

Weiter geht's! – Krumme20 – Anleitung 2/3

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



aktuelle Anleitung uvm.:
www.vielspiel.com

Weiter geht's! ^^

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

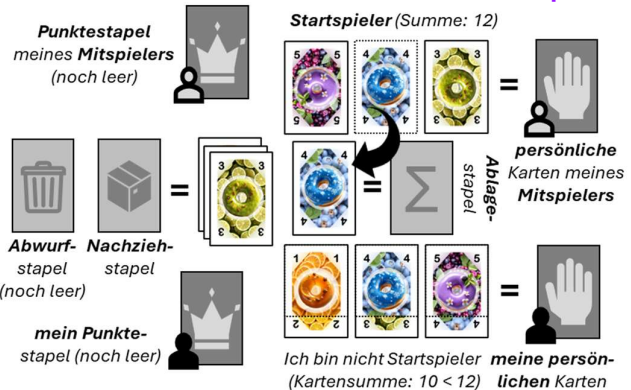
1. Vorbereitungen

- ✓ Mischt alle 54 Spielkarten und teilt jedem Spieler **seine 3 persönlichen Karten** aus.
- ✓ Legt die Spielrichtungskarte (braune Seite nach oben) bereit, ihr **spielt** im Uhrzeigersinn.
- ✓ **Zudem erhält jeder Spieler eine Hilfskarte.**
- ✓ **Diese zeigt als Übersicht die neuen Regeln.**

Rechts ist ein Spielbeginn bei 2 Spielern gezeigt, dabei sind auch die Symbole der Hilfskarten verwendet worden. Karten mit mir unbekannter Rückseite sind in der einseitigen Darstellungsform gezeigt.



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



1 Spielrichtungs- & 6 Hilfskarten

Anleitung 1/3

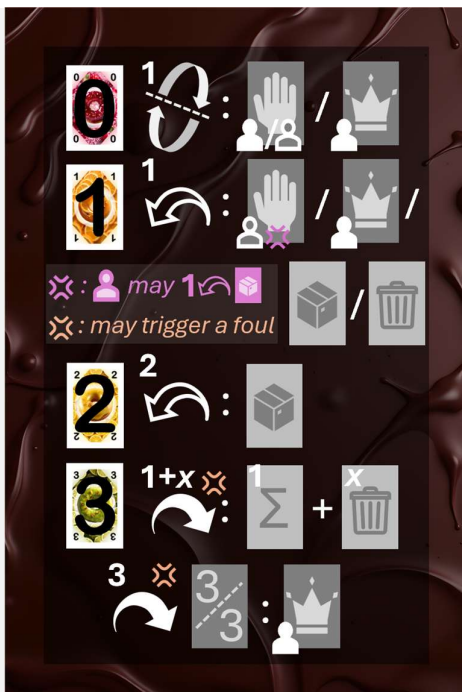
2. Eigentlich ist alles wie immer...

- ✓ Startspieler ist, wer die höchsten persönlichen Karten hat.
- ✓ Ihr spielt wie gehabt reihum **obligatorisch** je eine eurer Karten.
- ✓ Der Ablagestapels hat einen **Zielwert von 20** (nicht mehr 10).
- ✓ Nachziehen der persönlichen Karten auf 3, erst wenn **keine** mehr da.



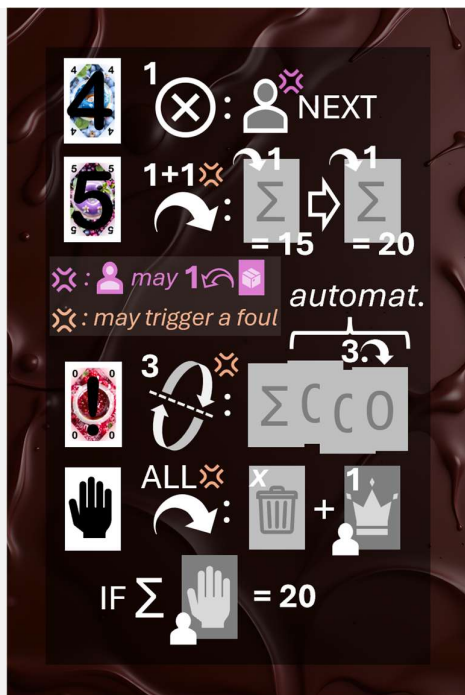
3. ...aber jede Karte ermöglicht eine Sonderaktion!

