

BEVERCLAN

Spelmateriaal: 52 kaarten met getallen van 0-9 (7x 0, 6 elk van 1/2/3, 5 elk van 4/5/6, 4 elk van 7/8/9), 14 speciale kaarten (5x "Opruimen", 9x "Omdraaien"), 6 beverburchten met plaats voor 5 kaarten met getallen, De spelregels

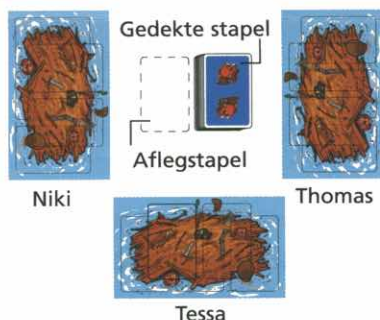
KORT SPELOVERZICHT

In **Beverclan** heeft iedere speler zijn eigen beverburcht. Tijdens het spel probeert hij kaarten met hoge getallen in zijn burcht te krijgen. Maar ook lage getallen zijn belangrijk, want gelijke getallen leveren bonuspunten op. Daarnaast is het niet eenvoudig om hoge getallenkaarten te behouden. Kaarten worden snel geruild, zodat geen kaart meer daar is waar hij eens was.

Nadat de eerste speler vijf getallenkaarten in zijn beverburcht heeft gelegd, wordt de huidige ronde nog uitgespeeld. Na de wilde kaartenruil telt iedere speler de punten die in zijn eigen beverburcht liggen. De speler die na een paar ronden de meeste punten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

Iedere speler krijgt een beverburcht en legt deze voor zich neer. Eén van de spelers schudt alle kaarten en legt ze als gedekte stapel midden op tafel. Daarnaast ontstaat in de loop van het spel een aflegstapel.



De beverburchten

In elke beverburcht is plaats voor vijf getallenkaarten, drie kaarten komen in de onderste rij, twee in de bovenste rij. Een kaart mag pas in de bovenste rij worden gelegd als beide plaatsen daaronder met kaarten zijn gevuld.

SPELVERLOOP

De oudste speler begint in de eerste ronde. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld. De speler die aan de beurt is, trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel en bekijkt deze in het geheim. De getrokken kaart is een getallenkaart (met een waarde tussen "0" en "9") of een speciale kaart.

Getallenkaarten in een beverburcht leggen

Heeft een speler een getallenkaart getrokken, dan mag hij deze:

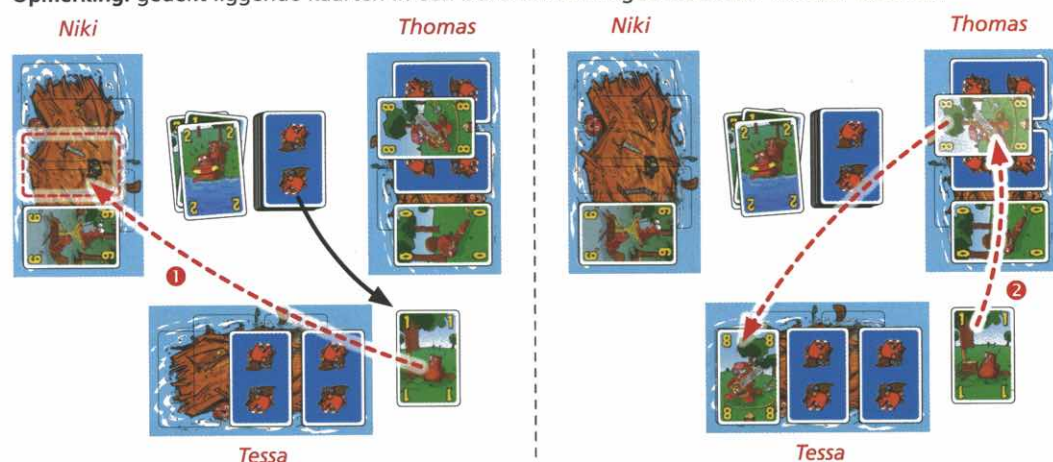
- in zijn eigen beverburcht **of** in die van een andere speler leggen
- op een lege plaats leggen **of** met een kaart ruilen
- open **of** gedekt in een beverburcht leggen.

Daarna is zijn beurt afgelopen.

