

BEAVER GANG

BIBERBANDE



von Monty & Ann Stambler



Spieler: 2 – 6 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

SPIELIDEE

Jeder Spieler besitzt vier Karten, die verdeckt nebeneinander vor ihm auf dem Tisch liegen. Es gibt Karten mit den Werten von 0 – 9 und zusätzlich drei verschiedene Sonderkarten. Die Karten mit den niedrigen Werten versucht man während des Spielverlaufs zu bekommen, die hohen Werte sollte man tunlichst vermeiden. Die Schwierigkeit hierbei besteht darin, dass man sich die jeweiligen Kartenwerte merken muss, was gar nicht so einfach ist. Immer wieder wechseln die Karten ihre Position, so dass bald keine Karte mehr dort ist, wo sie mal war.

Am Ende eines jeweiligen Durchgangs muss jeder Spieler seine vier Karten aufdecken und die abgebil-

deten Werte addieren. Die Summe der Werte wird als Punkte auf dem Spielblock notiert. Wer nach mehreren Durchgängen insgesamt die wenigsten Punkte hat, ist Sieger.

SPIELVORBEREITUNG

Der älteste Spieler mischt die Karten und teilt sie aus. Jeder Spieler bekommt **vier** Karten, die er, ohne sie anzuschauen (nicht schummeln!), verdeckt nebeneinander vor sich auf den Tisch legt.



Die restlichen Karten werden als **verdeckter Zugstapel** in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte des Zugstapels wird abgehoben und offen daneben

gelegt – sie bildet den Beginn des **offenen Ablagestapels**.

Jeder Spieler darf sich die **beiden äußeren** seiner vier verdeckten Karten kurz anschauen: darunter spähen, gut einprägen, dann wieder verdeckt hinglegen.

Beachte: Unter den vier verdeckten Karten können sich durchaus auch Sonderkarten befinden, sowohl bei Spielbeginn als auch im weiteren Spielverlauf oder gar am Ende eines Durchgangs. Näheres hierzu unter „Sonderkarten“.

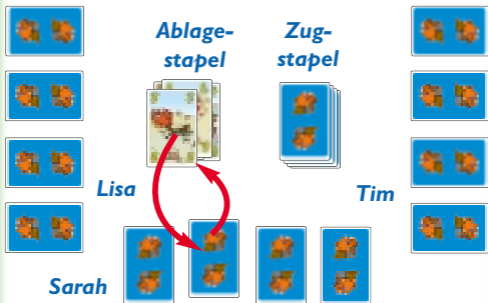
SPIELABLAUF

Der linke Nachbar des ältesten Spielers beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an die Reihe kommt, **muss** sich für genau eine der beiden folgenden Aktionen (A oder B) entscheiden und diese ausführen:

Aktion A:

Der Spieler nimmt sich die oberste Karte des offenen **Ablagestapels**. Diese Karte **muss** er gegen eine seiner vier verdeckten Karten austauschen. Für welche Karte er sich entscheidet, bleibt seiner Wahl überlassen. Vor dem Tausch darf er sich seine verdeckte Karte **nicht** anschauen! Die ausgetauschte Karte legt er dann **offen** auf den Ablagestapel.

Beachte: Sollte es sich bei der obersten Karte des offenen Ablagestapels um eine Sonderkarte handeln, dann darf der Spieler diese Karte nicht nehmen. In diesem Fall **muss** er Aktion B ausführen.



Sarah nimmt sich die oberste Karte (Wert 2) vom Ablagestapel und tauscht sie gegen eine ihrer vier Karten aus (die 2. von links). Die ausgetauschte Karte legt sie offen auf den Ablagestapel. Nach dem Tausch liegen Sarahs vier Karten wieder verdeckt nebeneinander.

Aktion B:

Der Spieler nimmt sich die oberste Karte vom verdeckten **Zugstapel** und sieht sie sich an. Nun bieten sich ihm drei Möglichkeiten, für **genau eine** davon muss er sich entscheiden:

- ➔ Der Spieler kann die Karte auf den Ablagestapel abwerfen.
- ➔ Der Spieler kann die Karte (sofern es keine Sonderkarte ist) gegen eine seiner vier verdeckten Karten austauschen.
- ➔ Der Spieler kann, wenn es sich um eine Sonderkarte handelt, die entsprechende Sonderaktion ausführen. **Beachte:** auch eine Sonderkarte darf man abwerfen, wenn man möchte. Eine abgeworfene Sonderkarte hat keine weitere Bedeutung.

