

STACK —A— BIDDI

Grzegorz Rejchtman

Stapeln - Balancieren - Gewinnen!

Alter: 8+

Anzahl Spieler: 2 - 4

Dauer: 30+



INHALT

4 Würfel in Rot, Weiß, Blau, und Grau



32 lange Spielsteine (8x gelb, 8x orange, 8x violett, 8x blau)



16 BIDDIs (4x rot, 4x weiß, 4x blau, 4x grau)



1 Punkteblock



ZIEL DES SPIELS

Durch geschicktes Stapeln und waghalsiges Ausbalancieren legt jeder Spieler seine Spielsteine und BIDDIs so aufeinander, dass zum Schluss eine durchgehende Linie auf der Vorderseite des Stapels zu sehen ist. Bist du der Schnellste, dann kannst du dir Extrapunkte schnappen! Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels ein Set mit 8 Spielsteinen in einer Farbe und 4 BIDDIs in den 4 unterschiedlichen Farben (Rot, Weiß, Blau und Grau). Der älteste Spieler erhält zusätzlich den Punkteblock und notiert darauf nach jeder Runde die Punkte aller Spieler.

SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus 7 Runden. In jeder Runde baut ihr euren Stapel so auf, dass auf der Vorderseite des Stapels eine durchgehende Linie über alle Spielsteine und BIDDIs hinweg zu sehen ist. In der ersten Runde besteht euer Stapel aus nur 6 Ebenen. Mit jeder Runde kommt eine zusätzliche Ebene hinzu. In der siebten und letzten Runde ist der Stapel 12 Ebenen hoch und besteht aus allen 8 Spielsteinen deiner Spielerfarbe und deinen 4 BIDDIs.

Anzahl Ebenen pro Runde: Durch das Auflegen eines Spielsteins oder BIDDIs wird eine neue Ebene geschaffen.

Runde 1	6 Ebenen	
Runde 2	7 Ebenen	
Runde 3	8 Ebenen	
Runde 4	9 Ebenen	
Runde 5	10 Ebenen	
Runde 6	11 Ebenen	
Runde 7	12 Ebenen	

RUNDENABLAUF

1. Würfeln
2. Bauen
3. Kontrollieren
4. Werten

1. Würfeln

- Die Würfel haben die gleichen Farben wie die BIDDIs.
- Durch das Würfeln wird ermittelt, mit wie vielen BIDDIs in der jeweiligen Runde gespielt wird.
- Die Zahlen auf den Würfeln gelten für alle Spieler und zeigen an, bei welcher Ebene die BIDDIs eingebaut werden müssen.

Jede Runde startet damit, dass ein Spieler mit allen 4 Würfeln würfelt, bis er **mindestens 3 verschiedene** Zahlen gewürfelt hat. Trifft dies nicht zu, werden alle vier Würfel erneut gewürfelt.

Hinweis: In der siebten und letzten Runde wird so lange gewürfelt, bis alle vier Würfel eine unterschiedliche Zahl zeigen (dabei werden nur die Würfel erneut gewürfelt, die gleiche Zahlen zeigen).

- **Zeigt einer der Würfel eine höhere Zahl als die Anzahl Ebenen, die der Stapel in dieser Runde enthalten muss,** dann wird der Würfel in dieser Runde nicht benötigt und beiseite gelegt.
- **Zeigen zwei Würfel dieselbe Zahl,** dann entscheidet der Spieler, der gewürfelt hat, mit welchem der beiden BIDDIs gespielt wird.

Jetzt sind die Würfel, die für alle Spieler gelten, bestimmt. Auf das Kommando „LOS!“ beginnen gleichzeitig alle Spieler ihren eigenen, individuellen Stapel zu bauen.

Beispiel: In der ersten Runde bestehen die zu bauenden Stapel aus 6 Ebenen. Es wurden folgende Zahlen gewürfelt: Weiß 1, Grau 1, Blau 4, Rot 9. Mit diesen Zahlen werden die entsprechenden Ebenen für die BIDDIs festgelegt. Die Ebenen werden von unten gezählt.



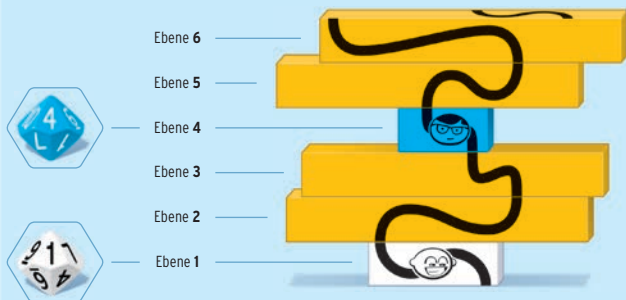
Der Spieler entscheidet, mit welchem der beiden 1er-Würfel gespielt werden soll und wählt den weißen Würfel. Der entsprechend weiße BIDDI muss in der ersten Ebene eingebaut werden. Der graue BIDDI wird in dieser Runde nicht benötigt.