Ruilt de speler een getallenkaart in de beverburcht van een andere speler, dan moet hij de op deze manier verkregen kaart open of gedekt op een lege plaats van zijn eigen beverburcht leggen. Lag de betreffende kaart gedekt, dan mag de speler deze bekijken voordat hij hem neerlegt.

Ruilt de speler een kaart in zijn eigen beverburcht, dan legt hij de geruilde kaart open op de aflegstapel.

Opmerking: gedekt liggende kaarten in een beverburcht mogen niet meer worden bekeken.



Voorbeeld: Tessa trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel, een "1". Ze wil deze kaart weggeven.

[1] Ze zou de kaart open of gedekt op een vrije plaats in Niki's beverburcht kunnen leggen.

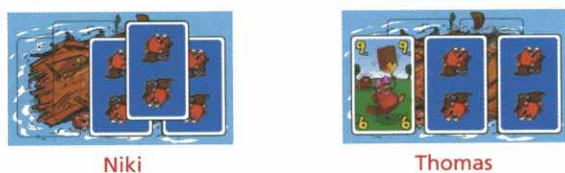
[2] Maar ze kiest ervoor om de "1" tegen de openliggende "8" van Thomas te ruilen en deze waardevolle kaart op een vrije plaats in haar eigen beverburcht te leggen.

Beschermde getallenkaarten

Sommige kaarten in een beverburcht zijn beschermd. Deze kunnen niet geruild en niet door speciale kaarten beïnvloed worden.

Kaarten in de onderste rij zijn beschermd als er een kaart boven ligt (in de bovenste rij). De bescherming is opgeheven als een speler deze bovenste kaart weer verwijdert.

Ligt er maar 1 open kaart in een beverburcht, dan is deze ook beschermd. Alleen de speler met deze open kaart mag de betreffende kaart ruilen of door speciale kaarten beïnvloeden, alle andere spelers niet. Pas als er nog een open kaart in de betreffende burcht ligt, wordt de bescherming opgeheven.



Voorbeeld: beide kaarten in de onderste rij van Niki's beverburcht zijn beschermd omdat erboven een kaart ligt. De "9" in Thomas' beverburcht is beschermd omdat deze de enige open kaart in zijn beverburcht is.

Opmerking: is de gedekte stapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

Speciale kaarten

Heeft de speler een speciale kaart getrokken, dan voert hij de erop aangegeven actie uit en legt hij de kaart daarna terug in de doos.

Nadat de speler de speciale actie heeft uitgevoerd, **trekt hij nog een kaart van de gedekte stapel**.

Het kan voorkomen dat een speler meerdere speciale kaarten na elkaar trekt en uitvoert, voordat hij een getallenkaart trekt. De beurt van een speler eindigt pas nadat hij een getallenkaart in een beverburcht heeft gelegd.



Opruimen

De speler neemt een niet beschermd kaart uit een beverburcht naar keuze en legt deze open op de aflegstapel. Het is niet van belang of de betreffende kaart gedekt of open in de beverburcht lag.

Voorbeeld: Tessa neemt de "8" uit Thomas' beverburcht en legt deze op de aflegstapel.



Omdraaien

De speler draait een niet beschermd kaart in een beverburcht naar keuze om. Lag de getallenkaart gedekt, dan gaat deze nu open. Lag de kaart open, dan wordt deze nu gedekt.

Voorbeeld: Thomas draait een gedekte kaart in Niki's beverburcht om. Daardoor heeft Niki nu 2 open kaarten in haar beverburcht. De "7" is nu dus niet meer beschermd.



Thomas



Niki



Niki

Let op: in zeldzame situaties kan het voorkomen dat een speler een speciale actie niet kan uitvoeren. In dat geval vervalt deze en trekt de speler direct de volgende kaart. Als een speciale actie kan worden uitgevoerd, **moet** deze ook worden uitgevoerd. Ook als de gevolgen van de actie negatief zijn voor de speler die de actie uitvoert.

Einde van een ronde

Zodra de eerste speler 5 kaarten in zijn beverburcht heeft liggen, is de ronde bijna afgelopen.

Belangrijk: de vijfde kaart in een beverburcht mag er uitsluitend door de eigenaar van de betreffende burcht in worden gelegd.

Daarna komen **alle andere spelers** nog eenmaal aan de beurt.