Hat der Spieler seine Aktion ausgeführt, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Sollte der Zugstapel im Spielverlauf aufgebraucht sein, dann wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

DIE SONDERKARTEN

Zieht ein Spieler bei Aktion B eine Sonderkarte vom verdeckten Zugstapel, dann kann er damit, wenn er möchte, eine Sonderaktion durchführen. Danach wird die Sonderkarte auf den offenen Ablagestapel gelegt.



Tauschen

Der Spieler nimmt eine seiner eigenen vier verdeckten Karten und tauscht sie gegen eine Karte eines beliebigen Mitspielers aus. Die beiden Karten dürfen nicht angeschaut werden.



Spähen

Der Spieler darf sich eine beliebige seiner eigenen vier Karten anschauen. Die Karte wird anschliessend wieder verdeckt an ihren Platz zurückgelegt.



Zweimal ziehen

Der Spieler nimmt sich die oberste Karte vom verdeckten Zugstapel und sieht sie sich an. Wenn ihm diese Karte zusagt, dann nutzt er sie, wie unter Aktion B beschrieben (damit ist seine Aktion beendet). Sagt ihm die Karte nicht zu, dann wirft er sie auf den Ablagestapel und nimmt sich eine zweite Karte vom Zugstapel. Diese Karte muss der Spieler dann, wie in Aktion B beschrieben, nutzen.

Ganz wichtig: Sonderkarten haben keinen festgelegten Punktwert. Befindet sich am **Ende des Durchgangs** eine Sonderkarte unter den vier verdeckten Karten eines Spielers, dann muss der Spieler die Sonderkarte beiseite legen und sich dafür eine Karte vom verdeckten Zugstapel nehmen.

Handelt es sich hierbei erneut um eine Sonderkarte, dann zieht der Spieler noch einmal, so lange, bis er eine Karte mit einem Zahlenwert erwischt. Hat ein Spieler gar mehrere Sonderkarten, so muss er jede durch eine Karte vom Zugstapel ersetzen.

ENDE EINES DURCHGANGS

Ist ein Spieler nach dem Ausführen seiner Aktion der Meinung, dass die Punktwerte unter seinen vier verdeckten Karten niedrig genug sind, dann klopft er auf den Tisch und sagt „Letzte Runde“. **Beachte:** Geklopft werden darf grundsätzlich erst dann, wenn jeder Spieler mindestens einmal an der Reihe war. Nachdem geklopft wurde, kommen alle **anderen** Mitspieler noch einmal an die Reihe, dann endet der Durchgang. Der Spieler, der geklopft hat, kommt **nicht** noch einmal an die Reihe.

Jeder Spieler deckt nun seine vier Karten auf und addiert die Werte. Nicht vergessen: Sonderkarten müssen beiseite gelegt und gegen die jeweils oberste Karte vom Zugstapel ausgetauscht werden. Sollten mehrere Spieler Sonderkarten austauschen müssen, dann beginnt die Reihenfolge bei dem Spieler, der geklopft hat.

Sarah hat elf Punkte (4+2+0+5). Lisa hat sieben Punkte (1+2+1+3). Tim hat eine Sonderkarte; diese legt er beiseite und zieht dafür die oberste Karte vom Zugstapel (Wert 8). Tim hat somit zwölf Punkte (0+4+8+0).



SPIELENDE

Die Punkte werden für jeden Spieler auf dem Block notiert. Anschließend werden alle Karten gemischt und neu ausgeteilt. Nun wird ein neuer Durchgang absolviert, in der gleichen Weise wie bereits beschrieben.

Insgesamt werden so viele Durchgänge gespielt, wie Mitspieler teilnehmen. Ausnahme: Bei zwei Mitspielern werden vier Durchgänge gespielt. Wer nach allen Durchgängen insgesamt die wenigsten Punkte hat, ist Sieger.

BEAVER GANG

BIBERBANDE

by Monty & Ann Stambler



Players: 2 – 6

Age: 6 years and up

Duration: approx. 20 minutes

IDEA OF THE GAME

Each player has four cards in front of himself, face-down. There are cards with values from 0 to 9, plus three different kinds of special cards. During the game, all players try to get cards with low values, while avoiding the high-valued ones. The tricky part is keeping the values of one's cards in mind – they keep changing position, and soon no card is where it used to be.

At the end of a round, each player turns his cards face-up and adds their values. The totals are noted on the scoring pad. The player with the lowest total after a number of rounds wins the game.

