

BIDDLE

💡 Ralf zur Linde, Carsten Rohlf, Markus Erdt

👤 14+ anos
👥 2-5 jogadores
⌚ Aprox. 30 min.

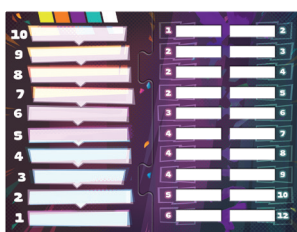
IDEIA DO JOGO

A rolagem dos dados depende da sorte. Você pode usar métodos complicados para calcular a probabilidade de diferentes resultados, ou pode confiar em seu instinto! Estime quantas rolagens são necessárias para alcançar um determinado resultado e tente conseguir mais pontos. Faça parte de um time novo a cada rodada: um time acreditando em uma rolagem de sucesso e outro torcendo contra!

CONTEÚDO


50 cubos
em 5 cores
(amarelo, laranja, roxo, azul e branco)


55 cartas
com diferentes
desafios


1 tabuleiro


6 dados


1 folheto de ajuda

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro e os 6 dados no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores. Cada jogador escolhe uma cor e pega todos os 10 cubos da cor escolhida. Cada jogador posiciona um de seus cubos no espaço inicial da sua cor no tabuleiro. Embaralhe as 55 cartas formando um baralho de compra com o verso para cima, próximo ao tabuleiro. Revele a primeira carta do baralho de compras.



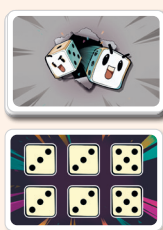
COMO JOGAR

A partida acontece ao longo de **10 rodadas**. Cada rodada é composta de uma **Fase de Apostas**, seguida de uma **Fase de Rolagem**. Durante a **Fase de Apostas**, os jogadores se dividem em dois times: um tentará completar o desafio mostrado na **carta revelada** e o outro apostará contra.

FASE DE APOSTAS

O jogador que fez uma aposta errada mais recentemente é o jogador inicial. Para iniciar uma rodada, o jogador inicial **deve** decidir em quantas rolagens ele acredita ser capaz de completar o desafio apresentado na carta revelada. Para isso, ele move seu cubo para a linha correspondente a essa quantidade de rolagens.

A carta revelada mostra quatro dados com valor 3 e dois com valor 5. Este é o desafio da rodada. Daniel (**amarelo**) acredita que consegue completar o desafio em até oito rolagens e coloca seu cubo na linha 8 da trilha de apostas.



Então, é a vez do próximo jogador em sentido horário. Ele tem três opções:

- **Acompanhar** a aposta atualmente mais baixa
- **Diminuir** a aposta atualmente mais baixa
- **Abandonar** a fase de apostas atual



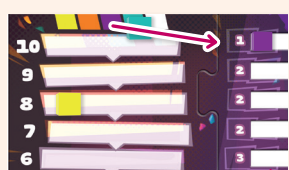
Acompanhar

Caso decida acompanhar a aposta atualmente mais baixa, ele move seu cubo **até a linha da aposta atualmente mais baixa**. **Importante:** para escolher esta opção, o cubo do jogador deve ser movido pelo menos uma linha para baixo. Caso o cubo do jogador já se encontre na linha da aposta mais baixa, então ele não pode escolher esta opção e deverá Diminuir ou Abandonar.



Diminuir

Caso o jogador decida diminuir a aposta atualmente mais baixa, então ele move seu cubo **para qualquer linha abaixo da linha da aposta atual** na trilha de apostas.



Abandonar

Caso o jogador decida abandonar a fase de apostas atual, ele move seu cubo para a **trilha de pontuação violeta**. O cubo é movido para a primeira linha na primeira rodada, para a segunda linha na segunda rodada e assim por diante.

 **trilha de pontuação violeta**

Uma vez que o jogador atual tenha escolhido e realizado uma das três opções, o próximo jogador em sentido horário tem a vez, devendo escolher uma das três opções, e assim sucessivamente. Jogadores que escolheram abandonar não jogam mais na fase de apostas.

Assim que **pelo menos um jogador tiver abandonado** e os cubos de todos os demais jogadores estiverem na **mesma linha da trilha de apostas**, a fase de apostas termina.

Continuando o exemplo anterior, Gustavo (roxo) acredita que consegue completar o desafio em menos rolagens e escolhe diminuir a aposta de Daniel, movendo o seu próprio cubo para a linha 6 da trilha de apostas. Agora é a vez de Letícia (azul). Ela acredita que a aposta de Gustavo é realista e decide acompanhá-lo, também movendo seu cubo para a linha 6. Agora é a vez de Daniel novamente. Ele não acredita que seja possível completar o desafio em seis rolagens, quem dirá menos, então decide abandonar, movendo seu cubo para a primeira linha da trilha de pontuação violeta, terminando imediatamente a fase de apostas atual.



FASE DE ROLAGEM

Os jogadores estão, agora, divididos em **dois times**:

- Time 1: todos os jogadores cujos cubos estão na trilha de apostas, acreditando que podem completar o desafio mostrado na carta revelada.
- Time 2: todos os jogadores que abandonaram, não acreditando que o outro time consiga completar o desafio dentro da quantidade de rolagens apostada.

