



amigo-spiele.de/01857

von Jörg von Räden mit Illustrationen von Björn Pertoft

Spieler: 2–6 Personen

Alter: ab 7 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Inhalt: 66 Spielkarten: 52 Zahlenkarten von 0–9 (7x 0, je 6x 1/2/3, je 5x 4/5/6, je 4x 7/8/9)
14 Sonderkarten (5x „Abräumen“, 9x „Umdrehen“)
6 Biberburgen mit Platz für fünf Zahlenkarten

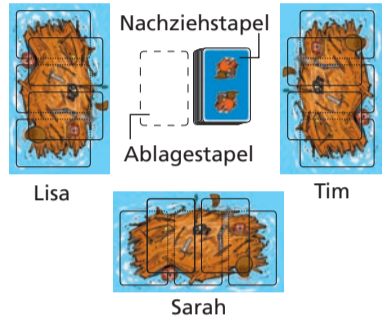
SPIELIDEE

Im **BiberClan** hat jeder Biberspieler seine eigene Biberburg. Während des Spiels versucht jeder Spieler Karten mit hohen Zahlen in seine Biberburg zu bekommen. Aber auch die niedrigen Zahlen sind nicht zu verachten, denn für gleiche Zahlenkarten gibt es Bonuspunkte. Dabei ist es gar nicht so einfach, gute Zahlenkarten zu behalten. Schnell werden Karten getauscht, sodass keine Karte mehr dort ist, wo sie einmal war.

Nachdem der erste Spieler fünf Zahlenkarten in seine Biberburg gelegt hat, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Nach dem wilden Kartentausch addieren alle Spieler in der eigenen Biberburg die Punkte. Wer nach mehreren Durchgängen die meisten Punkte hat, ist der Biberboss.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt eine Biberburg und legt sie vor sich ab. Ein Spieler mischt alle Karten und legt sie verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte. Daneben wird im Laufe des Spiels ein offener Ablagestapel entstehen.



Die Biberburgen

In jeder Biberburg ist Platz für fünf Zahlenkarten, drei Karten kommen in die untere Reihe, zwei Karten in die obere. In die obere Reihe kann erst dann eine Karte gelegt werden, wenn die beiden Plätze darunter belegt wurden.

SPIELABLAUF

Der älteste Spieler beginnt den ersten Durchgang. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, nimmt sich die oberste Karte vom Nachziehstapel und sieht sie sich geheim an. Die gezogene Karte ist entweder eine Zahlenkarte von „0“ bis „9“ oder eine Sonderkarte.

Zahlenkarten in eine Biberburg legen

Hat ein Spieler eine Zahlenkarte gezogen, darf er sie

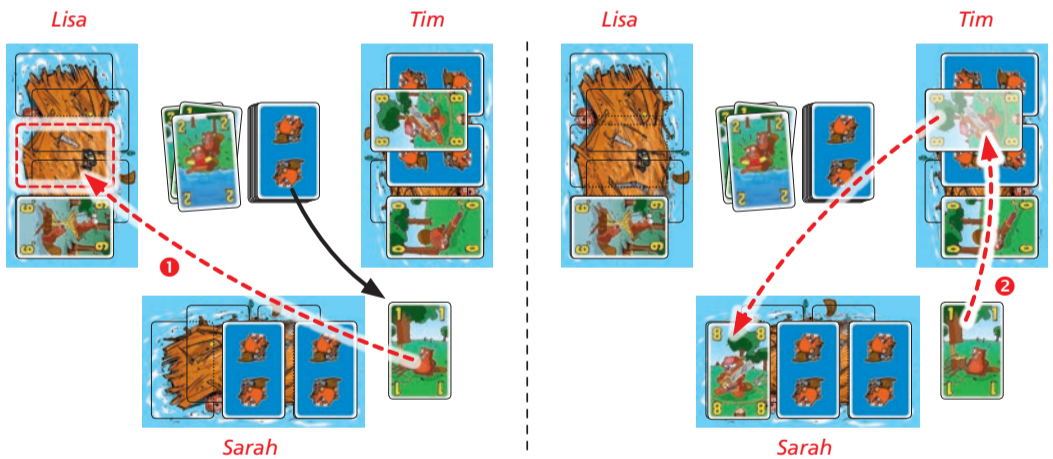
- in die eigene Biberburg **oder** in die Biberburg eines Mitspielers legen
- auf einen freien Platz legen **oder** mit einer Karte austauschen
- offen **oder** verdeckt in eine Biberburg legen.

