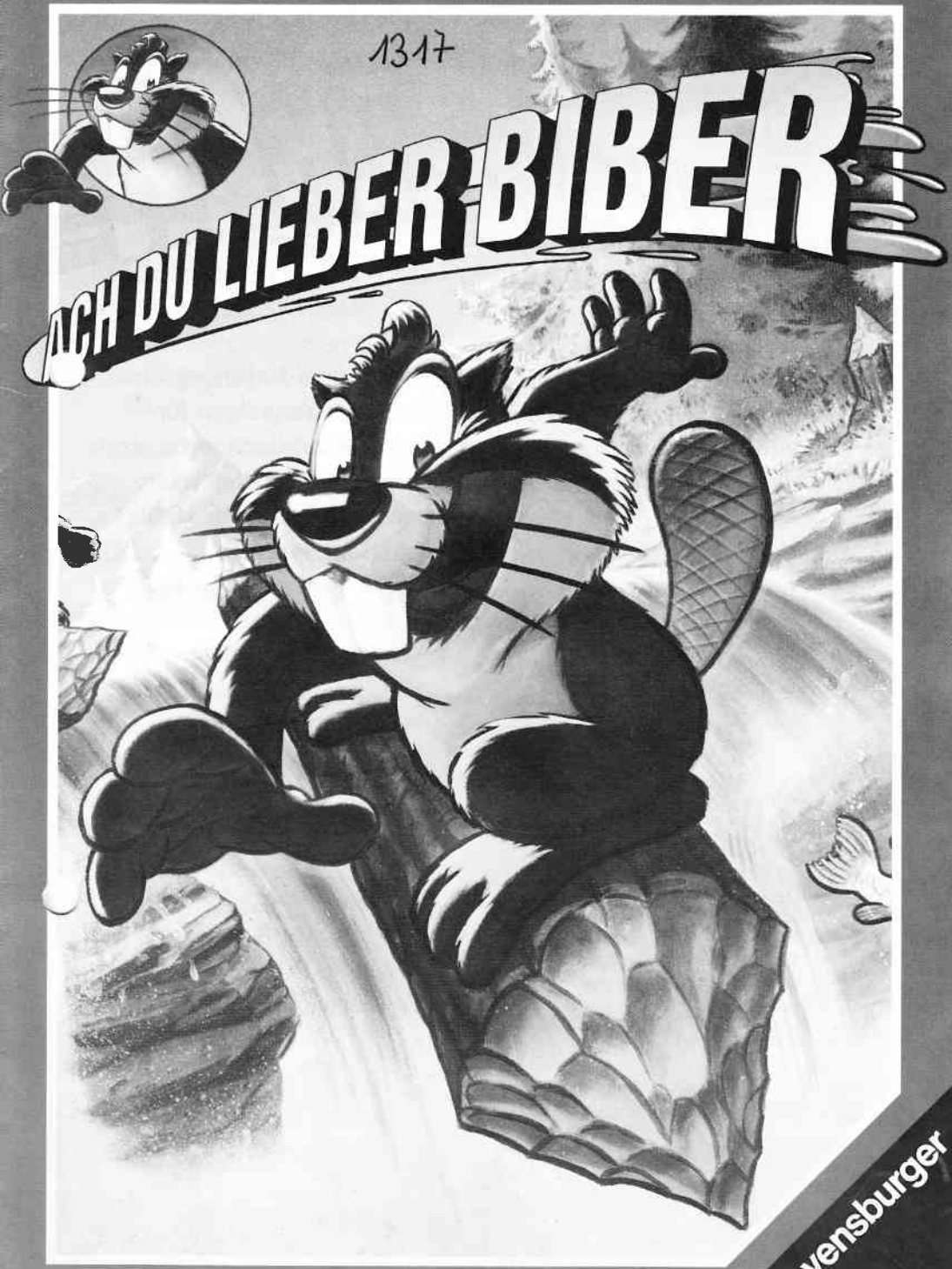
1317

ACH DU LIEBER BIBER



Ravensburger®

Ravensburger Spiele® Nr. 26099 7

Das biberstarke Schiebespiel
für 2 bis 6 Spieler
ab 6 Jahren

ACH DU LIEBER BIBER

Autor: Gunter Baars
Illustration: Hansi Helle
Design: NYC / GGK / Ravensburger
Photo: Clive Davis