- ✓ Das Spielen einer Karte auf den Ablagestapel ermöglicht eine **Sonderaktion**, diese **muss** dafür beim Spielen **angekündigt** werden.
- ✓ Die dann auf dem Ablagestapel **nach oben** zeigende Zahl zählt.
- ✓ Das Auslösen einer Sonderaktion ist **immer freiwillig**.



4. Erklärung der Sonderaktionen (Zahlen 0 bis 3)

- ✓ **0:** Ich darf sofort **eine Karte dauerhaft umdrehen**. Gültige Ziele sind dabei a) eine meiner persönlichen Karten, b) eine persönliche Karte eines Mitspielers oder c) eine Karte meines Punktestapels. Liegt letztere quer auf dem eigenen Punktestapel, bleibt sie quer liegen und zählt damit weiter doppelt.
 - ✓ **1:** Ich darf sofort **eine Karte ziehen** und zu meinen persönlichen Karten legen. Gültige Ziele sind dabei a) eine persönliche Karte eines Mitspielers, b) eine Karte von meinem Punktestapel, c) die oberste Karte des Nachziehstapels oder d) die oberste Karte des Abwurfstapels.
 - ✓ **2:** Ich darf sofort **bis zu zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen** und zu meinen persönlichen Karten legen (max. auf 5).
 - ✓ **3:** Wenn ich eine 3 spiele, darf ich danach **beliebig viele weitere 3en einzeln abwerfen**. Die erste 3 kommt also auf den Ablagestapel, alle weiteren auf den Abwurfstapel.
- 3/3:** Direkt **vor** oder direkt **nach** meinem Zug kann ich **genau drei 3er** (auf beiden Seiten eine 3) von meinen persönlichen Karten vorzeigen und auf meinen Punktestapel legen. Habe ich dadurch für den Moment keine persönlichen Karten mehr, zählt eine davon doppelt (kommt quer auf den Punktestapel).



5. Erklärung der Sonderaktionen (Zahlen 4, 5 und Effekte)

- ✓ **4:** Ich darf den nächsten Spieler in Spielreihenfolge aussetzen lassen. ✖ Er kann dadurch keine Aktionen ausführen mit Ausnahme der Entschädigungsaktion (✖).
- ✓ **5:** Wenn der Ablagestapel bei einer Summe von exakt 15 liegt, darf ich **ausnahmsweise eine 5 spielen, auch wenn das die zweite gespielte Karte in meinem Zug ist**. ✖ Dadurch bringe ich den Ablagestapel auf eine Summe von 20 und lege diese 5 (ggf. quer = verdoppelt) auf meinen Punktestapel.
- ✓ **!:** Sobald die dritte 0 in direkter Folge auf den Ablagestapel gespielt wird, werden alle drei 0en sofort auf ihre Rückseiten gedreht. Diese Werte gelten dadurch jetzt für die Summe des Ablagestapels. Wer die dritte 0 gespielt hat, haftet für die neue Summe des Ablagestapels. ✖ Die Sonderaktionen der dadurch sichtbaren Rückseiten können nicht zusätzlich zu jener der zuletzt gespielten 0 ausgelöst werden.
- ✓ **Σ20:** Wenn alle meine persönlichen Karten eine Summe von exakt 20 besitzen (alle Vorder- oder alle Rückseiten), kann ich diese analog zu den 3/3en vorweisen. ✖ Die höchste Karte lege ich quer auf meinen Punktestapel, der Rest wird abgeworfen.

