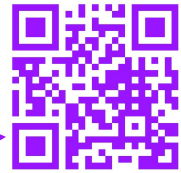


Die Basics – Krumme 20 – Anleitung 1/3

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



Tipp: Spielt bei 4 bis 6 Spielern in der Team-Variante (in der Anleitung 3/3 erklärt).

aktuelle Anleitung uvm.:
www.vielspiel.com

Learning by Doing ^^

1. Legt 44 der 54 Spielkarten bereit

- ✓ Die 10 doppelseitig mit je einer 3 bedruckten Karten **sortiert ihr aus**.
- ✓ Legt die Spielrichtungskarte bereit, ihr spielt das **ganze Spiel im Uhrzeigersinn**.
- ✓ Die Hilfskarten braucht ihr erst in den folgenden Teilen der Anleitung.



3 auf **beiden**
Seiten?
-> aussortieren



54 Spielkarten, doppelseitig bedruckt (0,1,2,3,4,5)



1 Spielrichtungs- & 6 Hilfskarten



2. Mischt alle Spielkarten und bildet daraus einen Nachziehstapel.

- ✓ Welche Seiten dabei nach oben zeigen, ist zufällig.

3. Teilt jedem Spieler drei persönliche Karten aus.

- ✓ Legt eure persönlichen Karten vor euch auf den Tisch.
- ✓ Ihr dürft euch kurz die Rückseiten eurer Karten anschauen.



Deine persönlichen 3 Karten
liegen vor Dir auf dem Tisch
(beispielhafte Abbildung).

4. Eure persönlichen Karten...

- ✓ ...seht ihr im laufenden Spiel nur noch von der oberen Seite.
- ✓ ...dürfen jederzeit von euch umsortiert werden.

Rückseitiges Spielen

!!! Wichtige Grundregel !!! Die Rückseiten der Karten 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: obere ¾ stellen die nach oben zeigende Kartenseite dar, das untere ¼ die untere

einmal



danach verboten

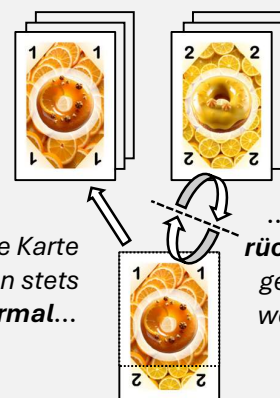


Einmalig beim Austeilen
oder Ziehen: Rückseite der
neuen Karte(n) ansehen

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

Fall 1

Fall 2

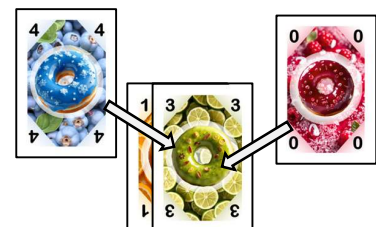


Jede Karte
kann stets
normal...

...oder
rückseitig
gespielt
werden!

5. Jeder Spieler spielt reihum eine Karte.

- ✓ Startspieler ist, wessen persönliche Karten aufaddiert die höchste Summe haben. Dabei zählen nur die nach oben weisenden Seiten.
- ✓ Bei Gleichstand lost ihr den Startspieler einfach aus.
- ✓ Die Karten werden auf einen gemeinsamen Ablagestapel gespielt.
- ✓ Es **muss genau eine** Karte gespielt werden.
- ✓ Auch rückseitiges Spielen ist möglich (s.: „Rückseitiges Spielen“).

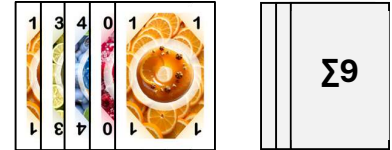


Nachziehen von Karten

- ✓ Erst wer **keine persönlichen** Karten mehr hat, **zieht sofort** wieder auf die Startanzahl von **3 Karten nach**.
- ✓ Wer noch mindestens eine persönliche Karte hat, darf noch nicht nachziehen.
- ✓ Das Nachziehen von Karten läuft immer in gleicher Weise ab, wie es unter 3. und 4. beschrieben ist.

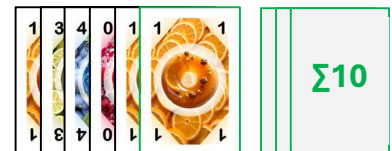
6. Der Ablagestapels...

- ✓ 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.*



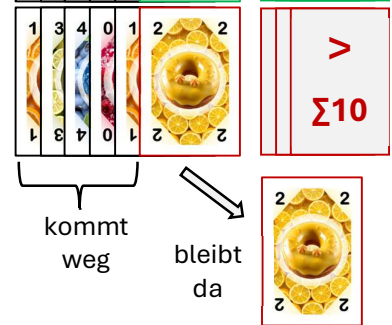
7. ...soll eine Summe von 10 erreichen.

- ✓ Wer die Kartenwertsumme des Ablagestapels auf **exakt 10** bringt, darf die zuletzt gespielte Karte behalten – diese bringt entsprechend ihres nach oben weisenden Kartenwerts Siegpunkte.
- ✓ Es wird beim nächsten Spieler in Spielreihenfolge weitergespielt.
- ✓ Erneut wird versucht, den sich neu bildenden Ablagestapel auf Summe = 10 zu bringen.



8. Hoppla, wir sind über der 10!?

- ✓ Wird die 10 überschritten, bekommt niemand Siegpunkte.
- ✓ Nur die zuletzt gespielte Karte bleibt liegen.*
- ✓ Diese Karte ist damit die erste Karte eines neuen Ablagestapels.



*Alle anderen Karten werden auf den sogenannten **Abwurfstapel** gelegt. Sobald der Nachziehstapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und wird so zum neuen Nachziehstapel.

9. Wer gewinnt das Spiel?

- ✓ Wer zuerst **mindestens 11 Siegpunkte** erreicht, **gewinnt** das Spiel.



Mit Teil 2/3 der Anleitung geht es dann so richtig los :D

- ✓ Die wichtigsten Neuerungen sind dabei:
 - Jede Zahl bietet eine **Sonderaktion**, die vom legenden Spieler optional ausgelöst werden kann.
 - Erhöhter Zielwert (20)** des Ablagestapels (anstatt wie hier 10).
 - Management der eigenen Karten dank Nachzieheffekte von Karten und Spielsituationen.
 - Einführung von „**Fouls**“, wie z.B., den Ablagestapel über seinen Zielwert (20) zu bringen!
 - Zusätzliche Möglichkeiten Siegpunkte zu erlangen.
 - Gelegenheit bei Fouls von Mitspielern
 - „Sammelquests“ bei den eigenen Karten



Nützliche Symbole!

- ✓ Damit ihr es bei den folgenden Anleitungen (Teil 2/3 und Teil 3/3) nicht so schwer habt:
- ✓ Prägt euch die folgenden Symbole (auch auf den Hilfskarten abgebildet) schon einmal ein ^^



Nachzieh-
stapel



Ablage-
stapel



Abwurf-
stapel



persönliche
Karten



Punkte-
stapel



ich als
Spieler



ein Mit-
spieler



also
z.B.:

meine persön-
lichen Karten