

BIDDLE

ab 8 Jahren
2–5 Personen
ca. 30 Minuten



💡 Ralf zur Linde, Carsten Rohlf, Markus Erdt

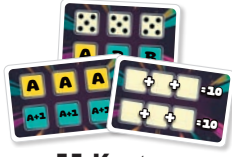
SPIELIDEE

Welche Würfelseite oben liegt, hängt vom Zufall ab. Die jeweilige Wahrscheinlichkeit, dass das eine oder andere Würfelergebnis eintritt, könntet ihr auf komplizierte Weise kalkulieren, oder ihr vertraut auf euer Bauchgefühl! Schätzt ein, mit wie vielen Würfeln ihr glaubt, eine bestimmte Aufgabe schaffen zu können, und versucht, die meisten Punkte zu erreichen. Dabei teilt ihr euch jede Runde in neue Teams auf – ein Team glaubt an den Würfelwurf, das andere nicht!

SPIELMATERIAL

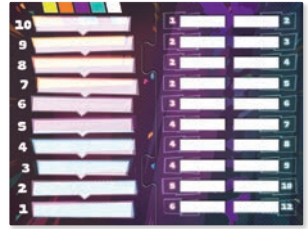

50 Spielsteine
in 5 Farben
(Gelb, Orange, Lila, Türkis und Weiß)


6 Würfel


55 Karten
mit verschiedenen
Würfelaufgaben



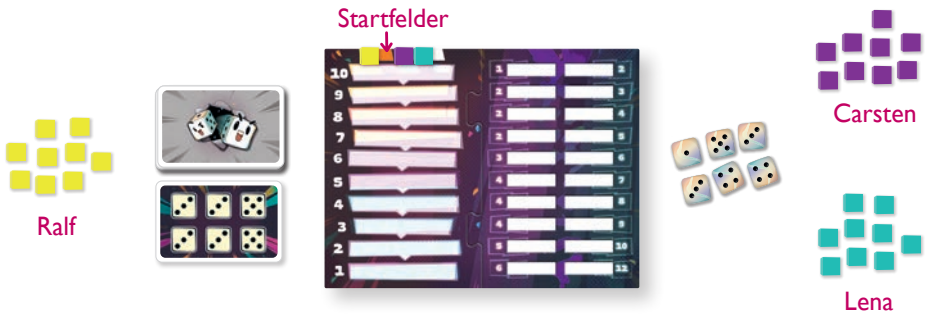
Biddle Übersicht



Tableau

SPIELVORBEREITUNG

Legt das Tableau und die 6 Würfel für alle erreichbar in die Tischmitte. Sucht euch jeweils eine Farbe aus und nehmt euch alle 10 Spielsteine dieser Farbe. Legt dann einen eurer Spielsteine auf das entsprechende Startfeld des Tableaus. Mischt die 55 Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben das Tableau. Deckt davon die oberste Karte auf.



SPIELABLAUF

Ihr spielt insgesamt **10 Runden**. Jede Runde besteht aus einer **Bietphase** und einer **Würfelphase**. Während der Bietphase teilt ihr euch in zwei Teams auf: Das eine Team versucht, die Würfel Aufgabe zu schaffen, das andere wettet dagegen.

BIETEN

Wer sich zuletzt verschätzt hat, beginnt. Eröffnest du eine Runde, musst du entscheiden, in wie vielen Würfelversuchen du glaubst, die aufgedeckte Würfel Aufgabe zu schaffen. Lege hierfür deinen Spielstein vom Startfeld auf das entsprechende Feld der Gebotsleiste.

Die aufgedeckte Karte zeigt vier 3er und zwei 5er. Das ist die Würfel Aufgabe für diese Runde. Ralf (gelb) meint, er schafft diese Aufgabe in acht Würfeln und legt seinen Spielstein auf das achte Feld der Gebotsleiste.



