BIDDLE

Ralf zur Linde, Carsten Rohlfs, Markus Erdt

8–108 lat
2–5 graczy
około 30 minut

CEL GRY

Ślepy los decyduje o tym, jakie liczby wyrzucisz. Możesz stosować skomplikowane metody, aby obliczyć prawdopodobieństwo wszystkich możliwych wyników, albo po prostu zaufać swojej intuicji! Oszacuj, ile rzutów kośćmi będziesz potrzebować, aby ukończyć konkretne wyzwanie, i spróbuj zdobyć jak najwięcej punktów. W każdej rundzie dzielicie się na dwie nowe drużyny – jedna wierzy, że się powiedzie, a druga obstawia, że to się nie uda!

ELEMENTY GRY



50 znaczników gracza
w 5 kolorach (żółtym, pomarańczowym, fioletowym, turkusowym i białym)



55 kart wyzwań



Plansza



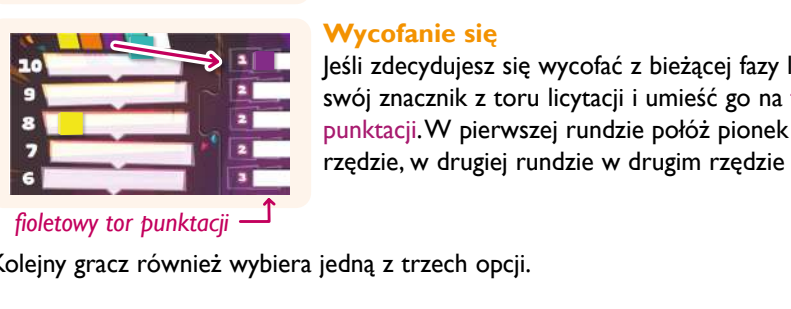
6 kości



***BIDDLE* ściągawka**

PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść planszę oraz wszystkie 6 kości na środku stołu. Każdy gracz wybiera swój kolor i bierze wszystkie 10 znaczników w tym kolorze. Następnie każdy gracz kładzie jeden ze swoich znaczników na odpowiadającym mu polu startowym na planszy. Teraz potasuj 55 kart wyzwań i ułóż je w zakrytym stosie obok planszy. Odkryj wierzchnią kartę.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa łącznie 10 rund. Każda runda składa się z **fazy licytacji** oraz **fazy rzutu**.
Na podstawie tego, jak obstawisz w fazie licytacji, zostaniesz przydzielony do jednego z dwóch zespołów: pierwszy zespół próbuje zrealizować wyzwanie pokazane na **odkrytej karcie**, natomiast drugi obstawia, że mu się to nie uda.

FAZA LICYTACJI

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio coś błędnie obstawił. Jeśli zaczynasz rundę, musisz oszacować, ile rzutów kośćmi zajmie wykonanie wyzwania z odkrytej karty. Aby zaznaczyć obstawiony wynik, przesuwasz swój znacznik z pola startowego na pole znajdujące się na torze licytacji i odpowiadające przewidywanej liczbie rzutów.

Odkryta karta pokazuje cztery 3 i dwie 5. Jest to wyzwanie na tę rundę. Rafał (gracz żółty) uważa, że jest w stanie wykonać to wyzwanie w ciągu ośmiu rzutów, i przesuwa swój znacznik na ósme pole toru licytacji.



Teraz swoją kolej ma następny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Decyduje on, czy:

- **wyrównać** najniższą ofertę
- **przebić** najniższą ofertę
- **wycofać się** z bieżącej fazy licytacji



Wyrównanie

Jeśli zdecydujesz się wyrównać, postaw swój znacznik **obok aktualnie najniższej oferty**.
Uwaga: *twój znacznik musi przesunąć się co najmniej o jedno pole. Jeśli w swojej turze twój znacznik już znajduje się na polu z najniższą ofertą, możesz jedynie przebić ofertę lub wycofać się.*



Przebicie

Jeśli zdecydujesz się przebić, przesuń swój znacznik na dowolne pole na torze licytacji, które znajduje się **poniżej aktualnie najniższej oferty**.

