

BIDZO

💡 Ralf zur Linde, Carsten Rohlf, Markus Erdt

👤 8 ans et +
👥 2-5 joueurs
⌚ environ 30 minutes

CONCEPT DU JEU

Le hasard détermine les résultats des dés. Inutile de faire des calculs complexes : fiez-vous à votre instinct ! Estimez le nombre de lancers nécessaires pour réussir le défi en cours et tentez de marquer le plus de points.

À chaque manche, les personnes se divisent en deux équipes : l'une mise sur la réussite du défi, l'autre parie contre. L'équipe ayant vu juste marque des points.

CONTENU



50 cubes
en 5 couleurs
(jaune, orange, mauve,
turquoise et blanc)



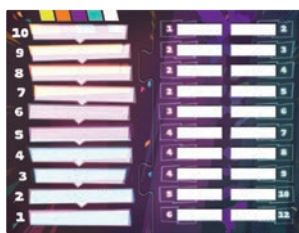
6 dés



55 cartes avec
différents défis



Aide de jeu



I Plateau de jeu

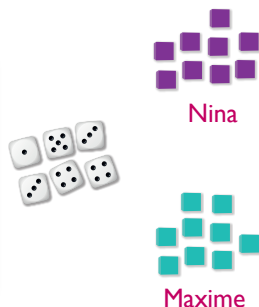
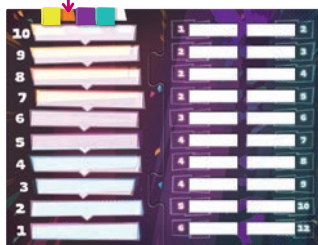
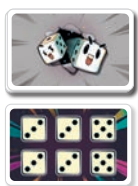
MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu et les six dés au centre de la table, à portée de tout le monde. Chaque personne choisit une couleur et prend les 10 cubes correspondants. Placez ensuite l'un de vos cubes sur la case de départ correspondante du plateau de jeu. Mélangez les 55 cartes et placez-les en une pile face cachée à côté du plateau de jeu. Retournez la première carte de la pile.

Cases de départ



Cédric



Nina



Maxime

COMMENT JOUER

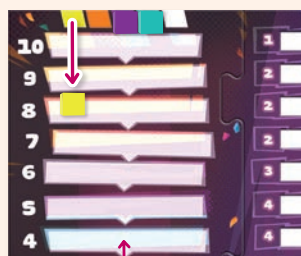
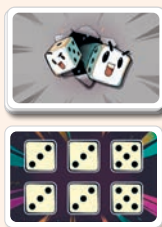
La partie se déroule en **10 manches**. Chaque manche se compose d'une **phase d'enchères** et d'une **phase de lancers**. Selon vos mises durant la phase d'enchères, vous serez divisés en deux équipes : la première tente de réussir le défi indiqué sur la carte **face visible**, tandis que l'autre parie contre sa réussite.

ENCHÈRES

La dernière personne à s'être trompée dans une estimation commence. Si vous débutez une manche, vous devez estimer le nombre de lancers de dés nécessaires pour réussir le défi indiqué sur la carte face visible.

Pour indiquer votre mise, déplacez votre cube de la case de départ vers la case de la piste d'enchères correspondant au nombre de lancers estimé.

La carte face visible indique quatre **3** et deux **5**. Il s'agit du défi à relever pour cette manche. Cédric (**jaune**) croit pouvoir réussir le défi en huit lancers et déplace son cube sur la huitième case de la piste d'enchères.



Piste d'enchères

C'est ensuite au tour de la personne assise à la gauche de celle qui vient de jouer. Elle décide alors si elle veut :

- Suivre
- Miser plus bas
- Se retirer



Suivre

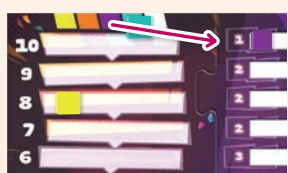
Si vous décidez de suivre, placez votre cube à **côté de la mise la plus basse actuelle**.

Note : votre cube doit se déplacer d'au moins une case. Si c'est à votre tour et que votre cube se trouve déjà sur la case de la mise la plus basse, vous ne pouvez que miser plus bas ou vous retirer.



Miser plus bas

Si vous décidez de miser plus bas, placez votre cube sur une case indiquant moins de lancers que la mise la **plus basse actuelle**.



piste de pointage violette

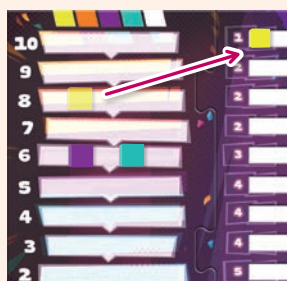
Se retirer

Si vous décidez de vous retirer de la phase d'enchères en cours, retirez votre cube de la piste d'enchères et placez-le sur la **piste de pointage violette**. Lors de la première manche, placez votre cube dans la première rangée ; lors de la deuxième manche, placez-le dans la deuxième rangée, et ainsi de suite.

Une fois votre décision prise, c'est au tour de la personne à votre gauche de choisir l'une des trois options.

La phase d'enchères prend fin lorsqu'**au moins une personne** s'est retirée de la manche et que tous les autres cubes se trouvent sur la **même case** de la piste d'enchères.

