

Bärenspiel

Little Lost Bear L'ourson égaré Berespel

Ein Spiel von Hajo Bücken,
mit Grafiken von Barbara Bös

3502

*Ausgezeichnet mit „spiel gut“ vom
Arbeitsausschuß Kinderspiel + Spielzeug, Ulm.
Aufgenommen in die Bestenliste zum
Kritikerpreis „Spiel des Jahres“ 1983.*

*Der Autor wurde 1987 ausgezeichnet
mit dem „Göttinger Spatz“,
einem Preis für anerkannte Spiele-Autoren.*

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

Ein Miteinanderspiel für 2 und mehr Spieler ab 4 Jahren

Kleiner Bär hat sich im Wald verirrt. Er hatte zwischen Bäumen und Sträuchern gespielt, Beeren genascht und war Schmetterlingen und Bienen nachgelaufen. Jetzt findet er den Heimweg nicht mehr. Angstlich schaut er umher, müde setzt er sich unter einen Baum. Er möchte zu seinen Eltern zurück. Bald wird es dunkel, und Kleiner Bär fühlt sich allein.

Darum wollen wir ihn suchen. Aber das ist nicht ganz leicht, denn der Wald ist dicht und groß. Mal versperrt ein Dickicht den Weg, mal müssen wir ein Wasserloch oder ein anderes Hindernis überwinden. Vor allem müssen wir aufpassen, daß wir andere Tiere nicht erschrecken und ihre Höhlen und Nester nicht zerstören. Deshalb müssen wir manchmal Umweg machen und können nicht einfach geradeaus gehen. Aber wir kommen dem kleinen Bären immer näher und haben ihn bald gefunden. Jetzt begleiten wir ihn noch aus dem Wald hinaus, damit er sicher nach Hause findet.

Worum geht es also in diesem Spiel?

Die Spieler versuchen gemeinsam, den kleinen Bären zu finden, der sich im Wald verirrt hat, und wollen ihn sicher aus dem Wald führen. Dabei müssen manche Hindernisse beseitigt und Tiere umgangen werden.

Spielmaterial

100 Spiel-Kärtchen: 1 Kärtchen mit dem kleinen Bären; er verirrt sich im Wald.

40 Kärtchen mit Waldtieren; sie dürfen nicht gestört werden.

19 Kärtchen mit Hindernissen; sie müssen überwunden werden.

40 Kärtchen mit Wegen; sie führen nach allen Seiten durch den Wald.

3 Würfel mit folgenden Zeichen: 1 × Bär, 1 × Bärenspur, 4 × Wald, 1 Würfelbecher

Spielvorbereitung

Die 100 Kärtchen werden so auf den Tisch oder den Boden gelegt, daß die grünen Rückseiten mit dem Waldmuster nach oben zeigen. Dann werden die Kärtchen kräftig vermischt und danach zu einem großen Viereck mit je 10 Kärtchen in 10 Reihen gelegt.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

Spielablauf

● Würfeln:

Wir würfeln reihum mit 3 Würfeln. Dabei haben die Symbole folgende Bedeutung:

Bär: Der Spieler darf ein Kärtchen umdrehen.

Bärenspur: Der Spieler darf noch einmal mit diesem Würfel würfeln.

Wald: Pech gehabt! Es geschieht nichts.

● Kärtchen umdrehen:

Es dürfen nur Kärtchen umgedreht werden, die entweder am Rand des Vierecks oder neben einem schon aufgedeckten Wegkärtchen liegen.

Man deckt also vom Rand des Vierecks her nach innen auf.

Jedes umgedrehte Kärtchen hat Auswirkungen auf die Suche nach dem kleinen Bären:

Wegkärtchen: Wird ein Wegkärtchen aufgedeckt, darf noch eines der angrenzenden Kärtchen umgedreht werden.

Ist ein Weg angefangen, kann man weitermachen oder an einer anderen Stelle vom Rand her beginnen.

Hinderniskärtchen: Stoßen die Spieler auf ein Hindernis, kann es beseitigt werden. Jeder Spieler darf dabei helfen: Wenn er das Bärenzeichen würfelt und auf das Aufdecken eines Kärtchens verzichtet, kann er dafür vom Rand her ein bereits gelegtes Wegkärtchen nehmen und damit das Hindernis überdecken. Danach können die Spieler an dieser Stelle den Weg durch den Wald fortsetzen.