Der blaue BIDDI muss in der vierten Ebene eingebaut werden.



Die gewürfelte 9 überschreitet die Anzahl an Ebenen, die in der ersten Runde benötigt werden. Der rote BIDDI wird in dieser Runde nicht verbaut.



2. Bauen

Die Spielsteine und BIDDIs haben unterschiedliche Linien auf den Seiten und können beliebig gedreht und gewendet werden, damit beim Stapeln eine von unten nach oben durchgehende Linie über alle Ebenen entsteht. Die BIDDIs werden bei der Ebene eingebaut, die die Zahl des entsprechenden Farbwürfels vorgibt. Auf allen anderen Ebenen werden beliebige, passende Spielsteine aus dem Set platziert, damit der Stapel die geforderte Höhe erreicht.

Je nachdem, wie viele BIDDIs in den Stapel eingebaut werden müssen, wird der Stapel um entsprechend viele Spielsteine ergänzt, damit pro Runde die Anzahl der Ebenen stimmt. Welche Spielsteine er verbauen will, kann jeder Spieler selbst bestimmen.

Hinweis: Schaut darauf, dass euer Stapel die Balance hält! Es ist erlaubt, den Stapel mit der Hand zu stützen, wenn du eine neue Ebene auflegst. Aber sobald die Ebene liegt, muss der Stapel eigenständig stehen.

Hast du einen Fehler gemacht oder ist dein Stapel eingestürzt?

Kein Problem! Du kannst deinen Stapel jederzeit neu aufbauen und die Spielsteine und BIDDIs neu anordnen.

Hinweis: Achte darauf, dass die BIDDIs mit dem Gesicht zu dir schauen. **Gewinnst du die Runde,** gibt es dafür Extrapunkte! Schaut ein BIDDI mit dem Gesicht zu dir, steht dabei aber **auf dem Kopf,** gibt es dafür leider **keine** Extrapunkte.



Gibt Extrapunkte!



Gibt **keine** Extrapunkte!

Hast du deinen Stapel korrekt fertiggebaut und steht er selbstständig?

Dann rufst du „STACK-A-BIDDI!“ und beendest die Runde. Die anderen Spieler müssen sofort aufhören an ihrem Stapel zu bauen.

3. Kontrollieren

Ist ein Spieler fertig, kontrollieren die anderen Spieler gemeinsam, ob er alles korrekt gestapelt hat. Danach werden die Stapel der anderen Spieler kontrolliert und die Punkte ermittelt.

Bei einem korrekt aufgebauten Stapel sind:

- alle BIDDIs bei der gewürfelten Ebene eingebaut.
- alle Spielsteine und BIDDIs durch eine Linie verbunden.
- die Stapel die korrekte Anzahl Ebenen hoch.

Beispiele für eine korrekte Linienführung:



Als Fehler gelten:

- Spielsteine oder BIDDIs, die auf der falschen Ebene liegen.
- Stapel, die nicht eigenständig stehen.
- alle Ebenen, die nicht durchgehend mit einer Linie verbunden sind.
- Stapel, die nicht die korrekte Anzahl Ebenen hoch sind.

Beispiele für eine falsche Linienführung:



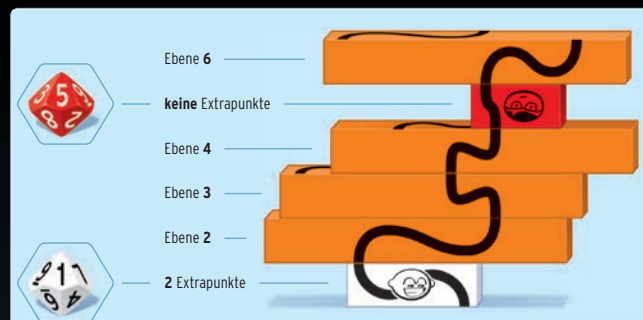
4. Werten

Ist im Stapel des schnellsten Spielers ein Fehler, scheidet er aus dieser Runde aus und erhält keine Punkte. Bei allen anderen Spielern werden die Punkte von unten nach oben bis zu einer eventuell fehlerhaften Ebene gezählt. Ab der fehlerhaften Ebene erhält der Spieler keine Punkte mehr.

Jeder Spieler erhält pro zu wertender Ebene einen Punkt. Auch BIDDIs gelten als eine Ebene. Die Punkte werden auf dem Punkteblock in der jeweiligen Farbspalte notiert.

