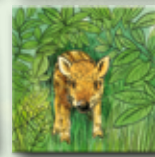


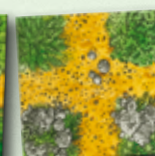
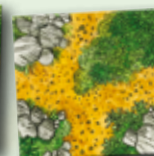
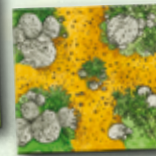
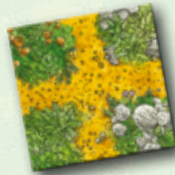
# BÄREN- SPIEL

Ein spannendes  
Waldabenteuer  
von Hajo Bücken



Waldtiere

**Spieler:** 2–5 Personen  
**Alter:** ab 4 Jahren  
**Dauer:** ca. 20 Minuten



Wege



## Spielmaterial

- 82 Spielkärtchen
  - 32x Waldtiere
  - 32x Wege
  - 16x Hindernisse
  - 2x Kleiner Bär
- 3 Würfel



Hindernisse



## Spielidee

Der kleine Bär hat sich im großen Wald verirrt. Er hat lange zwischen Bäumen und Sträuchern gespielt, Beeren genascht und nach Schmetterlingen gehascht. Jetzt findet er den Heimweg nicht mehr. Wie kommt der kleine Bär nur zu seinen Eltern zurück? Ihr könnt dem kleinen Bären gemeinsam aus dem Wald heraus helfen. Zuerst müsst ihr euch auf die Suche nach ihm machen. Doch das ist nicht so leicht. Mal versperrt euch dichtes Gestrüpp den Weg, mal müsst ihr einen Berg überwinden. Manchmal endet auch einfach der Weg.



Kleiner Bär

Vorsicht ist auch geboten, wenn ihr auf ein Tier trefft! Denn ihr wollt die Waldtiere nicht erschrecken und ihre Höhlen und Nester nicht zerstören. Deshalb müsst ihr so manchen Umweg machen.

Wenn ihr den kleinen Bären aufgespürt habt, begleitet ihr ihn aus dem Wald heraus. Seine Bäreneltern warten schon auf ihn.

Wenn euch das gelingt, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen. Wenn nicht, versucht es doch noch einmal!

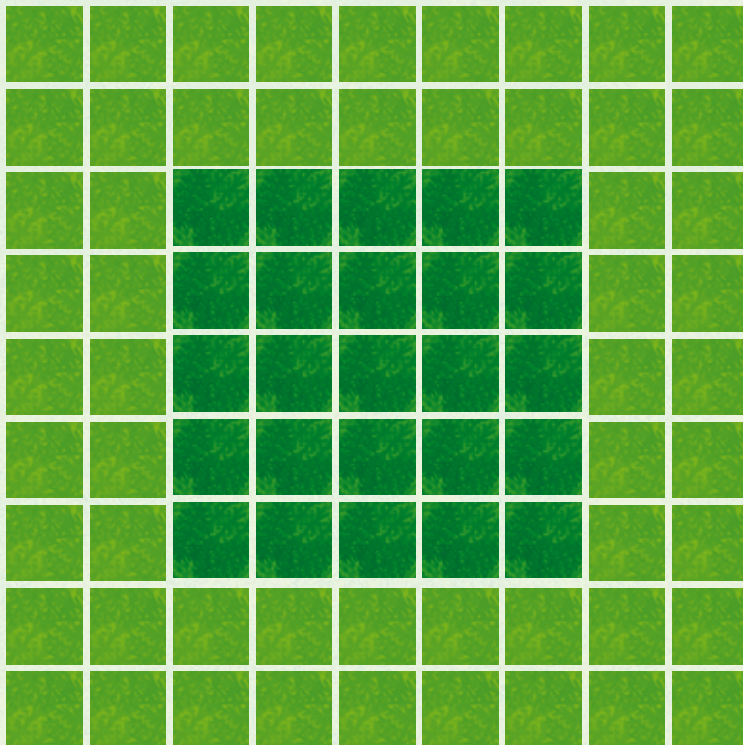


## Spielvorbereitung

Legt das Bärenkärtchen mit der hellen Rückseite zurück in die Schachtel. Es wird nur für die „Zwillingsvariante“ (siehe „Zwei Varianten“) benötigt.

