

kleine Beer little Bear  
kleiner Bär petit Ours

Hajo Bücken



Cynthia Terecova

Spelregels • Game rules • Spielregeln • Règles du jeu



Een coöperatief verken spel  
voor 2 tot 5 spelers vanaf 5 jaar

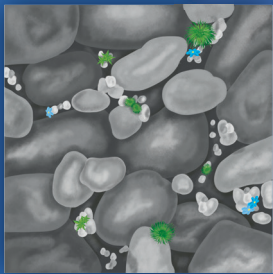
Speelduur circa  
20 minuten



# kleine Beer



Spelbord

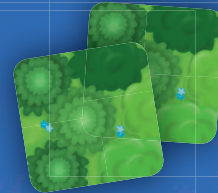


Bergen

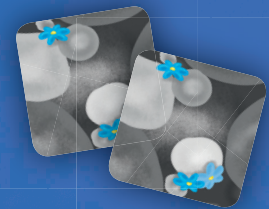


Spelonderdelen

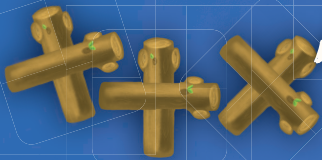
46 Bostegels



25 Bergtegels



10 Boomstamfiches



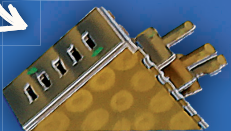
Kleine Beer



Mama beer



Stapel boomstammen



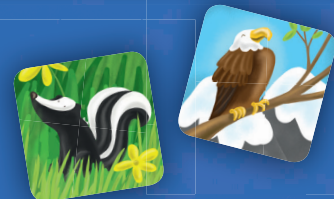
Maan



2 Speciale tegels (mini-uitbreiding)



Speciale dobbelsteen



## Oh nee, Kleine Beer is verdwaald!

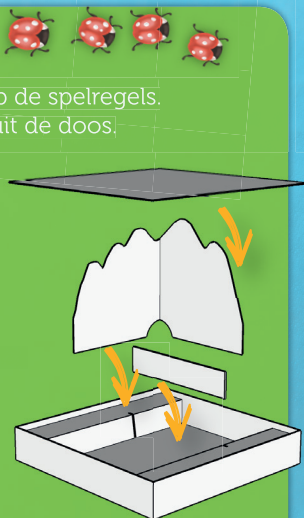
Mama beer had nog zo gewaarschuwd om niet de bergen in te gaan, maar Kleine Beer had niet geluisterd. Nu is hij verdwaald en heeft een verstopplek gevonden waar hij veilig kan wachten op Mama. Jullie helpen mama beer om een weg te vinden door het bos en de bergen. Onderweg komen jullie van alles tegen en het wordt steeds later in de avond. Lukt het jullie om Kleine Beer te vinden en het bos weer uit te lopen voordat het te donker wordt?



### Vorbereiding

Zie de startopstelling achterop de spelregels.

1. Haal de spelonderdelen uit de doos.
2. Zet de bergen rechtop in de hoek met de twee muizen aan de buitenkant van de doos, zodat de twee lieveheersbeestjes op de voorste hoek staan.
3. Leg het spelbord weer in de doos.
4. Kies een goede plek op tafel voor de doos zodat niemand achter de bergen zit.
5. Leg de 25 bergtegels ondersteboven en hussel ze door elkaar. Leg de tegels op het spelbord.
6. Leg de 46 bostegels ondersteboven en hussel ze door elkaar. Maak met deze tegels een groot bos zoals de startopstelling.
7. Pak de 10 boomstamfiches en stop er 3 in de stapel boomstammen. Leg de andere 7 boomstamfiches op tafel dicht bij het bos. Deze kunnen jullie gebruiken tijdens het spel.
8. Zet mama beer ergens aan de rand van het bos en verstop Kleine Beer (en de dobbelsteen) maar onder de stapel boomstammen.
9. De maan wordt in het basisspel niet gebruikt, maar je kunt hem natuurlijk in één van de gleufjes zetten als je dat leuk vindt.



## Spelen

In het begin van je beurt zet je mama beer naast één van de tegels die jullie willen ontdekken. Ze kan alleen beginnen bij één van de tegels waar een groene pijl naartoe wijst (zie de achterkant van dit boekje). Draai de tegel om. Als er een paadje op staat, zet je mama beer erop en mag je een volgende tegel draaien die ernaast ligt. Zolang je paadjes vindt, blijf je aan de beurt. Als je geen paadje vindt is de volgende speler aan de beurt. Als je pech hebt en je eerste kaartje is geen paadje, dan ben je nog een keer aan de beurt.



### Driesprong

Jullie mogen zelf weten hoe je de tegel neerlegt. Goed moment om te overleggen want je mag het later niet meer veranderen!



### Ssst... een dier

Als we een dier tegenkomen, dan willen we die niet storen. De volgende speler is aan de beurt en probeert een nieuwe weg voor mama beer te vinden.



### Aiiii... een hindernis

Er zijn veel hindernissen die jullie onderweg kunnen tegenkomen. Hier kunnen jullie alleen langs als je er een boomstamfiche op legt. Mama beer kan over de boomstammen heen lopen zodat het voor haar een paadje is geworden. Gebruik hiervoor de 7 boomstamfiches die je hebt gekregen. Gebruik er niet te veel want jullie hebben ze ook nodig om weer uit het bos te komen.



### Wauw... een maan

Een tegel met een maan erop is ook een hindernis. Je kan hier dus een boomstamfiche op leggen als je er langs wilt. In de variant voor gevorderde spelers is de maan heel belangrijk.





## De weg naar Kleine Beer

Na een tijdje spelen hebben jullie een pad ontdekt dat van de rand van het bos naar de bergen loopt. Goed gedaan! Op de zijkant van de doos staan paadjes die aangeven welke tegels je op het spelbord mag omdraaien. Zo kan mama beer op het spelbord in de bergen komen. Hier zit Kleine Beer ergens verstopt.



