

# Krumme10 – Spielanleitung

Kartenspiel | 2 bis 6 Spieler | 8+ Jahre | Autoren: Florian Sixt & Jürgen Adams

aktuelle Anleitung uvm.: [www.vielspiel.com](http://www.vielspiel.com)



## Learning by Doing ^^

### 1. Spielmaterial:

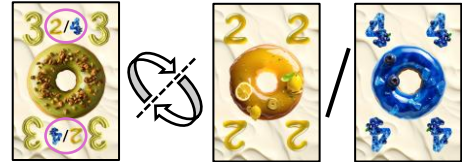
- ✓ 54 **doppelseitige** Spielkarten:
- ✓ Es gibt Zahlen von **0 bis 5**.
- ✓ Auf der anderen Seite ist immer eine um eins höhere oder um eins niedrigere Zahl.
- ✓ Die einzige Ausnahme ist die Kombi 0 & 5.



54 doppelseitige Spielkarten (Zahlen von 0 bis 5)

### 2. Spielvorbereitungen:

- ✓ Mischt alle Karten und bildet daraus einen Nachziehstapel.  
*Welche Seiten dabei nach oben zeigen ist zufällig.*
- ✓ Teilt jedem Spieler **drei Karten** aus.
- ✓ Jeder Spieler legt seine drei Karten vor sich auf den Tisch **ohne** sich deren Rückseiten anzusehen!



Auf der Rückseite einer 3 ist also immer entweder **eine 2 oder eine 4**.

### 3. Eure drei Karten...

- ✓ ...dürft ihr nur von oben ansehen, die Rückseiten kennt ihr nicht.
- ✓ ...dürfen jederzeit von euch umsortiert aber nicht umgedreht werden.

## Rückseitiges Spielen

**!!! Wichtige Grundregel !!!** Die Rückseiten der vor euch liegenden Karten dürfen nicht angesehen werden.

Aber: Jede Karte kann – ohne vorher auf die Rückseite zu schauen (!) – **immer auch rückseitig** gespielt werden. Dafür wird die Karte kurz vor dem Hinlegen auf die andere Seite gedreht (geflippt). Immer wenn Du eine Karte zu Deinen Punkten legst, darfst Du sie ebenfalls flippen. Ein **Zurückflippen** ist generell **nie** erlaubt!

*Doppelseitige Darstellung: die oberen 3/5 stellen die nach oben zeigende Kartenseite (Vorderseite) dar.*

**Vorderseiten**  **Rückseiten** 



Die Vorderseiten der Karten sehen **alle Spieler jederzeit im Spiel**.

Die Rückseiten der Karten dürfen **nicht angeschaut** werden!



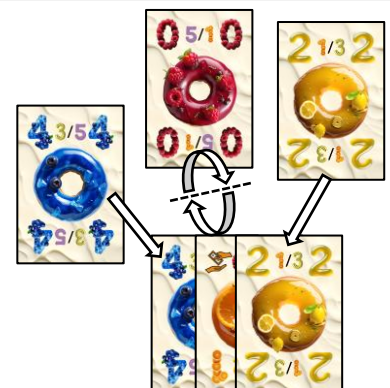
Jede Karte kann stets **normal...**

**...oder rückseitig** gespielt werden!

### 4. Jeder Spieler spielt reihum eine Karte.

*Startspieler ist, wer zuletzt einen ungeraden Geburtstag hatte.  
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.*

- ✓ Die Karten werden in eine gemeinsamen Auslage gespielt.
- ✓ Es **muss genau eine** Karte gespielt werden.
- ✓ Auch rückseitiges Spielen ist möglich (s.: „Rückseitiges Spielen“).
- ✓ Nach eurem Zug zieht ihr eine Karte vom Nachziehstapel.
- ✓ So habt ihr immer drei Karten vor euch liegen.



## 5. Die gemeinsame Auslage...

- ✓ Die nach oben weisenden Kartenwerte **werden aufaddiert**.  
*Die abgelegten Karten sollen leicht versetzt platziert werden:  
So seht ihr immer, welche Summe die Auslage gerade hat.*



## 6. ...soll eine Summe von 10 erreichen.

- ✓ Wer die Auslage auf **exakt 10** bringt, legt sich die zuletzt gespielte Karte zu seinen Punkten – die Karte bringt entsprechend ihres nach oben weisenden Kartenwerts Siegpunkte.  
*Dabei darf diese Karte optional geflippt beiseite gelegt werden.  
Achtung! Das kann auch schief gehen und die Punkte verringern.*
- ✓ Alle anderen Karten kommen auf den sogenannten Abwurfstapel.\*



## 7. Hoppla, wir sind über der 10!?

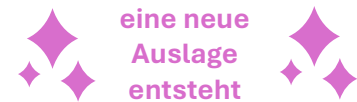
- ✓ Wird die 10 überschritten, wird die Auslage aufgelöst.\*
- ✓ **Jeder Spieler außer dem Verursacher des Übertritts** sowie ggf. seinen Teammitgliedern darf dann in Spielreihenfolge **„punkten“**.
- ✓ Das „Punkten“: Lege die niedrigste Deiner drei Karten (Vorderseite zählt) zu Deinen Punkten. Du darfst diese Karte dabei flippen. Ziehe dann sofort eine Karte nach, damit Du wieder 3 Karten hast.