Haben alle Spieler einer Spielrunde nur Hindernisse aufgedeckt, darf jeder reihum ein weiteres Kärtchen aufdecken.

Tierkärtchen: Treffen die Spieler auf ein Waldtier, können sie nicht gradewegs weiter. Das Tier darf nicht gestört werden.

Ausnahme: Ist Kleiner Bär einmal von 4 Waldtieren umgeben, darf eines der Tierkärtchen auf das nächste Hindernis gesetzt und an die leere Stelle vom Rand her ein Wegkärtchen gelegt werden.

Spielende

Ist Kleiner Bär endlich gefunden, gibt es viel Hallo und große Freude. Die Spieler müssen ihn aber noch sicher aus dem Wald hinausbegleiten. Siebenmal darf nun ein einziger Würfel geworfen werden. Es wird dann so gezählt: Für das Bärenzeichen gelten 3 Schritte, für die Bärenspur 2 Schritte, für das Waldzeichen 1 Schritt. Zählt die Schritte zusammen. Genau so viele Schritte darf Kleiner Bär auf dem kürzesten Weg in Richtung Waldrand tapsen. Gelingt es so, Kleiner Bär aus dem Wald zu befreien, haben alle Spieler gemeinsam gewonnen und können das große Bärenfest feiern.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

2. Waldtierspiel
Ziel des Waldtierspiels ist es, für jedes Tier ein Stückchen Weg zu finden. Die 80 Kartchen der Waldtiere und Wege werden gemischt und verdeckt hingelagt. Die Spieler werfen zwei Würfel gleichzeitig. Bei jedem Würfel mit der Bärenspur darf ein Kartchen aufgedeckt werden. Zeigt ein aufgedecktes Kartchen ein Tier, darf es auf irgendein Wegsstück gesetzt werden. (Ist ein solches Wegstück nicht vorhanden, bleibt das Kartchen liegen.) Bei jedem Würfel mit dem Bären muß eines der aufgedeckten Kartchen (Tier oder Weg) abgegeben und aus dem Spiel genommen werden. Schaffen es die Spieler gemeinsam, 10 Waldtiere auf Wegkartchen zu setzen, ist das Waldtierspiel gewonnen.

1. Suchspiel
Das Bärenspiel ist gleichzeitig ein Gedächtnisspiel. Je zwei Tier-, Wege- oder Hinderniskartchen ergeben ein Paar. Die Kartchen liegen mit dem Bild nach unten. Sie brauchen nicht geordnet zu werden. Reihum deckt nun jeder Spieler zwei Kartchen auf. Findet er gleich ein Paar, darf er die beiden Kartchen aus dem Spiel nehmen. Passen die Kartchen nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht. Jeder Spieler merkt sich jetzt die Stellen, wo die Rehe, Hasen, Dickschicht und Wasserlöcher ... liegen. Wenn ein Spieler dann ein passendes Kartchen entdeckt, dreht er die beiden Hälften eines Paares um und nimmt sie aus dem Spiel.
Einfacher ist diese Spielvariante, wenn nur mit den 40 Tierkartchen gespielt wird. Die Spieler dürfen sich bei der Suche gegenseitig helfen. Gefundene Paare werden gemeinsam gesammelt.

Zwei weitere Spielmöglichkeiten:

Bärenspiel für 2 Spieler
Spielen nur 2 Spieler mit, so darf man bei einer „Bärenspur“ ein Kartchen aufdecken und noch einmal würfeln.

Bleibt jedoch Kleiner Bär unterwegs im Wald stehen, muß die Suche von neuem beginnen. Die Spieler drehen die aufgedeckten Kartchen um, mischen wieder und ordnen neu zum großen Viereck mit je 10 Kartchen in 10 Reihen.

Little Lost Bear

A game for two or more players aged four years and over.

Little bear wandered deep into the woods. Full of fun, he ran helter-skelter from tree to tree, climbed merrily through briar and bush, plucked here and there the round ripe berries, then, turning, raced after the butterflies. Laughing to the buzzing of the bees, he searched high and low for their golden honeycomb. Everywhere was music. And then, suddenly, it was still. Little bear felt all at once alone, hungry and tired. He wondered where the sun had gone. The wind blew colder. Little bear shivered. Where was he? How would he get home? Where were mama and daddy bear? He wanted to be brave, but now, he was afraid and sad. He couldn't hold the tears back any longer. He was lost.

