



Jeux Ravensburger® 21889 9

Auteur : Kai Haferkamp  
 Design : Kinetik, Kreppold, DE Ravensburger,  
 Nadine Colin (règle du jeu)  
 Illustrations : Kinetik



**Un jeu d'adresse pour  
 1 à 4 joueurs de 4 à 99 ans**

### Contenu :

- 1 support en trois parties  
 (le torrent et les deux berges)
- 2 troncs d'arbre de trois couleurs
- 1 castor sonore
- 1 bâtonnet en bois



La mission de Billy le castor est de veiller sur tous les troncs. Mais ces chenapans d'enfants castors essayent sans arrêt de les lui voler. Ils les poussent avec précaution hors du barrage ; la tension monte ! Avec beaucoup de doigté et une portion de chance, ils réussissent à s'emparer d'un tronc ou d'un autre. Mais soudain, badaboum ! Le barrage s'écroule avec fracas. Billy s'aperçoit alors de cette audace et peste à n'en plus finir. Qui réussira à s'emparer du maximum de troncs sans se faire remarquer ?

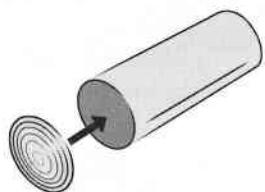
### But du jeu

Il s'agit de s'emparer le premier de 2 troncs marron, 2 orange et 2 jaunes.

## Avant la première partie

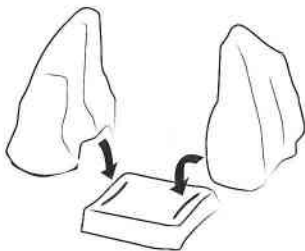
Avant de jouer pour la première fois, assembler les troncs. Clipser à chaque tronc d'arbre un embout de la couleur correspondante. Celui-ci est prêt.

*Attention : Une fois l'embout clipsé, le tronc ne peut plus être démonté ! Bien contrôler à chaque fois que les deux pièces sont de la même couleur.*



## Préparation

- Assembler les deux berges à gauche et à droite du torrent et placer le support au milieu de la table.



- Entasser les troncs entre les berges sans se soucier des couleurs : placer d'abord 5 troncs sur l'eau, puis 6 troncs par-dessus, puis de nouveau 5, etc. La rangée supérieure doit comporter 4 troncs.
- Timber possède un interrupteur sur le ventre. Allumer et poser délicatement le castor au sommet du barrage, comme le montre l'illustration ci-contre. Il se peut qu'il se mette immédiatement à crier, mais cela n'a pas d'importance.

Une fois posé, il se calmera après quelques instants.

- Les joueurs s'asseyent de manière à bien voir les troncs, peu importe que ce soit face ou derrière le jeu, car les deux côtés sont équivalents.
- Garder le bâtonnet à proximité.

## La partie commence

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'un montre.

### 1. Poussée d'un tronc

Quand vient son tour, le joueur prend le bâtonnet. Il essaye alors de pousser doucement **un tronc** du barrage sans que les autres ne bougent trop ou même que l'ensemble ne s'écroule.



Placer le bâtonnet au centre du tronc et pousser jusqu'à ce qu'il tombe de l'autre côté.

Il est **interdit** de toucher aux troncs de la **rangée supérieure**. Si tous les troncs de la couleur recherchée se trouvent dans la rangée supérieure, le joueur peut reformer le barrage avant de pousser un tronc.

### 2. Observer les réactions du castor

- Dans le cas où le castor ne remarque rien et **ne râle pas** :

Si le joueur réussit à pousser un tronc du barrage sans se faire remarquer par le castor, il peut garder le tronc. Il le pose devant lui et c'est au tour du joueur suivant.



Avant de pousser, bien faire attention à la couleur qui manque encore. Si un joueur pousse un tronc dont il possède déjà deux exemplaires de la même couleur, il est obligé de l'offrir à l'un de ses adversaires qui en a encore besoin.

