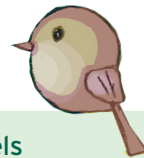


SPIEL

Auf geht's, Biber!

Ihr seid zwei junge Biber und verlasst den Bau eurer Familie (unten auf dem Spielbrett), um ein eigenes Revier (oben auf dem Spielbrett) zu suchen. Unterwegs werdet ihr wahrscheinlich auf Hindernisse stossen, die euch den Weg versperren ... Zum Glück gibt es Lösungen, um die Hindernisse zu überwinden und euren Weg fortzusetzen! Wer von euch beiden wird das neue Revier zuerst erreichen?



Ziel des Spiels

Bahne dir deinen Weg im Fluss (blau), um als Erster ins Zielfeld zu gelangen.

2 Spieler:innen
Dauer: 10-15 Minuten
Alter: ab 6 Jahren

Material

Zum Ausdrucken:

- 1 Spielbrett
- 20 Flusskarten (15 ohne Hindernis, 5 mit Hindernis)
- 5 Lösungskarten und die Spielregeln

- + 1 Münze oder 1 Jeton mit zwei unterschiedlichen Seiten
- 2 Spielfiguren, stellvertretend für die beiden jungen Biber

1 Vorbereitung

- Stellt eure Biberfigur in das Startfeld unten auf dem Spielbrett.
- Mischt die Flusskarten und legt sie mit der Bildseite nach unten auf einen Stapel.
- Mischt die Lösungskarten und legt sie mit der Bildseite nach unten auf einen separaten Stapel.

2 Start des Spiels

- Wer zuletzt einen Biber (oder seine Spuren) gesehen hat, fängt an.
- Zu Beginn ziehst du eine Flusskarte und legst sie auf das erste, mit einem Pfeil versehene Feld. Achte auf die Ausrichtung der Karte! Dann stellst du deine Spielfigur auf die Karte.
- Dein:e Gegenspieler:in macht dasselbe.

3 Spielverlauf

Abwechselnd führt ihr folgende Schritte aus:

- eine Flusskarte ziehen
- die Karte auf das Spielbrett legen (s. Legen der Karten)
- mit der Spielfigur vorrücken (s. Bewegung)

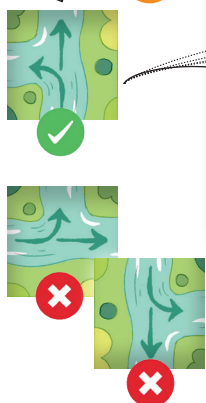


Stapel mit Flusskarten

1

Stapel mit Lösungskarten

2



Flusskarten



Flusskarten mit Hindernis



Lösungskarten



4 Legen der Flusskarten

Beachte beim Legen einer Karte folgende Regeln:

- **Durchgang:** Der Fluss (in Blau) darf zwischen den Karten nicht unterbrochen werden.
- **Fliessrichtung:** Beim Legen der Karten muss die mit Pfeilen angegebene Fliessrichtung eingehalten werden.
- **Anschluss:** Die gelegte Karte muss mit mindestens einer Kante an eine bereits vorhandene Karte angrenzen, ausser bei den Startkarten.
 - > Du kannst deine Karte so legen, dass sie den Fluss deines Gegners weiterführt, beeinflusst oder auch blockiert.



5 Bewegung der Spielfigur

- Nachdem du eine Karte gelegt hast, rückst du mit deinem Biber vor, bis es nicht mehr weitergeht (unterbrochener Weg, Hindernis usw.).
- Dein Biber kann mit der Strömung oder gegen sie schwimmen: Die Fliessrichtung ist nur für das Legen der Karten von Bedeutung.
- Sind mehrere Richtungen möglich, kannst du den Weg frei wählen.

6 Blockade

- Einige Flusskarten enthalten Hindernisse, die dir den Weg versperren können.
 - Du kannst weitere Karten legen, um einen neuen Weg für deinen Biber zu bahnen **A**.
 - Falls nötig, kann dein Biber auch wieder bei einem neuen Startfeld beginnen **B**.
- Wenn du nicht weiterkommst und es keinen anderen Weg gibt, versuchst du, eine Lösungskarte zu erhalten **C**.



7 Lösungskarten (bei einer Blockade)

Oje, dein Biber ist mit vielen Hindernissen konfrontiert ... und er befindet sich in grosser Gefahr, weil er nicht mehr weiterkommt! Die Gemeinde kann konkrete Massnahmen beschliessen, um dem Biber zu helfen. Wirf eine Münze (Kopf-oder-Zahl-Spiel) und finde heraus, ob die Gemeinde bereit ist, die Ufer zugunsten des Bibers umzugestalten, oder nicht.

Wenn du an der Reihe bist, wirfst du eine Münze oder einen Jeton mit zwei unterschiedlichen Seiten:

- Kopf:** Du hast Glück! Die Gemeinde beschliesst, das Flussufer so zu gestalten, dass der Biber seinen Weg fortsetzen kann. Zieh eine Lösungskarte, schau dir die darauf abgebildete Lösung an und lege die Karte dann auf eine beliebige, bereits auf dem Spielbrett liegende Flusskarte (mit oder ohne Hindernis), damit du deinen Weg fortsetzen kannst **C**.
 - Die überdeckte Karte ist nicht mehr aktiv.
 - Danach rückst du mit deinem Biber so weit wie möglich vor.
- Zahl:** Leider entscheidet die Gemeinde dieses Mal anders... Sie will nichts unternehmen und der Biber bleibt blockiert. Jetzt ist dein:e Gegenspieler:in an der Reihe. Danach versuchst du dein Glück erneut im Münzwurf. Und so geht es weiter, bis sich die Blockade löst oder dein:e Gegenspieler:in gewinnt.



8 Spielende

Wer mit seinem Biber zuerst ins Zielfeld gelangt, hat gewonnen.

