



Bibi Blocksberg – Das geheimnisvolle Schloss

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Bibi Blocksberg – Das geheimnisvolle Schloss ist ein Laufspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren. Ihr führt eine der vier Junghexen über einen Weg durch ein Schloss bis hinauf zum höchsten Turm. Unterwegs lauern Fallen, die eine Figur zurück zum Start schicken können.

Spielziel

Bringe deine Junghexe als Erste auf das letzte Feld des höchsten Turms. Dort wartet hinter der Tür die Belohnung.

Vorbereitung

Stellt die vier Figuren Bibi, Schubia, Flauipai und Arkadia an den Anfang des Weges. Setzt die beiden kleineren Türme zusammen und steckt sie gemeinsam mit dem großen Turm auf das Schloss. Schiebt den Hebel hinten am hohen Turm nach links, damit die Tür in der Öffnung sichtbar ist. Legt die Drehscheibe in die Tischmitte und wählt eure Figuren aus.

So spielt ihr

- 1 Wer an der Reihe ist, dreht den Pfeil auf der Scheibe an.
- 2 Bleibt der Pfeil bei einer Zahl stehen, rückst du deine Figur um so viele Wegfelder vor.
- 3 Ist das Zielfeld von einer anderen Figur besetzt, stellst du deine Hexe auf das nächste freie Feld.
- 4 Zeigt der Pfeil auf ein rosa Feld oder auf das rosa HEX-HEX-Feld, rufst du "Hex-hex!" und drückst die Fahne auf dem Schlossdach nach unten. Damit löst du eine von Manias Fallen aus.
- 5 Gerät eine Junghexe in eine Falle, wandert sie zurück zum Start und beginnt von vorn.
- 6 Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

So gewinnt ihr

Wer zuerst das letzte Feld auf dem höchsten Turm erreicht, gewinnt. Erst dann öffnet sich die Tür, hinter der Mania mit einer Woche ohne Hexhausaufgaben wartet.

Spielziel

Alle Junghexen liefern sich ein Wettrennen durch das geheimnisvolle Schloss. Ziel ist der höchste Turm: Du sollst deine Figur so schnell wie möglich dorthin bringen. Wer zuerst die Tür des Turms beziehungsweise das letzte Feld darauf erreicht, gewinnt die Partie und erhält Manias Belohnung.

Spielmaterial

4 Spielfiguren (Bibi, Schubia, Flauipai, Arkadia)

1 Schloss mit Weg und Fahne

1 Großer Turm

2 Kleinere Türme

1 Drehscheibe mit Drehpfeil

Spielaufbau

- Bibi, Schubia, Flauipai und Arkadia – die vier Spielfiguren – kommen dorthin, wo der Weg durch das Schloss beginnt.
- Setzt die beiden kleineren Türme zusammen.
- Anschließend werden die zwei kleinen Türme sowie der große Turm auf das Schloss gesteckt.
- Auf der Rückseite des hohen Turms sitzt ein Hebel: Schiebt ihn so weit nach links, dass in der Öffnung die Tür erscheint.
- Die Drehscheibe samt Drehpfeil wird bereitgelegt.
- Jeder wählt eine Figur: Bibi Blocksberg, die Punkerhexe Schubia, die verträumte Flauipai oder Arkadia, den Disco-Fan.

Spielbeginn

Sobald das Schloss aufgebaut ist und jeder eine Junghexe gewählt hat, kann der Wettlauf losgehen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Die Quelle legt nicht fest, wer die erste Runde eröffnet.

Spielablauf

Der Drehpfeil bestimmt alles

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Bist du dran, bringst du den Pfeil auf der Drehscheibe zum Kreisen und wartest ab, wo er zum Stehen kommt.

- 1 Zeigt der Pfeil auf eine Zahl, rückst du mit deiner Junghexe genau so viele Wegfelder vor.
- 2 Ist das Zielfeld bereits von einer anderen Figur belegt, stellst du deine Hexe auf das nächste freie Feld dahinter.
- 3 Danach reichst du die Scheibe weiter.

Hex-hex und Manias Fallen

Ebenso kann der Pfeil auf einem rosa Feld der Drehscheibe oder auf dem rosa "HEX-HEX-Feld" landen. In diesem Fall rufst du laut "Hex-hex!" und drückst die Schlossfahne, die oben auf dem Dach sitzt, herunter. So löst du eine der Fallen aus, mit denen Mania den Junghexen auflauert. Im Schloss können sich zum Beispiel Falltüren öffnen, und ein verhexter Baum schickt Figuren zum Start zurück.