Teilt die restlichen 81 Spielkärtchen nach heller und dunkler Rückseite auf. Mischt die Kärtchen jeweils getrennt voneinander. Nun legt ihr die 25 Kärtchen mit der dunklen Rückseite nach oben zu einem Viereck mit je 5 Kärtchen in 5 Reihen. Dann legt ihr die restlichen 56 Kärtchen mit der hellen Rückseite nach oben um das entstandene Viereck herum, so dass ihr einen großen Wald aus je 9 Kärtchen in 9 Reihen erhaltet.

Spielaufbau: Der große Wald aus 81 Kärtchen



Die drei Würfel



Der jüngste Spieler von euch beginnt.  
Er bekommt die drei Würfel.  
Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



## Spielablauf

Wer am Zug ist, würfelt mit allen drei Würfeln.

- Für jeden gewürfelten „**Bären**“ darf ein Kärtchen aufgedeckt werden.
- Für jede „**Bärentatze**“ darf dieser Würfel noch mal geworfen werden.
- Für einen „**Baum**“ darf leider weder ein Kärtchen aufgedeckt noch dieser Würfel erneut geworfen werden.



**Sonderregel bei zwei Spielern:** Auch bei einer „Bärentatze“ darf ein Kärtchen aufgedeckt werden.

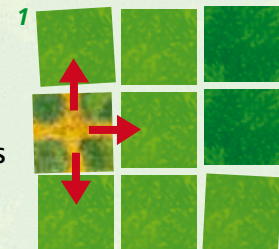
### Kärtchen aufdecken

Wenn ihr ein Kärtchen aufdeckt, kann ein Weg, ein Waldtier oder ein Hindernis erscheinen, oder natürlich der kleine Bär. Ihr dürft ein beliebiges Kärtchen am Waldrand aufdecken **oder** ein Kärtchen, das an einen aufgedeckten Weg angrenzt.

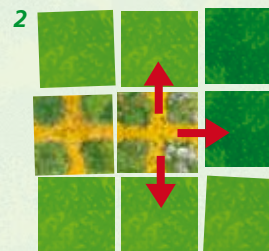
### Wege

Wer von euch einen Weg aufdeckt, darf **sofort ein weiteres, an diesen Weg angrenzendes** Kärtchen aufdecken, und zwar solange, bis ein Tier oder ein Hindernis aufgedeckt wird. Dann ist der Zug des Spielers beendet.

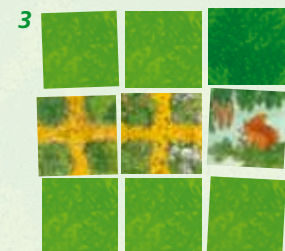
Es sei denn, er hat einen weiteren Bären gewürfelt, dann geht sein Zug weiter.



Christian hat einen Weg aufgedeckt. Er darf ein weiteres Kärtchen aufdecken.



Ein weiterer Weg!  
Er darf noch ein Kärtchen aufdecken.



Ein Tier erscheint!  
Sein Zug ist zu Ende.

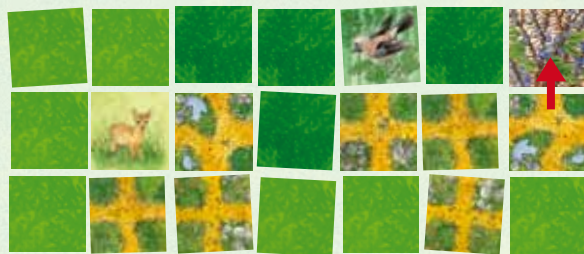
## Hindernisse

Wird ein Hindernis aufgedeckt, ist der Weg unterbrochen und der Zug des Spielers beendet.

