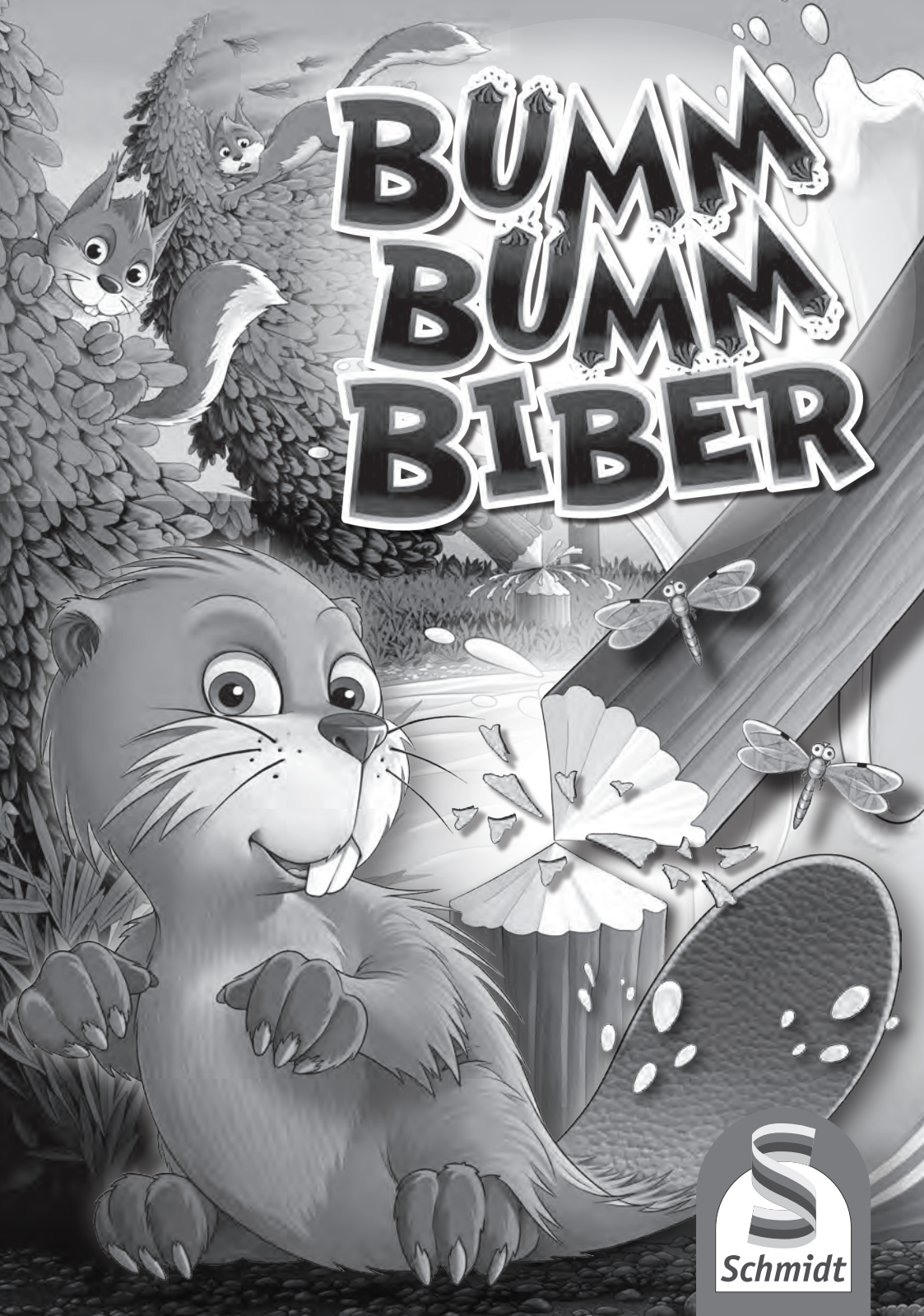


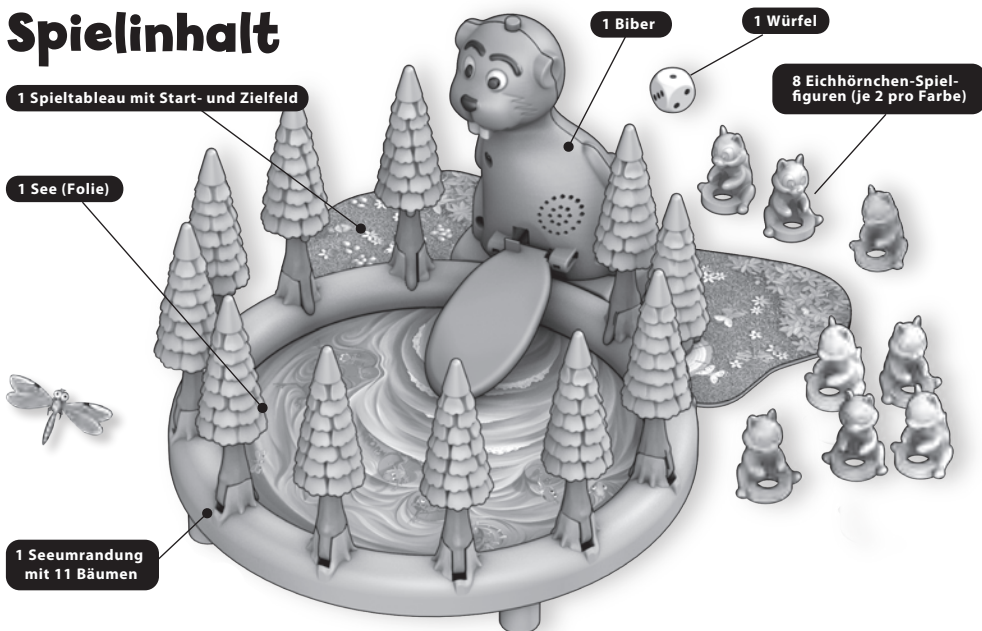
# BUMM BUMM BIBER



# Spielidee

Der Biber und die Eichhörnchen spielen ihr Lieblingsspiel. Spielt ihr mit? Einige der Bäume am See hat der Biber angenagt. Wenn die Eichhörnchen nur wüssten, welche? Fröhlich springen sie von Baumwipfel zu Baumwipfel. Wer schafft es, als Erster mit seinen Eichhörnchen den See zu umrunden? Aber Achtung: Von Zeit zu Zeit schlägt der Biber plötzlich mit seinem Schwanz auf den See und löst eine Welle aus, sodass einige angenagte Bäume ins Wanken geraten...

## Spielinhalt

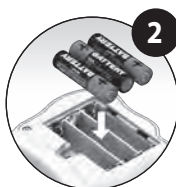


## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel legt ihr **drei Batterien (Typ Mignon AAA 1,5 V)** in das Batteriefach an der Unterseite des Bibers. Die Batterien sind nicht im Spiel enthalten. Entfernt die Schutzfolie vom See.



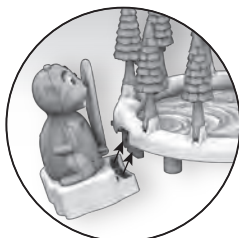
Batteriefach aufschrauben



Batterien einlegen



Batteriefach zuschrauben



Zum Spielen muss die Seeumrandung mit den Bäumen mit dem Sockel des Bibers verbunden sein. Steckt sie gegebenenfalls wie abgebildet zusammen. Stellt alle Bäume auf und drückt den Biberschwanz nach oben.

**Hinweis:** Sollten sich die Bäume und/oder der Biberschwanz nicht aufrichten lassen, folgt bitte den Anweisungen unter "**Technische Hinweise**" auf der letzten Seite dieser Anleitung.

## Spielaufbau

Legt das Spieltableau um den Sockel des Bibers. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und stellt die beiden Eichhörnchen seiner Farbe auf das Startfeld. Legt noch den Würfel bereit, und schon kann es losgehen.