Zurück zum Start

Gerät eine Junghexe in eine solche Falle, muss sie zurück an den Anfang des Weges. Von dort beginnt sie ihren Aufstieg neu. Das kann jede Figur treffen, also auch die des Spielers, der die Fahne gedrückt hat.

Der Weg nach oben

Der Weg führt durch das Schloss und schließlich auf den höchsten Turm. Das letzte Feld dort ist gleichzeitig das Zielfeld: Wer es betritt, beendet das Spiel.

Der Spielzug

- 1 Drehpfeil auf der Scheibe in Bewegung setzen.
- 2 Ergebnis ablesen: Zahl und/oder rosa Feld.
- 3 Bei einer Zahl die eigene Figur um so viele Wegfelder vorrücken.
- 4 Ist das Zielfeld besetzt, auf das nächste freie Feld weitergehen.
- 5 Bei einem rosa Feld oder dem HEX-HEX-Feld "Hex-hex!" rufen und die Fahne auf dem Schlossdach nach unten drücken.
- 6 Figuren, die in eine ausgelöste Falle geraten, zurück zum Start stellen.
- 7 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Besetzte Felder werden übersprungen: Deine Figur kommt auf das nächste freie Feld.
- Rosa Feld oder HEX-HEX-Feld heißt immer: "Hex-hex!" rufen und die Fahne drücken.
- Eine Figur, die in eine Falle gerät, startet komplett neu vom Anfang des Weges.
- Damit die Turmtür am Spielende funktioniert, muss der Hebel hinten am hohen Turm vor dem Spiel nach links geschoben sein.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Junghexe das letzte Feld auf dem höchsten Turm betritt. Dieser Spieler gewinnt sofort. Erst in diesem Moment öffnet sich die Tür im Turm, hinter der Mania mit der Belohnung wartet: eine Woche ohne Hexhausaufgaben. Zu einem Gleichstand kann es nicht kommen, weil immer nur eine Figur zuerst ankommt.

Tipps

- Die Fahne musst du drücken, auch wenn deine eigene Hexe weit vorn steht. Rechne also damit, dass es dich selbst zurückwerfen kann.
- Ein Vorsprung ist nie sicher, solange noch Fallen ausgelöst werden können.
- Weil besetzte Felder übersprungen werden, kommst du gelegentlich ein Feld weiter als die gedrehte Zahl.
- Für kleinere Kinder lohnt es sich, das Rufen von "Hex-hex!" und das Drücken der Fahne vor der ersten Runde einmal gemeinsam zu üben.

Häufige Fragen

Wie weit darf ich ziehen?

Du drehst den Pfeil auf der Scheibe. Die Zahl, bei der er stehen bleibt, gibt an, um wie viele Wegfelder du deine Junghexe vorwärts bewegst.

Was passiert, wenn mein Zielfeld schon besetzt ist?

Dann stellst du deine Junghexe auf das nächste freie Feld. Zwei Figuren stehen also nie auf demselben Feld.

Wann muss ich die Fahne auf dem Dach drücken?

Immer dann, wenn der Pfeil ein rosa Feld der Drehscheibe oder das rosa HEX-HEX-Feld anzeigt. Dazu rufst du "Hex-hex!".

Was passiert mit einer Figur, die in eine Falle gerät?

Sie muss zurück zum Start und beginnt den Weg dort von neuem.

Kann ich meine eigene Figur mit der Fahne zurückwerfen?

Die Regel nennt keine Ausnahme für die eigene Hexe. Jede Junghexe, die in eine ausgelöste Falle gerät, geht zurück zum Start.

Darf ich auch ziehen, wenn der Pfeil nur auf ein rosa Feld zeigt?

Die deutschen Regeln beschreiben das rosa Feld als Zusatz zur Zahl. Die französische und italienische Fassung erwähnen ausdrücklich, dass der Pfeil auch nur ein rosa Feld anzeigen kann – dann wird lediglich die Falle ausgelöst.

Wann öffnet sich die Tür im hohen Turm?

Erst wenn die erste Junghexe das letzte Feld auf dem höchsten Turm betritt. Dahinter wartet Mania mit der Belohnung.

Wer beginnt das Spiel?

Dazu sagt die Anleitung nichts. Festgelegt ist nur, dass im Uhrzeigersinn gespielt wird.

Muss der Hebel am Turm eine bestimmte Stellung haben?

Ja. Vor dem Spiel schiebst du den Hebel auf der Rückseite des hohen Turms nach links, damit die Tür in der Öffnung zu sehen ist.

Wie viele Personen können mitspielen?

Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren ausgelegt. Es stehen vier Junghexenfiguren zur Auswahl.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 16.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/bibi-blocksberg-das-geheimnisvolle-schloss/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/bibi-blocksberg-das-geheimnisvolle-schloss/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 16.09.2026