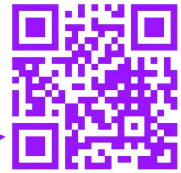


Krumme10 – Spielanleitung

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



aktuelle Anleitung uvm.:
<https://www.vielspiel.com>

Learning by Doing ^^

1. Spielmaterial:

- ✓ 54 doppelseitige Spielkarten:

9x Kombi 0 & 5

9x Kombi 2 & 1

9x Kombi 4 & 3

9x Kombi 1 & 0

9x Kombi 3 & 2

9x Kombi 5 & 4



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!



Deine drei Karten liegen
vor Dir auf dem Tisch.

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 dann nicht mehr erlaubt!

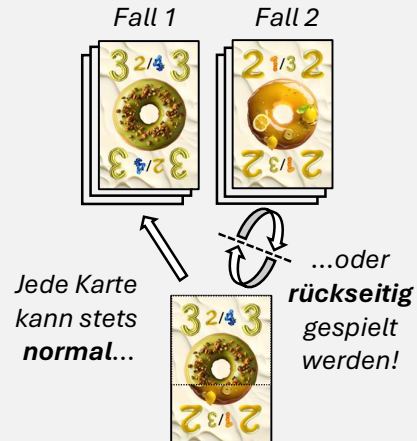
Doppelseitige Darstellung: die oberen 3/5 stellen die nach oben zeigende Kartenseite (Vorderseite) dar.

Vorderseiten  **Rückseiten** 



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

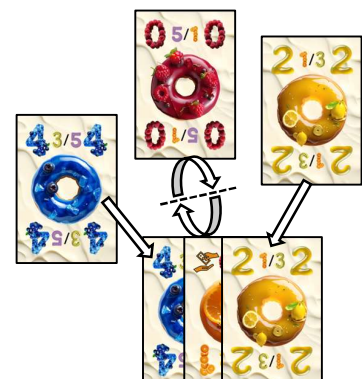
Die Rückseiten der Karten dürfen **nicht angeschaut** werden!



4. Jeder Spieler spielt reihum eine Karte.

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

- ✓ Die Karten werden auf einen gemeinsamen Ablagestapel 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. Der Ablagestapel...

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



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

- ✓ Wer den Ablagestapel 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!?

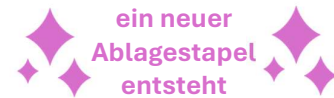
- ✓ Wird die 10 überschritten, wird der Ablagestapel aufgelöst.*
- ✓ **Jeder Spieler außer dem Verursacher des Übertritts** sowie ggf. seinen Teammitgliedern darf dann in Spielreihenfolge „punkten“.
- ✓ Das „Punkten“: Lege die niedrigste Deiner drei Karten (Vorderseite zählt) zu Deinen Punkten. Du darfst 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 Ablagestapel aufgelöst wird.

8. Nach Auflösen des Ablagestapels...

- ✓ ...wird beim nächsten Spieler in Spielreihenfolge weitergespielt.
- ✓ Auch der sich neu bildende Ablagestapel 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 des Ablagestapels.
- ✓ Danach zieht der beklauete 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.



10. 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



11. 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.