

*Toll was los auf dem Floß*

Nun werden alle Biber wieder vorsichtig rund um das Mittelloch mitten auf das Floß gestellt. Alle Karten werden eingesammelt und neu gemischt. Jeder Spieler erhält wieder drei neue Karten für das nächste Spiel. Der Spieler mit den wenigsten Holzstäbchen beginnt. Haben mehrere Spieler gleich wenig Stäbchen, beginnt der Spieler unter ihnen, der als nächster am Zug gewesen wäre.

Es werden 3 Spiele nacheinander gespielt, aber höchstens nur so viele Spiele, bis alle Holzstäbchen verteilt sind. Es gewinnt der Spieler, der dann die meisten Stäbchen besitzt.



**Der Autor:**

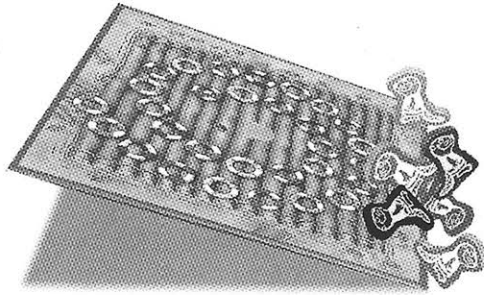
Heinz Meister entwickelt schon seit vielen Jahren Spiele. Die Zahl seiner veröffentlichten Spiele ist beträchtlich. Dabei gilt seine besondere Leidenschaft dem Kinderspiel. Heinz Meister gelingt es immer wieder mit einfachen Regeln unterhaltsame Spiele zu erfinden, die selbst Erwachsenen viel Vergnügen bereiten.

**Illustration:** Gabriela Silveira

© 2000 SIMBA TOYS  
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,  
D-90765 Fürth  
Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany  
[www.goldsieber.de](http://www.goldsieber.de)



Der Spieler, der das Brett zum Umkippen gebracht hat, muss 2 seiner Holzstäbchen zurück in den Vorrat geben. Hat der Spieler weniger als 2 Stäbchen, so gibt er nur so viele Stäbchen ab, wie er noch hat.



Es ist nicht erlaubt die ausgespielte Karte wieder zurückzunehmen und einen anderen Biber zu ziehen, wenn man bemerkt, dass durch den Zug das Brett umkippt. Natürlich erhält man für einen Zug, durch den das Brett umkippt, auch kein Holzstäbchen.

### Karte nachziehen

Nachdem der Spieler einen Biber gezogen hat, nimmt er in jedem Fall eine neue Karte von einem der beiden verdeckten Stapel. Er bekommt diese Karte auch, wenn er vorher bereits eine Karte erhalten hat, weil er einen Biber auf einen gleichfarbigen Schwimmring gezogen hat oder der Biber vom Floß gesprungen ist. Man darf beliebig viele Karten auf der Hand halten.

Vergißt ein Spieler das Ziehen einer Karte, kann er dafür später sofort Ersatz bekommen, sofern er weniger als 3 Karten auf der Hand hat. Er zieht dann so viele Karten nach, wie er benötigt, um seine Kartenhand auf 3 Karten aufzufüllen. Hatte der Spieler im Laufe der Runde zusätzliche Karten erhalten, kann er diese jedoch nicht nachfordern.

Sind beide verdeckte Stapel aufgebraucht, können die Spieler auch keine Karten mehr nachziehen. Sie spielen dann nur noch mit den Karten, die sie auf der Hand haben.

### Spielende

Ein Spiel endet, wenn:

- Der erste Spieler seine letzte Karte von der Hand abgespielt hat oder
- die letzte Spielfigur vom Brett gezogen wird oder
- wenn der Spielplan umkippt.

### Spielidee

Die Biber haben ein verlassenes Floß entdeckt. Neugierig, wie sie nun einmal sind, klettern sie an Bord und tollern auf dem wackeligen Floß herum. Dabei finden sie neues Baumaterial für ihren Damm, und der Wettlauf zurück ins Wasser beginnt!

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Holzstäbchen für den Dammbau besitzt.

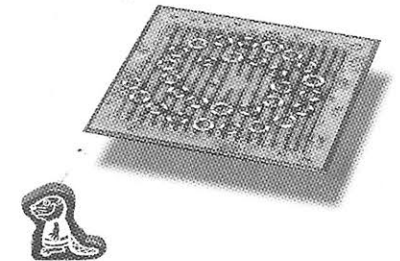
### Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Sockel für den Spielplan
- 6 Biber in 6 Farben
- 48 Laufkarten (jeweils mit den Werten 1 bis 8 in den Farben der Biber)
- 60 Holzstäbchen
- 1 Spielregel



### Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird mit dem Mittelloch auf den Sockel gesetzt.
- Die 6 Biber werden vorsichtig rund um das Mittelloch mitten auf das Floß gesetzt. Dabei darf kein Biber einen Schwimmring berühren.
- Die 48 Laufkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 3 Karten. Die Spieler nehmen die Karten auf die Hand und dürfen sie sich ansehen.
- Die übrigen Karten werden in zwei etwa gleich große verdeckte Stapel geteilt. Die beiden Stapel werden an einander gegenüberliegende Seiten neben den Spielplan gelegt.
- Die 60 Holzstäbchen werden in zwei etwa gleich große Häufchen geteilt. Je ein Häufchen wird als Vorrat neben einen der beiden verdeckten Kartenstapel gelegt.

