

# BIBER GANG



amigo-spiele.de/02005

Ein Spiel von Haim Shafir mit Illustrationen von Jan Bintakies und Ran Arieli  
Spieler: 2–6 Personen      Alter: ab 8 Jahren      Dauer: ca. 15 Minuten

## Inhalt



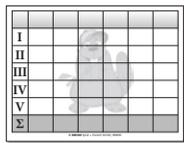
104 Zahlenkarten  
(je acht mit den  
Werten 0 bis 12)



4 Biberkarten



2 Hilfskarten für  
die Abrechnung



1 Punkteblock

## Spielidee

Werde Teil der **Biber-Gang**! Tausche clever deine Karten, um am Ende der Runde möglichst wenig Punkte zu haben. Sammle über fünf Runden niedrige Punkte, oder noch besser: gleiche Werte in einer Spalte. Riskierst du dabei den blinden Zahlentausch oder deckst du lieber erst deine Karten auf? Mit etwas Glück kommt noch ein Biber angeschwommen, der deine Auslage optimiert, und du gewinnst.

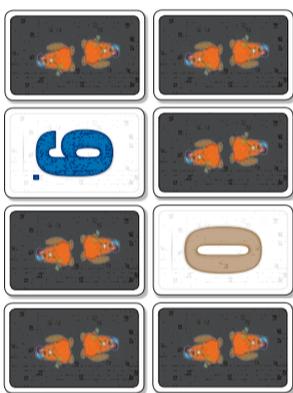
## Spielvorbereitung

Mischt zu Anfang jeder Runde alle Zahlen- und Biberkarten zusammen. Teilt jedem Spieler verdeckt acht Karten aus. Legt eure Karten jeweils in zwei Reihen zu vier Karten verdeckt vor euch aus. Diese Karten sind eure **Auslage**.

Die übrigen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und beginnt damit den Ablagestapel. Karten werden immer offen auf den Ablagestapel gelegt.

Jeder Spieler deckt nun zwei beliebige seiner acht Karten auf. Der Spieler, dessen aufgedeckte Karten die größte Summe bilden, beginnt. Bei einem Gleichstand beginnt der Spieler, der als Nächster Geburtstag hat.

**Achtung:** Verdeckte Karten in eurer Auslage dürft ihr euch zu keinem Zeitpunkt im Spiel anschauen. Außerdem dürfen nur die Biber ihre Positionen in eurer Auslage unter gewissen Umständen verändern!

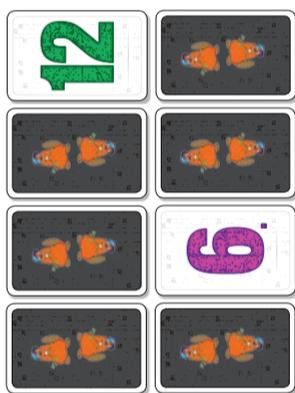


Jasmin



Nachziehstapel

Ablagestapel



Ricarda

## Spielablauf

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. In deinem Zug musst du entweder die oberste Karte des Nachziehstapels oder die oberste Karte des Ablagestapels ziehen.

Schau dir die Karte an. Jetzt hast du eine der drei folgenden Aktionsmöglichkeiten:

**Aktion 1:** Tausche die gezogene Karte gegen eine **offene Karte** deiner Auslage aus und lege die ausgetauschte Karte offen auf den Ablagestapel. Lege die gezogene Karte offen in deine Auslage.

**Aktion 2:** Tausche die gezogene Karte gegen eine **verdeckte Karte** deiner Auslage aus und lege die ausgetauschte Karte offen auf den Ablagestapel, ohne sie vorher anzusehen. Lege die gezogene Karte offen in deine Auslage.

**Aktion 3:** Falls du die vom Nachziehstapel gezogene Karte nicht gegen eine der Karten in deiner Auslage austauschen möchtest, darfst du sie offen auf den Ablagestapel legen. Dafür musst du aber eine Karte in deiner Auslage aufdecken.

### Nur noch eine verdeckte Karte in deiner Auslage

Hast du nur noch **eine verdeckte Karte** in deiner Auslage, steht dir ab sofort **Aktion 4** zur Verfügung.

**Aktion 4:** Du darfst die gezogene Karte offen auf den Ablagestapel legen, **ohne** dafür eine Karte in deiner Auslage aufzudecken.

### Die Biber

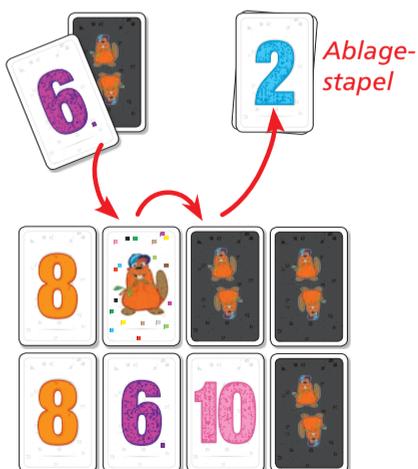
Biber sind Joker und können jeden beliebigen Wert annehmen. Sie helfen euch dabei, Pärchen zu bilden.

