

# 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.