PREPARATION

The oldest player shuffles all cards and deals **four** cards to each player. All players must put their cards on the table in front of themselves next to each other, face-down, without looking at them (no cheating, ok?).



Put the remaining cards in the centre of the table as a **face-down stack**. Turn over the top card and put it next to the stack, face-up: it is the first card of the **face-up discard pile**.

Each player may now peek under **the leftmost and the rightmost** of his cards and try to memorise their values before putting them back face-down.

Note: There may well be special cards among a player's four face-down cards – not only at the beginning of a game, but also during its course or even at the end of a round. What happens with these is described in the section on “Special Cards”.

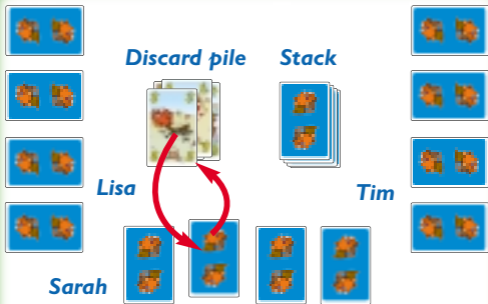
HOW TO PLAY

The player to the left of the oldest player begins, then the turn to play passes clockwise. On his turn, a player **must** choose one of the two following actions (A or B).

Action A:

The player takes the top card of the **face-up discard pile**. He **must** swap it for one of his four cards. The player may freely decide which of his four cards to give away for the one he has drawn, but **must not** look at the card before the swap. The swapped card is then put on the discard pile, **face-up**.

Note: If the top card of the discard pile is a special card, the player may not take it. In this case, he **must** choose Action B.



Sarah takes the top card (value 2) from the discard pile and swaps it for one of her own cards (the second from the left). She puts the discarded card on the discard pile face-up. After the swap, there are once again four face-down cards in front of Sarah.

Action B:

The player takes the top card from the **face-down stack** and looks at it. He now has three options, **one of which he must choose**:

- ➔ He may discard the card, i.e. put it on the discard pile face-up.

- ➔ If it is **not** a special card, he may swap it for one of his face-down cards.
- ➔ If it **is** a special card, he may play it and do what the card says. Note: Of course, a special card can also be discarded if the player doesn't want to use it. A discarded special card has no effect.

As soon as the player has taken his action, it's the next player's turn. Should the stack be used up over the course of the game, shuffle the discard pile and put it on the table face-down as a new stack.

SPECIAL CARDS

A player who draws one of the special cards from the stack with Action B may use it to take a special action. As soon as he has, the card is put on the face-up discard pile.



Swap

The player takes one of his four face-down cards and swaps it for one of a fellow player's cards. He may **not** look at either card.



Peek

The player may look at any one of his own face-down cards. Afterwards, he must put it back into place face-down.



Draw Twice

The player draws the top card from the stack and looks at it. If he likes it, he can use it in one of the ways described under Action B and his turn ends. If he does not want to use the card, he may discard it onto the discard pile and draw another card from the stack. He must use this second card in one of the ways described under Action B.

Important note: Special cards do not have values. If there is a special card among a player's four cards at the **end of a round**, he must put it aside and draw a card from the stack to replace it.

If he happens to draw another special card, he draws again until he draws a number card. A player who has more than one special card among his cards must replace all of them.

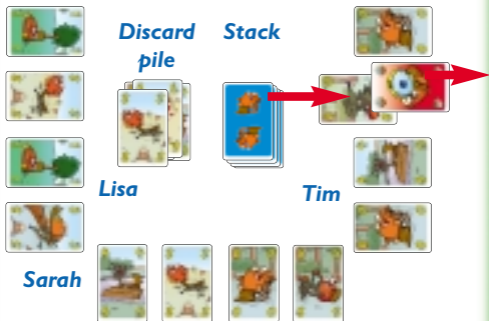
END OF A ROUND

If, after taking his turn, a player thinks that the total value of his four cards is low enough, he knocks on the table and says: "End of the Round". **Note:** No one may knock before each player has had at least one turn.

After a player has knocked, all **other** players get one more turn before the round ends. The player who knocked does **not** get another turn.

All players then turn over their four cards face-up and add their values. Don't forget that special cards must be put aside and replaced with cards from the stack. If more than one player needs to replace special cards, they do so in normal playing order, beginning with the player who knocked.

Sarah has 11 points (4+2+0+5). Lisa has seven points (1+2+1+3). Tim has a special card; he puts it aside and draws the top card of the stack as a replacement (8). He ends up with 12 points (0+4+8+0).