Inhalt:

- 1 Fluß (dreidimensionales Spielfeld) mit Biberschieber (Baumstamm)
- 30 kleine Wasserchips
- 30 große Wasserchips
- 8 Aufkleber (Ereignischips)
- 14 Surf-Biber
  (2 mit dem Wert 3;
  4 mit dem Wert 4;
  2 mit dem Wert 5;
  4 mit dem Wert 6;
  2 mit dem Wert 7)
- 1 Würfel
- 2 Schuhe (Wert -3)
- 2 Flaschen (Wert -2)
- 2 Dosen (Wert -1)

Vor dem allerersten Spiel:
Spielmaterialien befinden sich auch unter dem Fluß. Die Surf-Biber und das Treibgut vorsichtig ausbrechen.

Baumstamm-Surfen, ein tierisches Vergnügen für jeden Biber! Doch wehe, er verliert das Gleichgewicht und purzelt ins kalte Naß.

Ziel des Spiels:

Wer die wenigsten Biber über die Wasserkante purzeln läßt und somit die wenigsten Biber-Platschpunkte sammelt, gewinnt das Spiel.

Immer wieder stört Treibgut; wie ein alter Schuh oder eine leere Dose, die lässige Surf-Partie der flotten Biber. Und das will nun wirklich keiner haben, oder?

Vorbereitung:

Das Spiel wird in die Mitte des Tisches gestellt. Der Biberschieber wird vorne an den Anschlag gelegt.

Die blauen Chips stellen das Wasser dar und werden bis auf drei große Chips kunterbunt durcheinander auf dem Spielfeld vor dem Biberschieber ausgelegt. Die restlichen 3 großen Wasserchips, die keinen Platz auf dem Fluß finden, werden dann benötigt, wenn der Biberschieber erstmals in Aktion tritt.

Die lustigen Surf-Biber und das Treibgut werden auf die blauen Chips gestellt.
Das Spiel macht am meisten Spaß, wenn die Biber und das Treibgut gleichmäßig auf dem Spielfeld verteilt werden, allerdings dürfen sie am Anfang nicht in der ersten Reihe, also direkt an der Wasserkante stehen.

Schon steht einer starken Schiebe-Surfpartie nichts mehr im Wege.

Los geht's:

Der Spieler mit den stärksten Nagezähnen darf das Spiel beginnen. Er schnappt sich den Würfel und würfelt. Nach ihm wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Hat er die grüne Seite gewürfelt, dann muß er mit dem Biberschieber schieben.

Würfelt er die rote Seite, dann kann er sich überlegen, ob er schieben oder lieber aussetzen will.

Wie wird geschoben?

Nachdem ein Spieler Grün gewürfelt hat, oder bei Rot nicht aussetzen will, nimmt er sich alle Chips, die keinen Platz auf dem Spielfeld gefunden haben (zu Spielbeginn also die 3 großen Wasserchips) und legt sie beliebig vor den Biberschieber.

Nun wird der Biberschieber vorsichtig nach vorne bis zum Anschlag geschoben, dabei kann er auch leicht schräg gestellt werden:

Die Chips schieben sich zusammen und bewegen sich in Richtung Wasserkante. Manche rutschen auch über die Wasserkante hinweg.

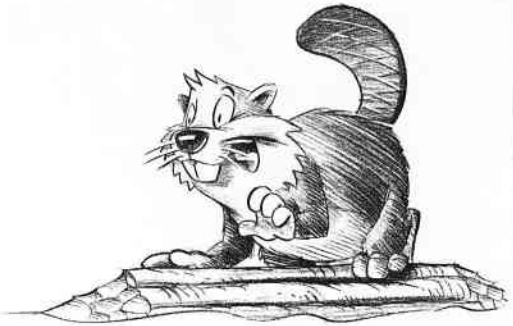
Purzelt beim Schieben einer (oder sogar mehrere) Surf-Biber an der Wasserkante ins Wasser, dann muß der Spieler diese(n) an sich nehmen.

