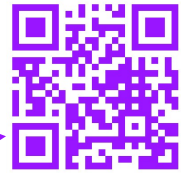


Krumme20 – Merkhilfe

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



1. Um was geht's?

- ✓ Ihr spielt reihum auf den **gemeinsamen Ablagestapel (B)**. www.vielspiel.com
- ✓ Die nach oben zeigenden Kartenwerte werden **aufaddiert**.
- ✓ Wer den Ablagestapel auf **exakt 20** bringt, behält die dafür verwendete Karte (*pers. Punktestapel (E)*).
- ✓ Diese Karte bringt entsprechend ihres nach oben weisenden Kartenwerts Punkte.

aktuelle Anleitung uvm.:

www.vielspiel.com

2. Die Spielkarten...

- ✓ ...sind **doppelseitig** bedruckt. Die Zahl auf Vorder- und Rückseite unterscheidet sich immer um 1.
- ✓ Ausnahmen: Die Kombination aus 0 und 5, sowie aus 3 und 3 (Doppeldreier).

3. Wo liegen Karten? A) Nachziehstapel B) Ablagestapel C) Abwurfstapel D) Persokarten E) Punktestapel

4. Karteneffekte... ...können optional beim Spielen einer entsprechenden Zahl ausgelöst werden.

0: eine Karte **umdrehen** (D, E)

1: eine Karte **klauen** (A, C, D (fremd)*, E (eigener))

2: zwei Karten **nachziehen** (A)

3: eine spielen, beliebig viele **3er abwerfen** (B, C)

4: nächsten Spieler **aussetzen lassen** (*)

5: kann **als zweite Karte** gespielt werden, wenn das den Ablagestapel auf exakt 20 bringt (B)

(*) Geschädigter darf eine Karte nachziehen, wenn bereits 5 Persokarten, stattdessen Punkte wie bei Foul

5. Wann nachziehen?

- ✓ Kein standardmäßiges Nachziehen jeden Zug! Nachziehen erst, wenn keine Persokarte mehr da (auf 3)
- ✓ Ansonsten: Nachziehen möglich durch Karteneffekte (der 1 oder 2) oder als Entschädigung (*)

!!! Wichtige Grundregel !!! Die Rückseiten der Persokarten dürfen im laufenden Spiel 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).

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

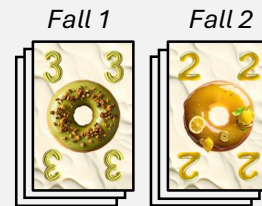
einmal  danach 



Einmalig beim Austeilen oder Ziehen: Rückseite der neuen Karte(n) ansehen.



Im laufenden Spiel dürfen die Rückseiten der Karten **nicht angeschaut** werden!



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



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

6. Sammeln Kombis bei den Persokarten (quasi Nebenaufgaben zum Ablagestapel):

- ✓ Eine solche Kombo **direkt vor** oder **nach** eigenem Zug erfolgreich **vorzeigen** -> Siegpunkte erhalten.
- ✓ **3 Doppeldreier:** 3 mal doppelseitig mit einer 3 bedruckte Karten vorzeigen -> 9 Siegpunkte.
- ✓ **Summe 20:** Alle pers. Karten ergeben exakt Summe 20 -> höchste Karte verdoppelt als Siegpunkte.

7. Foul (Fehler: beim Spielen einer Karte / Vorzeigen einer Kombi / Ablagestapel auf über 20 bringen)

- ✓ Jeder Gegenspieler darf niedrigste eigene Persokarte sofort auf Punktestapel legen (ohne Flippen!).

8. Wer gewinnt das Spiel?

- ✓ Standard: **mindestens 21 Siegpunkte** erreichen.
- ✓ Teamspiel: je Teammitglied **mind. 11 Siegpunkte** erreichen (Verteilung egal).



Spielziel

