



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

BiberClan

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 7

JAHREN

20

MINUTEN

BiberClan ist ein Kartenspiel für 2 bis 6 Personen, bei dem jeder eine eigene Biberburg mit fünf Kartenplätzen füllt. Ihr zieht verdeckt Karten, legt sie in eure Burg oder schiebt sie den Mitspielern unter und tauscht fleißig hin und her. Am Ende zählt, wer die wertvollsten Zahlen vor sich liegen hat.

Spielziel

Sammelt in eurer Biberburg möglichst hohe Zahlenwerte oder gleich mehrere identische Zahlen, denn dafür gibt es dicke Bonuspunkte.

Vorbereitung

Jede Person nimmt sich eine Biberburg und legt sie offen vor sich hin. Alle 66 Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Daneben entsteht während des Spiels ein offener Ablagestapel.

So spielt ihr

- 1 Wer am Zug ist, nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel und schaut sie sich heimlich an.
- 2 Eine Zahlenkarte legst du offen oder verdeckt in eine beliebige Biberburg – auf einen freien Platz oder im Tausch gegen eine ungeschützte Karte.
- 3 Tauschst du bei einem Mitspieler, wandert die herausgenommene Karte in deine Burg. Tauschst du bei dir selbst, kommt die alte Karte auf den Ablagestapel.
- 4 Eine Sonderkarte wird sofort ausgeführt und aus dem Spiel genommen, danach ziehst du erneut.
- 5 Sobald jemand die fünfte Karte selbst in die eigene Burg gelegt hat, bekommen alle anderen reihum noch genau einen Zug.

So gewinnt ihr

Nach fünf Durchgängen gewinnt, wer die meisten Siegpunkte notiert hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielziel

Jede Person baut im Lauf eines Durchgangs eine Biberburg aus fünf Zahlenkarten auf. Gewertet wird die Summe der Zahlen, hohe Karten bringen also viel. Noch lohnender sind mehrere gleiche Zahlen, denn drei, vier oder fünf identische Werte bringen hohe Bonuspunkte. Über fünf Durchgänge hinweg sammelt ihr Siegpunkte, und wer am Ende vorn liegt, ist Biberboss.

Spielmaterial

52 Zahlenkarten

5 Sonderkarte "Abräumen"

9 Sonderkarte "Umdrehen"

6 Biberburgen

Spielaufbau

- Jede Person nimmt sich eine Biberburg und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Alle 66 Karten werden gemischt; anschließend kommen sie mit der Rückseite nach oben als Stapel zum Nachziehen in die Mitte des Tisches.
- Lasst daneben Platz für den offenen Ablagestapel, der sich im Spiel bildet.
- Haltet Zettel und Stift bereit, um die Siegpunkte der Durchgänge zu notieren.
- Beachtet den Aufbau der Burg: unten ist Platz für 3 Karten, oben für 2. Die obere Reihe darf erst belegt werden, wenn die beiden Plätze direkt darunter besetzt sind.

Spielbeginn

Den ersten Durchgang eröffnet die älteste Person am Tisch. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Die folgenden Durchgänge beginnt jeweils die Person, die den vorherigen Durchgang beendet hat.

Spielablauf

Der Grundzug

Wer dran ist, zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel und sieht sie sich an, ohne sie den anderen zu zeigen. Es kann eine Zahlenkarte von 0 bis 9 oder eine Sonderkarte sein.

Zahlenkarten unterbringen

Eine gezogene Zahlenkarte muss in eine Biberburg wandern. Dabei hast du mehrere Freiheiten:

- 1 Du wählst, ob die Karte in deine eigene Burg oder in die eines Mitspielers kommt.
- 2 Du wählst, ob du einen freien Platz belegst oder eine ungeschützte Karte ersetzt.
- 3 Du wählst, ob die Karte offen oder verdeckt liegt.

Hast du bei einem Mitspieler getauscht, musst du die herausgenommene Karte auf einen freien Platz in deiner eigenen Burg legen, offen oder verdeckt. War diese Karte vorher verdeckt, darfst du sie dir vorher ansehen. Tauschst du dagegen eine Karte in deiner eigenen Burg, kommt die ersetzte Karte offen auf den Ablagestapel. Nach dem Ablegen einer Zahlenkarte endet dein Zug.

Wichtig: Karten, die verdeckt in einer Biberburg liegen, darfst du später nicht mehr anschauen.