# Ziel des Spiels

Ihr würfelt und zieht eure Eichhörnchen im Uhrzeigersinn auf den Bäumen, die um den See stehen, weiter. Wer schafft es, als Erster mit seinen beiden Eichhörnchen den See zu umrunden?


## Spielablauf

Wer von euch als Letzter ein Eichhörnchen gesehen hat, beginnt. Könnt ihr das nicht genau feststellen, beginnt der jüngste Spieler. Danach spielt ihr reihum **im Uhrzeigersinn**.

Bist du der Startspieler der Runde, nimmst du dir den Würfel. Drücke auf dem Knopf auf dem Kopf des Biber. Die Waldgeräusche beginnen.

Würfle und setze eins deiner Eichhörnchen entsprechend deinem Würfelergebnis auf den Baumwipfeln weiter.

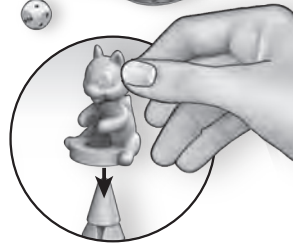
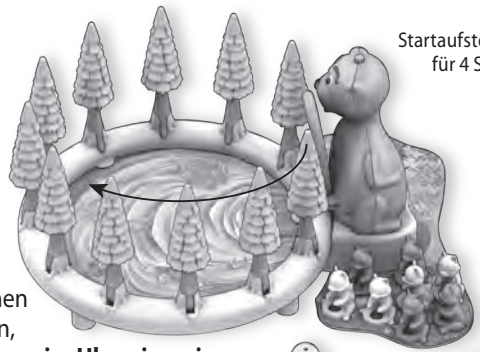
### Beim Hüpfen der Eichhörnchen von Baum zu Baum gelten folgende Regeln:


- Die Eichhörnchen hüpfen im Uhrzeigersinn auf den Bäumen um den See. Der Pfeil auf dem Startfeld  zeigt euch, in welche Richtung es losgeht. Er zählt beim Ziehen aber nicht mit. Ihr beginnt mit dem Zählen auf dem ersten Baum.
- Entscheide bei jedem Zug, mit welchem deiner beiden Eichhörnchen du ziehen möchtest.
- Setzt die Eichhörnchen so auf die Baumspitzen, dass sie immer in Laufrichtung sitzen und zum nächsten Baum schauen.
- **Ihr zählt nur die freien Bäume.** Bäume, auf denen bereits ein Eichhörnchen sitzt, werden nicht mitgezählt beim Vorwärtsziehen.
- Für jeden Würfelpunkt darfst du das gewählte Eichhörnchen einen freien Baum weiterziehen.
- Würfelst du das Kreuz (⊗), dürfen deine Eichhörnchen diesmal leider nicht weiterziehen. Dafür darfst du ein Eichhörnchen eines Mitspielers um ein oder zwei freie Bäume zurücksetzen. Steht das gewählte Eichhörnchen auf dem ersten oder zweiten Baum, kannst du es auf das Startfeld zurückziehen. Ist kein Eichhörnchen eines Mitspielers im Spiel, setzt du aus.
- Ziehst du dein erstes Eichhörnchen über den letzten Baum hinaus, setzt du es auf das Zielfeld und spielst nur noch mit deinem zweiten Eichhörnchen weiter. Du musst das Zielfeld nicht mit einem passenden Würfelwurf erreichen. Restliche Würfelpunkte verfallen.

Hast du deinen Zug beendet, gibst du den Würfel schnell an den nächsten Spieler weiter. So spielt ihr weiter solange ihr die Waldgeräusche hört. Irgendwann hören die Waldgeräusche plötzlich auf. Der Zug des Spielers, der an der Reihe ist, ist sofort beendet. Hat dieser Spieler gerade noch ein Eichhörnchen in der Hand, setzt er es schnell noch dorthin, wo er es hinziehen wollte.