Danach ist sein Zug beendet.

Tauscht der Spieler eine Zahlenkarte in der Biberburg eines Mitspielers, muss er die ausgetauschte Karte offen oder verdeckt auf einen freien Platz seiner Biberburg legen. War die so ausgetauschte Karte vorher verdeckt, darf sie sich der Spieler vorher anschauen.

Tauscht der Spieler eine Karte in der eigenen Biberburg, legt er die ausgetauschte Karte auf den offenen Ablagestapel.

Hinweis: Verdeckt liegende Karten in einer Biberburg dürfen nicht mehr angeschaut werden.



Beispiel: Sarah zieht als oberste Karte vom Nachziehstapel eine „1“. Diese Karte möchte sie abgeben.
[1] Sie kann die Karte auf einen freien Platz in Lisas Biberburg wahlweise offen oder verdeckt ablegen.
[2] Aber sie tauscht die „1“ gegen die offen ausliegende „8“ von Tim und legt diese wertvolle Zahlenkarte auf einen freien Platz in der eigenen Biberburg offen ab.

Geschützte Zahlenkarten

Bestimmte Karten in einer Biberburg sind geschützt und können weder getauscht noch durch Sonderkarten beeinflusst werden.

Karten in der unteren Reihe sind geschützt, wenn sie durch eine Karte in der oberen Reihe bedeckt sind. Der Schutz ist aufgehoben, wenn ein Spieler die oben liegende Karte wieder entfernt.

Liegt in der Biberburg nur eine einzige offene Karte ist diese ebenfalls geschützt. Nur der Spieler mit der einzelnen offenen Karte in seiner Biberburg kann diese Karte tauschen oder durch Sonderkarten beeinflussen, alle anderen Spieler nicht. Erst wenn in der Biberburg eine weitere offene Karte liegt, ist der Schutz wieder aufgehoben.



Beispiel: Die beiden Karten in der unteren Reihe in Lisas Biberburg sind geschützt, weil darüber eine Karte liegt. Die „9“ in Tims Biberburg ist geschützt, weil sie die einzige offene Karte in seiner Biberburg ist.

Hinweis: Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Die Sonderkarten

Hat der Spieler eine Sonderkarte gezogen, führt er die Aktion aus und legt sie danach zurück in die Schachtel.

Hat der Spieler die Sonderaktion ausgeführt, **zieht er eine weitere Karte vom Nachziehstapel.**

Es kann passieren, dass der Spieler mehrere Sonderkarten nacheinander zieht und ausführt, bevor er eine Zahlenkarte zieht. Der Zug endet erst, nachdem der Spieler eine Zahlenkarte in eine Biberburg gelegt hat.



Abräumen

Der Spieler nimmt eine nicht geschützte Karte aus einer beliebigen Biberburg und legt diese Karte auf den Ablagestapel. Dabei spielt es keine Rolle, ob die abgeräumte Karte in der Biberburg offen oder verdeckt lag.

Beispiel: Sarah nimmt aus Tims Biberburg die „8“ und legt sie auf den Ablagestapel.



Umdrehen

Der Spieler dreht eine nicht geschützte Karte in einer beliebigen Biberburg um. Lag die Zahlenkarte zuvor verdeckt, so ist sie jetzt offen. Lag sie zuvor offen, ist sie nun verdeckt.

Beispiel: Tim dreht eine verdeckt liegende Karte in Lisas Biberburg um. Dadurch hat Lisa nun zwei offene Karten in ihrer Biberburg, die „7“ ist nun nicht mehr geschützt.



Achtung: In seltenen Fällen kann ein Spieler eine Sonderaktion nicht ausführen. Dann verfällt sie und er zieht direkt die nächste Karte. Wenn eine Sonderaktion aber ausgeführt werden kann, muss sie ausgeführt werden. Auch dann, wenn die Auswirkung der Aktion dem gerade aktiven Spieler schadet.

Ende des Durchgangs

Sobald der erste Spieler fünf Karten in seiner Biberburg liegen hat, wird das Ende des Durchgangs eingeleitet.

Beachte: Die fünfte Karte darf nur durch den jeweiligen Spieler selbst in die eigene Biberburg gelegt werden.