Let op: in een beverburcht met 5 kaarten zijn alle kaarten beschermd.

Puntentelling

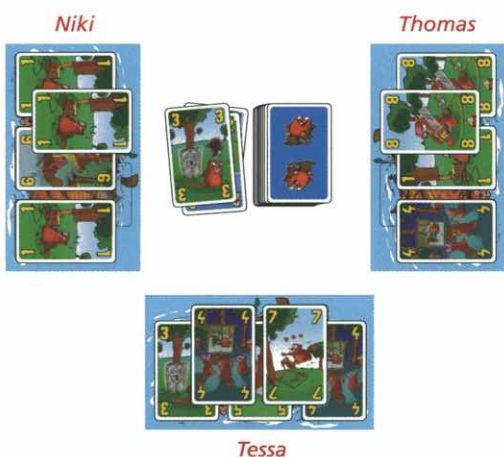
Als de ronde is afgelopen, draait iedere speler zijn kaarten open en telt de waarden ervan bij elkaar op (=overwinningspunten).

Bonus: heeft een speler 3 gelijke getallenkaarten in zijn beverburcht, dan krijgt hij daar een bonus van 15 overwinningspunten voor. Heeft hij zelfs 4 gelijke getallenkaarten, dan krijgt hij een bonus van 25 overwinningspunten (in plaats van 15). Is het een speler gelukt om 5 gelijke kaarten in zijn beverburcht te hebben, dan wint hij direct het spel.

Minpunten: de speler die als eerste de vijfde kaart in zijn burcht legt, zou zich ervan moeten verzekeren dat hij in deze ronde de meeste overwinningspunten heeft verzameld. Is er na het bij elkaar optellen van alle waarden van de kaarten en eventuele bonuspunten ten minste 1 speler die meer punten heeft dan de speler die als eerste zijn vijfde kaart in zijn beverburcht heeft gelegd, dan moet deze laatste **10 overwinningspunten van zijn totaal aftrekken**.

Voorbeeld: Tessa heeft met haar vijfde kaart het einde van de ronde ingeluid. Nadat Niki en Thomas hun laatste beurten hebben afgerond, tellen de spelers hun punten. Niki krijgt 9 punten (1+1+1+6) plus een bonus van 15 punten voor de 3 enen (totaal 24 overwinningspunten). Thomas krijgt 21 overwinningspunten (1+4+8+8). Tessa heeft 23 overwinningspunten (3+4+4+5+7). Omdat ze minder punten heeft dan Niki, moet Tessa 10 punten van haar totaal aftrekken (haar totaal is dus 13 overwinningspunten).

Noteer de score van iedere speler op een vel papier. Schud daarna alle kaarten en leg deze als gedekte stapel midden op tafel. De speler die het einde van de vorige ronde heeft ingeluid, begint in de nieuwe ronde.



EINDE VAN HET SPEL

Er worden 5 ronden gespeeld. De speler die na afloop daarvan de meeste punten heeft, is de winnaar. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars. **Uitzondering:** 5 gelijke getallenkaarten (zie Puntentelling).

BEVERCLAN MET BEVERBENDE COMBINEREN

De spelers kunnen het spel **Beverbende** met **Beverclan** combineren. Gebruik uit **Beverclan** alle kaarten en uit **Beverbende** 4 stuks van elke getallenkaart van "0" tot en met "9" plus 7 stuks van elke speciale kaart "Ruilen" en "Spieken". Schud al deze kaarten door elkaar en gebruik deze als gedekte stapel.

De spelregels van **Beverclan** zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe op de speciale kaarten uit **Beverbende**.



Ruilen

De speler moet 2 niet beschermd kaarten uit 2 verschillende beverburchten ruilen: een kaart uit zijn eigen beverburcht tegen een kaart uit een beverburcht van een andere speler of 2 kaarten uit de beverburchten van 2 andere spelers.

Let op: bij deze speciale actie mag een speler gedekte kaarten **niet** bekijken. Dat betekent dat gedekte kaarten na het ruilen gedekt blijven liggen. Open kaarten blijven na de ruil ook open liggen.



Spieken

De speler mag een niet beschermd kaart in een beverburcht naar keuze in het geheim bekijken.



© 2018 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Jörg von Rügen
Illustraties: Björn Pertoft
Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

