BIBERBANDE

Immer auf die Kleinen!

mit Illustrationen von Björn Pertoft

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten



amigo-spiele.de/02920

Inhalt: 66 Spielkarten: 45 Zahlenkarten (Werte 0–8 je viermal, Wert 9 neunmal);
21 Sonderkarten (9 Karten „Tausch“, 7 Karten „Spähen“, 5 Karten „Zweimal ziehen“)
1 Block

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 Positionen, sodass bald keine Karte mehr dort ist, wo sie mal war.

Am Ende eines jeweiligen Durchgangs muss jeder Spieler seine vier Karten aufdecken und die abgebildeten 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 Nachziehstapel** in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte des Nachziehstapels 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 hinlegen.

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“.

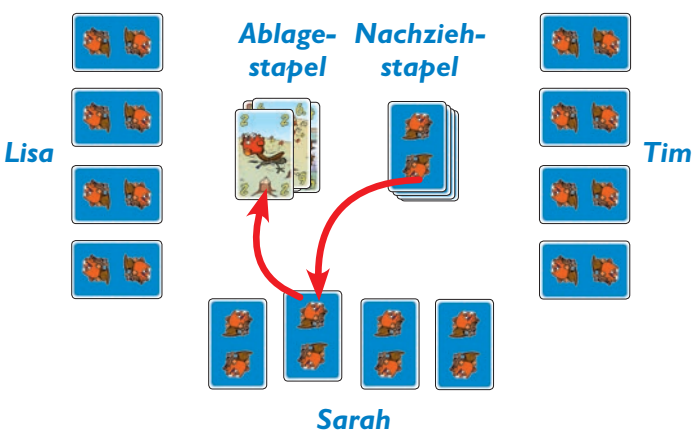
SPIELABLAUF

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 vom verdeckten **Nachziehstapel** und sieht sie sich an. Nun bieten sich ihm drei Möglichkeiten, für e**ine** 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. Für welche Karte er sich entscheidet, bleibt ihm überlassen. Vor dem Tausch darf er sich seine verdeckte Karte **nicht** anschauen! Die ausgetauschte Karte legt er dann **offen** auf den Ablagestapel.



Sarah nimmt sich die oberste Karte vom Nachziehstapel, sieht sie sich an 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 ihre vier Karten wieder verdeckt nebeneinander.

- 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.

Aktion B:

Der Spieler nimmt sich die oberste Karte des offenen **Ablagestapels**. Diese Karte **muss er** gegen eine seiner vier verdeckten Karten **austauschen**.

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 A** ausführen.

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

DIE SONDERKARTEN

Zieht ein Spieler bei Aktion A eine Sonderkarte vom verdeckten **Nachziehstapel**, 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.



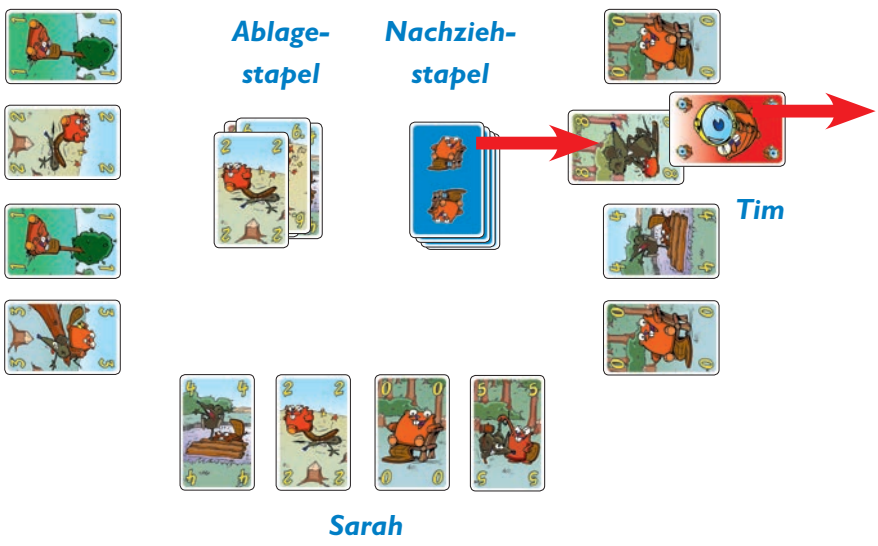
Zweimal ziehen

Der Spieler nimmt sich die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel und sieht sie sich an. Wenn ihm diese Karte zusagt, dann nutzt er sie, wie unter Aktion A 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 Nachziehstapel. Diese Karte muss der Spieler dann, wie in Aktion A beschrieben, nutzen.

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

ENDE EINES DURCHGANGS (KLOPFEN)

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 beiseitegelegt und gegen die jeweils oberste Karte vom Nachziehstapel 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 Nachziehstapel (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.



TWIDDLE
–let's play!–
Die Community App für alle Spiele-Freunde.
Jetzt kostenlos herunterladen!
JETZT BEI Google Play
Laden im App Store

AMIGO

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

GAMEWRIGHT®

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII, MMXVIII
Licensed with permission from Gamewright, A division of Ceaco, Inc.

Version 2.1