## Pad door de bergen

Op de bergen staan ook twee paadjes. Als mama beer aan de ene kant van het paadje staat, kan ze de tegel aan de andere kant van het paadje ook ontdekken!



## Gevonden! En nu naar huis

Ah, daar zat je dus Kleine Beer. Kom maar veilig bij mama! Zet Kleine Beer bij mama zodat ze samen kunnen lopen. Maar mama beer is al wel moe hoor... Door met de dobbelsteen te gooien weten we hoeveel stapjes de beren nog kunnen lopen. Voor ieder boomstamfiche die jullie nog hebben mag je 1 keer gooien met de dobbelsteen. De speler die Kleine Beer heeft gevonden mag beginnen. De weg terug is bekend. Jullie kunnen geen nieuwe tegels meer ontdekken.



De dobbelsteen gebruik je alleen om uit het bos te komen. Ieder berenpootje betekent dat mama en Kleine Beer 1 tegel verder mogen lopen.



## Einde van het spel

Als mama en Kleine Beer helemaal het bos uit zijn gelopen hebben jullie het spel gewonnen. Als mama beer niet meer verder kan lopen dan slapen ze samen in het bos en lopen ze de volgende dag naar huis.

## Variante voor gevorderde spelers

Begin met 4 boomstamfiches. Als je een tegel omdraait waar een boomstamfiche op staat afgebeeld, dan krijgen jullie er een boomstamfiche bij! Pak een fiche uit de stapel boomstammen en leg ze bij jullie andere boomstamfiches. Ook de maantegels zijn heel belangrijk in deze moeilijke variant!



## De Maan

De maan begint in het eerste dal tussen 2 bergen (zie de achterkant van de spelregels). Iedere keer als jullie een maantegel omdraaien, dan verplaatst je de maan naar het volgende dal. De maan schuift zo steeds verder op naar rechts. Als jullie een maantegel draaien terwijl de maan in de laatste dal is, dan hebben jullie verloren! Het is dan te donker geworden om de weg nog terug te vinden naar huis. Gelukkig kunnen jullie op elk moment een boomstamfiche op een maantegel leggen om de maan 1 dal terug te verplaatsen.

## Tip: draai de doos!

In deze versie kun je ook nog het spelniveau verhogen. Zie je de 2 lieveheersbeestjes in de hoek middenin het bos? Dat betekent dat er veel paadjes tussen het bos en de bergen zijn op de zijkant van de doos. Om het moeilijker te maken kun je de doos draaien zodat je de 2 vlinders ziet (1 paadje minder), of 2 muizen (2 paadjes minder) of de 2 egels (3 paadjes minder). Hiermee kun je zelf kiezen hoe moeilijk je het spel wilt maken.

moeilijkheidsgraad





## Voor de jongste spelers

Maak het spel makkelijker door in het kleine bos te spelen. Haal hiervoor alle kaartjes met een paddenstoel uit het spel. In plaats van 4 rijen met bostegels, leg je 3 rijen bostegels neer.



## Stinkdier en Adelaar

In dit spel zit een mini-uitbreiding met twee extra kaartjes. Als we stinkdier in het bos tegenkomen, verspreidt hij zo'n nare geur dat we met een grote boog om hem heen moeten lopen. Eenmaal op de berg, helpt Adelaar ons om het gebied sneller te verkennen!

Download de spelregels via [www.sunnygames.nl/kleinebeer-uitbreiding](http://www.sunnygames.nl/kleinebeer-uitbreiding)



## Samenwerkingsspel



Kleine Beer is een ideaal spel om met het hele gezin te spelen. Zussen, broers en ouders zullen met plezier Kleine Beer zoeken en de twee beren samen naar huis brengen.

Dit spel kent geen competitie tussen de spelers. Bij coöperatieve spellen hebben de spelers een gezamenlijk doel. Tijdens het spel bedenk je samen op welke manier jullie het spel kunnen winnen. Hierdoor ontwikkelen de spelers vaardigheden als samenwerken, vooruitdenken en opties afwegen. Een leerzame en leuke ervaring dus!



## Mens & Milieu

In de spellen van Sunny Games maken de spelers bewuste keuzes. Onze missie is het bevorderen van samenwerking. Met liefde dragen we bij aan een samenleving waarin mensen elkaar helpen en zorg dragen voor de Aarde. We laten deze waarden doorklinken in alles wat we doen!

Voor de productie van onze spellen leggen we de lat hoog op het gebied van mens en milieu, en als we nieuwe mogelijkheden zien leggen we hem nog een stukje hoger. Al in de ontwerpfase kiezen we voor efficiënt gebruik van materialen met een lage milieupact. Dit spel is gemaakt van papier en gerecycled karton, PE (folie en zakje) en Europees hout.

Op een speelse manier nemen we deel aan COMMON, een wereldwijd netwerk van sociale ondernemingen.

Meer informatie:  
[www.sunnygames.nl/mens-en-milieu](http://www.sunnygames.nl/mens-en-milieu)

## Over de auteur

De Duitse spelauteur Hans-Joachim „Hajo“ Bücken heeft sinds 1983 meer dan 100 verschillende spellen gemaakt. Zijn bekendste spel is waarschijnlijk COCO CRAZY. Een van zijn eerste spellen was BÄRENSPIEL (Berenspel), oorspronkelijk uitgegeven door Herder Spiele, die toen begon met een reeks coöperatieve spellen. De huidige verbeterde versie van Sunny Games -waarin de principes van het origineel intact zijn gebleven- is gemachtigd door zijn agentuur.

Hajo Bücken overleed eind 2017 in Berlijn.





