

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 Biets- 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 = Eig. Spielstein zum aktuell niedrigsten Gebot dazulegen.
MITGEHEN: Dein Stein muss sich dazu mind. um 1 Feld bewegen.
Lieg er aber schon auf niedrigstem Gebot, kannst du nur unterbieten oder aussteigen.
- Das aktuell niedrigste Gebot = Eig. Spielstein auf ein beliebiges niedrigeres Feld UNTERBIETEN:
als bisher legen.
- Aus aktueller Bietsrunde = Eig. Spielstein von Gebotsleiste auf violette Punkte-
AUSSTEIGEN: 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 zurück.

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 Spieldmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.12.25