Nina (*mauve*) croit pouvoir réussir le défi en moins de lancers et décide de miser plus bas. Elle place son cube sur la sixième case de la piste d'enchères. C'est ensuite au tour de Maxime (*turquoise*). Il croit que le défi peut être réussi en six lancers et décide de suivre la mise de Nina. Il place son cube à côté de celui de Nina. C'est maintenant au tour de Cédric. Il ne croit pas que le défi puisse être réussi en six lancers (ou moins), alors il choisit de se retirer de la manche. Il retire son cube de la piste d'enchères et le place dans la première rangée de la *piste de pointage violette*.



LANCERS

Vous êtes maintenant divisés en **deux équipes** :

- Équipe 1 : les personnes ayant conservé leur cube sur la piste d'enchères et convaincues de pouvoir réussir le défi.
- Équipe 2 : les personnes s'étant retirées et pariant sur l'échec de l'autre équipe.

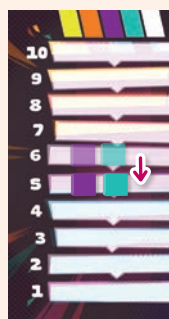
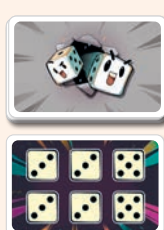
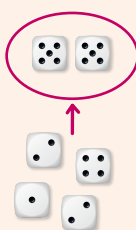
L'équipe 1 lance maintenant les dés. Au total, elle dispose d'autant de lancers que le nombre indiqué sur la piste d'enchères. Après chaque lancer, vous **pouvez conserver ou relancer le nombre de dés de votre choix**. Décidez ensemble qui lancera les dés ou si vous préférez alterner les lancers.

Conseil : utilisez la piste d'enchères pour suivre le nombre de lancers restants en déplaçant tous les cubes d'une case après chaque lancer.

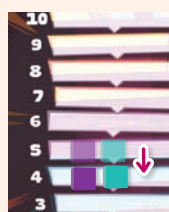
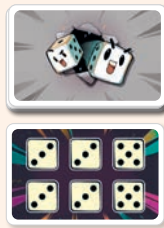
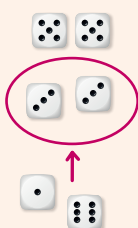
Les cubes de Maxime et de Nina se trouvent toujours sur la piste d'enchères; ils peuvent donc tous les deux lancer les dés. Ensemble, ils décident que Maxime commencera.

Lors du premier lancer, il obtient 2-2-5-5-1-4. Comme ils ont besoin de quatre 3 et de deux 5, Nina et Maxime décident de conserver les deux 5 et de continuer à lancer les quatre dés restants.

Après le premier lancer, ils déplacent leurs cubes d'une case vers le bas sur la piste d'enchères. Il leur reste maintenant 5 lancers ensemble.



Nina prend ensuite son tour et obtient 3-3-1-6. L'équipe conserve les deux 3 et déplace ses cubes sur la quatrième case de la piste d'enchères.



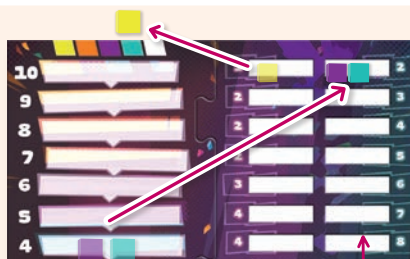
Lors du troisième lancer, Maxime obtient un 3 et le conserve. Nina obtient le dernier 3 manquant lors du quatrième lancer.



Défi réussi !

Si vous réussissez le défi dans le nombre de lancers estimé, déplacez vos cubes de la piste d'enchères vers la *piste de pointage bleue*. Lors de la première manche, placez vos cubes dans la première rangée; lors de la deuxième manche, dans la deuxième rangée, et ainsi de suite. Toutes les personnes de l'équipe 2 reprennent ensuite les cubes placés sur la *piste de pointage violette* pour cette manche.

Maxime et Nina ont réussi le défi dans le nombre de lancers estimé. Ils déplacent donc leurs cubes de la piste d'enchères vers la *piste de pointage bleue*. Cédric s'est trompé en croyant que l'autre équipe ne réussirait pas le défi. Il reprend donc son cube de la *piste de pointage violette*.



piste de pointage bleue

Pari perdu !

Si vous ne réussissez pas le défi dans le nombre de lancers estimé, reprenez vos cubes de la piste d'enchères. Toutes les personnes de l'équipe 2 marquent des points durant cette manche. Leurs cubes restent sur la *piste de pointage violette*.

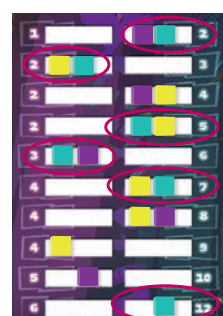
Manche suivante

Une fois qu'une équipe a marqué ses points et que l'autre a retiré ses cubes, une nouvelle manche commence. Placez un autre de vos cubes sur la case de départ de la piste d'enchères, puis retournez la première carte de la pile. Pour la nouvelle manche, la personne assise à la gauche de celle qui a commencé la manche précédente joue en

FIN DE PARTIE

La partie prend fin après 10 manches. Additionnez les points de tous vos cubes sur les pistes de pointage. Chaque cube vaut le nombre de points indiqué à côté de la case qu'il occupe. La personne ayant le plus grand total de points remporte la partie. En cas d'égalité, les personnes concernées se partagent la victoire.

Après 10 manches, Maxime, Nina et Cédric additionnent leurs points. Maxime (*turquoise*) a $2 + 2 + 5 + 3 + 7 + 12 = 31$ points. Cédric (*jaune*) a 30 points et Nina (*mauve*) en a 22. Maxime remporte la partie!



www.kikigagne.com