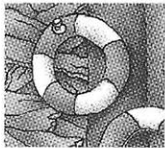


### Spielverlauf

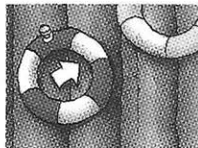
Der Spielplan zeigt das Floß mit 30 Schwimmringen in den Farben der Biber. Diese Schwimmringe sind in Form einer Spirale von innen nach

außen angeordnet. Über diese Ringe werden die Biber mit Hilfe der Laufkarten gezogen.

Der rote Ring mit dem Pfeil in der Mitte ist das erste Feld.



Der grüne Ring, der schon halb auf dem Biberdamm liegt, ist das letzte Feld.



**Die Biber können von allen Spielern bewegt werden, das heißt, dass keinem Spieler ein bestimmter Biber gehört.**

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler mit den längsten Schneidezähnen beginnt.

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, nimmt er zuerst eine Karte von seiner Hand und legt sie gut sichtbar vor sich ab. So entsteht im Laufe des Spiels vor jedem Spieler ein kleiner Ablagestapel.

Danach zieht der Spieler den Biber, der die gleiche Farbe hat wie seine ausgelegte Karte. Er bewegt den Biber auf der Spirale genau so viele Schwimmringe weiter in Richtung Damm, wie die Zahl auf der Karte angibt. Man darf nicht weniger Ringe weit ziehen, als auf der Karte angegeben sind. Ringe, die von anderen Bibern besetzt sind, werden mitgezählt.

Der Biber muss immer so auf den Schwimmring gesetzt werden, dass er ihn möglichst ganz bedeckt. Sein Schwanz darf in eine beliebige Richtung zeigen. Man darf den Biber dabei auch so setzen, dass sein Schwanz teilweise auf einen benachbarten Ring ragt.

Auf jedem Ring darf nur ein Biber stehen.

Ein Ring, in den teilweise der Schwanz eines anderen Bibers hereinragt, gilt nicht als besetzt.

Es wird dadurch nur schwieriger eine Biberfigur darauf abzusetzen.



Es ist nicht erlaubt, eine Karte auszuspielen, mit der ein Biber auf einen Ring gezogen werden müsste, auf dem schon ein anderer Biber steht.

Hat man nur Karten, mit denen man nicht ziehen kann, muss man sie vorzeigen. Danach darf man beliebig viele Karten ablegen und so viele

Karten als Ersatz von den verdeckten Kartenstapeln ziehen, wie man abgelegt hat.

### **Biber auf gleichfarbigem oder andersfarbigem Ring**

Endet der Zug eines Bibers auf einem Ring, der eine andere Farbe als der Biber hat, so geschieht nichts.

Endet der Zug eines Bibers allerdings auf einem Ring seiner Farbe, darf der Spieler wählen, ob er

eine **zusätzliche** Karte ziehen möchte (um seine Zugmöglichkeiten zu vergrößern)



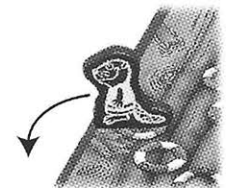
**oder**

ein Holzstäbchen nehmen möchte (um dem Sieg näher zu kommen).



### **Biber springt vom Floß**

Zieht ein Spieler einen Biber über den letzten grünen Ring hinaus, springt der Biber vom Floß. Die Figur wird vom Brett genommen und spielt nicht mehr mit. Nur wenn ein Biber den letzten grünen Ring überschreitet, darf man mit ihm ausnahmsweise weniger Felder ziehen, als die ausgespielte Karte vorgibt.



Der Spieler, der einen Biber vom Floß springen lässt, darf wählen, ob er eine zusätzliche Laufkarte oder lieber ein Holzstäbchen nehmen möchte – gerade so, wie wenn er den Biber auf ein gleichfarbiges Feld gezogen hätte.

Alle Karten mit der Farbe eines ausgeschiedenen Bibers sind jetzt Joker. Mit ihnen kann man jeden beliebigen, im Spiel befindlichen Biber ziehen. Die Zahl gibt nach wie vor die genaue Zugweite an.

### **Das Spielfeld kippt um**

Es kann passieren, dass das Spielfeld umkippt und alle Biber herunterpurzeln.

Dann endet das Spiel sofort.