Agora é a vez do Time 1 rolar os dados. Eles possuem, em conjunto, tantas rolagens disponíveis quanto mostrado na linha da trilha de apostas onde seus cubos se encontram. A cada rolagem, os jogadores desse time **podem rolar ou separar quantos e quais dados quiserem**, independentemente de já terem sido separados em rolagens anteriores. Os jogadores do time decidem qual deles realiza cada rolagem, podendo ser o mesmo jogador ou jogadores diferentes a cada nova rolagem.

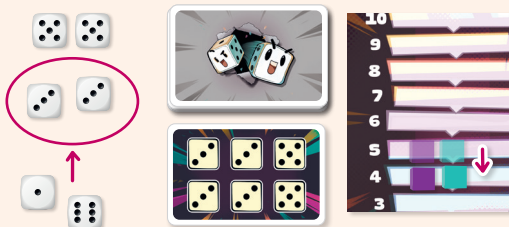
Dica: utilize a trilha de apostas para acompanhar a quantidade de rolagens, movendo todos os cubos uma linha para baixo na trilha de apostas a cada nova rolagem.

Os cubos de Letícia e Gustavo ainda se encontram na trilha de apostas, então eles têm de rolar os dados. Eles decidem que Letícia rola primeiro, obtendo um resultado 1-2-2-4-5-5. Como o desafio pede quatro dados 3 e dois dados 5, eles decidem já separar ambos os resultados 5 e rolar apenas os demais dados.

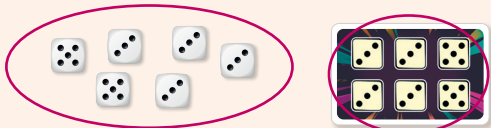


Após essa rolagem, eles movem seus cubos uma linha para baixo na trilha de apostas, mostrando que agora têm apenas mais 5 rolagens disponíveis.

Gustavo assume a próxima rolagem e obtém 1-3-3-6. Eles separam ambos os resultados 3 e movem seus cubos para a linha 4 na trilha de apostas.



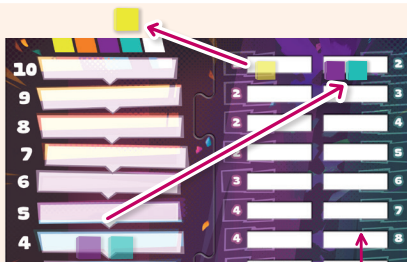
Letícia escolhe rolar em seguida e consegue mais um 3, separando-o. Na quarta rolagem, Gustavo consegue o último 3 que faltava.



Sucesso!

Caso o Time 1 tenha conseguido completar o desafio dentro da quantidade apostada de rolagens, eles movem seus cubos para a trilha de pontuação azul. Os cubos são movidos para a primeira linha na primeira rodada, para a segunda linha na segunda rodada e assim por diante. Todos os jogadores do Time 2 retiram os seus cubos da linha atual da trilha de pontuação violeta, trazendo-os novamente para seu estoque.

Letícia e Gustavo conseguiram completar o desafio dentro da quantidade apostada de rolagens e ambos movem seus cubos para a trilha de pontuação azul. Daniel infelizmente errou em sua aposta de que o outro time não conseguiria e deve retirar seu cubo da trilha de pontuação violeta.



trilha de pontuação azul

Fracasso!

Caso o Time 1 não consiga completar o desafio dentro da quantidade apostada de rolagens, então eles devem retirar seus cubos da trilha de apostas, trazendo-os novamente para seus estoques. Todos os integrantes do Time 2 receberão pontos por esta rodada, deixando seus cubos no local onde estavam, na trilha de pontuação violeta.

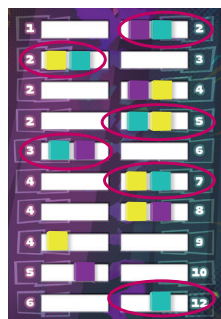
Próxima Rodada

Após um time ter deixado definitivamente seus cubos em uma das trilhas de pontuação e o outro time removido seus cubos, começa uma nova rodada. Cada jogador posiciona um de seus cubos, provenientes de seu estoque, no espaço inicial da sua cor no tabuleiro e uma nova carta é revelada, substituindo o desafio anterior. A pessoa à esquerda do jogador inicial da última rodada é o novo jogador inicial, começando esta rodada com a fase de apostas.

FIM DO JOGO

O jogo termina após 10 rodadas. Some sua pontuação. Você recebe, para cada cubo seu na trilha de pontuação, tantos pontos quanto mostrados ao lado do espaço onde seu cubo se encontra. O jogador com mais pontos é o vencedor! Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Após 10 rodadas, Letícia, Gustavo e Daniel somam os seus respectivos pontos. Letícia (azul) possui $2+2+5+3+7+12 = 31$ pontos. Daniel (amarelo) faz 30 pontos e Gustavo (roxo), 22 pontos. Dessa forma, Letícia ganha a partida!



© AMIGO Spiel & Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2025



Glyp Games LTDA.
Rua Manoel Pires de Moraes, 18.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP
Site: meeplebr.com
SAC: atendimento@meeplebr.com

Versão brasileira: MeepleBR.
Edição: Renato J. Lopes.
Tradução: Romir G. E. Paulino.
Revisão: Bianca Melyna, Dayana Moreira e
Gustavo Lopes.
Diagramação: André de Camargo.

Versão 1.0