Danach haben **alle anderen** Spieler reihum noch einen Spielzug.

Achtung: In einer Biberburg mit fünf Karten sind alle Karten geschützt.

Wertung

Ist der Durchgang beendet, deckt jeder Spieler seine Karten auf und zählt die Zahlen auf den Karten zusammen (= Siegpunkte).

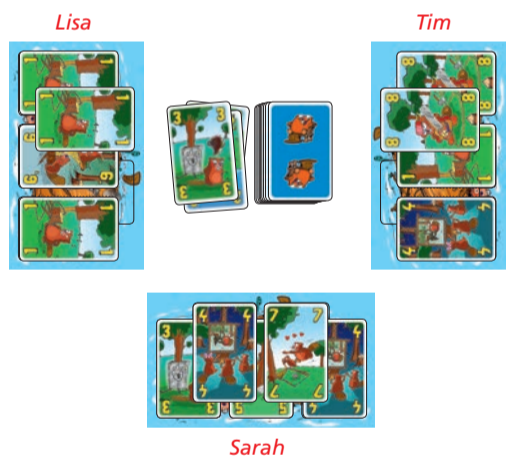
Bonus: Hat ein Spieler in seiner Biberburg drei gleiche Zahlenkarten, bekommt er hierfür zusätzlich einen Bonus von 15 Punkten. Hat er sogar vier gleiche Zahlenkarten, bekommt er einen Bonus von 25 Punkten. Hat ein Spieler es sogar geschafft fünf gleiche Karten in seiner Biberburg zu haben, dann gewinnt er sofort das gesamte Spiel.

Malus: Wer als Erster die fünfte Karte in seine Biberburg legt, sollte sich sicher sein, dass er auch die meisten Punkte in diesem Durchgang gesammelt hat. Hat nach dem Addieren aller Zahlenwerte und eventueller Bonuspunkte auch nur ein Mitspieler mehr Punkte gesammelt als er, werden ihm **10 Punkte von seinen Siegpunkten** abgezogen.

Beispiel: Sarah hat mit ihrer fünften Karte das Ende des Durchgangs eingeleitet. Nachdem Lisa und Tim ihre letzten Züge gemacht haben, wird gewertet.

Lisa bekommt 9 Punkte (1+1+1+6) und einen Bonus von 15 Punkten für die drei „1er“, macht zusammen 24 Siegpunkte. Tim bekommt 21 Siegpunkte (1+4+8+8). Sarah hat 23 Punkte (3+4+4+5+7). Da sie aber nicht die meisten Punkte gesammelt hat, das war Lisa, werden Sarah 10 Punkte abgezogen. Somit werden ihr nur 13 Siegpunkte aufgeschrieben.

Die Siegpunkte werden für jeden Spieler auf einem Blatt notiert. Anschließend werden **alle** Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Wer das Ende des letzten Durchgangs eingeleitet hat, beginnt den nächsten Durchgang.



SPIELLENDE

Es werden fünf Durchgänge gespielt. Wer nach allen Durchgängen die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

VARIANTE MIT BIBERBANDE UND BIBERCLAN

Wer das Spiel **Biberbande** besitzt, kann beide Spiele auch zusammen spielen. Hierbei werden alle Spielkarten aus **BiberClan** mit je vier Zahlenkarten von „0“ bis „9“ und je sieben Sonderkarten „Tausch“ und „Spähen“ aus **Biberbande** miteinander gemischt und als ein gemeinsamer Nachziehstapel bereitgelegt.

Es gelten die Regeln von **BiberClan** mit den folgenden Zusätzen für die Sonderkarten aus Biberbande.



Tausch

Der Spieler muss zwei nicht geschützte Karten aus zwei verschiedenen Biberburgen austauschen: Eine Karte aus seiner eigenen Biberburg gegen eine Karte aus der Biberburg eines Mitspielers oder zwei Karten aus den Biberburgen zweier Mitspieler.

Achtung: Beim Tausch darf sich der Spieler verdeckt liegende Karten **nicht** anschauen. Das heißt, verdeckt liegende Zahlenkarten liegen auch nach dem Tausch verdeckt bzw. offene Karten liegen nach dem Tausch auch offen.



Spähen

Der Spieler darf sich eine nicht geschützte verdeckt liegende Karte in einer beliebigen Biberburg geheim anschauen.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de