Extrapunkte für den schnellsten Spieler:

Der schnellste Spieler erhält zusätzlich zu den Punkten pro verbauter Ebene zwei Extrapunkte für jeden BIDD, der ihn anschaut. Diese Punkte werden auf dem Punkteblatt bei den Extrapunkten notiert. Steht das Gesicht jedoch auf dem Kopf oder befindet es sich auf einer anderen Seite des Stapels, erhältst du für diesen BIDD keine Extrapunkte.



Beispiel: Peters Stapel aus der ersten Runde besteht aus 6 Ebenen (4 Spielsteine, 2 BIDDs), die ihm 6 Punkte einbringen. Peter hat die Runde als Erster fehlerfrei beendet und erhält deshalb für den BIDD, der ihn anschaut, 2 Extrapunkte. Ergebnis: $6 + 2 = 8$ Punkte.

STACK MA BIDD	Barbara	Peter	Rolf	Lea
6	5	6 2	4	5
7				

Sind alle Punkte notiert, beginnt die nächste Runde mit einem neuen Stapel und einer zusätzlichen Ebene. **Die Würfel werden im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.**

WER GEWINNT?

Nach sieben Runden zählt der Spieler, der den Punkteblock bekommen hat, alle Punkte für jeden einzelnen Spieler zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Extrapunkte bekommen hat.

Autor: Grzegorz Rejchman

Grafik: Oliver Freudenreich

Redaktion: Rolf Mutter

Exclusive Distribution:
Carletto GmbH, D-63128 Dietzenbach, www.carletto.de
Carletto AG, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch

www.gamefactory-spiele.com



STACK —A— BIDDI

Grzegorz Rejchtman

Empiler - Equilibrer - Gagner !

Age: 8+

Nombre de joueurs: 2 - 4

Durée: 30+



CONTENU

4 dés - rouge, blanc, bleu et gris



32 éléments longs (8x jaune, 8x orange, 8x violet, 8x bleu)



16 éléments courts (= BIDDI, 4x rouge, 4x blanc, 4x bleu, 4x gris)



1 bloc pour marquer les points



BUT DU JEU

En empilant astucieusement leurs éléments et BIDDI, et en trouvant le bon équilibre, les joueurs doivent veiller à ce qu'une ligne continue traverse tous les éléments de la face avant de leur construction. Seras-tu le plus rapide? Alors tu collectes des points supplémentaires! Le joueur comptabilisant le plus de points remporte la partie.

PRÉPARATION

Au début de la partie, chaque joueur reçoit un set composé de 8 s d'une couleur et 4 BIDDI de 4 couleurs différentes (rouge, blanc, bleu et gris). Le joueur le plus âgé se chargera de noter sur le bloc les points obtenus par chaque joueur après chaque manche.

DÉROULEMENT

Une partie est composée de 7 manches. Lors de chaque manche, les joueurs construisent une tour avec leurs éléments et veillent à former une ligne continue reliant tous les éléments longs et BIDDI visibles sur la face avant de la construction. Au cours de la première manche, leur tour ne comporte que 6 niveaux. Un niveau supplémentaire est ajouté à chaque manche. Ainsi, lors de la dernière manche (la septième), la construction comporte 12 niveaux - les 8 éléments longs de ta couleur et les 4 BIDDI ont tous été utilisés.

Nombre de niveaux par manche: un nouveau niveau est construit avec chaque élément long ou BIDDI posé.

Manche 1	6 niveaux
Manche 2	7 niveaux
Manche 3	8 niveaux
Manche 4	9 niveaux
Manche 5	10 niveaux
Manche 6	11 niveaux
Manche 7	12 niveaux

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1. Lancer les dés
2. Construire
3. Contrôler
4. Attribuer les points

1. Lancer les dés

- Les dés sont de la même couleur que les BIDDI.
- En lançant les dés, on détermine avec combien de BIDDI on va jouer pendant la manche en question.
- Le chiffre indiqué par les dés est valable pour tous les joueurs. Il indique aussi à quel niveau les BIDDI doivent être intégrés.

Chaque tour de jeu commence de la manière suivante: un joueur lance les 4 dés jusqu'à ce qu'il obtienne **au moins 3 chiffres différents**. Si cela ne fonctionne pas, le joueur relance les quatre dés.

Remarque: lors du septième et dernier tour, le joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il obtienne quatre chiffres différents (on ne relance que les dés qui indiquaient le même chiffre).

- **Un des dés indique un chiffre supérieur au nombre de niveaux que la tour peut comporter dans cette manche?** Dans ce cas, le dé n'est pas utilisé pour cette manche et il est mis de côté.
- **Deux dés indiquent le même chiffre?** Alors le joueur qui a lancé les dés décide avec lequel des deux BIDDI il souhaite jouer.

