

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 immer 6 Würfel geworfen.

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 aktuellem 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 ... 10.



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 an der Reihe mit BIETEN..

WÜRFELN:

TEAM 1 = Alle Spieler auf Gebots-Leiste, TEAM 2 = Alle Aussteiger

TEAM 1 hat so viele Versuche mit 6 Würfeln wie auf der Gebots-Leiste gesetzt wurden.
Es dürfen je Versuch x Würfel rausgelegt / neu gewürfelt werden.
Entscheidet gemeinsam, wer würfelt.

GESCHAFFT:

Aufgabe ist gelöst
innerhalb erlaubter
Versuche.
TEAM 1 legt Steine
von Gebots-Leiste
zur blauen Punkte-
Leiste.

Team 2 entfernt
seine Spielsteine
von violetter Leiste.

VERZOCKT:

TEAM 1 nimmt
seine Gebots-
Steine von der
Gebots-Leiste
zurück.

Team 2 lässt
seine Spielsteine
auf violetter
Punkte-Leiste.

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

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.12.25