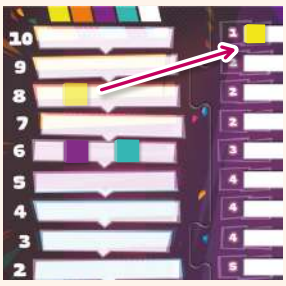
Wycofanie się

Jeśli zdecydujesz się wycofać z bieżącej fazy licytacji, usuń swój znacznik z toru licytacji i umieść go na fioletowym torze punktacji. W pierwszej rundzie połóż pionek w pierwszym rzędzie, w drugiej rundzie w drugim rzędzie itd.

Kolejny gracz również wybiera jedną z trzech opcji.

Faza licytacji kończy się, gdy **co najmniej jeden gracz wycofa się z rundy**, a wszystkie pozostałe znaczniki znajdują się **na tym samym polu** toru licytacji.

Czarek (gracz fioletowy) wierzy, że uda się wykonać wyzwanie z karty w mniejszej liczbie rzutów i decyduje się przebić zakład Rafała. Umieszcza swój znacznik na szóstym polu toru licytacji. Teraz kolej Leny (gracz turkusowy). Lena wierzy, że sześć rzutów to realny wynik i decyduje się wyrównać zakład Czarka. Umieszcza swój znacznik obok znacznika Czarka. Teraz ponownie jest kolej Rafała. On nie wierzy, że to wyzwanie uda się wykonać w sześciu (lub mniej) rzutach i decyduje się wycofać. Usuwa swój znacznik z toru licytacji i umieszcza go w pierwszym rzędzie fioletowego toru punktacji.



FAZA RZUTU

Teraz zostajecie podzieleni na **dwie drużyny**:

- Drużyna 1: wszyscy gracze, których pionki znajdują się na torze licytacji i którzy wierzą, że uda im się wykonać wyzwanie.
- Drużyna 2: wszyscy gracze, którzy wycofali się z licytacji i nie wierzą, że przeciwna drużyna zdoła wykonać wyzwanie w zadeklarowanej liczbie rzutów.

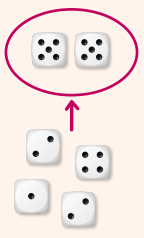
Drużyna 1 wykonuje teraz rzuty kośćmi. Łącznie ma do dyspozycji tyle rzutów, ile zadeklarowała na torze licytacji. Po każdym rzucie gracze mogą odłożyć na bok dowolną liczbę kości lub ponownie nimi rzucić. Wspólnie decydują, kto będzie rzucał kośćmi, albo czy będą robić to na zmianę.

Wskazówka: korzystajcie z toru licytacji, aby śledzić liczbę wykonanych rzutów, przesuwając wszystkie znaczniki o jedno pole w dół po każdym rzucie.

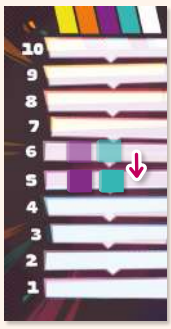
Znaczniki Leny i Czarka nadal znajdują się na torze licytacji, więc oboje mogą rzucać kośćmi.

Wspólnie decydują, że Lena zacznie.

Przy pierwszym rzucie otrzymuje ona wynik 2-2-5-5-1-4. Ponieważ potrzebują czterech 3 i dwóch 5, Czarek i Lena decydują się odłożyć dwie piątki na bok i kontynuować rzuty pozostałymi czterema kośćmi.

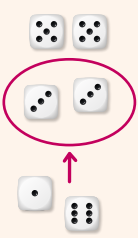






Po pierwszym rzucie przesuwają swoje znaczniki o jedno pole w dół toru licytacji. Wspólnie mają jeszcze 5 rzutów.