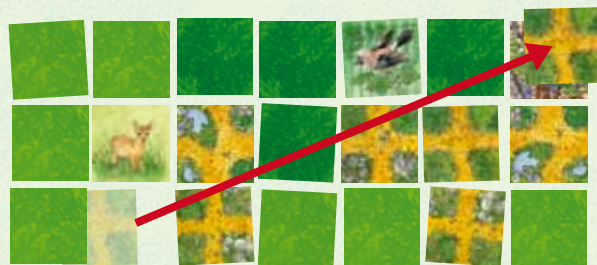
Es sei denn, er hat einen weiteren Bären gewürfelt, dann geht sein Zug weiter.

### So könnt ihr ein Hindernis überwinden:

Für einen gewürfelten Bären könnt ihr, anstatt ein Kärtchen neu aufzudecken, ein bereits aufgedecktes Wegekärtchen vom **Waldrand** nehmen und auf das Hinderniskärtchen legen. Anschließend wird die Bärensuche sofort bei diesem Wegekärtchen fortgesetzt und ein weiteres, angrenzendes Kärtchen aufgedeckt.



Nachdem Uwe ein Hindernis aufgedeckt hat, ist sein Zug zu Ende.

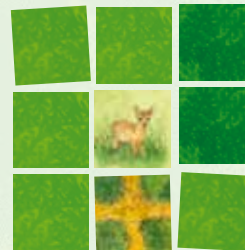


Bernd deckt für seinen gewürfelten Bären kein neues Kärtchen auf. Stattdessen nimmt er ein Wegekärtchen und legt es auf das Hindernis. Danach darf er ein weiteres, an diesen Weg angrenzendes Kärtchen aufdecken.

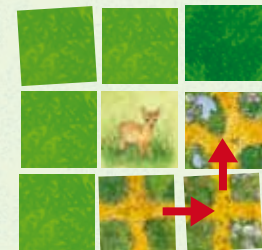
## Waldtiere

Wird ein Waldtier aufgedeckt, endet der Weg. Das Tier darf nicht gestört werden, deshalb müsst ihr den Weg um das Tier herum führen. Der Zug des Spielers ist beendet.

Es sei denn, er hat einen weiteren Bären gewürfelt, dann geht sein Zug weiter.



Bernd hat ein Tier aufgedeckt. Sein Zug ist zu Ende.



So könnte der nächste Spieler den Weg um das Tier herum führen.

Könnt ihr einen Weg durch den Wald nicht weiterführen, dürft ihr euch vom Waldrand her einen neuen Weg bahnen. Es kann auch hilfreich sein, von Beginn an gleich mehrere Wege vom Rand in den Wald führen zu lassen.

Ihr dürft euch gegenseitig helfen, welche Kärtchen aufgedeckt werden könnten. Aber die letzte Entscheidung hat immer der Spieler, der am Zug ist.

**Wichtig:** Passiert es euch, dass ihr **eine Runde lang nacheinander kein Kärtchen aufdecken** könntet (ihr habt nur Bäume gewürfelt), dürft ihr einmal reihum einen Zug mit „Kärtchen aufdecken“ ausführen, ohne zu würfeln.



## Spielende

Ist der **kleine Bär gefunden**, könnt ihr euch schon mal über diese bärenstarke Gemeinschaftsleistung freuen!



Jetzt müsst ihr den Bären noch sicher aus dem Wald hinaus begleiten. Das könnt ihr schaffen, indem ihr ihn mit **vier Würfeln** über einen aufgedeckten Weg aus dem Wald bringt. Einigt euch darauf, ob ein Spieler einen Würfel 4x wirft oder mehrere Spieler je 1x würfeln.

Nach jedem Wurf wird folgendermaßen gezählt:



→ Der Bär zählt vier Wegekärtchen.