A cooperative exploration game  
for 2 to 5 players, age 5+

Game duration  
about 20 minutes

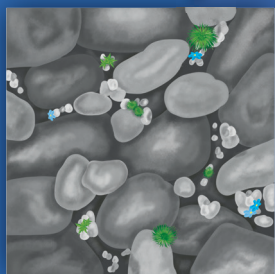


# little Bear



## Game components

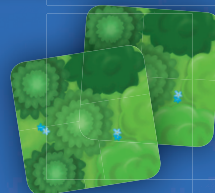
Mountain plate



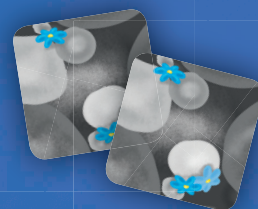
Mountain panorama



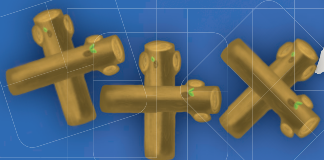
46 Wood tiles



25 Mountain tiles



10 Tree-cross tokens



Little Bear



Mama bear



Woodpile



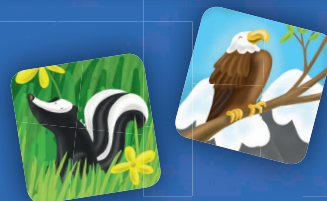
Moon



Special die



2 Special tiles (mini-expansion)



## Oh no, Little Bear got lost!

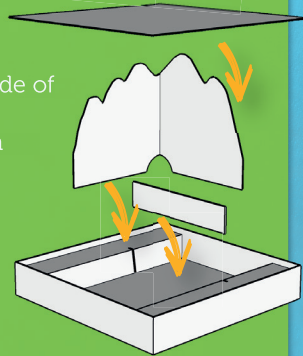
Mama bear warned him not to go into the mountains, but little bear did not listen. Now he is lost, but he has found a hiding spot where he can wait safely for his mother. You help mama bear to find a way through the woods and the mountains. On your way, you will have many encounters and the evening will turn into night. Will you succeed in finding little bear and leaving the forest before it gets too dark?



## Preparations

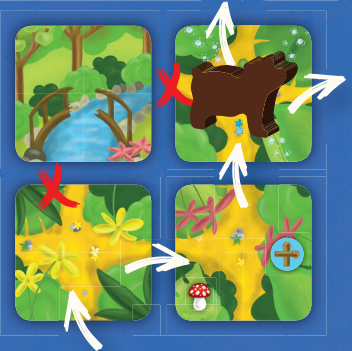
See the starting setup at the back of the game rules

1. Remove the game parts from the box.
2. Insert the mountain panorama into the corner with the 2 mice on the outside of the box, so the two ladybugs are on the far side of the mountain panorama.
3. Put the mountain plate in the box.
4. Choose a good spot on the table, so no one is hidden behind the mountains.
5. Put the 25 mountain tiles upside down and shuffle them. Put the tiles on the game board.
6. Put the 46 forest tiles upside down and shuffle them. Use these tiles to create a forest, just like in the starting setup.
7. Take the 10 tree cross tokens and put 3 of them in your pile of tree trunks. Put the other 7 on the table, close to the forest. These 7 can be used during the game.
8. Put mama bear close to the edge of the forest and hide Little Bear and the die under the pile of tree trunks.
9. The moon will not be used in the basic game, but you can insert it into one of the slits on top of the mountains.



## How to play

At the start of your turn, put mama bear next to one of the tiles you want to explore. She can only enter the forest at one of the tiles indicated by the green arrows on the setup picture (see back of this booklet). Flip the tile. When you find a path, you can put mama bear on it and flip the next tile adjacent to the tile she is standing on. It continues to be your turn, as long as you keep on finding paths. If you find something else, your turn ends. If you have bad luck with your first try and don't get a path, you can go again.



## 3-way junction

You can decide for yourself in what orientation you play a 3-way junction. This is a good moment to consult your friends, because it cannot be changed again afterwards!



## Ssssh.... an animal

When we find an animal, we don't want to disturb it. The turn goes to the next player and they will try to find a new path for mama bear.



## Aiiii... an obstacle

There are many obstacles you can find along the way. You can only cross these tiles by putting a tree cross token on top of it. Mama bear can walk on top of the trunks, so it becomes a path for her. Use the 7 tree cross tokens you started with. Don't use too many, because you also need them to leave the forest.



## Wow... a moon

A tile with the moon on it is also an obstacle. You can use a tree cross token to pass it. In the advanced version of the game the moon is very important.





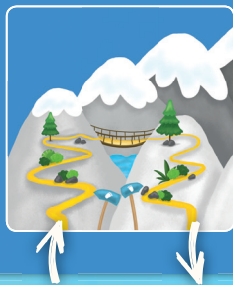
## The road to Little Bear

After a while you will discover a path that leads from the edge of the forest into the mountains. Well done! On the side of the box are paths that will show you which tile in the mountains you can turn next. This way mama bear can go into the mountains, where somewhere Little Bear is hiding.



## Path through the mountains

On the mountain panorama there are also two paths. Mama bear can use these paths as well and this way discover tiles a bit further away!



## Found him! Now let's go home

Ah, there you are Little Bear. Come safe to mummy! Put Little Bear on the same tile as mama bear, so they walk together. But mama bear is getting tired already... By rolling the die you can find out how many steps you can walk with the bears. For each tree cross token you still have, you can roll with the die once. The player who found Little Bear can roll first. You know the road back and there is no time for exploring new tiles.



The die is only used to leave the forest. Every bear paw means one step for mama bear and Little Bear.



## End of the game

When mama and Little Bear get all the way out of the forest, you win the game. If mama bear cannot walk any further, they sleep together in the forest and they will walk home the next day.

## Game for advanced players

Start the game with 4 tree cross tokens. When you find a tile with a tree cross on it, you get another tree cross token. Take a token from the pile of tree trunks and put them with the other tree cross tokens. The moon tiles also get a new meaning in this difficult version of the game.



## The moon

The moon starts in the first valley between the two mountains (see the backside of this booklet). Every time when you flip a moon tile, you move the moon to the next valley. The moon slides further to the right with each moon tile you flip. When you flip a moon tile when the moon is in the final valley, you lose the game! It became too dark to find Little Bear. Luckily at any moment you can play a tree cross token to move the moon one valley back.

