

## Nederlandstalige Spelregels Beverbende

### Doel van het spel:

Aan het einde van het spel de laagste score hebben.

### Opstelling:

Kies één van de spelers als deler. De oudste speler kan de score bijhouden. Deze speler noteert de score van elke speler aan het einde van elke spelronde.

Schud de kaarten. De speler links van de deler pakt af. De deler geeft elke speler afwisselend in totaal 4 gedekte kaarten. De overblijvende kaarten vormen een gedekte trekstapel in het midden van de tafel. De bovenste kaart wordt omgedraaid en vormt de start van de aflegstapel. Als die kaart een Kracht-kaart is, wordt ze terug in de stapel geschud en wordt er een andere kaart omgedraaid.

Zonder te kijken vormt elke speler met de 4 gedekte kaarten een horizontale rij voor zich. De tafel ziet er dan als volgt uit:



### Spel

Tijdens het spel zal elke speler altijd 4 gedekte kaarten voor zich hebben liggen. Bij het begin van het spel mag elke speler zijn 2 buitenste kaarten even bekijken en terug gedekt voor zich leggen. Elke speler weet nu dus de puntenwaarde van 2 van zijn 4 kaarten en zal deze ook moeten onthouden tijdens het spel.

Als één of beide van de buitenste kaarten Kracht-kaarten zijn, mag de speler ze houden, maar ze hebben geen krachten (zoals verderop beschreven). Kracht-kaarten hebben immers enkel hun kracht als ze van de stapel (midden van de stapel) worden getrokken.

De speler links van de deler heeft de eerste beurt en het spel vervolgt in klokwijszin.

Voor elke beurt, heeft een speler 2 alternatieven:

1. Een (openliggende) kaart trekken van de aflegstapel. Deze kaart moet één van zijn 4 gedekte kaarten vervangen. De kaart die vervangen wordt, gaat dan ongedekt op de aflegstapel of
2. Trek een kaart van de trekstapel. Een speler mag deze kaart gebruiken om:
  - a. één van zijn kaarten te vervangen, of
  - b. te spieken, wisselen of 2 te trekken als het een Kracht-kaart is (zie beneden), of
  - c. ongedekt af te leggen op de aflegstapel

De keuze van een speler is gebaseerd op het onthouden van zijn 4 gedekte kaarten. Hou goed bij wat welke 4 kaarten er voor je liggen zodat je niet per ongeluk een lage kaart vervangt.

Als tijdens het spel de trekstapel op is, schud je de aflegstapel en vorm je een nieuwe trekstapel (met 1 afgelegde ongedekte kaart die geen Kracht-kaart is).

### **Kracht-kaarten:**

Kracht-kaarten hebben speciale krachten die je helpen tijdens het spel. Ze hebben enkel krachten als ze worden getrokken van de trekstapel. Als je een Kracht-kaart tijdens het delen in het begin van het spel, kan je de kaart niet gebruiken. Omdat Kracht-kaarten geen punten hebben, worden zij aan het einde van het spel – uiteraard als ze nog in je horizontale rij liggen – vervangen door een kaart getrokken van de trekstapel. Dit kan risicovol zijn. Het is daarom beter om deze kaarten snel in de ronde kwijt te raken. Als een Kracht-kaart wordt afgelegd op de aflegstapel, kan ze niet door een andere speler worden gebruikt.

Er zijn 3 soorten Kracht-kaarten:

#### **Spiek:**

Als je een Spiek kaart trekt, laat je deze zien en mag je één keer spieken: één van je 4 gedekte kaarten bekijken. Je kan deze kaart dus gebruiken om één van je 2 middelste kaarten te bekijken om te weten te komen wat je daar in je rij hebt liggen. Je mag natuurlijk ook één van je 2 buitenste kaarten bekijken als je geheugen je even in de steek heeft gelaten. Na éénmaal spieken is je beurt voorbij en leg je de Spiek Kracht-kaart op de aflegstapel.

#### **Wissel**

Als je een Wissel kaart trekt, laat je deze zien en leg je deze op de aflegstapel. Je mag nu één van je kaarten wisselen met één kaart van een andere speler (maar je moet dit niet doen). Je mag beide kaarten niet bekijken. Na de wissel is je beurt voorbij.

#### **Trek 2**

Als je een Trek-2 kaart trekt, laat je deze zien en krijg je nog 2 beurten. Eerst trek je de volgende kaart van de stapel. Je moet nu beslissen of je deze kaart gaat gebruiken en de 2<sup>de</sup> beurt opgeven of je legt deze kaart op de aflegstapel en je trekt een tweede kaart. Deze tweede kaart mag je nu gebruiken op afleggen op de aflegstapel. Je beurt is dan voorbij. Als één van de getrokken kaarten een nieuwe Trek-2 kaart is, begint de Trek-2 volgorde opnieuw.

## Einde van de ronde

Als een speler denkt dat hij de laagste score heeft en de ronde kan winnen, mag hij de ronde eindigen door op tafel te kloppen en te zeggen: “Beverbende” op het einde van zijn beurt. Als hij geklopt heeft, heeft elke andere speler nog één beurt. Elke speler toont zijn/haar kaarten. Spelers die Kracht-kaarten hebben liggen, trekken een kaart van de trekstapel ter vervanging van deze Kracht-kaart. Als iemand opnieuw een Kracht-kaart trekt, trekt die opnieuw (tot hij/zij geen Kracht-kaart meer trekt).

## Scoren

Tel de punten van je 4 kaarten. Dit is de score voor deze ronde en wordt genoteerd. Het is dus de bedoeling om zo laag mogelijk te scoren!

Volgende ronden

Alle kaarten worden verzameld en opnieuw geschud door de volgende deler.

## Einde van het spel

De speler met de laagste totale score is de winnaar.

Een spel kan op 3 wijzen worden gespeeld:

1. Speel een vooraf vastgesteld aantal ronden
2. Speel een afgesproken tijdsduur
3. Speel om in het spel te blijven en geen 100 punten te bereiken. Als een speler 100 punten bereikt, ligt deze uit het spel. De laatst overgebleven speler is de winnaar. Je kan natuurlijk een andere score afspreken (bvb. 200 of iets anders).

## Voor jongere spelers

Als je met jonge kinderen speelt, laat je de 2 buitenste kaarten ongedekt liggen. Enkel de 2 binnenste kaarten kunnen dan gewisseld worden met een Wissel Kracht-kaart. Alle andere regels blijven hetzelfde.

---