

BAMBOO BEARS®

Reise um die Welt



Eine Reise um die Welt mit den Helden aus dem Bambuswald.

Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren.

Spielidee

Folge Lang Tsu, Bam Bu Li und Li Pling auf ihrer Reise um die Welt, um bedrohten Tieren zu helfen.

Ihr versucht möglichst viele Tierpaare aufzudecken und in ihre Heimat zurückzubringen. Mit viel Glück hilft euch der fliegende Drache Wai Wai auf eurer Reise. Habt ihr aber Pech und deckt eine Ratte auf, dann müssen alle offen liegenden Karten wieder umgedreht werden. Nun kommt es auf euer gutes Gedächtnis an! Für jedes

Tierpaar, das ihr in seine Heimat zurückbringt, erhaltet ihr einen Bambuschip, den ihr auf das entsprechende Tierfeld des Spielplanes legt. Der Spieler, der schließlich die meisten Paare sammeln kann, gewinnt das fröhliche Bambus-Bären-Spiel.



Gewinner ist derjenige unter euch, der die meisten Tiere in Sicherheit bringen konnte.

Bezeichnungen der Tiere auf dem Spielplan:

1. Präriehund
2. Wolf
3. Amerikanischer Biber
4. Seehund
5. Rundschwanzseekuh
6. Eisfuchs
7. Europäischer Braunbär
8. Schneeleopard
9. Japanmakak (Rotgesichtsmakak)
10. Buckelwal
11. Schabracken Tapir
12. Java-Tiger
13. Rattenkänguruh
14. Breitmaulnashorn (Weißes Nashorn)
15. Berggorilla
16. Adelaide Pinguin
17. Pardelluchs
18. Wasserschwein
19. Hyazinthe Papagei (Hyazinthe Ara)
20. Riesenameisenbär
21. Quetzal



Die Karten



Tierkarten: Diese Karten sammelt ihr während des Spiels. Wenn ihr zwei gleiche Karten gefunden habt, versucht ihr so schnell wie möglich auf das Feld zu gelangen, das durch eine Linie mit dem entsprechenden Tier verbunden ist. Habt ihr dieses Feld erreicht, dürft ihr auf der Tierabbildung einen Bambuschip ablegen.

Drachenkarten: Wenn ihr eine Wai-Wai-Karte aufdeckt, dürft ihr diese behalten, bis ihr ein Tierpaar bekommt. Mit Hilfe von Wai Wai könnt ihr direkt zu dem Feld fliegen, auf dem die Tiere zu Hause sind. Die Wai-Wai-Karte wandert anschließend aus dem Spiel.



Rattenkarten: Wenn ihr eine Karte mit einer Ratte umdreht, müssen alle offen liegenden Karten rund um das Spielbrett wieder umgedreht werden. Die Rattenkarte wandert aus dem Spiel und wird nicht mehr eingesetzt.



Spielverlauf

Wenn du an der Reihe bist, darfst du eine Karte umdrehen und aufgedeckt an ihrem Platz liegen lassen. Du prüfst, ob eine bereits offen liegende Karte dasselbe Tier



zeigt. Wenn nicht, darfst du eine zweite Karte aufdecken und prüfen, ob hierzu das passende Tier bereits aufgedeckt wurde. Hast du kein

Kartenpaar gefunden, endet dein Zug - die Karten bleiben aufgedeckt liegen.

Wenn du jedoch ein **Kartenpaar** gefunden hast, darfst du die beiden Karten vor dir ablegen. Dann würfelst du und ziehst deine Figur in Richtung Heimatfeld dieses Tieres.

Wenn du eine **Drachenkarte** umdrehst, darfst du diese behalten und noch mal eine Karte umdrehen. Ist es wieder eine Drachenkarte, legst Du sie verdeckt an ihren Platz zurück und deckst erneut eine Karte auf.

Wenn du eine **Rattenkarte** umdrehst, bedeutet dies, daß alle offen liegenden Karten rund um den Spielplan wieder verdeckt werden - ebenso die Tierpaare, die die Spieler offen vor sich liegen haben. Diese Karten werden auf die freien Plätze rund um den Spielplan zurückgelegt.

Die Rattenkarte wandert aus dem Spiel und wird nicht mehr eingesetzt.

Wenn du ein Tierpaar gefunden hast:

Wenn du ein Tierpaar gefunden hast - und nur dann -

darfst du würfeln und deine Spielfigur in beliebiger Richtung um die gewürfelte Zahl auf dem Spielplan voranziehen. Es dürfen niemals zwei Spielfiguren auf einem Feld stehen.

Um auf das Heimatfeld eines Tieres zu gelangen, mußt du nicht die genaue Zahl würfeln; übrige Würfelpunkte verfallen.

Kommst du auf das Heimatfeld eines Tieres, darfst du einen Bambuschip auf dem entsprechenden Tierfeld ablegen. Dieses Tierpaar ist nun in Sicherheit, und es kann dir nicht mehr weggenommen werden - auch nicht durch eine Rattenkarte.

Wenn du im Besitz einer **Drachenkarte** bist, darfst du zusammen mit Wai Wai direkt auf das Heimatfeld eines Tieres fliegen. Danach kommt die Drachenkarte aus dem Spiel.

Auch wenn du schon ein Tierpaar vor dir liegen hast, drehst du trotzdem vor dem Würfeln immer ein bis zwei Karten um. So kann es also sein, daß du im Spielverlauf sogar mehrere Tierpaare vor dir liegen hast - um schließlich eines nach dem anderen in Sicherheit zu bringen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Tiere in Sicherheit sind.

Inhalt

1 Spielplan
4 Spielfiguren
4 Figurenhalter
42 Tierkarten
5 Rattenkarten
5 Drachenkarten
21 Bambuschips
1 Würfel
1 Anleitung



Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr die Bambuschips und die Spielfiguren vorsichtig aus der Starttafel heraus und steckt die Spielfiguren in die Figurenhalter. Den Spielplan legt ihr in die Mitte des Tisches.

Alle 52 Karten (Tier-, Ratten- und Drachenkarten) werden gut gemischt und mit der Abbildung nach unten rund um den Spielplan gelegt. Paßt gut auf, daß die Karten nicht übereinander liegen!

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt diese auf das entsprechende Feld des Spielplans - mit der gleichen Abbildung. Ein Startspieler wird ausgelost.