## Hint: turn the box

In this version you can increase the game level even more. Do you see the two ladybugs in the corner in the middle of the forest? That means there are many paths between the forest and the mountains. To make the game more difficult, you can turn the box so you see the 2 butterflies (1 path less), 2 mice (2 paths less) or the 2 hedgehogs (3 paths less). This way you can decide for yourself how much of a challenge you want to have.

increase difficulty







## For the youngest players

Young players can make the game easier by playing in the small forest. Remove all the cards with a mushroom on it from the game. Instead of 4 rows of forest tiles, you play with 3 rows.



## Skunk and Eagle

This game includes a mini-expansion of two cards. The smell of Skunk in the forest is not so nice, so we need to go around him at a wide angle. Once we are at the mountain, Eagle will help us to explore the area faster!



Download the game rules at [www.sunnygames.eu/littlebear-expansion](http://www.sunnygames.eu/littlebear-expansion)

## Cooperative game



Little Bear is a perfect game to play with the whole family. Brothers, sisters and parents will all have fun finding little bear and helping him and his mother to find their way back home.

This is a game without competition between the players. In cooperative games, the players have a common goal. During play, you will find out together how to win the game. Besides cooperation, this game will help to develop planning and pathfinding skills. An instructive and at the same time joyful experience!



## People & Planet

Sunny Games creates games that help people make conscious choices. Our mission is to enhance conscious collaborative decision making. We love to contribute to a society in which people help each other and take care of the planet. We enjoy embedding these values in everything we do.

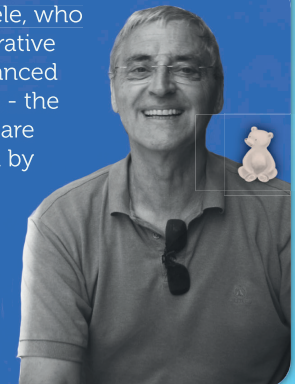
Our games are produced with high social and environmental standards and we are always raising them as new options emerge. Our design process aims at selecting materials with low environmental impact and using resources efficiently. [Kleine Beer] This particular game is using paper and recycled cardboard, PE (shrinkwrap and gripseal) and European softwood.

We are a playful member of COMMON, a global community based network of social enterprises. For more information, please visit our website [www.sunnygames.eu/people-and-planet](http://www.sunnygames.eu/people-and-planet)

## About the author

The german game author Hans-Joachim „Hajo“ Bücken has invented more than 100 games since 1983. His probably best known game is COCO CRAZY. One of his first games was the BÄRENSPIEL, originally published by Herder Spiele, who started a series of cooperative games. The current enhanced version by Sunny Games - the principles of the original are preserved - is authorized by his agency.

Hajo Bücken passed away end of 2017 in Berlin.





Ein kooperatives Entdeckungsspiel  
für 2 bis 5 Spieler ab 5 Jahren

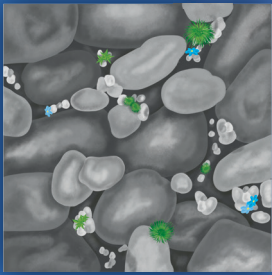


# kleiner Bär



Spieldauer  
etwa 20 Minuten

Bergplateau

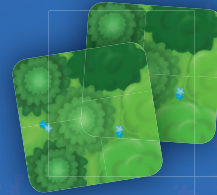


Bergpanorama

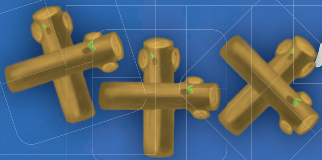


## Spielmaterial

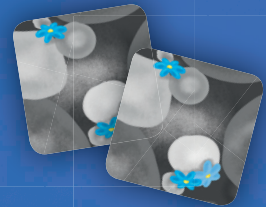
46 Wald-Plättchen



10 Baum-Kreuze



25 Berg-Plättchen



Kleiner Bär



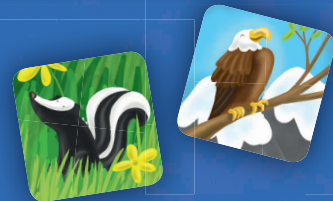
Mama Bär



Holzstoß



2 Spezial-Plättchen (Mini-Erweiterung)



Mond



Spezialwürfel



## Oh nein, der kleine Bär hat sich verirrt!

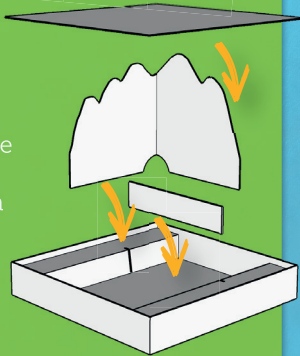
Mama Bär warnte ihn immer wieder vor dem Berg, aber der kleine Bär wollte nicht hören. Nun hat er sich verirrt, aber immerhin ein Versteck gefunden, in dem er sicher auf seine Mama warten kann. Ihr helft Mama Bär einen Weg durch Wald und Berg zu finden. Auf dem Weg werdet ihr einige Begegnungen haben und der Tag wird langsam zum Abend und zur finsternen Nacht. Werdet ihr den kleinen Bären finden und aus dem Wald bringen können, bevor es zu dunkel ist?



### Vorbereitung

Beachte die Startauslage am Ende des Regelhefts.

1. Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel.
2. Schiebt das Bergpanorama in die Ecke mit den beiden Mäusen am Außenrand der Schachtel. Die beiden Marienkäfer sind gegenüber zu sehen.
3. Legt das Bergplateau in die Schachtel.
4. Wählt Plätze am Spieltisch so, dass jeder gut sieht und niemand vom Bergpanorama behindert wird.
5. Mischt die 25 Berg-Plättchen verdeckt und legt sie auf das Bergplateau.
6. Mischt die 46 Wald-Plättchen verdeckt. Bildet daraus einen Wald wie in der Startauslage am Ende der Anleitung gezeigt.
7. Nehmt die 10 Baum-Kreuze und steckt 3 davon in den Holzstapel. Legt die anderen 7 in der Nähe des Walds bereit. Diese 7 können während des Spiels verwendet werden.
8. Setzt Mama Bär zum Waldrand und versteckt den kleinen Bären und den Spezialwürfel unter dem Holzstapel.
9. Der Mond wird im Grundspiel nicht benötigt, ihr könnt ihn aber gerne zwischen zwei Berge auf das Panorama stecken.



## Spielen

Am Beginn jedes Zugs setzt ihr Mama Bär vor das Plättchen, das ihr erkunden wollt. Sie kann den Wald nur an den mit grünen Pfeilen markierten Stellen betreten (siehe Spielaufbau). Deckt das Plättchen auf. Wenn ihr einen Weg findet, setzt Mama Bär darauf und deckt ein an ihren Standort angrenzendes Plättchen auf. So lange weitere Wege aufgedeckt werden, bleibt der Spieler am Zug. Findet ihr etwas Anderes, endet der Zug. Hatte ein Spieler Pech mit dem ersten Plättchen – kein Weg! – hat er einen weiteren Versuch. Entscheidet selbst, in welche Wegerichtung ihr weiter entdecken wollt.



### Aha... ein Drei-Weg

Überlegt in welcher Orientierung ihr ein Plättchen mit nur drei Wegen verwenden wollt. Entscheidet gemeinsam, nachträglich darf das Plättchen nicht mehr gedreht werden!



### Psst... ein Tier

Wenn ihr ein Tier findet, gilt: "Bitte nicht stören"! Der nächste Spieler ist am Zug und er sucht einen neuen Weg für Mama Bär.



### Grrrr... ein Hindernis

Ihr könnt auf viele verschiedene Hindernisse stoßen. Sie sind nur mit einem Baum-Kreuz zu überqueren, das ihr auf das Hindernis legt.

Mama Bär kann auf den Baumstämmen gehen, sie sind wie ein Weg für sie. Verwendet die 7 Baum-Kreuze dafür. Aber verwendet so wenige wie möglich, ihr benötigt sie auch noch für den Rückweg.



### Oohh... ein Mond

Ein Plättchen mit Mond ist auch ein Hindernis. Mit einem Baum-Kreuz kann es passiert werden. In der Expertenversion ist der Mond sehr wichtig.





## Der Weg zum kleinen Bären

Nach einigen Zügen werdet ihr einen Weg zum Berg entdeckt haben. Gut gemacht! Der Schachtelrand zeigt Wege vom Wald nach oben zum Berg und damit, welche Plättchen ihr auf dem Bergplateau aufdecken dürft. Auf diesem Weg kann Mama Bär zum Berg gelangen, wo sich der kleine Bär irgendwo versteckt hat!



## Der Pfad durch die Berge

Auch das Bergpanorama zeigt zwei Wege. Mama Bär kann auch diese Wege nutzen um etwas weiter entfernte Teile zu erkunden.



## Spielende

Ihr gewinnt, wenn Mama Bär und ihr kleiner Bär den ganzen Weg laufen dürfen und den Wald verlassen. Wenn Mama Bär nicht mehr weiter laufen darf, suchen sich die beiden ein nettes Schlafplätzchen für die Nacht und gehen dann erst nächsten Tag nach Hause.

## Spiel für erfahrene Spieler

Beginnt das Spiel mit 4 Baum-Kreuzen. Deckt ihr ein Wegplättchen mit einem kleinen Baum-Kreuz auf, bekommt ihr ein weiteres Baum-Kreuz aus dem Vorrat und legt es zu euren anderen. Auch die Plättchen mit dem Mond bekommen in dieser schwierigeren Version eine wichtige Bedeutung.



## Der Mond

Der Mond beginnt seinen Weg im linken Tal zwischen den zwei Bergen (siehe Speilaufbau). Jedes Mal, wenn ihr ein Mondplättchen aufdeckt, bewegt ihr den Mond ein Tal nach rechts. Wenn der Mond bereits im letzten Tal ganz rechts sitzt und ein weiteres Plättchen mit Mond aufgedeckt wird, habt ihr sofort verloren. Es ist zu dunkel geworden um den kleinen Bären zu finden. Glücklicherweise könnt ihr jederzeit ein Baum-Kreuz auf ein Mondplättchen legen und den Mond wieder ein Tal nach links ziehen.

## Tipp: Dreht die Schachtel

In dieser Version könnt ihr die Schwierigkeit des Spiels ein wenig erhöhen. Seht ihr die beiden Marienkäfer auf der Schachtecke in der Waldmitte? Das bedeutet, es gibt viele Wege zwischen Wald und Berg. Um es schwieriger zu machen, dreht die Schachtel mit den 2 Schmetterlingen zu euch (1 Weg weniger), mit den 2 Mäusen (2 Wege weniger) oder mit den 2 Igel (3 Wege weniger). Ihr entscheidet selbst wie schwierig es sein soll.

Schwierigkeit

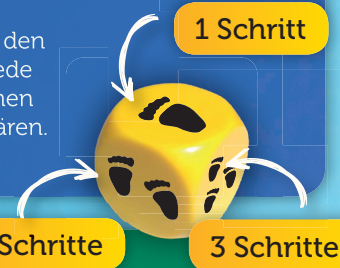


## Gefunden! Ab nach Hause



Ah, da bist du ja, kleiner Bär. Komm zu Mama! Stellt beide Spielfiguren auf das Feld mit dem kleinen Bären. Jetzt können sie gemeinsam gehen. Aber Mama Bär ist schon ein wenig müde von der Suche... Mit dem Würfel bestimmt ihr wie viele Schritte die beiden Bären gehen dürfen. Für jedes Baum-Kreuz, das ihr noch habt, dürft ihr einmal würfeln. Wer den kleinen Bären gefunden hat beginnt. Da der Weg bekannt ist, dürft ihr keine weiteren Plättchen aufdecken.