Who's going to help little bear? The woods are deep and dense. Briars bar the way. Puddles, fallen logs and broken branches make going difficult and weary. Wild animals lay alert in hidden dens. Night is setting in. It's getting dark and there isn't much time left.

The playing materials

100 square cards: On the back of the cards is a design for the woods. On the faces of the cards are the following: one card has picture of little bear, forty cards have pictures of wild animals from the woods, nineteen cards have pictures of various obstacles which are found in the woods, and forty cards have pictures of the paths in the woods.

3 dice and one cup for the dice: The faces of the dice are as follows: One face shows little bear, one face shows his footprints, four faces show the woods.

The playing rules

The goal: Help find little bear and lead him safely out of the woods.

First stage: Searching for little bear

The one hundred square cards should be well mixed and then arranged face down in form of a large square with ten cards on a side. Each player, in turn, throws three dice at a time. For each time that the little bear shows, the player is to turn over one of the square cards either at the edge of the woods or touching directly on a path card which has already been turned over. When the card turned over is a path card, the player may turn over a second card. When the footprints of little bear show, the die is to be thrown again. (When only two players are playing the game, then, for each time the footprints show, the player may turn over a card and throw the die a second time.)

For the symbol for the woods, the players may not turn over any card.

In turning over the cards successively, the players try to trace a path into the woods in search of little bear. The players may seek on one path or several paths at the same time, provided that they begin each path at the edge of the woods. When a

Caution: This game contains small parts and is not suitable for children under 3 years.

For this game, the forty cards with the wild animals and the forty cards with the paths in the woods should be well mixed together and then arranged face down. The players take turns throwing two dice at a time. For each little bear shows, however, a card may be turned over. For each time little bear shows, however, a card must be removed from the game. When a card picturing a wild animal has been turned up, the animal must be tamed by placing it on a path card which has already been turned up. When ten wild animals can be tamed, the game is won by all.

Taming the wild animals

The hundred cards, well mixed, are to be arranged face down. A player turns over two cards. If the cards match, he keeps them, and turns over two more cards. He continues the play as long as the cards match each time. When the cards do not match, he turns them back again face down. The next players, in turn, do the same until all of the cards have been paired together. The winners are those with the most cards, or the players with the fewest obstacle pairs, or the player who turns over the card picturing little bear. As a cooperative game, the players all win, if they find all of the wild animal pairs before the card with little bear is turned over.

Little bear memory

Alternative games

In this stage, the players must throw one of the dice a total of only seven times. Each time the little bear shows, the players lead little bear three steps along the path out of the woods. When the footprints show, the players lead the little bear only two steps, and when the woods show, only one step. If the little bear reaches the edge of the woods with the seven throws of the die, the players win the game – little bear is happily rescued. If, however, the little bear cannot reach the edge of the woods in seven throws of the die, night falls, and in the darkness, all of the players lose the game with little bear.

Second stage: Leading little bear out of the woods

player turns over a card picturing wild animals, the path is blocked and the player must seek a way around that card. When a card is turned over which pictures an obstacle, the path is also blocked, but only momentarily. The next player, instead of turning over a new card, can take a card picturing a path from the edge of the woods and place it over the card with the obstacle. When the card picturing little bear has been turned over, the search is ended and the second stage of the game begins. In case, however, the card with little bear cannot be reached because it is encircled by cards with wild animals, one of the animal cards may be exchanged for a path card taken from the edge of the woods.

L'ourson égaré

Un jeu communautaire pour 2 joueurs et plus (à partir de 4 ans).

Un ours s'est égaré dans la forêt. Il avait joué dans le sous-bois, avait été friand de baies, couru après les papillons et les abeilles. Maintenant il ne retrouve plus son chemin. Craintif il regarde autour de lui, fatigué il s'assied sous un arbre. Il voudrait retourner chez ses parents. La nuit tombe bientôt et le petit ours se sent bien seul.

Nous voulons aller à sa recherche. Mais ce n'est pas si facile, car la forêt est épaisse et grande. Un fourré peut obstruer le chemin, un trou d'eau ou autre obstacle doit être surmonté. Mais avant tout nous devons faire attention à ne pas faire peur à d'autres animaux ou à détruire leur repaire ou leur nid. C'est pourquoi nous devons faire quelques détours et ne pouvons prendre le chemin direct. Mais nous nous approchons de plus en plus de notre ourson et nous l'aurons bientôt retrouvé. Nous le raccompagnons hors de la forêt, afin qu'il retourne sûrement chez lui.

