

BILLY BIBER

Ravensburger® Spiele Nr. 22 246 9

Autor: Kai Haferkamp

Design: Kinetic, Kreppold, DE Ravensburger, Nadine Colin (Anleitung), Illustration: Dynamo Ltd.

Redaktion: Stefanie Fimpel

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

Inhalt

- 1 Biber
- 1 dreiteilige Spiel Landschaft (Bach mit zwei Uferteilen)
- 2 grüne Fleece-Aufkleber
- 42 Baumstämme und 42 Scheiben in drei Farben (10 orange, 12 gelbe und 20 braune Stämme)
- 1 Stickerbogen mit 42 Zauberfolien-Aufklebern (27 Jahresringe, 9 Würmer und 6 Sterne)
- 1 Holzstab

Billy Biber hat im Fluss Holzstämme aufgestapelt, die er sorgsam bewacht. Doch die Biberkinder versuchen immer wieder, die Stämme zu stibitzen. Einen nach dem anderen schieben sie aus dem Holzstapel heraus – ganz vorsichtig, damit nichts wackelt! Sonst bemerkt Billy den dreisten Klau und meckert, was das Zeug hält. Doch aufgepasst! In einigen Stämmen haben sich Holzwürmer versteckt. So ein Pech! Denn nur die Stämme zählen, die als Symbol Jahresringe oder einen Stern tragen. Jetzt wird schnell nachgesehen, was die magische Zauberfolie zeigt. Die Spannung steigt! Wer wird als Erster sechs der wertvollen Stämme erbeuten?

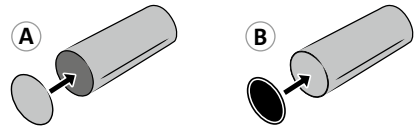
Ziel des Spiels

ist es, als Erster zwei braune, zwei orange und zwei gelbe Stämme zu sammeln, die als Symbol Jahresringe oder einen Stern zeigen.

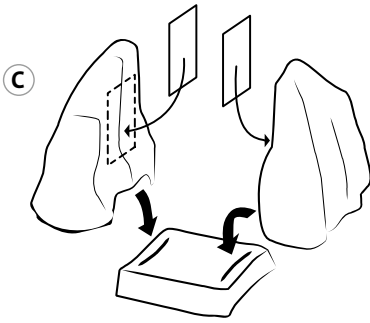
Vor dem ersten Spiel

- Steck die Baumstämme zusammen, indem ihr immer eine Scheibe in das **farblich passende** offene Ende des Stammes einklickt (siehe Abb. A).

Achtung: Nach dem Einrasten kann der **Baumstamm nicht mehr zerlegt werden!**



- Beklebt **das jeweils glatte** Ende jedes Baumstammes mit den beiliegenden Zauberfolien-Aufklebern (siehe Abb. B). Der Stickerbogen ist in Aufkleber mit brauner, gelber oder oranger Hintergrundfarbe aufgeteilt. Aufkleber mit brauner Hintergrundfarbe klebt ihr auf die braunen Stämme, die mit gelbem Hintergrund auf die gelben Stämme und die mit orangem Hintergrund auf die orangefarbenen Stämme.
- Beklebt die Innenseiten der beiden grünen Uferteile mit den beiden beiliegenden grünen Fleece-Aufklebern (siehe Abb. C).



Vorbereitung

- Steckt die beiden Uferteile links und rechts auf das Bachtteil und stellt die Spielumgebung in die Mitte des Tisches (siehe Abb. C).
- Stapelt die Baumstämme zwischen den Ufern bunt durcheinander. Wie in Abb. D dargestellt, legt ihr zuerst fünf Stämme auf das Wasser, dann sechs Stämme darauf, dann wieder fünf usw. Die oberste Reihe besteht aus vier Stämmen. Die Stamm-Enden, die mit der Zauberfolie beklebt sind, können dabei in beide Richtungen zeigen.
- Am Bauch von Billy Biber befindet sich das Knopfzellenfach. Zieht dort den Sicherheitsstreifen heraus und legt Billy anschließend vorsichtig auf die oberste Stamm-Reihe des Stapels (siehe Abb. D). Der Sicherheitsstreifen wird nicht mehr benötigt und kann entsorgt werden. Es kann sein, dass Billy sofort losmeckert, aber das macht nichts. Wenn er erst einmal auf den Stämmen liegt, beruhigt er sich gleich wieder. Dies gilt auch für die Lagerung nach Spielende: Wird Billy in der Schachtel nicht mehr bewegt, hat er nichts zu meckern.
- 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.
- Legt den Holzstab bereit.

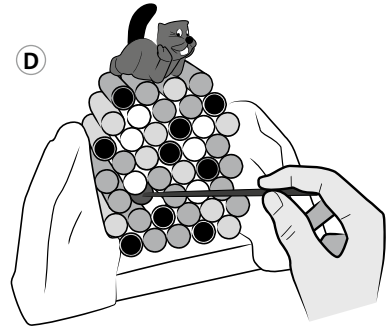
Und los geht's!