Der Würfel wird nur für den Rückweg verwendet. Jede Bärenatze bedeutet einen Schritt für die beiden Bären.





## Für die jüngsten Spieler

Junge Spieler können das Spiel einfacher machen und mit dem kleinen Wald spielen. Entfernt alle Waldplättchen mit einem Fliegenpilz. Spielt dann mit 3 Waldreihen statt mit 4.



## Stinktief und Adler

Dieses Spiel enthält eine Mini-Erweiterung mit 2 Plättchen. Der Geruch des Stinktiefs im Wald ist schrecklich, wir müssen etwas Abstand lassen und einen Umweg gehen. Der Adler am Berg hingegen hilft uns, die Gegend rascher zu erkunden!

Die genauen englischen Regeln findet ihr hier:  
[www.sunnygames.eu/littlebear-expansion](http://www.sunnygames.eu/littlebear-expansion)



## Menschheit & Planet

Sunny Games macht Spiele, die gemeinsame, bewusste Entscheidungen verlangen. Wir wollen die Gemeinschaft dazu ermuntern. Wir wollen zu einer Gesellschaft beitragen, die anderen hilft und auf unseren Planeten achtet. Wir lieben es, unsere Werte in alles, was wir tun, einfließen zu lassen.

Unsere Spiele werden nach höchsten sozialen und umweltgerechten Standards produziert und wir arbeiten ständig an Verbesserungen. Unser Entwicklungsprozess hat als Ziel, Materialien möglichst Umwelt schonend und effizient zu verwenden. Dieses Spiel verwendet Papier und Recycling-Karton, PE (Schrumpffolie und Zipptüte) sowie europäisches Holz.

Wir sind ein verspieltes Mitglied von COMMON, einem globalen Netzwerk sozial denkender Firmen.

Weitere Informationen finden Sie auf  
[www.sunnygames.eu/people-and-planet](http://www.sunnygames.eu/people-and-planet)

## Kooperatives Spiel



Kleiner Bär ist ein perfektes Spiel für die ganze Familie.

Brüder, Schwestern und Eltern werden Spaß an der Suche nach dem kleinen Bären haben und ihn und Mama Bär gerne auf dem Rückweg aus den Wald nach Hause begleiten.

Es ist ein Spiel ohne Wettkampf zwischen den Spielern. In kooperativen Spielen haben alle ein gemeinsames Ziel. Während des Spiels erkennt ihr, wie es zu gewinnen ist. Neben der Zusammenarbeit werden Planung und Pfadfinderfähigkeiten verbessert. Eine lehrreiche und gleichzeitig freudige Erfahrung!

## Über den Autor

Der deutsche Spieleautor Hans-Joachim „Hajo“ Bücken hat seit 1983 mehr als 100 Spiele erdacht. Sein bekanntestes ist wohl COCO CRAZY. Eines seiner ersten war das BÄRENSPIEL. Die Originalausgabe erschien im Verlag Herder, der damals eine Reihe kooperative Spiele startete. Die aktuell von Sunny Games vorliegende erweiterte Version - der Kern des Originals blieb erhalten - wurde von seiner Agentur autorisiert.

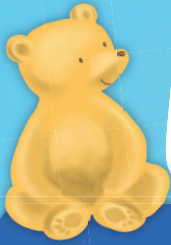
Hajo Bücken starb Ende 2017 in Berlin.





Un jeu coopératif de parcours  
2 à 5 joueurs, dès 5 ans

Durée d'une partie  
environ 20 minutes



# petit Ours

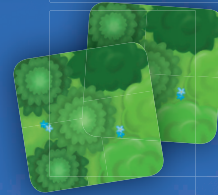


Plateau montagne

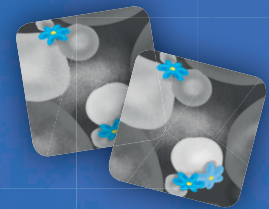
Panorama montagne

## Composition du jeu

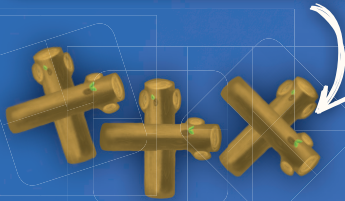
46 Tuiles forêt



25 Tuiles montagne



10 Jetons troncs (en croix)



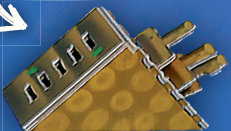
Petit Ours



Maman ours



Pile de bois



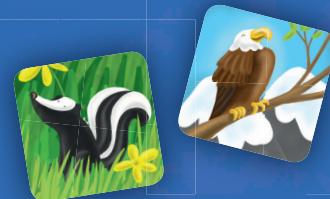
Lune



Dé spécial



2 Tuiles spéciales (mini-extension)



## Oh non, Petit Ours s'est perdu !

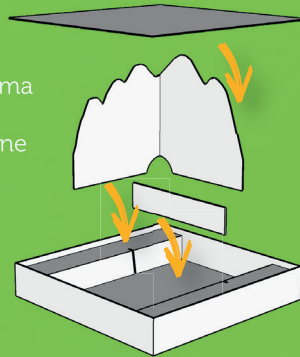
Maman ours lui avait pourtant dit de ne pas aller dans la montagne, mais Petit Ours ne l'a pas écoutée. Il s'est perdu mais heureusement, il a trouvé un endroit où se cacher et il peut attendre sa maman en toute sécurité. Nous allons aider maman ours à trouver un chemin à travers les bois et la montagne pour le retrouver. La route sera semée d'embûches et la nuit va s'annoncer. Arriverons-nous à retrouver Petit Ours et à quitter la forêt avant qu'il ne fasse trop noir ?