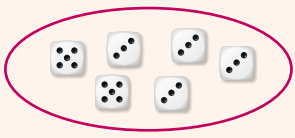
Czarek wykonuje kolejny rzut i wyrzuca 3-3-1-6. Drużyna odkłada na bok obie trójki i przesuwa swoje znaczniki na czwarte pole toru licytacji.







Przy trzecim rzucie Lena wyrzuca 3 i odkłada ją na bok. Czarek wyrzuca brakującą 3 przy czwartym rzucie.

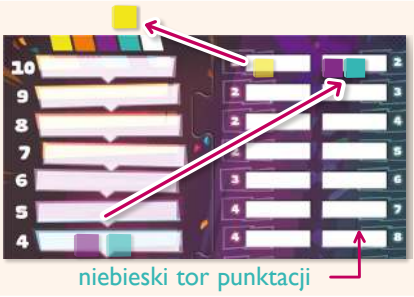




Udało się!

Jeśli uda wam się wykonać wyzwanie w obstawionej podczas licytacji liczbie rzutów, przesuwacie swoje znaczniki z toru licytacji na niebieski tor punktacji. W pierwszej rundzie umieszczacie znaczniki w pierwszym rzędzie, w drugiej rundzie w drugim rzędzie i tak dalej. Wszyscy gracze z drużyny 2 zabierają swoje znaczniki z fioletowego toru punktacji za tę rundę.

Lena i Czarek wykonali wyzwanie w obstawionej liczbie rzutów i przesuwają swoje znaczniki z toru licytacji na niebieski tor punktacji. Rafał mylił się, sądząc, że pierwsza drużyna nie poradzi sobie z wyzwaniem.
W związku z tym zabiera swój znacznik z fioletowego toru punktacji.



niebieski tor punktacji

Przegraliście zakład!

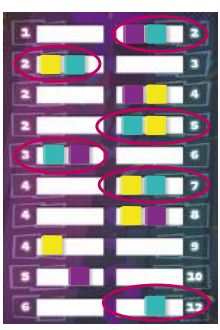
Jeśli nie uda wam się wykonać wyzwania w obstawionej liczbie rzutów, zabieracie swoje znaczniki z toru licytacji. Natomiast gracze z drużyny 2 zdobywają w tej sytuacji punkty, a ich znaczniki pozostają na fioletowym torze punktacji.

Kolejna runda

Gdy jedna drużyna zdobyła swoje punkty, a druga drużyna zabrała swoje znaczniki, rozpoczyna się nowa runda. Każdy z graczy ponownie umieszcza swój znacznik na polu startowym toru licytacji. Odkrywacie następną kartę z talii. Nową rundę rozpoczyna gracz po lewej stronie poprzedniego gracza startowego.

KONIEC GRY

Gra kończy się po 10 rundach. Zsumuj punkty za każdy swój znacznik na obu torach punktacji (zarówno niebieskim, jak i fioletowym). Zdobywasz tyle punktów, ile wskazuje liczba obok twojego znacznika. Wygrywa gracz, który łącznie zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wszyscy gracze, którzy mają najwyższą liczbę punktów, wygrywają.



Po 10 rundach Lena, Czarek i Rafał sumują swoje punkty. Lena (gracz turkusowy) ma 2+2+5+3+7+12 = 31 punktów. Rafał (gracz żółty) ma 30 punktów, a Czarek (gracz fioletowy) 22 punkty. Wygrywa Lena!

EGMONT.pl
Znajdziesz nas na: Egmont Polska

© 2026 Story House Egmont sp. z o.o.
Story House Egmont sp. z o.o., ul. Inflancka 4c, 00-189 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl
Product manager: Beata Sawoń,
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk, Skład: Cezary Szulc
W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Pomimo naszych starań w instrukcjach zdarzają się błędy. Sprawdź najaktualniejszą wersję instrukcji, skanując kod QR.

Elektroniczna wersja instrukcji:

AMIGO

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2026

Version 1.0