

Biddle - KSR

Jeder Spieler nimmt alle 10 Spielsteine einer Farbe und legt 1 davon auf das Startfeld des Tableaus.
Von den gemischten Karten wird die oberste aufgedeckt. Bestimmt einen Startspieler.

Es werden 10 Runden mit je 1 Biet- und 1 Würfelphase gespielt. Es werden anfangs immer 6 Würfel geworfen.
Ihr bildet 2 Teams, das eine Team (ggf. nur 1 Spieler) steigt aus, während das andere gemeinsam antritt.
Bestimmt einen Startspieler.

Ablauf einer Runde:

BIETEN:

Entscheide, mit WIE VIELEN Würfelversuchen du glaubst, die aufgedeckte Aufgabe zu schaffen.
Jeder Würfelversuch bedeutet, beliebig viele der 6 Würfel neu zu werfen.
LEGE 1 Spielstein auf das entsprechende Feld der GEBOTS-Leiste.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn hat nun die WAHL:

- ➡ Mit aktuell niedrigstem Gebot MITGEHEN: = Eig. Spielstein zum aktuell niedrigsten Gebot dazulegen.
Dein Stein muss sich dazu mind. um 1 Feld bewegen.
Liegt er aber schon auf niedrigstem Gebot, kannst du nur unterbieten oder aussteigen.
- ➡ Das aktuell niedrigste Gebot UNTERBIETEN: = Eig. Spielstein auf ein beliebiges niedrigeres Feld als bisher legen.
- ➡ Aus aktueller Bietrunde AUSSTEIGEN: = Eig. Spielstein von Gebotsleiste auf VIOLETTE Punkte-Leiste legen, je nach Runden-Nummer in 1., 2. usw. Zeile.
- Ist mind. 1 Person ausgestiegen **und alle anderen** Spielsteine liegen auf dem selben Feld der Gebots-Leiste, endet das Bieten und es geht zum **WÜRFELN**.
- Andernfalls ist der nächste Spieler der aktuellen Runde an der Reihe mit **BIETEN**, ggf. erneut.

WÜRFELN:

TEAM 1 = alle Spieler, die gemeinsam auf Gebots-Leiste sind, TEAM 2 = alle Aussteiger

TEAM 1 hat so viele Versuche mit 6 Würfeln wie auf der Gebots-Leiste gesetzt wurden.

Es dürfen je Versuch beliebig viele Würfel rausgelegt / neu gewürfelt werden.

Entscheidet gemeinsam, wer würfelt. Gewertet werden final immer 6 Würfel.

Tip: Nach jedem Würfeln zieht ihr eure Steine um 1 Feld tiefer auf der Gebotsleiste.

GESCHAFFT:

Aufgabe ist gelöst
innerhalb erlaubter
Versuche.

↓
TEAM 1 legt seine
Steine von Gebots-Leiste
zur **BLAUEN** Punkte-
Leiste, d.h., in Runde
1 in die 1. Reihe, in
Runde 2 in 2. Reihe
usw. bis zur 10. Reihe.

↓
TEAM 2 entfernt
seine Spielsteine*
von der **VIOLETTEN**
Punkte-Leiste.

VERZOCKT:

Gebotene Anzahl
Würfe hat nicht
ausgereicht.

↓
TEAM 1 nimmt
seine Spielsteine
von Gebots-Leiste
zurück.

↓
TEAM 2 lässt
seine Spielsteine*
auf der **VIOLETTEN**
Punkte-Leiste
stehen.

Nächste Runde:

- Neuer Startspieler wird Spieler LINKS vom bisherigen.
- Legt wieder je 1 eurer Steine auf das Startfeld der Gebots-Leiste.
- Deckt 1 neue Karte auf.

Spielende:

- nach 10 Runden
- Zählt die Punkte neben den Feldern mit den Steinen.

Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.
Patt: geteilter Sieg

*der aktuellen Runde

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.03.26, 22:40 Uhr