Les dés valables pour tous les joueurs sont maintenant déterminés. Sur l'annonce «C'est parti!», tous les joueurs construisent leur propre tour en même temps.

Exemple: lors de la première manche, la tour doit comporter 6 niveaux. Les dés ont donné le résultat suivant: blanc 1, gris 1, bleu 4, rouge 9. Les niveaux auxquels les BIDDI doivent être placés sont donc déterminés. On compte les niveaux en partant du bas.



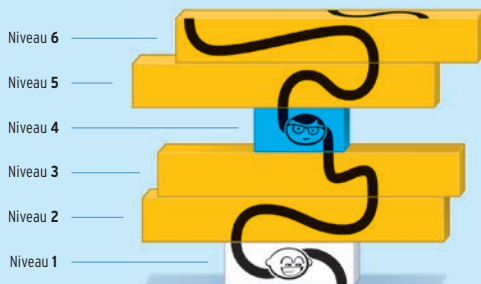
Le joueur décide avec lequel des deux dés indiquant le chiffre 1 il joue, il choisit le dé blanc. Le BIDDI blanc doit donc être placé au premier niveau. Le BIDDI gris n'est pas utilisé pour ce tour.



Le BIDDI bleu doit être intégré au quatrième niveau.



Le 9 dépasse le nombre de niveaux requis pour cette première manche. Le BIDDI rouge n'est donc pas utilisé pour cette manche.



2. Construire

Les éléments de construction sont dotés de différentes lignes sur leurs côtés. Ils peuvent être tournés dans le sens que l'on veut afin de former une ligne continue reliant tous les niveaux. Les BIDDI sont intégrés au niveau déterminé par le chiffre du dé de la couleur correspondante. Sur les autres niveaux, les éléments de construction sont disposés de sorte que la tour atteigne la hauteur requise.

Selon le nombre de BIDDIS intégrés à la construction, celle-ci est complétée par le nombre d'éléments longs nécessaires pour que le nombre de niveaux corresponde au nombre requis par la manche.

Remarque: veillez à ce que votre tour soit bien équilibrée! Il est permis de tenir la tour d'une main pour poser un nouveau niveau. Mais dès que le niveau est posé, la tour doit tenir d'elle-même.

Tu as fait une erreur ou ta tour s'est écroulée?

Pas de souci! Tu peux à tout moment reconstruire ta tour et réorganiser les différents éléments.

Remarque: veille à ce que le visage souriant des BIDDI soit orienté vers toi. Si tu gagnes la manche, tu remportes alors des points supplémentaires! Si le visage souriant du BIDDI est orienté vers toi, mais **à l'envers**, alors tu ne remportes **pas** de points supplémentaires.



Points supplémentaires!



Pas de points supplémentaires!

Ta tour est correcte et elle tient toute seule!

Alors tu annonces «STACK-A-BIDDI!» et tu termines ainsi la manche. Les autres joueurs doivent immédiatement interrompre la construction de leur tour.

3. Contrôler

Dès qu'un joueur a fini de construire sa tour, les autres joueurs contrôlent si tout est correct. Les tours des autres joueurs sont ensuite contrôlées et le nombre de points remporté est calculé.

Pour une construction correcte:

- tous les BIDDi sont placés au niveau déterminé par le dés.
- tous les éléments de construction et BIDDi sont reliés par une ligne continue.
- le nombre de niveaux correspond à ce qui est requis.

Exemple d'une ligne continue valable:



Les erreurs possibles sont:

- des éléments de construction ou BDDI sont placés au mauvais niveau.
- une construction qui ne tient pas d'elle-même.
- les niveaux ne sont pas tous reliés par une ligne continue.
- la construction ne comporte pas le bon nombre de niveaux.

Exemple d'une ligne qui n'est pas continue (pas valable):



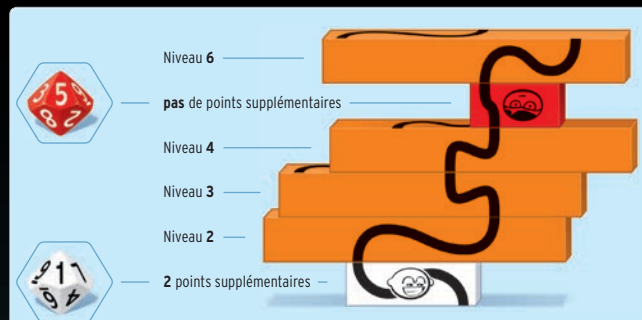
4. Attribuer des points

Si la tour du joueur le plus rapide comporte une erreur, il est éliminé de la manche et ne récolte pas de points. Pour les autres joueurs, on compte les points de bas en haut jusqu'au niveau qui comporte une erreur. Les points ne sont plus comptés à partir de ce niveau. Chaque joueur obtient un point pour chaque niveau valable. Les BIDD comptent aussi comme niveau. Les points sont notés sur le bloc dans la colonne de la couleur correspondante.