END OF THE GAME

Each player's score is noted on the scorekeeping pad. After that, shuffle all cards to begin a new round in the same manner as the first.

The game goes on for as many rounds as there are players. Exception: In a two-player-game, you play four rounds. The player with the lowest score after the last round wins the game.



BEAVER GANG

BIBERBANDE

de Monty & Ann Stambler



Nombre de joueurs: de 2 à 6

Age: à partir de 6 ans

Durée: environ 20 minutes

CONCEPT DU JEU

Chaque joueur a quatre cartes face cachée en rangée devant lui. Les cartes ont des valeurs comprises entre 0 et 9 plus trois types de cartes action. On essaye d'obtenir les cartes avec les faibles valeurs tout en évitant les cartes élevées. Il faut mémoriser les valeurs des cartes. Ce qui n'est pas simple car les cartes changent de place au cours du jeu. À la fin d'une manche, chaque joueur doit découvrir ses quatre cartes et ajouter leurs valeurs. On note les points des joueurs et après plusieurs manches, le joueur avec le moins de points est le gagnant.

MISE EN PLACE

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et les distribue. Chaque joueur reçoit **quatre** cartes qu'il pose en rangée face cachée devant lui. On n'a pas le droit de regarder ses cartes.



Les cartes restantes forment la **pioche** au milieu de la table. La carte supérieure de la pioche est retirée et mise face visible à côté de la pioche pour former la **défausse**.

Chaque joueur peut regarder brièvement et secrètement les **deux cartes aux extrémités** de sa rangée. Il replace ensuite les cartes aux mêmes emplacements.

Attention : il peut y avoir, parmi ces quatre cartes, des cartes action. Cela peut arriver aussi au cours du jeu et à la fin.

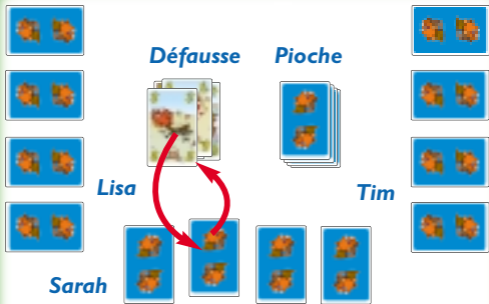
DÉROULEMENT

Le joueur à la gauche du donneur commence, puis le jeu se fait dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour **doit** faire une des deux actions suivantes (A ou B) :

Action A

Le joueur prend la 1^{ère} carte de la **défausse**. Il **doit** échanger cette carte contre une de ses quatre cartes couvertes. Il choisit la carte à échanger **mais ne la regarde pas**. La carte échangée va **face visible** sur la défausse.

Attention : si la 1^{ère} carte de la défausse est une carte action, on n'a pas le droit de la prendre, le joueur doit faire l'action B.



Sarah prend la 1ère carte (valeur 2) de la pioche et l'échange contre l'une de ses quatre cartes (la 2e à partir de la gauche). La carte échangée est alors posée face visible sur la défausse. Après cet échange, Sarah a devant elle à nouveau quatre cartes masquées les unes à côté des autres.

Action B

Le joueur prend la 1ère carte de la **pioche**. Maintenant, **deux possibilités** s'offrent à lui :

- ➔ la carte tirée est une carte valeur, le joueur peut échanger la carte contre une de ses quatre cartes couvertes ou la défausser. La carte échangée va à la défausse face visible.

→ la carte tirée est une carte action, il peut la défausser ou la jouer. Une carte action défaussée n'a pas d'effet.

Quand le joueur a fait son action, c'est au tour du prochain joueur. Si la pioche est épuisée au cours du jeu, on reprend les cartes défaussées pour refaire une pioche et on met une carte visible sur la défausse.

CARTES ACTION

Quand un joueur tire une carte action de la pioche avec l'action B, il peut effectuer l'action de cette carte. Ensuite la carte action est défaussée.



Échange

Le joueur échange une de ses quatre cartes couvertes contre une d'un joueur adverse qu'il choisit. Les deux cartes ne peuvent pas être regardées.



Regarder

Le joueur peut regarder une de ses quatre cartes. La carte est ensuite remise à sa place.



Piocher

Le joueur prend la 1^{ère} carte de la pioche. Si cette carte lui convient, il l'utilise comme décrit dans l'action b. Si la carte ne lui convient pas, il la défausse et prend une deuxième carte de la pioche. Le joueur doit alors utiliser cette carte, comme décrit dans l'action b.

