

Ersatzangriff!

Hast du  **Neue Gegner** gewürfelt und der Gegnerstapel ist leer, wendest du stattdessen  **Angriff** an (auf einen Pfad eurer Wahl).

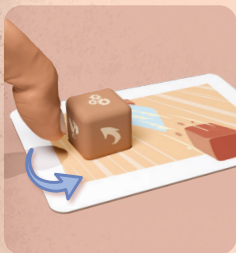


Feuer frei!

Ziehe die oberste Karte des **Geschütz-Stapels**. Führe den Effekt der Karte sofort aus (siehe **Geschütz-Karten** unten).

Ist der **Geschütz-Stapel** leer, mischt die Karten, die ihr bereits gezogen habt, zu einem neuen Stapel.

Geschütz-Karten



Katapult (2x):

Wähle einen Pfad und lege die Karte daneben. Lege den Würfel auf die Karte und schnippe ihn mit dem Finger!



Hammer (2x):

Wähle einen Pfad und lege den Würfel daneben. Nimm die Karte zwischen Daumen und Zeigefinger und schlage damit den Würfel.



Planke (2x):

Lege die Karte auf den Turm und lege den Würfel darauf. Schiebe den Würfel mit dem Zeigefinger von der Planke auf einen beliebigen Pfad. Pass auf, dass dir der Würfel nicht in den Turm fällt.

Nachdem du den Effekt des Würfels angewendet hast, ist dein Zug vorbei. Dann ist die nächste Person am Zug.



Spielende

Eure Partie kann auf 2 Arten enden:

Steht zu einem beliebigen Zeitpunkt kein **Gegner** auf dem Spielplan, habt ihr gewonnen!

1

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Ist das der Fall, bevor ihr den Effekt des Würfels angewendet habt, braucht ihr den Effekt nicht mehr anzuwenden!

Dreht ihr den dritten **Schild** auf die **zerbrochene** Seite, habt ihr verloren.

2

Die Gegner sind in eure Burg eingedrungen!

Heldenvariante



Ihr braucht eine kleine Herausforderung?
Dann probiert die
HELDENVARIANTE!

Stellt beim Aufbau jeweils 1 weiteren Feind auf das mittlere Feld jedes Pfads. Ein epischer Kampf steht euch bevor! Viel Glück – ihr werdet es brauchen!

Deutschsprachige Ausgabe – Asmodee Germany:
Steffen Trzensky, Sophia Keßler, Elisabeth Münster,
Monika Planeta, Marvin Pietsch

©2026 Blue Orange Edition. Wombat Tower und Blue Orange sind Markenzeichen von Orange Edition, Frankreich. Veröffentlicht und vertrieben unter Lizenz von: Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 PONT-À-MOUSSON, FRANKREICH.
www.blueorangegames.eu





Antonin Boccara
Romarie Galonnier



GYOM



BIBERBURG

ZU HILFE!

Die Biberburg wird belagert! Jetzt heißt es
ATTACKE! Fahrt alle Geschütze auf und jagt
die Feinde in die Flucht!

Zielen, werfen ...
JAGT SIE DAVON!

Spielziel

Zusammen verteidigt ihr die Biberburg
vor den Feinden. Würfelt alle Feinde vom
Spielplan, um zu gewinnen!

Material



1 Würfelturm



1 Spielplan mit
4 Pfaden



4 **Bosse** (groß)



12 **Feinde** (klein)



14 **Gegner-**
Karten



6 **Geschütz-**
Karten



1 Würfel



3 **Schilde**

Aufbau

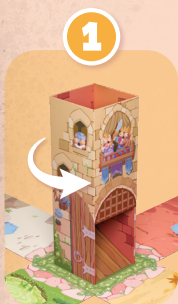


- Legt den **Spielplan** auf den Tisch und stellt den **Würfelturm** in die Mitte.
- Stellt jeweils **1 Feind** auf das Feld jedes Pfads, das am weitesten entfernt vom Würfelturm ist.
- Mischt die **Gegner-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.
- Mischt die **Geschütz-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.
- Legt die übrigen **Feinde** und **Bosse** neben dem Spielplan bereit.
- Legt außerdem die **3 Schilde** mit der **unzerbrochenen** Seite nach oben neben den Spielplan.

Spielablauf

Die jüngste Person beginnt. Dann seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

In deinem Zug machst du die folgenden 3 Aktionen:



1 Drehe den Würfelturm mit der Öffnung in Richtung einer der vier Pfade. Den Pfad darfst du dir frei aussuchen.

2 Wirf den Würfel oben in den Turm.



Würfelst du einen **Gegner** um: Juhu! Du hast ihn besiegt! Lege ihn neben den Spielplan.



Trifft dein Würfel einen **Gegner**, aber er steht noch: O nein! Stelle ihn, falls nötig, zurück auf sein Feld.

3 Wende den Effekt an, den du erwürfelt hast. Der Effekt kann schlecht sein (S. 4) oder gut (S. 5).

Würfelsymbole

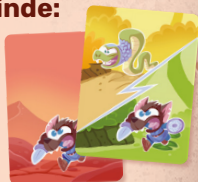


Neue Gegner

Ziehe die oberste Karte des **Gegnerstapels**.

■ Zeigt die Karte **1 oder 2 Feinde**:

Stelle den oder die Feinde auf das am weitesten entfernte freie Feld. Die Farbe der Karte zeigt dir den Pfad.



■ Zeigt die Karte **1 Boss**:

Stelle den Boss auf das am weitesten entfernte freie Feld. Die Farbe der Karte zeigt dir den Pfad. Bewege dann jeden **Gegner** (Feind und Boss) dieses Pfads 1 Feld näher an den Turm.



Angriff

Wählt zusammen 1 Pfad und bewegt jeden **Gegner** darauf 1 Feld näher an den Turm.

Dabei beginnst du mit dem Gegner, der am nächsten am Turm ist, und endest mit dem, der am weitesten entfernt ist.



Hinweis: Ihr dürft keinen Pfad ohne Gegner wählen.

Kannst du einen **neuen Gegner** nicht auf den Spielplan stellen, weil alle Felder voll sind, oder kannst du einen **Gegner** nicht bewegen, weil er schon auf dem Feld direkt am Turm steht, drehe 1 **Schild** auf die **zerbrochene** Seite und entferne den **Gegner** vom Spielplan.

