

# BIBER MANIA

Jetzt geht's los...  
entdecke die frechen Biber!

## Begriffserklärung:

**Stechen:** Hohe Zahlen übertrumpfen dieselbe Anzahl niedrigerer Zahlen, z.B. sticht eine 5 eine 4 oder 2x6 stechen 2x3 usw. (siehe auch [Was sticht was](#)).

**Klaue:** Auf dem Tisch offen ausliegende Aktions- oder Ziffernkarte(n) wird auf die Hand genommen (mit Dieb oder Superbiber möglich).

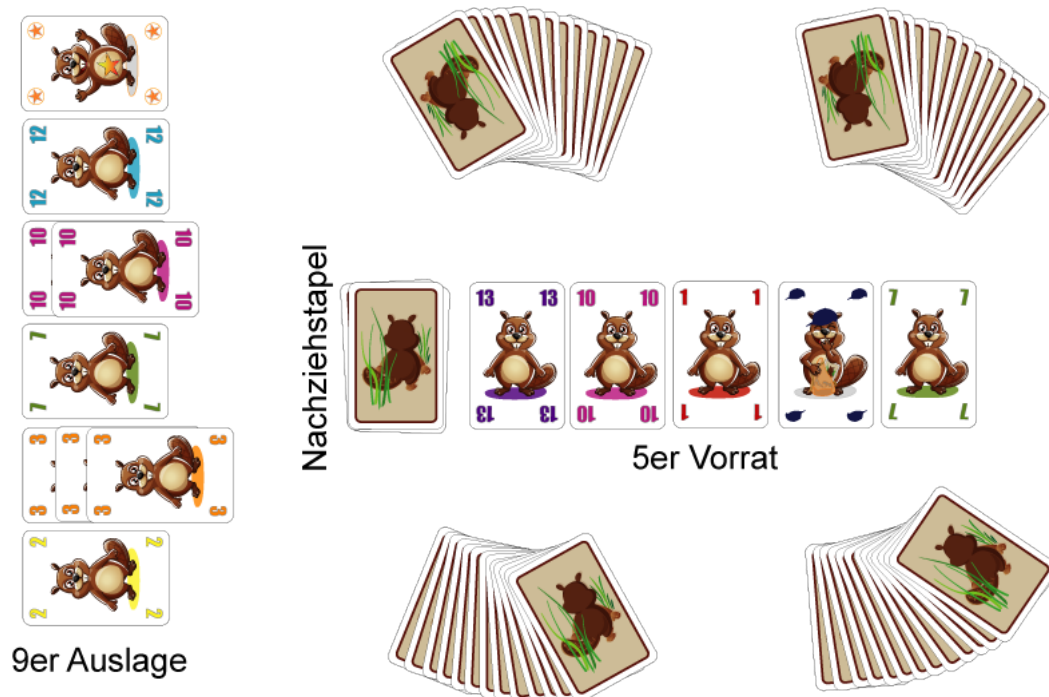
## Spielanleitung:

Strategie: Durch geschicktes Stechen, Klauen sowie Einsetzen der Aktionskarten werden Karten gesammelt und auf dem eigenen Stapel abgelegt.  
Ziel des Spiels: Viele Karten sammeln und diese auf dem eigenen Stapel ablegen, d.h. am Ende möglichst viele Karten auf dem eigenen Stapel (Pluspunkte) und möglichst wenig - am besten keine - Karten in der Hand (Minuspunkte) haben.

## Spielvorbereitung:

1. Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 13 Handkarten.  
Bei 5 Spielern werden 10 Handkarten ausgeteilt.
2. Es werden 9 Karten als *Auslage* offen ausgelegt und nach Kartenwert sortiert.
3. In der Mitte werden 5 weitere Karten als *Vorrat* offen nebeneinander ausgelegt.
4. Die restlichen Karten bilden in der Mitte den *Nachziehstapel*.