Geschützte Karten

Manche Karten sind tabu und lassen sich weder tauschen noch mit Sonderkarten angreifen:

- Eine Karte in der unteren Reihe ist geschützt, solange eine Karte der oberen Reihe sie bedeckt. Wird die obere Karte entfernt, endet der Schutz.
- Liegt in einer Burg nur eine einzige offene Karte, ist diese geschützt. Nur die Besitzerin oder der Besitzer darf sie selbst tauschen oder mit einer Sonderkarte verändern. Sobald eine zweite offene Karte dazukommt, fällt der Schutz weg.
- Eine vollständig gefüllte Burg mit fünf Karten ist komplett geschützt.

Sonderkarten

Ziehst du eine Sonderkarte, führst du ihre Aktion sofort aus und legst sie danach zurück in die Schachtel. Anschließend ziehst du eine weitere Karte vom Stapel. Es ist möglich, mehrere Sonderkarten hintereinander zu ziehen. Dein Zug endet erst, wenn du eine Zahlenkarte in eine Burg gelegt hast.

- **Abräumen:** Nimm eine ungeschützte Karte aus einer beliebigen Biberburg und lege sie auf den Ablagestapel. Ob sie offen oder verdeckt lag, spielt keine Rolle.
- **Umdrehen:** Drehe eine ungeschützte Karte in einer beliebigen Biberburg um. Aus verdeckt wird offen, aus offen wird verdeckt.

Lässt sich eine Sonderaktion ausnahmsweise nicht ausführen, verfällt sie und du ziehst direkt die nächste Karte. Ist sie ausführbar, musst du sie ausführen – auch wenn sie dir selbst schadet.

Ende eines Durchgangs

Sobald bei jemandem fünf Karten in der Burg liegen, läuft der Durchgang aus. Die fünfte Karte muss die betreffende Person selbst in ihre eigene Burg gelegt haben. Danach haben alle anderen reihum noch einen Zug.

Wertung

Alle decken ihre Karten auf und addieren die Zahlenwerte zu Siegpunkten.

- Drei gleiche Zahlen bringen 15 Bonuspunkte.
- Vier gleiche Zahlen bringen 25 Bonuspunkte.
- Fünf gleiche Zahlen beenden das gesamte Spiel sofort mit einem Sieg.
- Wer die fünfte Karte zuerst gelegt hat und am Ende nicht die höchste Punktzahl erreicht, bekommt 10 Punkte abgezogen. Es genügt schon ein einziger Mitspieler mit mehr Punkten.

Die Ergebnisse werden notiert. Danach werden alle Karten neu gemischt und als Nachziehstapel bereitgelegt.

Leerer Nachziehstapel

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Der Spielzug

- 1 Ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel und sieh sie dir geheim an.
- 2 Ist es eine Sonderkarte: Führe die Aktion aus, lege die Karte in die Schachtel und ziehe erneut.
- 3 Ist es eine Zahlenkarte: Entscheide dich für eine Biberburg, einen freien Platz oder einen Tausch mit einer ungeschützten Karte sowie für offen oder verdeckt.
- 4 Beim Tausch in einer fremden Burg legst du die herausgenommene Karte in deine eigene Burg, beim Tausch in der eigenen Burg kommt sie auf den Ablagestapel.
- 5 Mit dem Ablegen der Zahlenkarte endet dein Zug, die nächste Person im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Verdeckte Karten in einer Biberburg dürfen nicht nachträglich angeschaut werden.
- Eine Karte der oberen Reihe darf erst gelegt werden, wenn die beiden Plätze darunter belegt sind.
- Karten der unteren Reihe sind geschützt, solange eine obere Karte sie bedeckt.
- Ist nur eine einzige offene Karte in einer Burg, darf nur der Besitzer sie tauschen oder mit Sonderkarten verändern.
- In einer Burg mit fünf Karten sind sämtliche Karten geschützt.
- Die fünfte Karte muss jede Person selbst in die eigene Burg legen, damit der Durchgang ausläuft.
- Eine ausführbare Sonderaktion ist Pflicht, auch wenn sie dir selbst schadet. Nur wenn sie nicht ausführbar ist, verfällt sie.
- Wer den Durchgang beendet, aber nicht die meisten Punkte hat, verliert 10 Punkte.