Points supplémentaires pour le joueur le plus rapide:

En plus des points obtenus pour chaque niveau correct, le joueur le plus rapide obtient deux points supplémentaires pour chaque BIDDI qui lui sourit! Ces points sont notés dans la colonne réservée aux points supplémentaires. Mais si le visage est à l'envers, ou que le côté sou-

riant n'est pas orienté vers le joueur, alors le BIDDI ne rapporte pas de points supplémentaires colonne réservée aux points supplémentaires. Mais si le visage est à l'envers, ou que le côté souriant n'est pas orienté vers le joueur, alors le BIDDI ne rapporte pas de points supplémentaires.



Exemple: la tour de Pierre qu'il a construite lors de la première manche comporte 6 niveaux (4 éléments longs, 2 BIDDI), elle lui rapporte donc 6 points. Pierre est le premier à avoir terminé sa construction qui est entièrement correcte. Il obtient donc deux points supplémentaires pour le BIDDI souriant orienté vers lui. Résultat: $6+2 = 8$ points.

The screenshot shows the STACK A BODI game interface. At the top, the game title "STACK A BODI" is displayed. Below it, a 3x4 grid of numbers is shown. The first row contains the numbers 6, 5, 6 2, 4, and 5. The second row contains the numbers 7, 5, 6, 4, and 5. The third row contains the numbers 8, 5, 6, 4, and 5. The names of the players are written above the grid: Barbara, Pierre, Robert, and Léa. The grid is color-coded: the first column is yellow, the second is orange, the third is purple, and the fourth is blue.

	Barbara	Pierre	Robert	Léa
6	5	6 2	4	5
7	5	6	4	5
8	5	6	4	5

Une fois que tous les points sont notés, les joueurs entament la manche suivante et construisent une nouvelle tour avec un niveau supplémentaire. **Les dés sont remis au joueur suivant dans le sens horaire.**

QUI GAGNE?

Après sept manches, le joueur en charge du bloc, additionne tous les points de chaque joueur. Le joueur comptabilisant le plus de points est déclaré vainqueur! En cas d'égalité, c'est le joueur ayant obtenu le plus de points supplémentaires qui remporte la partie.



STACK —A— BIDDI

Grzegorz Rejchtman

Impila, metti in equilibrio e vinci!

Età: 8+

Giocatori: 2 - 4

Durata: 30+



CONTENUTO

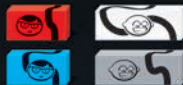
4 dadi (rosso, bianco, blu e grigio)



32 listelli lunghi (8x gialli, 8x arancioni, 8x viola, 8x blu)



16 listelli corti (detti "BIDDI": 4x rossi, 4x bianchi, 4x blu, 4x grigi)



1 blocchetto segnapunti



SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore impila con destrezza e mette in equilibrio i listelli e i BIDDI in modo da formare una sola linea continua sul fronte della costruzione. Ci sono punti bonus in palio per chi fa più in fretta! Il giocatore con più punti vince.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve un set di otto listelli in un colore a scelta e quattro BIDDI, uno per colore (rosso, bianco, blu, grigio). Il giocatore più grande prende il blocchetto segnapunti ed è incaricato di segnare i punti di tutti alla fine di ciascun round.

IL GIOCO

Una partita dura sette round. Impila i tuoi listelli in modo da formare una sola linea continua sul fronte della costruzione che attraversi tutti i listelli e i BIDDI che la compongono: nel primo round la costruzione è alta sei livelli, poi si aggiunge un livello ogni round. Nel settimo e ultimo round la costruzione è quindi alta dodici livelli ed è formata da tutti e otto i listelli e i quattro BIDDI.

Livelli per round: aggiungi un listello o un BIDDI ad ogni nuovo round.

Round 1	6 livelli	
Round 2	7 livelli	
Round 3	8 livelli	
Round 4	9 livelli	
Round 5	10 livelli	
Round 6	11 livelli	
Round 7	12 livelli	

SEQUENZA DI GIOCO

1. Tirare i dadi
2. Impilare
3. Controllare
4. Contare i punti

1. Tirare i dadi

- A ogni dado corrisponde il BIDDI dello stesso colore.
- I dadi vengono usati per determinare quanti BIDDI usare nel round.
- I risultati dei dadi si applicano a tutti i giocatori. Stabiliscono a quale livello vanno piazzati i BIDDI.