Die Punktzahl auf dem Biber zeigt ihm an, wieviele Platschpunkte sich der Spieler eingehandelt hat.

Nach einmal Schieben kommt der linke Mitspieler an die Reihe.

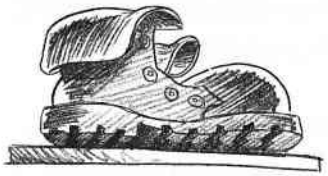
Zuerst muß er wieder würfeln und dann bei Grün alle Wasserchips, die sein rechter Nachbar gerade über die Wasserkante geschoben hat, vor den Biberschieber legen und losschieben.

Bei Rot kann er entweder schieben oder aussetzen; aber das wißt ihr ja eh' schon.



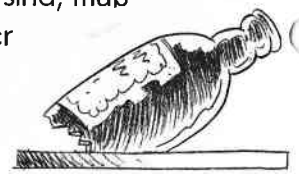
Die Treibgut-Teile

Richtig lästig! Immer wieder stören Treibgut-Teile die muntere Surf-Partie. Über jedes aus dem Weg geräumte Treibgut freuen sich die Biber. Alle Treibgut-Teile tragen Minus-Zahlen.



Zum Schluß des Spiels dürfen von den gesammelten Biber-Platschpunkten diese Punkte abgezogen werden.

Alle Surf-Biber, die im gleichen Zug mit einem Treibgut-Teil über die Wasserkante gepurzelt sind, muß der Spieler behalten.



Das Ende des Spiels:

Sobald alle Figuren (Biber und Treibgut) über die Wasserkante gerutscht sind, ist das Spiel beendet.

Jetzt wird abgerechnet: Die Biber tragen unterschiedliche Werte. Diese Biber-Platschpunkte werden zusammengezählt; davon werden die Werte der Treibgut-Teile abgezogen.

Wer sich nun insgesamt die wenigsten Gesamtpunkte eingehandelt hat, ist der Surf-König und Gewinner des Spiels.

PROFIREGEL

Wer schon einige Male die Biber über die Wasserkante purzeln ließ, der kann in seine weiteren Spielpartien mit Hilfe der 8 Aufkleber noch mehr Pfiff reinbringen:

Dazu beklebt er 8 große Wasserchips mit je einem Aufkleber.

Diese gekennzeichneten Ereignischips werden vor Spielbeginn zu den übrigen Wasserchips dazugemischt und mit dem Aufkleber nach oben auf dem Fluß verteilt. (Es darf kein Biber und kein Treibgut darauf gestellt werden.)

Sobald beim Schieben ein Ereignischip über die Wasserkante rutscht, muß der Spieler sofort aufhören zu schieben und den Biberschieber wieder in die Ausgangsstellung zurückbringen.

Alle Surf-Biber, die in diesem Zug bis dahin über die Wasserkante gerutscht sind, muß der Spieler behalten.

Die Bedeutung der 3 unterschiedlichen Ereignischips.

Tausche sofort mit einem beliebigen Spieler einen bereits erhaltenen Biber. Du darfst bestimmen, welchen Biber du abgeben willst, und welchen du dafür haben willst. Wenn du noch keinen Biber hast (oder noch kein Mitspieler einen Biber sammeln konnte), kannst du nicht tauschen.

Versetze einen beliebigen Biber oder ein Treibgut-Teil auf dem Fluß. Du darfst ihn aber nur innerhalb der vorderen Hälfte des Spielfeldes versetzen (das ist die Hälfte, die näher an der Wasserkante liegt).

Gib einem beliebigen Spieler einen bereits eingehandelten Biber ab. Wenn du noch keinen hast, kannst du natürlich auch keinen abgeben.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg

221456