Spielende und Gewinn

Es werden fünf Durchgänge gespielt. Nach jedem Durchgang werden die Siegpunkte notiert. Wer nach dem letzten Durchgang die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt. Bei Punktgleichstand gibt es mehrere Sieger. Schafft es jemand, fünf gleiche Zahlenkarten in der eigenen Biberburg zu haben, gewinnt diese Person sofort das komplette Spiel.

Varianten

- **Kombination mit Biberbande:** Wer Biberbande besitzt, mischt alle Karten aus BiberClan mit je 4 Zahlenkarten von 0 bis 9 sowie je 7 Sonderkarten "Tausch" und "Spähen" aus Biberbande zu einem gemeinsamen Nachziehstapel. Es gelten die Regeln von BiberClan.
- **Tausch (aus Biberbande):** Du musst zwei ungeschützte Karten aus zwei verschiedenen Biberburgen vertauschen – entweder eine eigene gegen eine fremde oder zwei Karten von zwei Mitspielern. Verdeckte Karten darfst du dabei nicht ansehen, und sie bleiben nach dem Tausch verdeckt; offene bleiben offen.
- **Spähen (aus Biberbande):** Du darfst dir eine ungeschützte, verdeckt liegende Karte in einer beliebigen Biberburg heimlich ansehen.

Tipps

- Leg wertvolle Karten verdeckt ab, dann wissen die anderen nicht, wo es sich zu tauschen lohnt.
- Nutze die obere Reihe gezielt: Eine Karte dort schützt die beiden Karten darunter vor Tausch und Sonderkarten.
- Eine einzelne offene Karte in deiner Burg ist unantastbar. Das lohnt sich besonders bei einer hohen Zahl.
- Sammle gleiche Zahlen. Schon drei identische Werte bringen 15 Punkte und schlagen damit viele hohe Einzelkarten.
- Beende den Durchgang nur, wenn du sicher vorn liegst, sonst kosten dich die 10 Minuspunkte den Vorsprung.
- Niedrige Karten musst du irgendwo unterbringen – schieb sie Mitspielern unter, deren Burg noch freie Plätze hat.

Häufige Fragen

Darf ich eine verdeckte Karte in meiner Burg später noch einmal anschauen?

Nein. Sobald eine Karte verdeckt in einer Biberburg liegt, ist das Anschauen verboten – auch in der eigenen Burg.

Wohin kommt die Karte, die ich bei einem Mitspieler heraustausche?

Sie muss auf einen freien Platz in deiner eigenen Biberburg, offen oder verdeckt. War sie verdeckt, darfst du sie dir vorher ansehen.

Was passiert mit einer Karte, die ich in meiner eigenen Burg ersetze?

Sie wandert offen auf den Ablagestapel in der Tischmitte.

Welche Karten sind geschützt?

Karten der unteren Reihe, die von einer oberen Karte bedeckt sind, sowie eine einzelne offene Karte in einer Burg. Auch alle Karten in einer vollen Burg mit fünf Karten sind geschützt.

Muss ich eine Sonderaktion ausführen, wenn sie mir schadet?

Ja. Solange die Aktion überhaupt möglich ist, ist sie Pflicht. Nur wenn sie nicht ausführbar ist, verfällt sie und du ziehst sofort die nächste Karte.

Endet mein Zug nach einer Sonderkarte?

Nein. Nach der Sonderaktion ziehst du weiter, bis du eine Zahlenkarte ziehst und in eine Biberburg legst. Erst dann ist dein Zug vorbei.

Kann ein Mitspieler meine Burg mit der fünften Karte vollmachen?

Nein. Die fünfte Karte darf nur die jeweilige Person selbst in die eigene Biberburg legen.

Wann gibt es die 10 Minuspunkte?

Wer als Erster die fünfte Karte legt und nach der Wertung nicht die höchste Punktzahl hat, verliert 10 Punkte. Es reicht schon ein einziger Mitspieler mit mehr Punkten.

Was passiert, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Der Ablagestapel wird gemischt und als neuer Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

Wie viele Bonuspunkte bringen gleiche Zahlen?

Drei gleiche Zahlenkarten bringen 15 Punkte, vier gleiche 25 Punkte. Mit fünf gleichen Karten gewinnst du sofort das gesamte Spiel.

Informationen zum Spiel

Autor	Jörg von Rügen
Erscheinungsjahr	2018
Edition / Regelstand	Version 1.0
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 19.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/biberclan/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/biberclan/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026