6. Ich fordere eine Entschädigung!

- ✓ Immer wenn ein Spieler durch eine **Sonderaktion (1 oder 4)** eine seiner persönlichen Karten verliert oder aussetzen muss, bekommt er **im Gegenzug eine Entschädigung**. ✖
- ✓ Der betroffene Spieler **darf sofort eine Karte ziehen** (muss aber nicht).

Wer durch eine 4 aussetzen muss und bereits 5 persönliche Karten hat, darf stattdessen sofort die kleinste seiner persönlichen Karten auf seinen Punktestapel legen (✖: **Oberseite bleibt oben**). Bei mehreren kleinsten persönlichen Karten (z.B. zweimal eine 0) darf eine der beiden vom betroffenen Spieler ausgesucht werden (ohne auf die Rückseite zu schauen).



7. Hoppla, so geht es aber nicht: Was ist ein Foul und zu was führt es?

- ✓ Auf den Hilfskarten und in obigem Regeltext ist an manchen Stellen das folgende Symbol abgebildet: ✖. In diesen Fällen **löst eine falsch ausgeführte Aktion ein Foul aus**.
- ✓ Immer wenn ein Spieler ein Foul auslöst, dürfen alle anderen Spieler (in aktueller Spielreihenfolge) sofort die niedrigste ihrer persönlichen Karten auf ihren Punktestapel legen. ✖

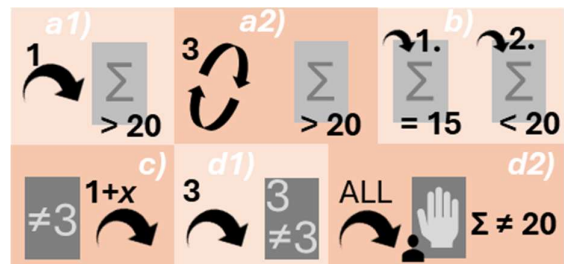
Weitere Konsequenzen eines Fouls sind:

- ✓ Unrechtmäßig auf **Punktestapel** gelegte Karten werden stattdessen **abgeworfen**.
- ✓ Unrechtmäßig auf den Ablagestapel gespielten Karten **bleiben dort liegen**.
- ✓ Unrechtmäßig abgeworfene Karten bleiben auf dem Abwurfstapel liegen.



8. Auflistung aller Fouls. Ein Spieler...

- ...bringt den Ablagestapel auf eine Summe > 20...
 - ...durch das Spielen einer Karte ≠ 0.
 - ...durch den Effekt der dritten 0 in Folge (!).
- ...spielt auf Σ15 eine zweite Karte, allerdings keine 5.
- ...wirft als Sonderaktion der 3 eine Karte ≠ 3 ab.
- ...weist falsche Karte(n) vor (3/3 oder Σ20 Sammlung).



9. Praxisbeispiel Entschädigung & Foul

- Adam, Bertie und Caro sind in einer laufenden Runde.
- Adam spielt eine 4 auf den Ablagestapel.
- Er sagt, der nächste Spieler (Bertie) soll aussetzen. ✖
- Bertie darf daher sofort eine Karte nachziehen.
- Caro spielt eine 2 und zieht bis zu zwei Karten nach.
- Sie nutzt die Sonderaktion der 5, spielt jedoch eine 4. ✖
- Foul! Adam und Bertie dürfen ihre kleinste persönliche Karte auf ihren eigenen Punktestapel legen (✖).

Ablagestapel

Σ = 9
 Σ = 13 (9+4)
 Σ = 13
 Σ = 13
 Σ = 15 (13+2)
 Σ = 19 (15+4)
 Σ = 19
 Σ = 19

Bei wem liegt der Ball?

Adam (normal am Zug)
 Adam (normal am Zug)
 Adam (Sonderaktion der 4)
 Bertie (Entschädigung)
 Caro (normal am Zug)
 Caro (Sonderaktion der 5)
 Adam, dann Bertie (als Folge des Fouls von Caro)