But du jeu: Les joueurs essaient ensemble de retrouver l'ourson, qui s'est perdu dans la forêt, et de le raccompagner. On doit surmonter quelques obstacles et éviter des animaux.

Comment joue-t-on?

1. Le matériel servant à jouer

Il y a 100 cartes:

- 1 carte de l'ourson qui s'est égaré;
- 40 cartes d'animaux de la forêt, qui ne doivent pas être dérangés;
- 19 cartes d'obstacle;
- 40 cartes de chemin traversant la forêt en tout sens.

En plus il y a des dés ayant sur 4 faces: la forêt, sur une face: l'ourson, sur une face: les traces de l'ourson.

2. Règle du jeu

On met sur une table ou par terre les 100 cartes retournées, de telle façon que l'on voit la face forêt. On les remue bien et on les dispose en carré de 10 cartes sur 10 cartes.

Un joueur peut commencer: peut-être le plus jeune ou les plus petit.

Le joueur met toujours 3 dés dans le cornet et les jette: Pour chaque dé ayant la face «ourson», on prend une carte. Si un dé a la face «trace de l'ourson» on peut rejouer avec ce dé; si le dé a la face «forêt», le joueur n'a pas de chance: il n'a pas le droit de rejouer ou de prendre une carte.

Si l'on joue à 2: chaque fois que le dé a la face «trace d'ourson», on a le droit de prendre une carte et de rejeter le dé.

On jette l'un après l'autre.

Le jeu de l'ourson est en même temps un jeu de mémoire. 2 cartes d'animaux, de chemins ou d'obstacles forment une paire. Les cartes sont placées à l'envers. On n'a pas besoin de les disposer d'une certaine manière. L'un après l'autre chaque joueur prend 2 cartes. S'il trouve tout de suite la paire, il garde ces 2 cartes. Si les 2 cartes ne forment pas la paire, il les replace à l'envers. Chaque joueur remarque la place, où les chevreuils, les lapins, les buissons et les trous d'eau etc. . . . se trouvent. Quand un joueur a trouvé la carte lui convenant, il les sort du jeu.

Jeux de recherche

2 autres possibilités de jouer

10 cartes.
Joueurs retournent les cartes, les mélangent et les placent en carré de 10 cartes sur Si cependant l'ourson n'a pas pu sortir de la forêt, la recherche recommence. Les de l'ourson.
Forêt. Si cela réussit, tous les joueurs ont gagné ensemble et peuvent fêter le retour l'on a compté et ceci en prenant le chemin direct en direction de la sortie de la On compte le nombre de pas. L'ourson a le droit d'avancer d'autant de pas que pour la face «forêt», 1 pas.
pour la face «trace de l'ourson», on a le droit de faire 2 pas,
Pour la face «ourson», on a le droit de faire 3 pas,
7 fois.
Raccompagner hors de la forêt en le protégeant: maintenant l seul dé doit être jeté La joie est grande, quand l'ourson est enfin découvert! Mais les joueurs doivent le

4. Fin du jeu

On ne peut prendre que les cartes qui sont à l'extérieur du carré. Si on a pris une carte «chemin», on a le droit de prendre une carte voisine.
Si un joueur tombe sur un animal de la forêt, il ne peut continuer son chemin directement, car il ne doit pas déranger l'animal, aussi doit-il faire un détour.
Si un joueur tombe sur un obstacle, celui-ci peut-être écarté: chaque joueur peut l'aider: en jetant le dé avec la face «ourson», il renonce à prendre une carte, pour pouvoir prendre de l'extérieur une carte «chemin», que quelqu'un a déjà déposé et la poser sur l'obstacle. Ensuite les joueurs peuvent continuer leur chemin à cet endroit.
Si un chemin est bloqué, les joueurs peuvent s'en frayer un nouveau en partant du bord au carré. On peut aussi commencer plusieurs chemins à la fois. Les joueurs peuvent s'aider entre eux pour le choix des cartes à retourner, c'est pourtant au joueur qui vient de jeter son dé, à qui il revient de prendre la décision. Si tous les joueurs lors d'une partie découvrent la carte «obstacle» chacun a le droit de prendre une nouvelle carte.