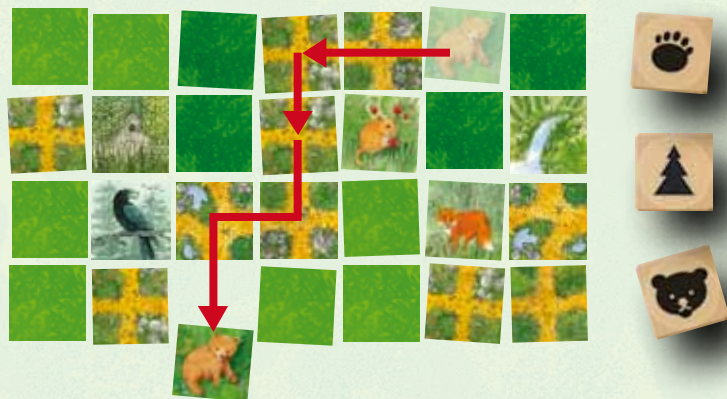


→ Die Tatze zählt zwei Wegekärtchen.



→ Der Baum zählt ein Wegekärtchen

Nach jedem Würfelwurf zieht ihr das Bärenkärtchen entsprechend weit von seinem Fundort in Richtung Waldrand. Gelingt es euch, den kleinen Bären auf diese Weise vom letzten Kärtchen des Weges zu ziehen, habt ihr alle gemeinsam gewonnen!

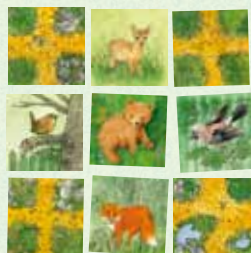


Uwe hat den kleinen Bären gefunden. Er würfelt die Tatze und zieht den Bären 2 Wegekärtchen weit.  
 Bernd würfelt einen Baum und zieht ein Wegekärtchen weiter.  
 Christian würfelt den Bären (4 Wegekärtchen) und kann für alle den kleinen Bären schon nach 3 Würfeln aus dem Wald führen.  
 Ein 4. Wurf ist nicht mehr nötig.

Bleibt nach dem 4. Würfelwurf der kleine Bär jedoch auf einem Wegekärtchen stehen, habt ihr leider Pech gehabt. Beim nächsten Mal habt ihr sicher mehr Erfolg!

In ganz seltenen Fällen kann es passieren, dass die Tiere im Wald den kleinen Bären gerne bei sich behalten würden.

Wenn sie ihn so umgeben, dass ihr ihn nicht finden könnt, dann haben die Tiere gewonnen!



## Zwei Varianten

### Das Memo-Spiel

Im Bärenspiel ist auch ein Memo-Spiel versteckt. Je zwei Hindernis-, Tier- und die beiden Bärenkärtchen ergeben ein Paar. Die Wegekärtchen spielen nicht mit. Verteilt die 50 Kärtchen ungeordnet, aber verdeckt auf dem Tisch.

Reihum deckt jeder von euch zwei Kärtchen auf. Wer ein Paar findet, darf die beiden Kärtchen an sich nehmen und zwei weitere Kärtchen aufdecken. Ihr seid solange am Zug, bis ihr zwei Kärtchen aufdeckt, die nicht zusammen passen. Dann ist der nächste Spieler am Zug. Natürlich könnt ihr euch auch hier gegenseitig helfen.

### Das Zwillingsspiel

Hier haben sich gleich zwei kleine Bären im Wald verirrt, die Bären-Zwillinge. Auch sie wollen so schnell wie möglich zu ihren Eltern. Nehmt also beide Bärenkärtchen mit ins Spiel und ein beliebiges anderes Kärtchen heraus.

Spielaufbau und Ablauf bleiben gleich. Wenn ihr beide Bären gefunden habt, dürft ihr nun 5x würfeln, um die Zwillinge aus dem Wald zu begleiten. Wird ein Bär am Waldrand aufgedeckt, braucht er noch einen Schritt, um den Wald zu verlassen.

Kennt ihr schon diese -Spiele?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