All'inizio di ogni round, un giocatore tira tutt'e quattro i dadi fino a che mostrano almeno **tre numeri diversi**. (Ritirali tutti finché non succede.)

Nota: nel settimo e ultimo round, tira i dadi finché mostrano quattro numeri diversi. Ritira solo i dadi con lo stesso risultato.

- **Se un dado mostra un risultato più alto del numero di livelli di questo round,** quel dado non viene usato e viene messo da parte.
- **Se due dadi mostrano lo stesso risultato,** chi li ha tirati decide con quale dei due BIDDI si gioca.

Una volta che i risultati sono stati determinati (ricorda che valgono per tutti), ogni giocatore al "Via!" inizia la propria costruzione davanti a sé.

Esempio: Nel primo round si deve erigere una costruzione alta sei livelli. I risultati sono: 1 bianco, 1 grigio, 4 blu e 9 rosso. Questi risultati determinano i livelli su cui costruire i vari BIDDI. I livelli sono contati dal basso verso l'alto.



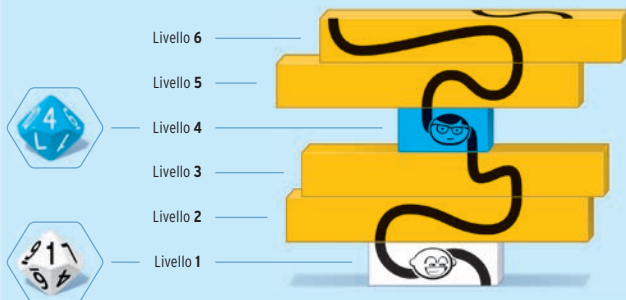
Chi ha tirato decide quale dei due 1 usare, e sceglie il bianco. Quindi il BIDDI bianco deve essere piazzato al primo livello. Il BIDDI grigio non viene usato in questo round.



Il BIDDI blu deve essere piazzato al quarto livello.



Il 9 supera il numero di livelli di questo round, che è 6. Di conseguenza il BIDDI rosso non viene usato in questo round.



2. Impilare

I listelli mostrano linee diverse su ogni lato, e possono essere ruotati e piazzati come preferisci in modo che ci sia una linea continua dal basso verso l'alto sul fronte della costruzione. I BIDDI vengono piazzati al livello indicato dal risultato dei dadi. Sugli altri livelli puoi usare i listelli che vuoi per raggiungere l'altezza richiesta.

A seconda del numero di BIDDI che devono essere usati, la costruzione viene completata con gli altri listelli, in modo che in ogni turno il numero di livelli sia rispettato. Puoi decidere liberamente quali listelli usare tra i BIDDI.

Nota: assicurati che la costruzione sia in equilibrio! Mentre costruisci, puoi tenere i pezzi con le mani. Ma una volta aggiunto un pezzo, la costruzione deve reggersi da sola.

Hai fatto un errore e/o la costruzione è crollata?

Nessun problema! Continua a giocare e ricostruiscila, magari disponendo i listelli diversamente.

Nota: puoi guadagnare dei punti bonus piazzando i BIDDI in modo che il viso sia orientato correttamente (sia sorridente). I punti bonus vengono assegnati solo al vincitore del round e solo se il viso non è sottosopra!



Punti bonus!



Nessun punto bonus!

La costruzione sta in piedi da sola e non ci sono errori?

Urla "Stack-a-BIDD!" e termina il round per primo. Gli altri giocatori devono interrompere immediatamente la costruzione.

3. Controllare

Tutti i giocatori controllano assieme se la costruzione del primo che ha finito sia corretta oppure no. Poi si controllano anche le altre costruzioni.

Una costruzione è corretta se ha:

- tutti i BIDDl messi al livello indicato dai dadi;
- una sola linea continua che attraversa tutti i listelli e i BIDDl;
- il numero giusto di livelli (6 al primo round, ecc.).

Esempi di linee continue:



Una costruzione non è corretta se:

- ha listelli e/o BIDDl piazzati a un livello sbagliato;
- non sta in piedi da sola;
- non ha sola una linea continua che attraversa tutti i listelli e i BIDDl;
- non ha il numero giusto di livelli.