Important : les cartes action n'ont pas de valeur de point spécifique. **À la fin d'une manche**, si une carte action se trouve parmi les quatre cartes d'un joueur, il doit remplacer cette carte par la 1^{ère} carte de la pioche. S'il s'agit de nouveau d'une carte action, le joueur pioche jusqu'à ce qu'il obtienne une carte avec une valeur numérique. Si un joueur a plusieurs cartes spéciales, il doit remplacer chacune de ces cartes par une carte de la pioche.

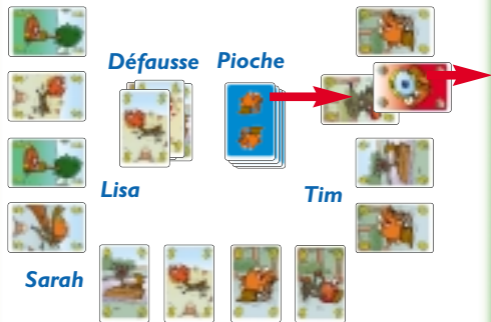
FIN D'UNE MANCHE

Après avoir effectué son action, un joueur peut décider de mettre fin à la manche en tapant sur la table et en disant "dernier tour".

Attention : on ne peut frapper que si chaque joueur a eu au moins un tour.

Après avoir tapé, **tous les autres** joueurs (sauf celui qui a tapé) jouent encore un tour et la manche est terminée. Chaque joueur découvre maintenant ses quatre cartes et ajoute leurs valeurs. Les cartes action doivent être mises de côté et échangées contre des cartes de la pioche. Si plusieurs joueurs doivent échanger des cartes action, on commence par le joueur qui a mis fin à la manche.

Sarah a onze points (4+2+0+5). Lisa a 7 points (1+2+1+3). Tim dispose d'une carte action ; il la met de côté et tire en lieu et place la 1ère carte de la pioche (valeur 8). Tim totalise ainsi douze points (0+4+8+0).



FIN DU JEU

Les points sont notés pour chaque joueur sur le bloc. Ensuite, toutes les cartes sont mélangées et à nouveau distribuées. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs (à deux joueurs, on fait quatre manches). Le joueur qui, après toutes les manches, a le moins de points a gagné.



BEAVER GANG

BIBERBANDE



di Monty & Ann Stambler



Giocatori: 2 – 6

Età: da 6 anni in poi

Durata: 20 minuti ca.

IDEA DI GIOCO

Ogni giocatore possiede quattro carte che dispone coperte davanti a sé sul tavolo, una accanto all'altra. Ci sono carte con un valore da 0 a 9 punti e tre tipi diversi di carte speciali. Durante il gioco si cerca di ottenere delle carte con un valore basso e di evitare il più possibile le carte con un valore alto. La difficoltà sta nel fatto di ricordarsi il valore delle proprie carte. Questo non risulta tanto facile, dato che le carte cambiano continuamente di posizione e ben presto nessuna carta sarà più nella sua posizione iniziale.

Alla fine di ogni giro i giocatori girano le loro carte e sommano i punti rappresentati. La somma dei

punti viene annotata sul blocco per appunti. Vince chi dopo diversi giri ha il totale di punti più basso.

PREPARAZIONE

Il giocatore più vecchio mischia e distribuisce le carte. Ogni giocatore riceve **quattro** carte che non deve guardare (non imbrogliare!) e che disporrà davanti a sé sul tavolo, una accanto all'altra.



Il resto delle carte vengono poste **coperte** al centro del tavolo e costituiscono il **mazzo d'acquisto**. La prima carta del mazzo d'acquisto viene tolta e appoggiata esposta accanto al mazzo. Questa è la

prima carta del **mazzo di scarto**, le cui carte sono sempre **esposte**.

I giocatori possono guardare per un istante **le due carte esterne** delle quattro carte che possiedono. Si lancia un'occhiata, si memorizzano bene e si rimettono al loro posto.

Attenzione: tra le quattro carte coperte possono anche trovarsi delle carte speciali. Questo può succedere all'inizio del gioco, come anche durante o alla fine. Per maggiori informazioni vedi "Carte speciali".

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia chi sta a sinistra del giocatore più vecchio, dopodiché si continua in senso orario. Il giocatore di turno **deve** scegliere una delle seguenti due azioni (A o B) ed eseguirla.