Bei 4 Spielern sieht das z.B. so aus:



## Spielregeln:

In der ersten Runde beginnt der jüngste, der klügste oder der hübscheste Mitspieler. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

**1. Ablegen:** Der Spieler, der an der Reihe ist, legt beliebig viele (mindestens eine) Karten - je mehr, desto besser - vor sich auf einem eigenen Ablagestapel ab. Eine der folgenden Bedingungen muss hierbei erfüllt sein:

- Eine oder mehrere gleiche Ziffernkarten, auch kombiniert mit einer Aktionskarte
- Eine oder mehrere gleiche Ziffernkarten, kombiniert mit einem oder mehreren Jokern
- Ein oder mehrere Joker ohne eine weitere Karte (ausschließlich Joker)
- Eine Ziffernfolge (2-6 Ziffernkarten) kombiniert mit einem Hippie
- Eine Ziffernfolge ohne Joker und ohne Hippie, wenn damit eine ausliegende Ziffernfolge mit Hippie gestochen werden kann
- Partybiber mit 3 unterschiedlichen Ziffernkarten ([siehe Partybiber](#))

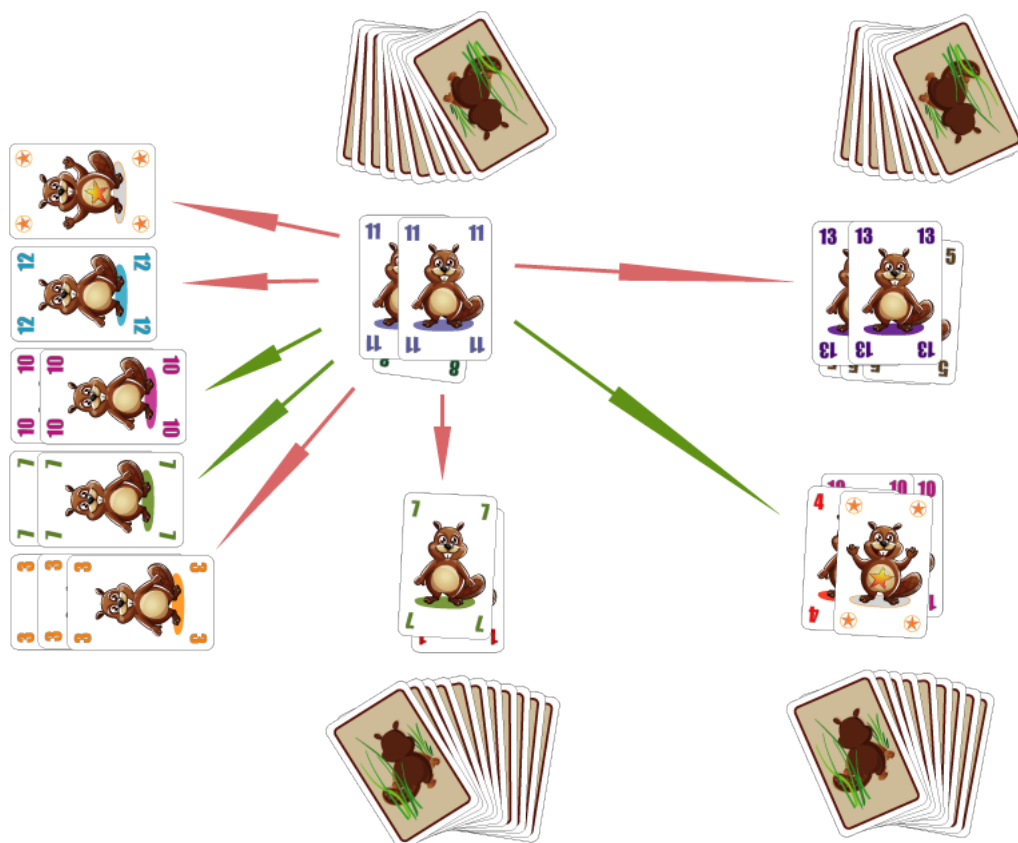
**2. Stechen:** Kann man mit den abgelegten Karten bei den 9 offenen Auslagekarten stechen, muss man stechen und muss die Karten auf die Hand nehmen. Kann man oberste Karten vom Ablagestapel eines Mitspielers stechen, muss man auch diese stechen. Diese Karten darf man auf die Hand nehmen oder, wenn man sie nicht möchte, ablehnen. Abgelehnte Karten werden weggelegt, haben keine Funktion mehr und werden am Ende auch nicht gezählt.

## Was sticht was:



Es stechen immer Karten gleicher Anzahl aber höherem Wert. Aktionskarten nehmen den Wert der Ziffernkarten an. Ziffernfolge ist nur mit Hippie möglich.

## Wer sticht wo:



Kann bei der offenen 9er Auslage mehrfach gestochen werden, muss man sich für einen Stich entscheiden. Im Beispiel oben: zwei 7er oder zwei 10er.

**3. Aktionskarten ausführen:** Wurde bei dem Spielzug eine Aktionskarte abgelegt, wird deren Aktion nun (nach dem Stechen) ausgeführt. Hat man eine Aktionskarte einzeln abgelegt, entfällt Punkt 2 (Stechen).