\*Auf den **Abwurfstapel** kommen alle Karten, die nicht zu den Punkten der Spieler gelegt werden bspw. wenn der Auslage aufgelöst wird.

## 8. Nach Auflösen der Auslage...

- ✓ ...wird beim nächsten Spieler in Spielreihenfolge weitergespielt.
- ✓ Auch die sich neu bildende Auslage soll wieder auf eine Summe von exakt 10 gebracht werden.



## Der Sondereffekt der 1

- ✓ Immer wenn Du eine **1 spielst**, darfst Du optional deren **Sondereffekt** nutzen:
- ✓ **Klaue** einem Mitspieler eine seiner drei Karten (Deine Wahl) und spiele sie **sofort**.
- ✓ Du musst die geklaute Karte rückseitig spielen und „haftest“ für die Folgen.
- ✓ Der Wert der gespielten 1 zählt ebenfalls zur Summe der Auslage.
- ✓ Danach zieht der beklautete Spieler vor Dir eine Karte nach.



Die **1** hat einen **Sondereffekt**.

## 9. Spielende

- ✓ Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel sofort.
- ✓ Wer jetzt **die meisten Punkte** hat, gewinnt das Spiel.



## Optionale Regeln

### Die pinke 4

- ✓ Immer wenn **durch rückseitiges** Spielen einer 3 oder 5 **eine pinke 4** in die Auslage gelegt wird, **erhöht sich der Zielwert der aktuellen Auslage von 10 auf 15**.
- ✓ Normal gespielte, pinke 4en erhöhen den Zielwert der Auslage dagegen nicht.
- ✓ Weitere pinke 4en erhöhen den Zielwert der Auslage nicht über die 15.
- ✓ Erreichst Du den erhöhten Zielwert von 15, so erhältst Du zusätzlich zu Deiner letztgelegten Karte auch alle offen liegenden, pinken 4en der Auslage als Punkte.
- ✓ Wird die 15 überschritten, **darf** ausnahmsweise **je die höchste** der eigenen Karten **zum Punkten** verwendet werden. Die pinken 4er aus der aktuellen Auslage werden jedoch ganz normal auf den Abwurfstapel geworfen.



Die **pinke 4** hat optional auch einen **Sondereffekt**.

Spielvarianten

1. Teamplay



Bei 4 bis 6 Spielern wird **empfohlen** in **Teams** zu spielen:

- ✓ Die Teamaufteilung und Spielreihenfolge ist dabei ABAB, ABCAB oder ABABAB.
- ✓ Die Punkte der Mitglieder eines Teams werden bei Spielende aufaddiert und durch die Anzahl der Teammitglieder geteilt. So hat auch Spieler C bei 5 Spielern eine Chance.
- ✓ Welches Team jetzt die meisten Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.
- ✓ Alle Regeln bleiben ansonsten unverändert

2. Zu kurz?



Wenn euch das Spiel **zu schnell vorbei** geht:

- ✓ Wenn der Nachziehstapel zum ersten Mal aufgebraucht ist, mischt den Abwurfstapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.
- ✓ Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel zum zweiten Mal aufgebraucht ist.

3. Showdown



Wenn es am Schluss **noch einmal spannend** werden soll:

- ✓ Das Spiel endet mit Aufbrauchen des Nachziehstapels **noch nicht sofort**. Ihr spielt weiter, bis ihr **alle** eure Karten gespielt habt. Karten werden nicht mehr nachgezogen.
- ✓ Wer nicht Spielen oder Punkten kann, wird in Spielreihenfolge übersprungen.

Erläuterungen



Klaust Du mithilfe dem Effekt der 1 **eine 0 oder eine 2**, so kommt diese geklaute Karte **in 1/2 der Fälle ebenfalls als 1** ins Spiel. Du **darfst** dann eine weitere Karte klauen.

1. Die Verkettung von 1ern

- ✓ Klaust Du mit einer 1 eine 0 oder eine 2, so kommt dadurch in der Hälfte der Fälle **eine weitere 1** in die Auslage.
- ✓ Den Effekt der **neuen 1** darfst Du jetzt ebenfalls nutzen, um **eine weitere Karte** zu klauen.
- ✓ Diese „Verkettung von 1ern“ darfst Du so lange fortsetzen, bis Du keine weitere 1 mehr in die Auslage spielst.

**Achtung!** Eine von Dir geklaute Karte musst Du immer sofort und immer rückseitig spielen! Du kannst also nicht einfach alle sichtbaren 1er Deiner Mitspieler\*innen der Reihe nach klauen.



**1er-Kette:** Klauen möglich, **bis keine 1** mehr kommt.

2. Das Nachziehen von Karten

Rechts ist ein Beispiel, wie Nachgezogen wird. Schauen wir uns die Situation nach Almas Zug an: Alma spielte eine 1, klaute nacheinander zwei rückseitige 1en von Bernie und hoffte auf eine weitere rückseitige 1 unter Carlas 2. Allerdings lag hier eine 3. Die Auslage war damit bei einer Summe von 12. In Spielreihenfolge durften Bernie und dann Carla punkten. Bernie durfte dann als erster auf drei Karten nachziehen, danach Carla und zuletzt erst Alma.



Alma hat durch eine 1er Kette **insgesamt vier Karten** in die Auslage gespielt, diese jedoch dadurch auf  $\Sigma=12$  gebracht.