Azione A:

Il giocatore prende la prima carta del **mazzo di scarto** e la scambia con una delle proprie quattro carte coperte. Sta a lui decidere con quale. **Non è permesso** guardare le proprie carte prima di effettuare lo scambio. La carta scambiata verrà messa **esposta** sul mazzo di scarto.

Attenzione: se in cima al mazzo di scarto si trova una carta speciale, il giocatore non la può prendere. In questo caso **dovrà** eseguire l'azione B.



Sara prende la prima carta (valore 2) del mazzo di scarto e la scambia con una delle proprie quattro carte (la seconda da sinistra). Mette quest'ultima esposta sul mazzo di scarto. Dopo lo scambio le quattro carte di Sara sono di nuovo coperte una accanto all'altra.

Azione B:

Il giocatore prende la prima carta del **mazzo d'acquisto** e la guarda. A questo punto gli si presentano tre possibilità di gioco di cui ne dovrà scegliere **una**:

- ➔ Il giocatore può scartare la carta mettendola sul mazzo di scarto
 - ➔ Se la carta non è una carta speciale il giocatore può scambiarla con una delle sue quattro carte coperte.
 - ➔ Se la carta è una carta speciale il giocatore può eseguire la corrispondente azione speciale.
- Attenzione:** pure una carta speciale può essere scartata. Una carta speciale scartata non ha nessun ulteriore significato.

Una volta che il giocatore ha eseguito la sua azione, è di turno il prossimo giocatore. Se il mazzo d'acquisto finisce, viene mischiato il mazzo di scarto, posto coperto al centro del tavolo ed utilizzato come mazzo d'acquisto.

LE CARTE SPECIALI

Se un giocatore nell'azione B tira una carta speciale dal **mazzo d'acquisto**, può decidere di eseguire un'azione speciale. In seguito dovrà porre la carta speciale sul mazzo di scarto.



Scambio

Il giocatore prende una delle sue quattro carte coperte e la scambia con una carta di un giocatore a scelta. Le due carte **non possono** essere guardate.



Occhiata

Il giocatore può guardare a scelta una delle proprie carte. In seguito la carta viene coperta e rimessa al suo posto.



Tirare due carte

Il giocatore prende la prima carta del mazzo d'acquisto e la guarda. Se la carta gli piace, la usa come descritto in "Azione B" (termina così il suo turno). Se la carta invece non gli piace, la mette sul mazzo di scarto e ne tira un'altra dal mazzo d'acquisto. Questa dovrà però utilizzarla come descritto in "Azione B".

Importante: le carte speciali non hanno nessun punteggio definito. Se **alla fine della partita** un giocatore ha una carta speciale tra le proprie quattro, egli dovrà metterla da parte e tirarne una dal mazzo d'acquisto.

Se la carta tirata è ancora una carta speciale, il giocatore ne tirerà un'altra finché non ne riceve una con un punteggio. Se un giocatore ha più di una carta speciale, egli dovrà sostituirlle tutte tirandone delle nuove dal mazzo d'acquisto.

FINE DELLA PARTITA

Se un giocatore, dopo aver eseguito la sua azione, pensa che i punti delle sue quattro carte sono abbastanza bassi, egli picchia con la mano sul tavolo e dice “ultimo giro”. **Attenzione:** Questo è solo permesso se ogni giocatore ha almeno giocato un turno.

Una volta che un giocatore ha picchiato sul tavolo, tutti **gli altri** giocatori giocano il loro turno e in seguito finisce la partita. **Non tocca più** al giocatore che ha picchiato sul tavolo.

A questo punto ogni giocatore gira le proprie carte e addiziona i punti. Da non dimenticare: le carte speciali devono essere messe da parte e sostituite tirando una carta dal mazzo d'acquisto. Se più di un giocatore deve sostituire delle carte speciali, si comincia dal giocatore che ha picchiato sul tavolo.

Sara ha undici punti (4+2+0+5). Lisa ha sette punti (1+2+1+3). Tim ha una carta speciale, che mette da parte e sostituisce con la prima carta del mazzo d'acquisto (valore 8). Tim ha quindi dodici punti (0+4+8+0).



FINE DEL GIOCO

I punti di ogni giocatore vengono annotati sul blocco per appunti. In seguito vengono mischiate e ridistribuite le carte. Si comincia una nuova partita seguendo le stesse istruzioni.

In tutto si gioca un numero di partite pari al numero di giocatori.

Eccezione: con due giocatori si giocano quattro partite. Vince chi alla fine delle partite ha il totale più basso di punti.