Jetzt ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Sie hat nun die Wahl:

- Mit dem aktuell niedrigsten Gebot **mitgehen**
- Das aktuell niedrigste Gebot **unterbieten**
- Aus der aktuellen Bietrunde **aussteigen**



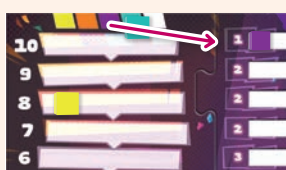
Mitgehen

Entscheidest du dich, mit dem aktuell niedrigsten Gebot mitzugehen, legst du deinen Spielstein zum aktuell **niedrigsten Gebot dazu**. Hinweis: Dein Spielstein muss sich um mindestens ein Feld bewegen. Liegt er in deinem Zug bereits auf dem Feld mit dem niedrigsten Gebot, kannst du nur unterbieten oder aussteigen.



Unterbieten

Entscheidest du dich, das aktuell niedrigste Gebot zu unterbieten, dann legst du deinen Spielstein auf ein **beliebiges niedrigeres Feld** der Gebotsleiste.



Aussteigen

Entscheidest du dich auszusteigen, legst du deinen Spielstein von der Gebotsleiste auf die **violette Punkteleiste**. Dabei legt ihr euren Spielstein in der ersten Runde in die erste Reihe der Punkteleiste, in der zweiten Runde in die zweite Reihe usw.

Violette Punkteleiste

Hast du dich für eine der drei Möglichkeiten entschieden, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe. Sie muss nun auch eine der drei Möglichkeiten wählen.

Ist **mindestens eine Person ausgestiegen** und alle anderen Spielsteine liegen auf demselben Feld der Gebotsleiste, endet die Bietphase.

Carsten (*lila*) glaubt, die Würfelaufgabe in weniger Würfeln zu schaffen und entscheidet sich, Ralf zu unterbieten. Er legt seinen Spielstein auf das sechste Feld der Gebotsleiste. Danach ist Lena (*türkis*) an der Reihe. Sie glaubt, dass sechs Würfel realistisch sind und geht mit Carstens Gebot mit. Sie legt ihren Spielstein zu Carstens dazu. Jetzt ist Ralf wieder am Zug. Er glaubt nicht daran, dass man dieses Ergebnis in sechs (oder gar weniger) Würfeln schaffen kann und steigt deshalb aus. Dafür legt er seinen Spielstein von der Gebotsleiste in die erste Reihe der violetten Punkteleiste.



WÜRFELN

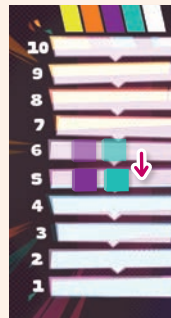
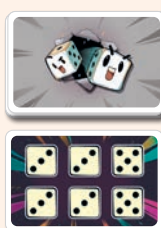
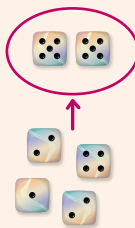
Ihr habt euch nun in **zwei Teams** aufgeteilt:

- Team 1: Alle, deren Spielsteine gemeinsam auf der Gebotsleiste liegen, und die glauben, die Würfelaufgabe schaffen zu können.
- Team 2: Alle, die ausgestiegen sind und nicht glauben, dass das andere Team die Würfelaufgabe in der gebotenen Anzahl Würfeln schafft.

Team 1 würfelt jetzt. Ihr habt gemeinsam so viele Würfel zur Verfügung, wie ihr auf der Gebotsleiste geboten habt. Dabei dürft ihr bei jedem Wurf **beliebig viele Würfel rauslegen oder neu würfeln**. Entscheidet gemeinsam, wer von euch würfelt oder ob ihr euch abwechselt.

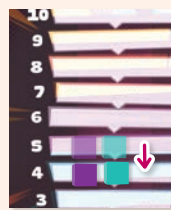
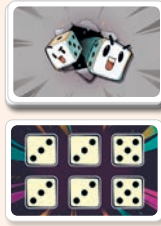
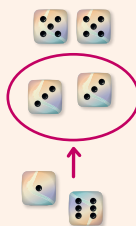
Tipp: Nutzt die Gebotsleiste, um eure Würfe zu zählen. Bewegt dafür nach jedem Wurf alle Spielsteine auf der Gebotsleiste um ein Feld nach unten.

