspielen, wird jemand von euch leer ausgehen. Nun wird der Abwehr-Hexspruch aktiv: Hast du keinen Chip greifen können, deckst du die oberste Karte des Stapels auf und führst die dort abgebildete Aktion aus. Anschließend legst du die Karte vor dir ab.

oder

(b) Bibi ruft „HEX-HEX!" UND die Kugel leuchtet nicht mehr:

Nun müsst ihr alle schnell den einen weißen Chip greifen. Bibi hat es geschafft, den Abwehr-Hexspruch zu deaktivieren. Jedoch hat sie dabei jemanden von euch versehentlich verhext. Hast du den weißen Chip geschnappt, deckst du die oberste Karte des Stapels auf und gibst sie jemand anderem aus der Runde. Diese Person führt die abgebildete Aktion aus und legt anschließend die Karte vor sich ab.

Nachdem die Aktion durchgeführt wurde, legt alle Chips wieder in die Mitte zurück und die nächste Person im Uhrzeigersinn aktiviert die Hexenkugel.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist. Bei diesem Spiel kann niemand wirklich verlieren, denn alle hatten sicher eine Menge Spaß und haben viel gelacht.
Oder ihr entscheidet, dass gewinnt, wer die wenigsten Karten vor sich liegen hat. Bei Gleichstand lasst die Hexenkugel entscheiden. Legt von jeder Farbe nur einen Chip aus und aktiviert erneut die Kugel. Wer sich zuerst den passenden Chip schnappt, gewinnt.

Am Ende des Spiels stellt ihr den Schalter auf der Hexenkugel-Unterseite wieder auf OFF.

SPIELVARIANTE

Spielvorbereitung

Bei dieser Variante stellt ihr die Hexenkugel auf den Boden, sodass sie alle gut sehen können. Je nach Personenzahl (siehe oben) breitet ihr die Chips um die Kugel herum aus. Achtet darauf, dass zwischen den Chips genügend Platz ist. Auch bei dieser Variante mischt ihr die Karten gut durch und bildet einen Stapel.

Spielablauf

Der Spielablauf ist wie oben beschrieben, nur dass ihr hier nicht mit den Händen über den ausliegenden Chips kreist, sondern so tut, als würdet ihr, wie kleine Hexen auf einem Besen, um die Hexenkugel herumfliegen. Anstatt die Chips mit der Hand zu greifen, stellt ihr euch alle schnellstmöglich mit einem Fuß auf einen passenden Chip.

Spielende

Auch hier endet das Spiel, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist.

TIPPS:

- Noch mehr Leuchtkraft hat die Hexenkugel in einem leicht abgedunkelten Raum.
- Wenn ihr das Spiel verkürzen wollt, nehmt einfach weniger Karten in den Stapel.

IHR HABT NOCH ANDERE IDEEN FÜR LUSTIGE AKTIONEN?

Kein Problem: Sagt einfach an, bevor ihr die Kugel aktiviert, was man machen muss. Wie wär's denn z.B. mit folgenden Ideen:

- Sprich und bewege dich wie ein Roboter.
- Lege ein Buch auf deinen Kopf und laufe damit durch das Zimmer, ohne dass das Buch auf den Boden fällt.
- Gackere wie ein Huhn und flattere mit den Armen.

www.bibiblocksberg.de

Art.-Nr. 40458
Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

© 2025 KIDDINX Studios GmbH, Berlin
Lizenz durch KIDDINX Media GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin
www.kiddinx.de

Schmidt