

BEAVER GANG

BIBERBANDE

de Monty & Ann Stambler



Nombre de joueurs: de 2 à 6

Age: à partir de 6 ans

Durée: environ 20 minutes

CONCEPT DU JEU

Chaque joueur a quatre cartes face cachée en rangée devant lui. Les cartes ont des valeurs comprises entre 0 et 9 plus trois types de cartes action. On essaye d'obtenir les cartes avec les faibles valeurs tout en évitant les cartes élevées. Il faut mémoriser les valeurs des cartes. Ce qui n'est pas simple car les cartes changent de place au cours du jeu. À la fin d'une manche, chaque joueur doit découvrir ses quatre cartes et ajouter leurs valeurs. On note les points des joueurs et après plusieurs manches, le joueur avec le moins de points est le gagnant.

MISE EN PLACE

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et les distribue. Chaque joueur reçoit **quatre** cartes qu'il pose en rangée face cachée devant lui. On n'a pas le droit de regarder ses cartes.



Les cartes restantes forment la **pioche** au milieu de la table. La carte supérieure de la pioche est retirée et mise face visible à côté de la pioche pour former la **défausse**.

Chaque joueur peut regarder brièvement et secrètement les **deux cartes aux extrémités** de sa rangée. Il replace ensuite les cartes aux mêmes emplacements.

Attention : il peut y avoir, parmi ces quatre cartes, des cartes action. Cela peut arriver aussi au cours du jeu et à la fin.

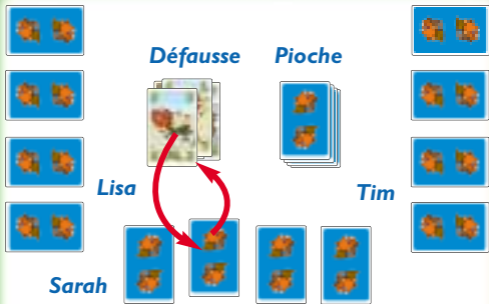
DÉROULEMENT

Le joueur à la gauche du donneur commence, puis le jeu se fait dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour **doit** faire une des deux actions suivantes (A ou B) :

Action A

Le joueur prend la 1^{ère} carte de la **défausse**. Il **doit** échanger cette carte contre une de ses quatre cartes couvertes. Il choisit la carte à échanger **mais ne la regarde pas**. La carte échangée va **face visible** sur la défausse.

Attention : si la 1^{ère} carte de la défausse est une carte action, on n'a pas le droit de la prendre, le joueur doit faire l'action B.



Sarah prend la 1^{ère} carte (valeur 2) de la pioche et l'échange contre l'une de ses quatre cartes (la 2^e à partir de la gauche). La carte échangée est alors posée face visible sur la défausse. Après cet échange, Sarah a devant elle à nouveau quatre cartes masquées les unes à côté des autres.

Action B

Le joueur prend la 1^{ère} carte de la **pioche**. Maintenant, **deux possibilités** s'offrent à lui :

- ➔ la carte tirée est une carte valeur, le joueur peut échanger la carte contre une de ses quatre cartes couvertes ou la défausser. La carte échangée va à la défausse face visible.

→ la carte tirée est une carte action, il peut la défausser ou la jouer. Une carte action défaussée n'a pas d'effet.

Quand le joueur a fait son action, c'est au tour du prochain joueur. Si la pioche est épuisée au cours du jeu, on reprend les cartes défaussées pour refaire une pioche et on met une carte visible sur la défausse.

CARTES ACTION

Quand un joueur tire une carte action de la pioche avec l'action B, il peut effectuer l'action de cette carte. Ensuite la carte action est défaussée.



Échange

Le joueur échange une de ses quatre cartes couvertes contre une d'un joueur adverse qu'il choisit. Les deux cartes ne peuvent pas être regardées.



Regarder

Le joueur peut regarder une de ses quatre cartes. La carte est ensuite remise à sa place.



Piocher

Le joueur prend la 1^{ère} carte de la pioche. Si cette carte lui convient, il l'utilise comme décrit dans l'action b. Si la carte ne lui convient pas, il la défausse et prend une deuxième carte de la pioche. Le joueur doit alors utiliser cette carte, comme décrit dans l'action b.

Important : les cartes action n'ont pas de valeur de point spécifique. **À la fin d'une manche**, si une carte action se trouve parmi les quatre cartes d'un joueur, il doit remplacer cette carte par la 1^{ère} carte de la pioche. S'il s'agit de nouveau d'une carte action, le joueur pioche jusqu'à ce qu'il obtienne une carte avec une valeur numérique. Si un joueur a plusieurs cartes spéciales, il doit remplacer chacune de ces cartes par une carte de la pioche.

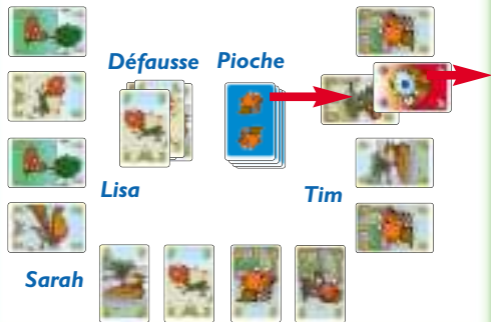
FIN D'UNE MANCHE

Après avoir effectué son action, un joueur peut décider de mettre fin à la manche en tapant sur la table et en disant "dernier tour".

Attention : on ne peut frapper que si chaque joueur a eu au moins un tour.

Après avoir tapé, **tous les autres** joueurs (sauf celui qui a tapé) jouent encore un tour et la manche est terminée. Chaque joueur découvre maintenant ses quatre cartes et ajoute leurs valeurs. Les cartes action doivent être mises de côté et échangées contre des cartes de la pioche. Si plusieurs joueurs doivent échanger des cartes action, on commence par le joueur qui a mis fin à la manche.

Sarah a onze points (4+2+0+5). Lisa a 7 points (1+2+1+3). Tim dispose d'une carte action ; il la met de côté et tire en lieu et place la 1ère carte de la pioche (valeur 8). Tim totalise ainsi douze points (0+4+8+0).



FIN DU JEU

Les points sont notés pour chaque joueur sur le bloc. Ensuite, toutes les cartes sont mélangées et à nouveau distribuées. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs (à deux joueurs, on fait quatre manches). Le joueur qui, après toutes les manches, a le moins de points a gagné.