S'il pousse plus d'un tronc du barrage, il ne peut en garder qu'un et doit offrir tout tronc supplémentaire à l'un de ses adversaires qui en a encore besoin.

Si aucun d'eux n'a besoin de ce tronc, le joueur le remet simplement sur le barrage. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

- Dans le cas où le castor **se met à crier** : Si, en poussant un tronc, le joueur fait trop bouger le barrage ou l'écroule, le castor se met à crier. Il doit rendre à au castor le tronc qu'il voulait lui voler. Il retire alors le castor du tas, replace le tronc tombé au-dessus, remet le barrage en place, puis replace le castor au sommet. Il se peut que le castor râle de nouveau, mais il se calme après quelques instants. C'est ensuite au tour du joueur

suisant de jouer.

Si un joueur fait exprès de bouger la table et que le castor se met à crier, il doit remettre l'un de ses troncs sur le barrage.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur s'est emparé de 2 troncs marron, 2 orange et de 2 jaunes, il remporte la partie.

## Variantes

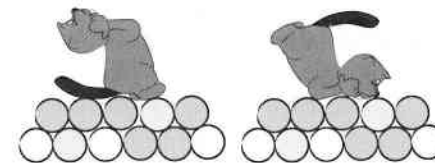
### ... solo

Combien réussiras-tu à pousser de troncs sans te faire remarquer par le castor ? 6 ? 9 ? Ou plus ? Essaie d'établir un record !



### ... avancée

Placer le castor sur le barrage, le nez en bas ou vers le haut et suivre les règles de base.





Ravensburger® Spiele Nr. 21 889 9

Autor: Kai Haferkamp  
 Design: Kinetic, Kreppold, DE Ravensburger,  
 Nadine Colin (Anleitung)  
 Illustration: Kinetic



**Ein biberstarkes Geschicklichkeitsspiel  
 für 1 – 4 Spieler von 4 – 99 Jahren**

**Inhalt**

- 1 dreiteilige Spiel Landschaft  
 (Bach mit zwei Uferseiten)
- 42 Baumstämme und 42 Scheiben  
 in drei Farben (10 orange, 12 gelbe  
 und 20 braune Stämme)
- 1 Biber
- 1 Holzstab



Auf alle Holzstämme sorgsam Acht zu geben, ist die Aufgabe von Billy Biber. Doch die frechen Biberkinder versuchen immer wieder, die Stämme zu stibitzen. Vorsichtig schieben sie diese aus dem Stapel heraus: Die Spannung steigt! Mit Fingerspitzengefühl und einer Portion Geschick gelingt es, den einen oder anderen Stamm zu ergattern. Doch plumps – plötzlich fällt der Holzstapel mit Radau zusammen. Billy Biber bemerkt den dreisten Klau und wettert, was das Zeug hält. Wer wird wohl die meisten Stämme unbemerkt erbeuten?

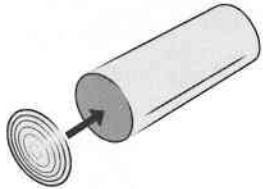
**Ziel des Spiels**

ist es, als Erster zwei braune, zwei orange und zwei gelbe Stämme zu sammeln.



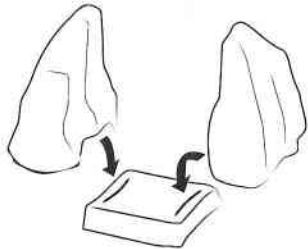
## Vor dem ersten Spiel

Bevor ihr Billy Biber zum ersten Mal spielt, steckt ihr die Baumstämme zusammen. Klickt immer eine farblich passende Scheibe in das offene Ende eines Stammes. Schon ist der Baumstamm fertig. *Achtung: Nach dem Einrasten kann der Baumstamm nicht mehr zerlegt werden! Achtet deshalb darauf, immer zwei gleichfarbige Teile zusammenzustecken.*



## Vorbereitung

- Steckt die beiden Uferteile links und rechts auf das Bachtteil und stellt die Spiel Landschaft in die Mitte des Tisches.



