

Ende des Spiels

Sobald **nur noch ein Spieler** mindestens einen Meckerchip besitzt, endet das Spiel. Wer die meisten Stämme stibitzt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der noch mehr Meckerchips hat.

Solovariante

Wie viele Stämme schaffst du herauszuschieben, ohne dass Billy etwas merkt? Wie viele sind es, wenn du zwei Meckerchips abgegeben hast? Du wirst sehen, mit etwas Übung klappt es immer besser!

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Noch mehr Spaß mit **Billy Biber** könnt ihr in diesem Spiel erleben:

21 868 4



Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



Ravensburger Spiele® Nr. 23 280 2

Das biberfreche Geschicklichkeitsspiel
für 1–4 Spieler von 4–99 Jahren

Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Kinetic
Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

- 1 Flusslandschaft, bestehend aus Kunststoffeinsatz, Fluss und Felsen
- 1 Biber aus Holz
- 37 Stämme
- 1 Stab
- 8 Meckerchips



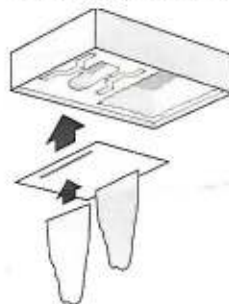
Billy Biber soll auf den Holzstapel am Fluss aufpassen. Doch die frechen Biberkinder ärgern ihn ständig und stibitzen seine Holzstämme. Mit Glück und Geschick gelingt es ihnen – aber wenn der Stapel wackelt oder zusammenfällt, wird gemeckert, was das Zeug hält!

Ziel des Spiels

Ist es, durch geschicktes Schieben Holzstämmen aus dem Stapel zu erbeuten. Wer hat am Schluss die meisten Stämme stibitzt?

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus der Stanztafel. Ihr spielt in der Schachtel. Baut dazu die Flusslandschaft zusammen, indem ihr den Fluss auf den Einsatz legt und die Eisen in die Schlitzte steckt.



Für das Spiel braucht ihr **37 Stämme**. Stapelt sie so zwischen die Eisen: zuerst 6 Stämme, danach 5 Stämme versetzt als zweite Reihe, dann wieder 6, 5, 6, 5 und in der obersten Reihe 4 Stämme.

Ganz oben stellt ihr **Billy Biber** auf den Stapel. Er soll mit beiden Beinen sicher auf zwei Stämmen stehen.

Setzt euch so gegenüber, dass ihr die Stämme gut seht und die Schachtel während des Spiels nicht bewegen müsst.

Jeder Spieler bekommt **zwei Meckerchips**, die er vor sich ablegt. Der jüngste Spieler beginnt und erhält den **Stab**.

Los geht's

Wie stibitzt du Stämme?

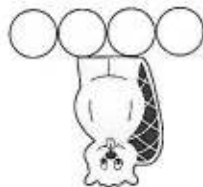
Bist du an der Reihe, versuchst du vorsichtig mit dem Stab einen Stamm aus dem Stapel herauszuschoben. Der Rest des Stapels sollte sich nicht zu sehr bewegen oder sogar einstürzen. Setze den Stab in der Mitte eines Stammes an und schiebe diesen so weit heraus, bis er auf der anderen Seite herausfällt.

Die Stämme der **obersten Reihe**, die ganz frei liegen, darfst du

nicht bewegen.

Was macht Billy Biber?

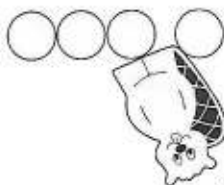
Wenn Billy sicher stehen bleibt, also noch mit beiden Beinen die Stämme berührt, darfst du den herausgeschobenen Stamm vor dir **ablegen**. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Solltest du **mehr als einen Stamm** aus dem Stapel schieben, darfst du einen davon behalten und musst den oder die ande-

ren an beliebige Mitspieler verschenken.

Sobald Billy so **kippt**, dass er nur noch mit einem Bein das Holz berührt oder **ganz vom Stapel fällt**, hast du leider Pech gehabt.



Du gibst einen deiner **Meckerchips** ab, weil Billy deinen Diebstahl bemerkt hat. Ihr dürft nun alle gemeinsam lautstark schimpfen!

Stämme, die du bei deinem Zug herausgeschoben hast, legst du einfach wieder auf den Holzstapel. Wenn du möchtest, darfst du ihn neu ordnen, damit die Lücken zwischen den Stämmen besser gefüllt sind.

Billy stellt du wieder sicher auf zwei Stämme. Nun darf der nächste Spieler sein Glück versuchen.

Wenn du deinen zweiten **Meckerchip abgegeben** hast, darfst du leider nicht mehr schieben. Du kannst aber immer noch von deinen Mitspielern Stämme geschenkt bekommen.