**Platsch!** Jetzt schlägt der Biber mit seinem Schwanz auf den See und ein paar Bäume fallen um. Saßen auf den umfallenden Bäumen Eichhörnchen, die herunterspringen mussten? Wenn ja, setzt ihr die heruntergesprungenen Eichhörnchen

Startaufstellung  
für 4 Spieler



Beispiel 



wieder auf das Startfeld. Sie müssen den Lauf um den See von vorne beginnen. Stellt die umgefallenen Bäume wieder auf und drückt den Biberschwanz wieder nach oben.

Jetzt geht es weiter. Der Spieler, der vor dem Umfallen der Bäume als letzter ein Eichhörnchen gezogen hat, gibt den Würfel an den nächsten Spieler weiter. Dieser drückt den Knopf, würfelt und zieht sein Eichhörnchen. Hatte ein Spieler, bevor die Bäume umgefallen sind, nur gewürfelt und kein Eichhörnchen gezogen, beginnt er die neue Runde und würfelt erneut.

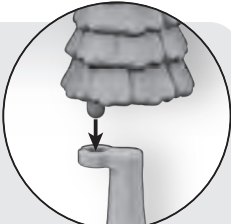
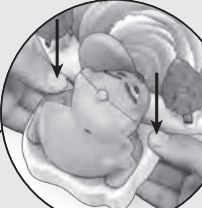
## Spielende

Sobald ein Spieler sein zweites Eichhörnchen auf das Zielfeld zieht, ist das Spiel beendet und dieser Spieler hat gewonnen.

## Noch ein paar Tipps

- Zum Einstieg, oder für ein etwas leichteres Spiel, könnt ihr auch erst mal ohne das Zurücksetzen der Eichhörnchen eurer Mitspieler spielen. Wenn ihr das Kreuz (X) würfelt, setzt ihr einfach eine Runde aus und gebt den Würfel direkt an den nächsten Spieler weiter.
- Wenn ihr geübt seid, eure Eichhörnchen richtig schnell geworden sind und ihr das Spiel noch etwas verlängern möchtet, könnt ihr auch vor Beginn des Spiels vereinbaren, dass beide Eichhörnchen zweimal um den See laufen müssen, bevor das Spiel zu Ende ist und ein Sieger feststeht. Stelle dafür deine Eichhörnchen, nachdem sie beide auf dem Zielfeld angekommen sind, wieder auf das Startfeld, um die zweite Runde zu beginnen.

## Technische Hinweise:

- **Sollten die Bäume auseinandergegangen sein**, lassen sie sich ganz einfach wieder zusammenstecken. Achtet dabei lediglich darauf, dass Ihr sie so zusammensteckt, wie in der Abbildung gezeigt. 
- **Lässt sich ein Baum nicht mehr aufstellen bzw. der Biberschwanz nicht mehr nach oben drücken?** Drückt den Knopf auf dem Kopf des Bibers. Die Waldgeräusche beginnen. Stellt nun alle Bäume auf und haltet den Biberschwanz nach oben. Drückt den Knopf erneut und haltet ihn **drei Sekunden lang** gedrückt. Die Waldgeräusche hören auf. Nun stehen die Bäume fest und der Biberschwanz ist in der richtigen Startposition. Wenn ihr jetzt den Knopf drückt, startet das Spiel neu.
- **Ihr habt die Waldgeräusche versehentlich gestartet oder möchtet das Spiel vorzeitig beenden?** Drückt den Knopf auf dem Kopf des Bibers und haltet ihn **drei Sekunden lang** gedrückt. Die Waldgeräusche hören auf. Wenn ihr möchtet, könnt ihr das Spiel nun neu starten.
- Um den Biber mit Sockel vom Ring zu trennen, haltet ihr den Ring von unten mit beiden Zeigefingern und drückt mit beiden Daumen auf dem Sockel dagegen. 

Art.-Nr. 40618

Redaktion: Meike Wilen  
Illustration: János Jantner  
Grafik Design & 3D: designstudio1.de

Änderungen vorbehalten



Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)