**4. Auffüllen:** Nach jedem Zug werden - vom Nachziehstapel - ggf. zuerst die 9er Auslage auf 9, danach der 5er Vorrat auf 5 Karten ergänzt.

**5. Nachziehen:** Wurden einem Spieler eine oder mehrere Karten gestochen oder geklaut, muss er dieselbe Anzahl Karten nachziehen: vom Nachziehstapel und/oder vom 5er Vorrat. Der 5er Vorrat ermöglicht eventuell passende Karten nachzuziehen. Nachgezogene Karten müssen auf die Hand genommen werden. Von der Fee gewünschte Handkarten werden nicht nachgezogen. Nachgezogen wird vom aktiven Spieler aus im Uhrzeigersinn. Der 5er Vorrat wird nach - jedoch nicht während - jedem Nachziehen eines Spielers aufgefüllt.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und führt seinen Spielzug (ebenfalls in der Reihenfolge 1-5) aufgrund seiner Möglichkeiten aus.

## Spielende:

1. Wenn ein Spieler seine letzten Karten abgelegt hat.
  2. Wenn der Nachziehstapel und der 5er Vorrat aufgebraucht sind.
- Das Spiel endet in diesen Fällen sofort und es werden keine weiteren Aktionen mehr ausgeführt: kein Stechen und auch keine Aktionskarten.
- Die Karten werden gezählt:** jede Karte auf dem eigenen Stapel zählt als 1 Pluspunkt; Karten auf der Hand zählen jeweils als 1 Minuspunkt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Spielrunde. Haben mehrere Spieler die gleiche Punktzahl gewinnen sie zusammen.

## Die Aktionskarten:

Eine Aktionskarte kann zusammen mit einer oder mehreren Ziffernkarten abgelegt werden und nimmt deren Zahlenwert an. Es kann bei einem Spielzug immer nur eine Aktionskarte verwendet werden. Diese kann nicht mit einem Joker kombiniert werden. Eine Aktionskarte kann einzeln abgelegt werden und von einem einzeln abgelegten Joker gestochen werden. Einzeln abgelegte Aktionskarten können nicht stechen (nur Aktion wird ausgeführt).



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:



Der **Joker** kann als beliebige Ziffernkarte eingesetzt werden, auch mehrfach, z.B.  $2 \times 5 + \text{Joker} = 3 \times 5$ . Wird er ohne Ziffernkarten abgelegt, hat er den höchsten Wert im Spiel. Er kann nicht zusammen mit Aktionskarten eingesetzt werden.

## Tipps, Strategien und Kniffe:

Für eine gute Übersicht auf dem Spieltisch empfehlen wir die obersten Karten fächerförmig auf dem eigenen Stapel abzulegen.



- \* Möchte man Karten aus dem 5er Vorrat, kann es taktisch klug sein, dem Gegner das Stechen schmackhaft zu machen, z.B. mit niedrigen Ziffernkarten, um so beim Nachziehen an die begehrte Karte zu kommen.
- \* Die Fee sollte man erst spielen, wenn die gewünschte Karte bekannt ist, z.B. wenn einer der Mitspieler diese Karte nachgezogen, gestochen oder geklaut hat.
- \* Bei Mitspielern zu stechen ist meist sinnvoll, denn der Gegner verliert Punkte von seinem Ablagestapel. Die gestochenen Karten auf die Hand zu nehmen ist nur ratsam, wenn man diese auch gebrauchen kann.
- \* Der Partybiber ist eine mächtige Karte, denn oft ergeben sich erst im Spiel Handkarten, die nicht zusammenpassen. Deshalb ist es manchmal klug, den Partybiber bis gegen Spielende aufzuheben, um 3 solche Karten zusammen ablegen zu können.
- \* Mit der Stich-Klau Taktik ist es möglich, auch Karten unterhalb der obersten Karten eines Mitspielers zu klauen. Zuerst werden mit einer Kombination aus *Ziffernkarte(n) plus Dieb oder Superbiber* die obersten Karten des gegnerischen Ablagestapels gestochen und im Anschluss wird von den jetzt frei liegenden obersten Karten geklaut.

## Spielvariante „Punkte sammeln“:

In dieser Variante wird eine Punktezahl vereinbart z.B. 250 Punkte. Ein Spieler schreibt die Punkte der Gewinner pro Spielrunde auf und addiert sie. Der Spieler, der zuerst die vereinbarte Punktezahl erreicht hat, gewinnt.