

BIBERBANDE

Der clevere Kartentausch!



amigo-spiele.de/02920

Ein Spiel mit Illustrationen von Björn Pertoft

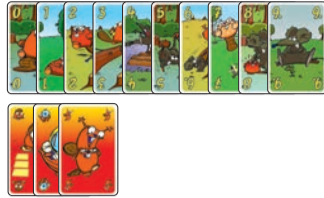
Spieler: 2–6 Personen

Dauer: ca. 20 Minuten

Alter: ab 6 Jahren

Inhalt

66 Karten 45 Zahlenkarten
(je 4x die Werte 0 bis 8
und 9x der Wert 9)
21 Sonderkarten
(9x *Tauschen*, 7x *Spähen*
und 5x *Zweimal ziehen*)



1 Block



Spielidee & Spielziel

Abtauchen und Verwirrung stiften, das macht den kleinen Nagern Spaß! Nur ganz selten schauen sie unter den verdeckten Karten hervor. Ihr müsst schon höllisch aufpassen, nicht den Überblick zu verlieren. Sonst schmuggelt sich noch eine Wasserratte ein – und die wollt ihr sicher nicht haben!

In **Biberbande** tauscht ihr geschickt die Karten vor euch aus. Am Ende eines Durchgangs wollt ihr möglichst niedrige Werte in eurer eigenen Auslage haben. Der Haken: Alle Karten liegen verdeckt und ihr müsst sie euch merken. Durch Sonderkarten wechseln sie auch schon einmal ihre Positionen. Und so gilt es, den Überblick zu behalten und den Durchgang zur rechten Zeit zu beenden. Wer nach mehreren Durchgängen die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung



Mischt alle Karten und teilt an jede Person verdeckt vier Karten aus. Die übrigen Karten legt ihr als **verdeckten Nachziehstapel** in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie offen daneben. Sie bildet den **offenen Ablagestapel**. Legt eure vier Karten – ohne sie anzuschauen (nicht schummeln!) – in einer Reihe **verdeckt** vor euch aus. Schaut

euch die **beiden äußeren** Karten eurer Reihe kurz an und prägt sie euch gut ein.

Spielablauf

Wer zuletzt an Holz genagt hat, beginnt den ersten Durchgang. Insgesamt spielt ihr so viele Durchgänge, wie ihr Personen seid. Jeden Durchgang beginnt dabei eine andere Person.

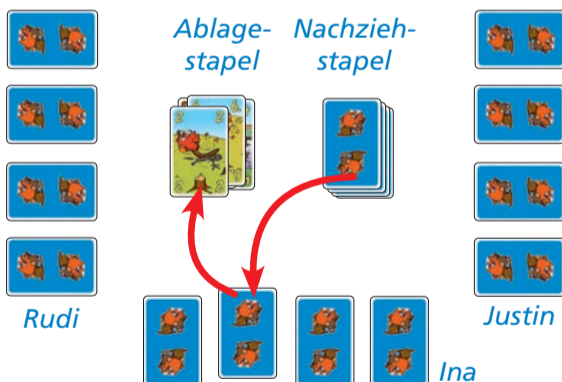
Ausnahme: Im Spiel zu zweit spielt ihr vier Durchgänge.

Innerhalb eines Durchgangs seid ihr mehrfach nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Bist du an der Reihe, wählst du **genau eine** der beiden folgenden Aktionen und führst sie aus.

Aktion A – Ziehe die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel

Schau dir die gezogene Karte an, ohne sie den anderen zu zeigen. Nun hast du folgende Möglichkeiten:

- 1 Hast du eine **Zahlenkarte** gezogen, darfst du sie gegen eine der verdeckt vor dir liegenden Karten austauschen. Entscheide dich für eine beliebige deiner vier Karten, decke diese auf und lege sie auf den Ablagestapel. Auf den frei gewordenen Platz legst du **verdeckt** die neu gezogene Zahlenkarte.



Beispiel: Ina zieht eine Karte vom Nachziehstapel und sieht sie sich an. Es handelt sich um eine Zahlenkarte. Sie deckt eine beliebige ihrer vier Karten auf und legt diese auf den Ablagestapel. Die gezogene Karte legt sie verdeckt an die frei gewordene Stelle.

Wichtig: Achte darauf, dass die anderen den Wert deiner neuen Karte nicht zu sehen bekommen.

- 2 Hast du eine **Sonderkarte** gezogen, darfst du ihre entsprechende Sonderaktion ausführen (siehe **Die Sonderkarten**). Lege die Sonderkarte anschließend auf den Ablagestapel.
- 3 Lege die gezogene Karte **ungenutzt** auf den Ablagestapel. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eine Zahlenkarte oder eine Sonderkarte handelt.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht? Dann lässt die oberste Karte des Ablagestapels liegen, mischt die restlichen Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

Aktion B – Ziehe die oberste Karte vom offenen Ablagestapel

Diese Aktion kannst du nur wählen, wenn die oberste Karte eine **Zahlenkarte** ist. Tausche die gezogene Karte gegen eine der verdeckt vor dir liegenden Karten aus. Entscheide dich für eine beliebige deiner vier Karten, decke diese auf und lege sie auf den Ablagestapel. Auf den frei gewordenen Platz legst du **verdeckt** die vom Ablagestapel gezogene Zahlenkarte.

