

# BIBER MANIA

## Spielhilfe

Ausdrucken, ausschneiden, falten, kleben oder laminieren.


**BIBER MANIA** **Spielhilfe**


 Der **Superbiber** muss 2 Karten klauen: von der 9er Auslage, dem 5er Vorrat, von den obersten Karten des Ablagestapels eines Mitspielers. Die Karten dürfen von verschiedenen Stellen stammen und werden auf die Hand genommen.


Der **Dieb** muss eine Karte klauen: von der 9er Auslage, dem 5er Vorrat, den obersten Karten des Stapels eines Mitspielers. Die Karte muss auf die Hand genommen werden. 


Die **Fee** darf sich eine beliebige Karte aus der Hand eines Mitspielers wünschen und diese auf die Hand nehmen. Hat der Mitspieler diese Karte nicht, verfällt der Wunsch. 


Der **Partybiber** kann mit drei weiteren Karten abgelegt werden. Diese dürfen nicht zusammenpassen, also keine gleichen Ziffern und keine aufeinanderfolgenden Ziffern. Diese 4 Karten können nicht gestochen werden. Hat man keine entsprechenden Karten, muss er einzeln abgelegt werden. 

Mit dem **Hippie** kann eine Ziffernfolge aus 3 bis 7 Karten gebildet werden. Der Hippie ersetzt dabei eine beliebige Ziffer in der Ziffernfolge. Die Ziffernfolge kann mit einer beliebigen Ziffernfolge gleicher Kartenanzahl gestochen werden (keine Joker erlaubt). 

Mit dem **Gemeinling** zieht man für einen beliebigen Mitspieler 2 Karten: vom 5er Vorrat und/oder vom Nachziehstapel. Die Karten müssen von diesem auf die Hand genommen werden. 

Karten, die zusammen mit dem **Bodyguard** abgelegt werden, können nicht gestochen werden. Klauen, auch des Bodyguards selbst, ist aber möglich. 

Wird der **König** mit anderen Karten abgelegt, müssen alle Mitspieler eine Karte mit gleicher Ziffer, falls auf der Hand, dazulegen. Einzeln abgelegt hat er keine Funktion. 

Der **Joker** kann als beliebige Ziffernkarte eingesetzt werden, auch mehrfach. Wird er ohne Ziffernkarten abgelegt, hat er den höchsten Wert im Spiel. Er kann nicht zusammen mit Aktionskarten eingesetzt werden. 



Der **Superbiber** muss 2 Karten klauen: von der 9er Auslage, dem 5er Vorrat, von den obersten Karten des Ablagestapels eines Mitspielers. Die Karten dürfen von verschiedenen Stellen stammen und werden auf die Hand genommen.



Der **Dieb** muss eine Karte klauen: von der 9er Auslage, dem 5er Vorrat, den obersten Karten des Stapels eines Mitspielers. Die Karte muss auf die Hand genommen werden.



Die **Fee** darf sich eine beliebige Karte aus der Hand eines Mitspielers wünschen und diese auf die Hand nehmen. Hat der Mitspieler diese Karte nicht, verfällt der Wunsch.



Der **Partybiber** kann mit drei weiteren Karten abgelegt werden. Diese dürfen nicht zusammenpassen, also keine gleichen Ziffern und keine aufeinanderfolgenden Ziffern. Diese 4 Karten können nicht gestochen werden. Hat man keine entsprechenden Karten, muss er einzeln abgelegt werden.



Der **Joker** kann als beliebige Ziffernkarte eingesetzt werden, auch mehrfach. Wird er ohne Ziffernkarten abgelegt, hat er den höchsten Wert im Spiel. Er kann nicht zusammen mit Aktionskarten eingesetzt werden.



Wird der **König** mit anderen Karten abgelegt, müssen alle Mitspieler eine Karte mit gleicher Ziffer, falls auf der Hand, dazulegen. Einzeln abgelegt hat er keine Funktion.

Karten, die zusammen mit dem **Bodyguard** abgelegt werden, können nicht gestochen werden. Klauen, auch des Bodyguards selbst, ist aber möglich.



Mit dem **Gemeinling** zieht man für einen beliebigen Mitspieler 2 Karten: vom 5er Vorrat und/oder vom Nachziehstapel. Die Karten müssen von diesem auf die Hand genommen werden.



Mit dem **Hippiie** kann eine Ziffernfolge aus 3 bis 7 Karten gebildet werden. Der Hippiie ersetzt dabei eine beliebige Ziffer in der Ziffernfolge. Die Ziffernfolge kann mit einer beliebigen Ziffernfolge gleicher Kartenanzahl gestochen werden (keine Joker erlaubt).



Der **Superbiber** muss 2 Karten klauen: von der 9er Auslage, dem 5er Vorrat, von den obersten Karten des Ablagestapels eines Mitspielers. Die Karten dürfen von verschiedenen Stellen stammen und werden auf die Hand genommen.



Der **Dieb** muss eine Karte klauen: von der 9er Auslage, dem 5er Vorrat, den obersten Karten des Stapels eines Mitspielers. Die Karte muss auf die Hand genommen werden.



Die **Fee** darf sich eine beliebige Karte aus der Hand eines Mitspielers wünschen und diese auf die Hand nehmen. Hat der Mitspieler diese Karte nicht, verfällt der Wunsch.



Der **Partybiber** kann mit drei weiteren Karten abgelegt werden. Diese dürfen nicht zusammenpassen, also keine gleichen Ziffern und keine aufeinanderfolgenden Ziffern. Diese 4 Karten können nicht gestochen werden. Hat man keine entsprechenden Karten, muss er einzeln abgelegt werden.



Mit dem **Hippiie** kann eine Ziffernfolge aus 3 bis 7 Karten gebildet werden. Der Hippiie ersetzt dabei eine beliebige Ziffer in der Ziffernfolge. Die Ziffernfolge kann mit einer beliebigen Ziffernfolge gleicher Kartenanzahl gestochen werden (keine Joker erlaubt).



Mit dem **Gemeinling** zieht man für einen beliebigen Mitspieler 2 Karten: vom 5er Vorrat und/oder vom Nachziehstapel. Die Karten müssen von diesem auf die Hand genommen werden.



Karten, die zusammen mit dem **Bodyguard** abgelegt werden, können nicht gestochen werden. Klauen, auch des Bodyguards selbst, ist aber möglich.



Wird der **König** mit anderen Karten abgelegt, müssen alle Mitspieler eine Karte mit gleicher Ziffer, falls auf der Hand, dazulegen. Einzeln abgelegt hat er keine Funktion.



Der **Joker** kann als beliebige Ziffernkarte eingesetzt werden, auch mehrfach. Wird er ohne Ziffernkarten abgelegt, hat er den höchsten Wert im Spiel. Er kann nicht zusammen mit Aktionskarten eingesetzt werden.