## Préparation

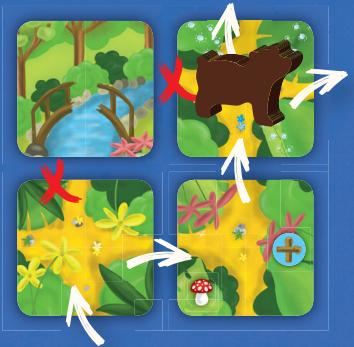
Voir l'exemple au dos du livret.

1. Retirez les pièces du jeu de la boîte.
2. Insérez le panorama montagne dans le coin de la boîte, en plaçant les deux petites souris vers l'extérieur de la boîte. Les deux coccinelles sont donc à l'extrémité de la panorama montagne.
3. Placez le plateau montagne dans la boîte.
4. Placez-vous autour du jeu de façon à ce qu'aucun joueur n'ait la vue cachée par les montagnes.
5. Prenez les 25 tuiles montagne face cachée et mélangez. Placez-les ensuite sur le plateau de jeu.
6. Prenez les 46 tuiles forêt face cachée et mélangez. Utilisez ces tuiles pour créer une forêt telle que celle qui est illustrée à la fin de ce livret.
7. Prenez les 10 jetons « troncs ». Placez-en trois sur votre pile de bois. Les 7 autres restent sur la table, près de la forêt. Ils pourront être utilisés au cours de la partie.
8. Placez maman ours près du début de la forêt, et cachez Petit Ours et le dé sous la pile de bois.
9. La lune ne sera pas utilisée dans cette version du jeu, mais vous pouvez l'insérer dans l'encoche au sommet de la montagne.



## Déroulement de la partie

Au début de votre tour de jeu, placez maman ours près d'une tuile que vous souhaitez découvrir. Elle ne peut entrer dans la forêt que par l'une des tuiles marquées d'une flèche verte sur la configuration de départ (voir à la fin de ce livret). Retournez la tuile. Quand vous aurez trouvé un chemin, vous pourrez poser maman ours dessus et retourner la tuile suivante, adjacente à celle sur laquelle maman ours se trouve. Tant que vous trouverez des chemins, votre tour de jeu continue. Si vous tombez sur autre chose, votre tour de jeu s'achève. Si vous n'avez pas eu de chance à la première tuile et qu'elle ne contenait pas de chemin, vous avez une deuxième chance.



## Tuile à 3 chemins

À vous de décider comment placer la tuile à 3 chemins. C'est un bon moment pour consulter les autres joueurs, car il n'y aura plus moyen de changer d'avis après !



## Chut, un animal !

Si nous tombons sur un animal, nous ne voulons pas le déranger. Le tour du joueur suivant commencera.



## Aïe, un obstacle

Votre route sera semée d'embûches. Vous ne pourrez traverser les tuiles obstacles qu'en plaçant dessus une tuile « troncs ». Ainsi, maman ours pourra passer sur les troncs, qui forment un chemin pour elle par-dessus l'obstacle. Vous avez 7 tuiles « troncs » à votre disposition. N'en utilisez pas trop, vous en aurez encore besoin pour le retour !



## Oh, la lune !

Une tuile lune est aussi un obstacle. Vous pouvez utiliser une tuile « troncs » pour faire passer maman ours. Dans la version avancée du jeu, la lune joue un rôle très important.





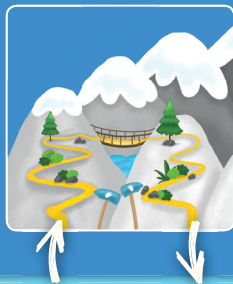
## Le chemin vers Petit Ours

En parcourant la forêt, vous découvrirez un chemin qui mène des bords de la forêt vers la montagne. Bravo ! Sur les côtés de la boîte de jeu, vous trouverez des indications qui vous diront quelle tuile montagne est la suivante que vous pouvez tourner. Ainsi, maman ours pourra grimper dans la montagne, où, quelque part, se cache Petit Ours !



## Chemin dans la montagne

Il y a aussi deux chemins sur le panorama montagne. Maman ours peut les utiliser tous les deux pour découvrir des tuiles encore un peu plus loin !



## Trouvé ! Maintenant rentrons à la maison

Ah, te voilà Petit Ours. Viens voir maman, maintenant tu es en sécurité. Placez Petit Ours sur la même tuile que maman ours, pour qu'ils puissent avancer ensemble. Mais maman ours commence à être fatiguée. Lancez le dé pour savoir de combien de tuiles vous pouvez avancer avec les deux ours. Vous pouvez lancer le dé une fois pour chaque tuile « tronc » qu'il vous reste. Le joueur qui a trouvé Petit Ourson peut commencer. Vous connaissez le chemin du retour et vous n'avez plus le temps d'explorer de nouvelles tuiles.



Le dé n'est utilisé que pour quitter la forêt. Chaque empreinte de patte représente un pas pour maman ours et Petit Ours.



## Fin de la partie

Si maman ours et Petit Ours arrivent à ressortir de la forêt, vous avez gagné la partie. Si maman ours est trop fatiguée pour continuer, les deux ours vont dormir ensemble dans la forêt et rentrer chez eux le lendemain.

## Version avancée

Commencez la partie avec 4 tuiles « troncs ». A chaque fois que vous retournerez une tuile qui présente le symbole des troncs, vous pourrez prendre une tuile supplémentaire. Prenez-la de la pile de tuiles « troncs » et placez-la avec celles que vous avez déjà. Les tuiles lune ont aussi une autre signification dans cette version du jeu plus compliquée.



## La lune

La lune part de la première vallée entre les deux montagnes (voir le dos du livret). A chaque fois que vous retournerez une tuile lune, vous allez bouger la lune vers la vallée suivante. La lune se déplace vers la droite à mesure que vous retournez les tuiles lune. Si vous retournez une tuile lune alors que celle-ci est déjà dans la dernière vallée, vous avez perdu la partie ! Il fait maintenant trop noir pour retrouver Petit Ours. Heureusement, à tout instant, vous pouvez jouer une tuile « troncs » pour faire reculer la lune d'une vallée.