### Schwimmende Biber

Biber sind die einzigen Karten, die ihre Position in eurer Auslage verändern dürfen. Jeder Biber nimmt den Wert der anderen aufgedeckten Karte direkt über oder unter ihm an.

Zieht ihr eine weitere Karte dieses Wertes, könnt ihr die gezogene Karte gegen den Biber tauschen. Der Biber wird danach **nicht** abgelegt, sondern darf eine beliebige andere **verdeckte Karte** in eurer Auslage ersetzen. Die ersetzte Karte legt ihr offen auf den Ablagestapel.

Ein Pärchen aus Bibern nimmt einen Wert eurer Wahl an. Karten in Biber-Pärchen dürfen nicht ausgetauscht werden.



Jasmin hat Glück und zieht eine 6. Sie kann den Biber gegen die 6 austauschen. Der Biber schwimmt weiter und bildet jetzt mit der 10 ein Pärchen.

# Ende einer Runde

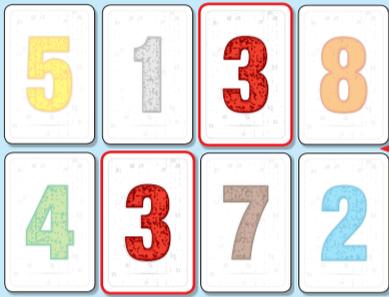
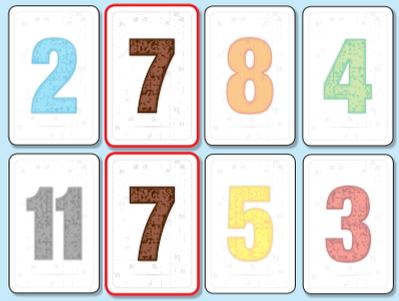
Deckt einer von euch die letzte Karte in seiner Auslage auf, sind alle anderen Spieler noch genau einmal an der Reihe. Anschließend werden alle noch verdeckt liegenden Karten in den Auslagen aller Spieler aufgedeckt und es folgt die Abrechnung.

## Abrechnung

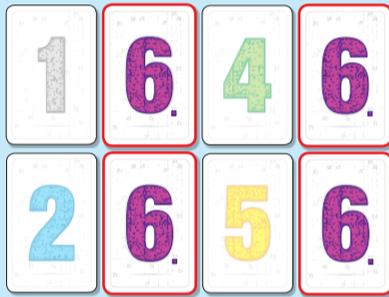
Am Ende jeder Runde ermittelt jeder Spieler seine Punkte. Jede Karte in der eigenen Auslage zählt Punkte in der Höhe ihres Wertes. Habt ihr es geschafft Pärchen zu bilden, reduzieren sie eure Punkte. Hast du in einer Runde besonders gut abgeschnitten, kannst du sogar Minuspunkte erreichen. Notiert eure Punkte für die Runde auf dem Punkteblock.

**1 Pärchen:** Zwei Karten mit dem gleichen Wert in einer Spalte zählen als Pärchen. Ein Pärchen zählt unabhängig von den Werten der Karten immer **0 Punkte**.

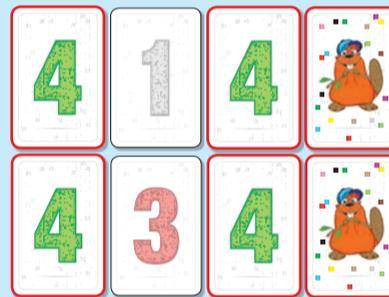
Beachte: Zwei Karten mit dem gleichen Wert, die nebeneinander oder nicht in der gleichen Spalte liegen, zählen **nicht** als Pärchen.



**2 gleiche Pärchen:** Habt ihr sogar zwei Pärchen mit dem gleichen Wert in eurer Auslage, reduzieren sie eure Punkte um 10. Die Pärchen müssen dabei nicht nebeneinanderliegen.



**3 gleiche Pärchen:** Drei Pärchen mit dem gleichen Wert reduzieren eure Punkte um 15.



**4 gleiche Pärchen:** Vier Pärchen mit dem gleichen Wert reduzieren eure Punkte um 20.



**Beispiel:** In der ersten Runde haben Jasmin -5 und Ricarda 5 Punkte erreicht.

*Jasmin*                      *Ricarda*

3	9	1	9	7	1	12	12
beaver	9	4	9	0	7	12	beaver

0                      +5                      7 + 8                      -10

	Jasmin	Ricarda
I	-5	5
II		

## Nächste Runde

Startet die nächste Runde, indem ihr wieder alle Karten mischt und jedem Spieler acht Karten austeilt.

# Spielende

Das Spiel endet nach der fünften Runde. Wer über alle Runden insgesamt die wenigsten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Auf geht's ins nächste Biber-Abenteuer!



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