Hast du deine Aktion ausgeführt, ist die Person links von dir an der Reihe und entscheidet sich ebenfalls für eine der beiden Aktionen.

Die Sonderkarten

Ziehst du bei **Aktion A** eine Sonderkarte, darfst du deren **Sonderaktion** ausführen. Danach legst du die Sonderkarte offen auf den Ablagestapel.



Tauschen

Nimm eine der verdeckt vor dir liegenden Karten und tausche sie gegen eine Karte einer beliebigen anderen Person aus.

Wichtig: Achte darauf, dass **niemand** die Vorderseiten der beiden ausgetauschten Karten sieht.



Spähen

Entscheide dich für eine beliebige deiner vier Karten und schau sie dir geheim an. Lege sie danach wieder verdeckt an ihren Platz zurück.



Zweimal ziehen

Ziehe eine oder zwei Karten vom Nachziehstapel und nutze sie wie in **Aktion A** beschrieben. Ziehe zunächst die erste Karte. Nutzt du sie **1** als Zahlenkarte oder **2** als Sonderkarte, ist die Sonderaktion **Zweimal ziehen** danach beendet. Legst du die gezogene Karte hingegen **3** ungenutzt auf den Ablagestapel, darfst du eine zweite Karte vom Nachziehstapel ziehen und **Aktion A** damit ausführen.

Ende eines Durchgangs (Klopfen)

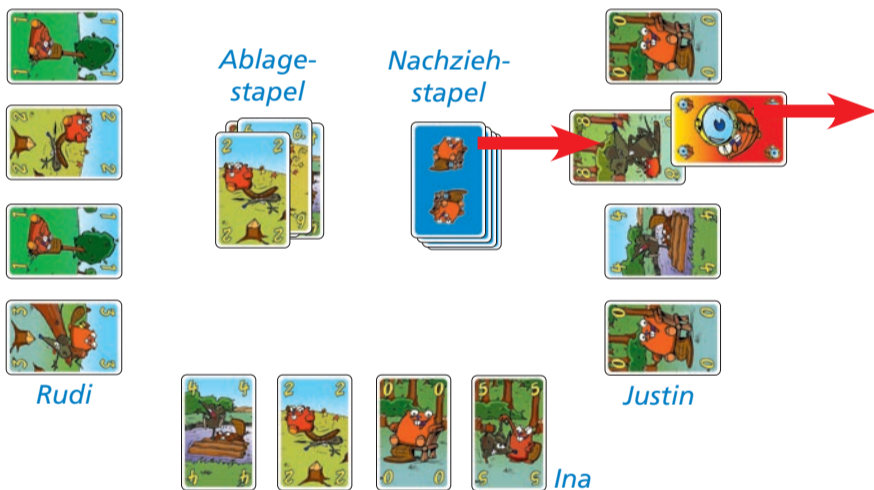
Bist du zufrieden mit deinen vier Karten, darfst du **nach** dem Ausführen deiner Aktion das Ende des Durchgangs einläuten. Klopfe dazu deutlich auf den Tisch und kündige an: „Letzte Runde!“. Nun sind **alle anderen** Personen noch einmal an der Reihe. Hat die Person rechts von dir ihre Aktion ausgeführt, endet der Durchgang und ihr wertet.

Wichtig: Es darf erst geklopft werden, wenn jede Person wenigstens einmal an der Reihe war.

Wertung des Durchgangs

Decke deine vier Karten auf. Befindet sich unter den Karten eine **Sonderkarte**? Dann ziehe so lange Karten vom Nachziehstapel, bis du eine Zahlenkarte aufdeckst. Ersetze mit dieser Zahlenkarte die Sonderkarte in deiner Auslage. Hast du mehrere Sonderkarten, ersetzt du entsprechend jede durch eine Zahlenkarte vom Nachziehstapel.

Hinweis: Müssen mehrere von euch am Ende des Durchgangs Sonderkarten ersetzen, beginnt die Person, die geklopft hat. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Habt ihr alle nur noch Zahlenkarten vor euch liegen, dann zählt die Werte eurer eigenen vier Karten zusammen. Notiert für jede Person die Punktzahl auf dem Block und startet den nächsten Durchgang. Mischt dazu alle Karten und teilt jeder Person wieder vier Karten aus. Den neuen Durchgang beginnt die Person links von derjenigen, die den vorherigen Durchgang begonnen hat.



Beispiel: Für Rudi werden 7 Punkte (1+2+1+3) notiert, für Ina 11 Punkte (4+2+0+5). Justin muss vor der Wertung seine Sonderkarte noch ersetzen. Hierfür zieht er eine Zahlenkarte vom Nachziehstapel. Schließlich werden für Justin 12 Punkte (0+4+8+0) auf dem Block notiert.

Spielende

Habt ihr so viele Durchgänge gespielt, wie ihr Personen seid, endet das Spiel. (Ausnahme: Zu zweit endet das Spiel nach vier Durchgängen.) Zählt nach der Wertung des letzten Durchgangs eure Punkte zusammen. Wer von euch die insgesamt **wenigsten** Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Der Biber macht's richtig ...

Auch kombinierbar mit BIBERBANDE für doppelten Biberspaß!

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint. Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