Esempi di linee non continue:

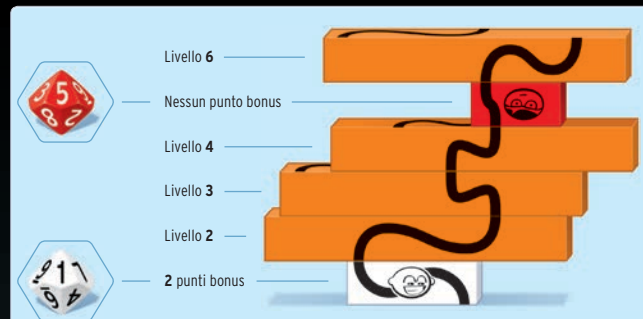


4. Contare i punti

Se il giocatore che ha finito per primo ha fatto una costruzione non corretta, viene eliminato dal round e non fa punti. Gli altri giocatori fanno punti contandoli dal basso verso l'alto fino al livello a cui sono arrivati o a cui c'è un errore. Non si danno punti per i livelli su cui c'è un errore e per quelli sopra l'errore. Ogni giocatore fa un punto per livello, compresi i livelli coi BIDDl. I punti vengono segnati sul blocchetto.

Punti bonus per il giocatore più veloce:

il giocatore più veloce, oltre a un punto per ogni livello, fa due punti bonus per ogni BIDDl che sorride. Questi punti vengono segnati a parte sul blocchetto. Se la faccia del BIDDl è sottosopra, o dall'altra parte, non si guadagnano punti bonus.



Esempio: La costruzione di Piero è fatta di sei livelli (4 listelli e 2 BIDDl), e vale 6 punti. Piero ha finito il round per primo e guadagna 2 punti bonus per il BIDDl sorridente. Totale: $6 + 2 = 8$ punti.

STACK MA BIDDl	Barbara	Piero	Rolf	Lea
6	5	6 2	4	5
7				

Dopo che il punteggio è stato annotato, si inizia un nuovo round, aggiungendo un livello. **I dadi vengono tirati dal prossimo giocatore in senso orario.**

VINCERE

Dopo sette round, i punteggi dei giocatori di ciascun round vengono sommati. Chi ha più punti vince! In caso di parità, vince tra i giocatori in parità che ha più punti bonus totali.

Autore: Grzegorz Rejchman

Illustratore: O. Freudenreich

Editore: Rolf Mutter

Exclusive Distribution:
Carletto GmbH, D-63128 Dietzenbach, www.carletto.de
Carletto AG, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch

www.gamefactory-spiele.com



STACK —A— BIDDI

Grzegorz Rejchtman

Stack, balance and win!

Age: 8+

Players: 2 - 4

Playing time: 30+



CONTENTS

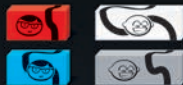
4 dice (red, white, blue and grey)



32 long blocks (8x yellow, 8x orange, 8x purple, 8x blue)



16 short blocks (= BIDDIs, 4x red, 4x white, 4x blue, 4x grey)



1 score pad



OBJECT OF THE GAME

Each player skillfully stacks and boldly balances blocks and BIDDIs to form a single, continuous line on the front side of the stack. Gain bonus points for being the quickest player! The player with the most points wins.

SET UP

At the start of the game, each player gets a set of eight blocks in the same colour and four BIDDIs in four different colours (red, white, blue, grey). The oldest player takes the score pad and is in charge of noting each player's scored points at the end of every round.

HOW TO PLAY

The game is played in seven rounds. Stack your blocks to form a single, continuous line on the front including all blocks and BIDDIs - in the first round on only six levels, adding another level each round. In the seventh (and last) round, the stack is twelve levels high and made up of all eight blocks of the player's colour and the four BIDDIs.

Levels per round: In each new round you add a new level by adding a block or BIDDi to your stack.

Round 1	6 levels	
Round 2	7 levels	
Round 3	8 levels	
Round 4	9 levels	
Round 5	10 levels	
Round 6	11 levels	
Round 7	12 levels	

ORDER OF PLAY

1. Roll
2. Stack
3. Check
4. Score

1. Roll

- Dice and BIDDIs have the same colour.
- The dice are used to determine the number of BIDDIs to be played in the respective round.
- The numbers on the dice apply to all players. They determine at which level BIDDIs have to be stacked.

At the beginning of each round, the player throws all four dice at once until they show at least **three different numbers**. Keep rolling all four dice until three different numbers are showing.

Note: In the seventh (and last) round the player throws the dice until they all show four different numbers. But this time, re-roll only the dice showing the same number.

- **If one of the dice shows a higher number than levels to be stacked in this round**, the die is not used in this round and put aside.
- **If two dice show the same number**, the player decides with which of the two BIDDIs play continues.

Now that the dice have been determined, someone shouts "Go!" and all players begin to simultaneously build their own, individual stack.

Example: In the first round, players have to build a stack with six levels. The following numbers were rolled: white 1, grey 1, blue 4, red 9. These rolled numbers determine the levels at which the corresponding BIDDIs have to be stacked. Levels are counted from the bottom up.