Lenas und Carstens Spielsteine liegen noch auf der Gebotsleiste, deshalb dürfen die beiden würfeln. Sie entscheiden gemeinsam, dass Lena beginnt. Sie würfelt mit dem ersten Wurf 2-2-5-5-1-4. Da sie vier 3er und zwei 5er brauchen, sind sich Carsten und Lena einig, die beiden 5er zur Seite zu legen und nur mit den anderen vier Würfeln weiterzuwürfeln.



Nach dem ersten Wurf schieben sie ihre beiden Spielsteine auf der Gebotsleiste ein Feld nach unten. Sie haben daher gemeinsam noch fünf Würfe übrig.

Den nächsten Wurf übernimmt Carsten und würfelt 3-3-1-6. Sie legen die beiden 3er raus und schieben die Spielsteine nun auf das vierte Feld der Gebotsleiste.



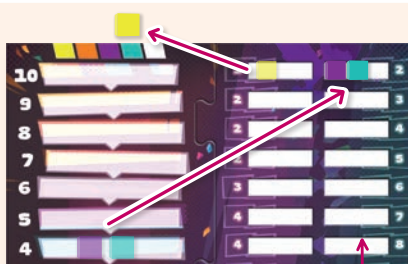
Mit dem dritten Wurf schafft Lena eine 3 und legt sie beiseite. Mit dem vierten Wurf würfelt Carsten die letzte fehlende 3.



Geschafft!

Schafft ihr die abgebildete Würfelaufgabe in der gebotenen Anzahl Würfeln, legt ihr eure Spielsteine von der Gebotsleiste auf die **blaue Punkteleiste**. Dabei legt ihr euren Spielstein in der ersten Runde in die erste Reihe der Punkteleiste, in der zweiten Runde in die zweite Reihe usw. Alle Personen von Team 2 nehmen ihren Spielstein aus dieser Runde wieder von der violetten Punkteleiste zurück.

Lena und Carsten haben die Würfelaufgabe innerhalb der gebotenen Versuche geschafft und legen ihre beiden Spielsteine von der Gebotsleiste auf die blaue Punkteleiste. Ralf lag leider falsch mit seiner Annahme, dass das andere Team die Würfelaufgabe nicht schaffen wird. Deshalb muss er seinen Spielstein von der violetten Punkteleiste wieder zurück zu sich nehmen.



Blaue Punkteleiste

Verzockt!

Schafft ihr die abgebildete Würfelaufgabe in der gebotenen Anzahl Würfeln nicht, nehmt ihr eure Spielsteine von der Gebotsleiste wieder zurück. Alle Personen von Team 2 erhalten in dieser Runde Punkte und lassen ihren Spielstein auf der violetten Punkteleiste liegen.

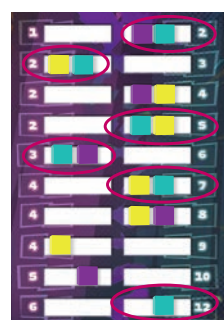
Nächste Runde

Nachdem ein Team gepunktet hat, beginnt eine neue Runde. Legt wieder jeweils einen eurer Spielsteine auf das Startfeld der Gebotsleiste und deckt eine neue Karte vom Stapel auf. Die Person links von der letzten Startperson beginnt die neue Runde.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach 10 Runden. Zählt dann eure Punkte zusammen. Ihr bekommt für jeden eurer Spielsteine auf der Punkteleiste so viele Punkte, wie neben dem Feld stehen. Wer die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt! Sind das mehrere Personen, gewinnen sie gemeinsam.

Nach 10 Runden zählen Lena, Carsten und Ralf ihre jeweiligen Punkte zusammen. Lena (*türkis*) hat $2+2+5+3+7+12 = 31$ Punkte. Ralf (*gelb*) hat 30 und Carsten (*lila*) 22 Punkte. Somit hat Lena gewonnen!



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

