

Biberbande

(Majavajengi)

Suunnittelijat: Monty & Ann Stambler

Pelaajia: 2-6

Ikä: 6+

Kesto: noin 20 minuuttia

Julkaisija: AMIGO

Käännös: Stefan Engblom

Sisältö

- 66 Pelikorttia:
 - 45 numerokorttia (4 kutakin arvoilla 0-8 ja 9 arvolla 9)
 - 21 erikoiskorttia (9 Vaihto, 7 Kurkistus ja 5 Nosta 2 -korttia)
- Lehtiö pistelaskua varten

Pelin tavoite

Pelin tavoitteena on saada mahdollisimman vähän pisteitä keräämällä ystävällisiä majavia ja välttelemällä pahamaineisia kahmariorottia. Kuuden kierroksen jälkeen vähiten pisteitä saanut pelaaja voittaa.

Alkuvalmistelut

Jokaisen pelaajan eteen jaetaan neljä korttia kuvapuoli alaspäin. Loput kortit asetetaan pöydän keskelle nostopakaksi. Pakan päällimmäinen kortti käännetään pakan viereen kuvapuoli ylöspäin. Tämä kortti aloittaa poistopakan. Jokainen pelaaja katsoo nyt reunimmaisesta korttinsa ja yrittää painaa ne mieleensä. Kortteja ei enää tämän jälkeen saa katsoa (poikkeuksena "Kurkistus" -kortti).

Pelin kulku

Vuorollaan pelaajalla tekee jommankumman seuraavista vaihtoehdoista:

Toiminto A:

Pelaaja ottaa päällimmäisen kortin poistopakasta ja vaihtaa sen yhteen edessään olevista korteista. Kortti laitetaan pöytään kuvapuoli alaspäin. Pelaaja ei saa katsoa omaa korttiaan ensin. Pöydästä poistettu kortti laitetaan poistopakan päälle kuvapuoli ylöspäin. Huom.! Mikäli poistopakan päällimmäinen kortti on erikoiskortti, ei tätä toimintoa voi valita.

Toiminto B:

Pelaaja nostaa nostopakan päällimmäisen kortin ja katsoo sitä näyttämättä sitä toisille pelaajille. Nyt pelaajalla on eri vaihtoehtoja:

- Pelaaja voi laittaa kortin poistopakan päälle.
- Jos nostettu kortti on numerokortti, pelaaja voi asettaa kortin jonkun edessään olevan kortin tilalle. Tässä tapauksessa vanha kortti laitetaan poistopakan päälle ja uusi kortti laitetaan sen tilalle kuvapuoli alaspäin.
- Jos nostettu kortti on erikoiskortti voi pelaaja joko käyttää erikoistoiminnon tai laittaa kortin poistopakkaan.

Kun pelaaja on tehnyt jommankumman toiminnon, siirtyy vuoro myötäpäivään seuraavalle pelaajalle. Mikäli nostopakka loppuu, sekoitetaan poistopakan kortit uudeksi nostopakaksi ja uuden pakan päällimmäinen kortti nostetaan aloittamaan uusi poistopakka.

Erikoiskortit

Vaihtokortti (Majava joka siirtelee kortteja): Pelaaja voi vaihtaa yhden edessään olevan kortin jonkun vastapelaajan edessä olevaan korttiin. Kortteja ei saa katsoa.

Kurkistus (Majava jolla on suurennuslasi): Pelaaja voi kurkistaa yhtä edessään olevaa korttia.

Nosta 2 (Kaksi majavaa päällekkäin): Pelaaja nostaa uuden kortin nostopakan päältä ja toimii Toiminnon B mukaisesti. Jos pelaaja päättää laittaa uuden kortin poistopakkaan, saa hän nostaa vielä yhden kortin ja toimia jälleen Toiminnon B mukaisesti (eli käyttää kortin tai laittaa sen poistopakkaan).

(Tulosta säännöt kaksipuoleisesti ja leikkaa reunaviivoja pitkin.)

Kierroksen loppu

Jos pelaajalla on mielestään tarpeeksi hyvät kortit edessään, voi hän oman vuoronsa päätteeksi koputtaa pöytää jolloin viimeinen kierros alkaa.

Koputuksen jälkeen kaikki muut pelaajat saavat vielä yhden vuoron ennen kuin kierros loppuu. Koputtanut pelaaja ei saa enää uutta vuoroa.

Tämän jälkeen kierros on loppunut ja kaikki kortit käännetään kuvapuoli ylöspäin pisteiden laskua varten. Jokainen pelaaja laskee omien korttinsa numerot yhteen ja summat merkataan piste-
taulukkoon. Huom.! Pelin aikana pelaajat eivät voi laittaa erikoiskortteja edessä olevien korttien tilalle. Kierroksen alussa jaetuissa korteissa voi kuitenkin olla erikoiskortteja. Jos tällainen on jäljellä kierroksen lopussa, täytyy pelaajan nostaa sen tilalle kortteja pakan päältä kunnes hän saa numerokortin. Jos useammalla pelaajalla on erikoiskortteja kierroksen lopuksi kortit nostetaan samassa järjestyksessä kun kierros on pelattu, eli kierroksen aloittanut saa vaihtaa omat korttinsa ensin.

Tämän jälkeen alkaa seuraava kierros jonka aloittaa se pelaaja, joka koputti pöytää edellisellä kierroksella. Vaihtoehtoisesti voi pelata niin, että aloitusvuoro siirtyy myötöpäivään. Näin kaikki pelaajat pääsevät aloittamaan ainakin kerran.

Pelin päättyminen

Peli päättyy kuudennen kierroksen jälkeen (tai vaihtoehtoisesti voi pelin alussa sopia, että pelataan jokin muu määrä kierroksia). Pelin lopussa kaikkien kierrosten pisteet lasketaan yhteen ja vähiten pisteitä saanut voittaa koko pelin.