## Astuce: faites tourner la boîte !

Dans cette version du jeu, vous pouvez encore augmenter la difficulté de la partie. Avez-vous remarqué les deux coccinelles sur le coin, au milieu de la forêt ? cela signifie qu'il existe de nombreux chemins entre la forêt et la montagne.

Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez faire tourner la boîte jusqu'à apercevoir deux papillons (1 chemin en moins), deux souris (2 chemins en moins) ou deux hérissons (3 chemins en moins). Vous pourrez ainsi décider le niveau du défi que vous souhaitez relever.

niveaux de difficulté







## Pour les plus jeunes

Les jeunes joueurs peuvent simplifier le jeu en formant une forêt plus petite. Pour cela, retirez du jeu toutes les tuiles avec un champignon. Vous allez donc jouer avec 3 rangées forêt au lieu de 4.



## La mouffette et l'aigle

Ce jeu comprend une mini-extension de deux cartes. La mauvaise odeur de la mouffette se répand dans la forêt, il nous faut faire un détour pour l'éviter. Une fois dans la montagne, l'aigle va nous aider à explorer la zone plus rapidement !

Règles anglais téléchargeables sur [www.sunnygames.eu/littlebear-expansion](http://www.sunnygames.eu/littlebear-expansion)



## Notre éthique

Sunny Games édite des jeux qui proposent de faire des choix conscients. Notre mission est d'encourager la prise de décision consciente et collaborative. Nous sommes heureux de contribuer à une société dans laquelle chacun prend soin de la planète, et d'agir en étant guidés par ces valeurs.

Nos jeux sont produits selon des critères sociaux et environnementaux élevés, dont nous améliorons encore le niveau à chaque fois que nous en avons la possibilité. Au cours de notre processus de conception, nous sélectionnons des matériaux ayant un impact écologique faible et une utilisation des ressources efficaces. Ce jeu, en particulier, est fabriqué en papier et carton recyclé, PE (pour l'emballage et le sachet), et bois européen.

Nous sommes membres ludiques de COMMON, un réseau mondial d'entreprises sociales et communautaires. Pour plus d'information, rendez-vous sur notre site web [www.sunnygames.eu/people-and-planet](http://www.sunnygames.eu/people-and-planet)



## Jeu coopératif



Petit Ours est un jeu parfait pour toute la famille. Parents et enfants vont s'amuser à retrouver Petit Ours et à l'aider, lui et sa maman, à retrouver le chemin vers chez eux.

Dans ce jeu, il n'y a pas de compétition entre les joueurs. Les jeux coopératifs proposent un objectif commun à tous les joueurs. Vous jouerez la partie et essayerez de gagner tous ensemble. En plus de la coopération, ce jeu stimule la capacité à planifier et à trouver des solutions. Une expérience instructive et ludique à la fois !

## A propos de l'auteur

Hans-Joachim „Hajo“ Bücken est l'auteur allemand de ce jeu. Il a inventé plus de 100 jeux depuis 1983. Le plus célèbre est probablement COCO CRAZY. Petit Ours (BÄRENSPIEL) était parmi les premiers et a été publié à l'origine par Herder Spiele, qui avait lancé une série de jeux coopératifs. La version actuelle, améliorée par Sunny Games, conserve les principes de l'original et a été autorisée par son agence.

Hajo Bücken est décédé fin 2017 à Berlin.



# Colophon • Colofon • Impressum

© 2019 Sunny Games

Original game rules (c) 1983, Hajo Bücken; licensed by PROJEKT SPIEL  
This version © 2019, Jörg Domberger and Jouke Korf (Sunny Games)  
Thanks to Edith Engleitner and Christian Beiersdorf for friendly suggestions

<b>Author / Auteur / Autor</b>	Hajo Bücken
<b>Illustrator / Illustrateur</b>	Cynthia Foekema, <a href="http://www.parrotfish.nl">www.parrotfish.nl</a>
<b>Designer / Vormgever / Projektant</b>	Cynthia Foekema, <a href="http://www.parrotfish.nl">www.parrotfish.nl</a>
<b>Producer / Producent / Produzent / Producteur</b>	Nederlandse Spellen Fabriek, <a href="http://www.nsfgames.com">www.nsfgames.com</a>

<b>English translation</b>	Jörg Domberger and Max Hirschel, <a href="http://www.sunnygames.eu">www.sunnygames.eu</a> assisted by Richard Parks, <a href="http://www.myriadonline.co.uk">www.myriadonline.co.uk</a>
<b>Traduction français</b>	Isabelle Steenebruggen, <a href="http://www.lapachamama.eu">www.lapachamama.eu</a>
<b>Nederlandse vertaling</b>	Jouke Korf, <a href="http://www.sunnygames.eu">www.sunnygames.eu</a>
<b>Deutsche Übersetzung</b>	Jörg Domberger
<b>Final editing / Eindredactie / Endredaktion / Correction</b>	Steven Michiel Rijdsdijk, <a href="http://www.sunnygames.eu">www.sunnygames.eu</a>

Many thanks to all test players! • Veel dank aan alle testspelers!  
Merci à tous ceux qui ont testé le jeu !  
Vielen Dank an alle Testspieler!



Come play with us at our next event!

[www.sunnygames.eu/calendar](http://www.sunnygames.eu/calendar)

[www.sunnygames.nl/agenda](http://www.sunnygames.nl/agenda)



Publisher / Uitgever / Herausgeber / Éditeur:

**Sunny Games**

Keizerfazant 50, 1704 WL Heerhugowaard, The Netherlands

T +31 72 57 47 825

[www.sunnygames.nl](http://www.sunnygames.nl) / [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)



'Co-operative games'  
is a trademark from  
Family Pastimes, Canada

Beginopstelling

Startaufstellung

Début de partie

Game setup