3. Règles complémentaires

Cette autre possibilité de jouer est plus facile, si on joue avec seulement 40 cartes d'animaux.

Les joueurs peuvent s'aider mutuellement dans leur recherche. Les paires de cartes trouvées seront rassemblées.

Jeu d'animaux de la forêt

Le but est que pour chaque «animal», on trouve un morceau de chemin. On mélange les 80 cartes des animaux de la forêt et des chemins, on les place à l'envers. Les joueurs jettent 2 dés en même temps. Si le dé a la face «trace de l'ourson» on a le droit de prendre une carte. Si les 2 dés ont la même face, on a le droit de prendre 2 cartes.

Si la carte représente un animal, on le place sur le chemin, n'importe où.

Si on n'a pas encore de chemin, on remet la carte à sa place.

Si le dé a la face de l'ourson, on doit donner une carte retournée (animal ou chemin) et la sortir du jeu.

Si les joueurs réussissent ensemble de mettre 10 animaux de la forêt sur une carte des chemins, le jeu des animaux de la forêt est gagné.

Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Een spel om met elkaar te spelen. Voor twee of meer spelers vanaf 4 jaar.

De kleine beer is in het bos verdwaald. Hij had tussen de bomen en struiken gespeeld, hij had bessens gesnoept en was de vlinders en bijen nagevolgd. Nu vindt hij de weg naar huis niet meer. Bang kijkt hij om zich heen, moe gaat hij onder een boom zitten. Hij wil zo graag terug naar zijn ouders. Het wordt al bijna donker en de kleine beer voelt zich erg eenzaam.

Daarom gaan wij hem zoeken. Maar dat is niet zo eenvoudig, want het bos is groot en dichtbegroeid.

De ene keer wordt de weg versperd door kreupelhout, dan weer moeten wij over een waterplas of langs een andere hindernis. Wij moeten vooral opletten, dat wij de andere dieren geen schrik aanjagen en dat wij hun holen en nesten niet vernietigen. Daarom moeten wij soms een omweg maken, wij kunnen dan niet gewoon rechtdoor gaan. Maar wij komen steeds dichtbij de kleine beer en spoedig hebben wij hem gevonden. Nu brengen wij hem nog het bos uit, zodat hij veilig naar huis komt.

Het doel van het spel

De spelers proberen samen de kleine beer, die in het bos verdwaald is, te vinden en brengen hem dan veilig het bos uit. Er moeten hindernissen uit de weg geruimd worden en er moeten omwegen gemaakt worden, want de andere dieren mogen niet gestoord worden.

Zo wordt het spel gespeeld:

1. Het spel bestaat uit 100 speelkaarten

1 kaartje met de kleine beer; 40 kaartjes met bosdieren, die niet gestoord mogen worden; 19 kaartjes met hindernissen; 40 kaartjes met wegen, die in alle richtingen door het bos leiden.

Dan nog dobbelstenen met volgende afbeeldingen:

1 × de kleine beer
1 × een berespoor
4 × het bos.

2. De belangrijkste spelregel

De 100 kaartjes worden met het bosmotief naar boven op de tafel of op de grond gelegd. Dan worden de kaartjes goed door elkaar geschoven en in 10 rijen van 10 gelegd. De kaartjes vormen dan een groot vierkant.

De eerste speler mag nu beginnen; misschien wordt de jongste of de kleinste speler gekozen.

De spelers doen steeds 3 dobbelstenen in een beker en gooien. Voor iedere dobbelsteen, waarmee de "beer" gedobbeld wordt mag er een kaartje omgedraaid worden.

den. Wordt er een „berespoor“ gedobbeld, dan mag er met deze dobbelsteen nog een keer gegooid worden. Maar als „het bos“ gedobbeld wordt, dan heeft de speler pech – hij mag bij deze worp noch een kaartje omdraaien noch een tweede keer dobbelen.

Als het spel maar met twee spelers gespeeld word, mag er bij het „berespoor“ een kaartje omgedraaid worden én nog een keer gedobbeld worden.

Nu wordt er om de beurt verder gedobbeld.

3. De overige spelregels

De kaartjes mogen overal, maar alleen van de buitenste rijen af naar het midden omgedraaid worden.

Wordt er een wegkaartje omgedraaid, dan mag er nog een van de omliggende kaartjes omgedraaid worden.