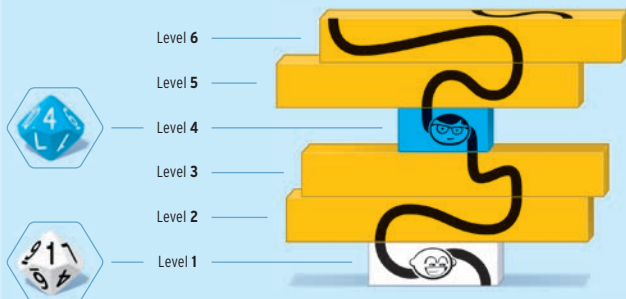
The player decides which of the two 1-dice is used and chooses white. The player therefore has to stack the white BIDDI on the first level. The grey BIDDI is not used in this round.



The blue BIDDI has to be stacked on the fourth level.



The rolled 9 is higher than the number of levels needed in the first round. The red BIDDI is not used in this round.



2. Stack

The blocks show different lines on each side. They can be rotated and used in any way to form a continuous line from the bottom to the top level. BIDDIs are stacked according to the number showing on the respective coloured die. Matching blocks from the player's set are used at all other levels to reach the required stack height.

Depending on how many BIDDIs have to be built into the stack, the required number of additional blocks are added to it until the stack has the correct number of levels for the corresponding round. The players themselves decide which blocks they want to use.

Note: Make sure the stack keeps its balance! The player may support the stack with his hand whilst adding another level. But once the level has been added, the stack must be able to stand on its own.

Made a mistake or your stack collapsed?

Not a problem. You can rebuild your stack and rearrange the blocks and BIDDIs at any time.

Note: Try to build your stack so that the smileys on the BIDDIs are facing you in the correct orientation. If you win the round, you get bonus points! However, no points are gained for smileys that are upside down.



Bonus points!



No bonus points!

Is your stack built correctly and it stands on its own?

Shout "Stack-a-BIDDI", which ends the round. The other players have to stop stacking instantly.

3. Check

Once a player has stopped the round, the other players check, if the finisher of this round has stacked all the blocks correctly. Then check the other players' stacks and note the scored points.

A correctly built stack:

- has all BIDDIs stacked at the correct levels according to the rolled dice
- has a continuous line that runs across all blocks and BIDDIs of the stack
- has the correct number of levels.

Examples of correct lines:



An incorrectly built stack:

- has blocks and BIDDIs stacked at the wrong level.
- is not self-supporting.
- does not connect all levels by a continuous line.
- does not have the correct number of levels.

Examples of non-continuous lines:



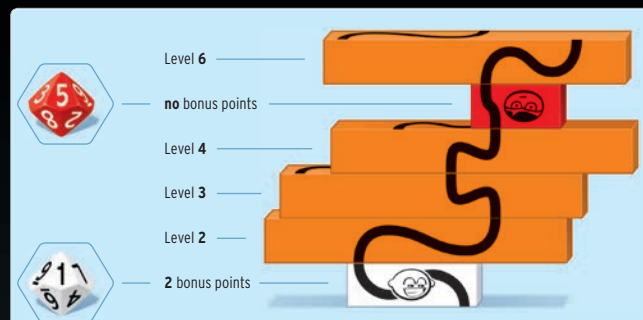
4. Score

If the quickest player's stack was built incorrectly, the player does not score any points and is eliminated from this round. The other players score points bottom up to where they stacked, or up to the incorrectly stacked level (if any). No points are awarded for the first incorrect level and any further levels beyond.

So each player scores one point per level, and BIDDIs are also treated as levels. Scored points are noted on the score pad in the respectively coloured column.

Bonus points for the quickest player:

The quickest player scores one point for each correctly stacked level and in addition another two bonus points for each smiling BIDDI. The bonus points are recorded on the score pad in the area designated for bonus points. If the face is upside down or on the other side of the stack, the player does not gain any bonus points for this BIDDI.



Example: Peter's stack is made up of six levels (4 blocks, two BIDDIs), earning him 6 points. Peter finishes the round first, has built correctly and gains 2 bonus points for the white smiling BIDDI. The result: $6 + 2 = 8$ points.

STACK BIDDI	Barbara	Peter	Rolf	Lea
6	5	6	2	4
7				5

After the score has been noted, the players start the next round by building a new stack that is one level higher.

Play continues clockwise and the next player rolls the dice.

WINNING THE GAME

After seven rounds each player's scored points are counted by the oldest player. The player with the most points wins the game. In the event of a tie, the player with more bonus points wins.

Game Design:
Grzegorz Rejchtman

Graphic Design:
Oliver Freudenreich

Editor: Rolf Mutter

Exclusive Distribution:
Carletto GmbH, D-63128 Dietzenbach, www.carletto.de
Carletto AG, CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch

www.gamefactory-spiele.com