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. Korrigieren ist erlaubt.

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 **meckert nicht**: Schaffst du es, einen Stamm aus dem Holzstapel zu schieben, ohne dass der Biber meckert, kontrollierst du, welches Symbol sich unter der Zauberfolie verbirgt (siehe Punkt 3. Symbol prüfen).

Hinweis:

Achte beim Hinausschieben darauf, welche Farbe du noch benötigst. Schiebst du aus Versehen einen Stamm in einer Farbe heraus, die du nicht mehr brauchst, verschenkst du den Stamm an einen beliebigen Mitspieler.

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

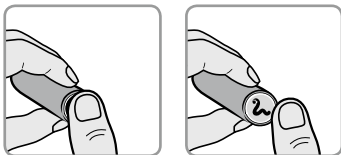
Mitspieler einen Baumstamm benötigt, legst du ihn wieder auf den Stapel zurück.

- **Billy Biber meckert lautstark los:**
Wenn sich beim Herausschieben des Stammes der Holzstapel zu viel bewegt oder sogar zusammenfällt, meckert der Biber lautstark los. Gib Billy Biber diesen Stamm 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. 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.

3. Symbol prüfen

Drücke deinen Daumen auf die Zauberfolie. Nach kurzer Zeit (circa 5 Sekunden) nimmst du den Daumen wieder vom Stamm und siehst nach, welches Symbol die Zauberfolie zeigt.



Die Zauberfolie zeigt:



Prima! Du darfst diesen Stamm behalten und legst ihn vor dir ab. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



Du Glückspilz! Du darfst diesen Stamm behalten. Außerdem bist du gleich noch einmal an der Reihe und darfst versuchen, einen weiteren Stamm zu stibitzen.



So ein Pech! In diesem Stamm hat sich ein Holzwurm versteckt. Lege ihn zur Seite. Er wird beim nächsten Zusammenbrechen des Stapels wieder mit den anderen Stämmen aufgestapelt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Was tun, wenn die Zauberfolie nicht reagiert?

Die Zauberfolie reagiert auf Wärme. Bei kalten Fingern kommt es manchmal vor, dass die Symbole nicht sichtbar werden. In diesem Fall drückst du den Stamm mit dem folienbeklebten Ende gegen deine **Stirn**, die in der Regel wärmer ist, als deine Finger es sind. Oder du versuchst, die Zauberfolie mit dem **Finger** zu **reiben**.

Nur bei Raumtemperatur spielen!

Wenn die Luft zu warm ist, kann es passieren, dass die Symbole durchscheinen oder ohne Zutun sichtbar werden. In diesem Fall kannst du das Spiel trotzdem spielen.

Ziel des Spiels ist es dann, zwei Stämme jeder Farbe zu sammeln, egal welches Symbol sie zeigen.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler zwei braune, zwei orange und zwei gelbe Stämme ergattert hat, die Jahresringe oder einen Stern als Symbol tragen, ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

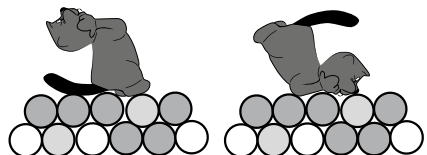
Spielvarianten

... für einen Spieler

Wie viele Stämme, die als Symbol Jahresringe oder den Stern tragen, kannst du hinauschieben, ohne dass Billy etwas merkt? Schaffst du 4? Oder 6? Oder sogar noch mehr? Versuche doch einfach, deinen persönlichen „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.



Allgemeine Informationen zur Pflege und Benutzung von Billy Biber

Verwendung von Batterien

Billy Biber arbeitet mit zwei Batterien vom Typ 1,5V LR44/A76/KA76/V13GA. Das Austauschen der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich an der Unterseite des Bibers. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Sicherheitshinweise

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.



Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle

für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten zur Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Pflegehinweise

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Billy Biber nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in Billy Biber eindringen.
- Billy Biber darf nicht auseinander genommen werden.

Erste Hilfe bei Problemen

Falls Billy Biber nicht wie erwartet funktioniert, versuchen Sie bitte zunächst folgende Maßnahmen:

Der Ton klingt verzerrt, zu leise oder zu langsam:

- Prüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind.
- Legen Sie frische Batterien ein.
- Falls die Probleme dadurch nicht beseitigt werden, entfernen Sie die Batterien bitte für einige Minuten und versuchen Sie es dann erneut.

Bitte beachten:

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Bitte Anleitung aufbewahren!

Achtung. Dieses Produkt enthält eine Knopf-Batterie. Eine Knopf-Batterie kann bei Verschlucken schwerwiegende innere chemische Verbrennungen verursachen.

Achtung. Gebrauchte Batterien sind umgehend zu entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Beim Verdacht, dass Batterien verschluckt, oder in ein Körperteil eingeführt wurden, ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate.

© 2008/2013

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