Komen de spelers bij een van de bosdieren, dan kunnen zij niet rechtdoor verdergaan. Dit dier mag niet gestoord worden, daarom moeten zij een omweg maken.

Komen de spelers bij een hindernis, dan kan dit uit de weg geruimd worden. Alle spelers mogen daarbij helpen: dobbelt een van de spelers de kleine beer en is hij bereid dan **geen** kaartje om te draaien, dan kan hij in plaats daarvan een wegkaartje nemen en dit over de hindernis leggen. Dit wegkaartje moet al bij een vorige ronde omgedraait zijn en moet van de buitenste rij af genomen worden. Nu kunnen de spelers via deze weg weer verdergaan, want de hindernis bestaat niet meer.

Als de een of andere weg totaal geblokkeerd is, dan kunnen de spelers zich van de buitenste rij af een nieuwe weg banen. Zij mogen ook tegelijkertijd meer wegen inslaan.

De spelers mogen elkaar helpen bij het uitzoeken van het kaartje, dat omgekeerd zal worden. Maar de laatste beslissing neemt de speler, die met dobbelen aan de beurt is.

Moesten alle spelers een ronde lang alleen maar hindernissen bedekken, dan mogen alle om de beurt nog een kaartje omdraaien.

4. Het einde van het spel

Als de kleine beer eindelijk gevonden wordt, dan heerst er veel vreugde. Nu moeten de spelers hem nog veilig het bos uitbrengen. Er mag nu 7 keer met één dobbelsteen gedobbeld worden. Er wordt op de volgende manier geteld: de kleine beer is 3 stappen waard, het berespoor 2 stappen, het bos 1 stap. Deze stappen worden bij elkaar opgeteld. Precies zoveel stappen mag de kleine beer doen om langs de kortste weg het bos uittelopen. Lukt het op deze manier de beer uit het bos te bevrijden, dan hebben alle spelers samen gewonnen en zij kunnen het grote berefeest vieren.

Blijft de kleine beer onderweg in het bos staan, dan moet er opnieuw gezocht worden. De spelers draaien alle kaartjes om, schuiven ze weer goed door elkaar en leggen ze opnieuw in 10 rijen van 10.

Twee andere spelmogelijkheden

Zoekspel

Twee dier-, weg-, of hinderniskaatjes vormen steeds een paar. De kaartjes liggen weer omgekeerd met de plaatje naar beneden. Ze hoeven niet in rijen gelegd te worden. Om de beurt mogen de spelers twee kaartjes omdraaien. Vormen deze twee kaartjes een paar, dan mogen zij uit het spel genomen worden. Passen de twee kaartjes niet bij elkaar, dan moeten zij weer omgedraaid worden. Iedere speler probeert te onthouden waar de hazen, het krepulhout en de waterplassen ... liggen.

Dit spelletje is eenvoudiger, als er alleen met de 40 dierkaartjes gespeeld wordt. De spelers mogen elkaar helpen bij het zoeken naar de bij elkaar passende kaartjes. Deze paren worden door de groep verzameld.

Bosdierenspel

Het doel van dit spel is, voor ieder dier een stukje weg te vinden. De 80 kaartjes met de dieren en de wegen worden goed door elkaar gedaan en omgekeerd weggelegd. De spelers dobbelen met twee dobbelstenen. Wordt het beroep gedobbeld, dan mag er een kaartje omgedraaid worden. Wordt er met beide dobbelstenen hetzelfde motief gedobbeld, dan mogen er twee kaartjes omgedraaid worden. Staat er op het omgedraaide kaartje een dier, dan mag dit op een stukje weg gezet worden. (Is er nog niet zo'n stukje weg omgedraaid, dan blijft het dierkaartje liggen.) Wordt de kleine beer gedobbeld, dan moet er een van de omgedraaide kaartjes (dier of weg) uit het spel gehaald worden. Kunnen de spelers samen 10 dieren op een stukje weg zetten, dan hebben zij dit spel gewonnen.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Alle Rechten voorbehouden
© 1983 by Verlag Herder, Hermann-Herder-Str. 4, D-79104 Freiburg im Breisgau
under Berne and Universal Copyright Conventions.
Vertrieb durch JUMBO Spiele GmbH, Herscheid
Made in Holland by / Fabrique en Hollande par:
Nederlandse Spellenfabriek BV, P.O. Box / B.P. 1729, 1000 BS Amsterdam
Printed in the Netherlands / Imprimé aux Pays-Bas