- Stapelt die Stämme zwischen den Ufern bunt durcheinander. Legt zuerst fünf Stämme auf das Wasser, dann sechs Stämme darauf, dann wieder fünf usw. Die oberste Reihe besteht dann aus vier Stämmen.
- Am Bauch von Billy Biber findet ihr einen Schalter. Schaltet ihn dort ein und legt ihn vorsichtig, wie rechts abgebildet, auf die oberste Stammreihe des Stapels. Es kann sein, dass er sofort losmeckert, aber das macht nichts. Wenn er erst einmal auf

den Stämmen liegt, beruhigt er sich gleich wieder.

- Setzt euch gegenüber, so dass ihr die Stämme gut sehen könnt. Dabei ist es egal, ob ihr von vorn oder von hinten auf das Spiel schaut, denn beide Seiten sind gleich.
- Legt den Holzstab bereit.

## Und los geht's!

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

### 1. Stamm herauschieben

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du den Stab. Versuche **einen Stamm** vorsichtig aus dem Holzstapel zu schieben, ohne dass sich der Rest des Stapels zuviel bewegt oder sogar einstürzt.



Setze den Stab in der Mitte eines Stammes an und schiebe nun den Stamm so weit, dass er auf der anderen Seite herausfällt.

Es ist **nicht erlaubt**, die Stämme der **obersten Reihe** zu bewegen. Sollten einmal alle Stämme der benötigten Farbe in der obersten Reihe liegen, darfst du, bevor du einen Stamm herauschiebst, den kompletten Stapel neu sortieren.

### 2. Billys Reaktionen beobachten

- Billy Biber merkt nichts und **meckert nicht**: Schaffst du es, einen Stamm aus dem Holzstapel zu schieben, ohne dass der Biber meckert, darfst du den Stamm behalten. Du legst ihn vor dir ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Achte beim Hinausschieben darauf, welche Farbe du noch brauchst: Schiebst du aus Versehen einen Stamm in einer Farbe heraus, in der du schon zwei Stämme hast, verschenkst du

den Stamm an einen beliebigen Mitspieler, der diesen Stamm noch brauchen kann.

Auch wenn du einmal mehr als einen Stamm aus dem Holzstapel schieben solltest, darfst du nur einen behalten und musst die übrigen an Mitspieler verschenken, die diese noch brauchen können.

Wenn keiner deiner Mitspieler einen Baumstamm benötigt, legst du ihn wieder auf den Stapel zurück. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Billy Biber **meckert lautstark los**:

Wenn sich beim Hinausschieben des Stammes der Holzstapel zuviel bewegt oder sogar zusammenfällt, meckert der Biber lautstark. Gib Billy Biber den Stamm, den du in diesem Zug stibitzt hast, deshalb wieder zurück. Du nimmst den Biber dazu vom Stapel, legst die hinuntergefallenen Stämme darauf,

rückst den Stapel wieder zurecht und setzt Billy Biber dann wieder obenauf. Es kann sein, dass Billy noch einmal meckert, aber er beruhigt sich auch gleich wieder. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn ein Spieler absichtlich am Tisch rüttelt und Billy daraufhin meckert, muss dieser Spieler einen der eigenen Stämme zurück auf den Stapel legen.

## Ende des Spiels

Sobald ein Spieler zwei braune, zwei orange und zwei gelbe Stämme ergattert hat, ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

## Spielvarianten

### ... für einen Spieler

Wie viele Stämme kannst du hinausschieben, ohne dass Billy Biber etwas merkt? Schaffst du 6? Oder sogar 9? Oder gar noch mehr? Versuche, einen Stammstibitzrekord aufzustellen!



### ... für Profis

Setze Billy Biber einfach einmal mit der Nase nach unten oder nach oben auf den Stapel und spiele das Spiel wie in der Grundregel beschrieben.

