



KRUMME10 – SHORT SUMMARY



2 TO 6 PLAYERS | 10+ YEARS | DESIGNERS: FLORIAN SIXT & JÜRGEN ADAMS

KRUMME10 – A DELICIOUS CARD GAME

DONUTS IN KRUMME10 ARE PRIMARILY FOR STACKING, NOT FOR EATING!

DONUT BY DONUT, THE DONUT TOWER GROWS. WHO CAN COMPLETE IT AND GRAB THE HIGHEST TREAT? BUT WATCH OUT! IF YOU STACK TOO HIGH, THE TOWER COLLAPSES, AND IN THE CHAOS, YOUR OPPONENTS WILL SECRETLY EAT THEIR OWN DONUTS WHILE YOU ARE LEFT WITH AN EMPTY STOMACH.

KRUMME10 IS AN ENTERTAINING CARD GAME THAT MIXES A BIT OF TACTICS WITH A LARGE PUSH-YOUR-LUCK ELEMENT. TIME AND AGAIN, YOU FACE 50/50 CHANCES. DO YOU TAKE THE SAFE POINTS NOW, OR DO YOU WANT MORE? DO YOU CREATE THE JACKPOT NOW, OR ARE YOU AFRAID THAT YOUR OPPONENTS WILL BENEFIT FROM IT?



KRUMME10 – KURZINFO



2 BIS 6 SPIELER | 10+ JAHRE | AUTOREN: FLORIAN SIXT & JÜRGEN ADAMS

KRUMME10 – EIN KÖSTLICHES KARTENSPIEL

DONUTS SIND IN KRUMME10 PRIMÄR ZUM STAPELN DA, NICHT ZUM ESSEN!

DONUT UM DONUT WÄCHST DER DONUT-TURM. WER KANN IHN VOLLENDEN UND SCHNAPPT SICH DIE HÖCHSTE LECKEREI? DOCH VORSICHT! STAPELT IHR ZU HOCH, SO BRICHT DER TURM ZUSAMMEN UND IM TUMULT VERSPEISEN EURE MITSTREITER*INNEN HEIMLICH IHRE EIGENEN DONUTS, WÄHREND IHR MIT HUNGRIGEM MAGEN ZURÜCKBLEIBT.

KRUMME10 IST EIN KURZWEILIGES KARTENSPIEL, DAS GUTE TAKTIK MIT EINER GUTEN PORTION PUSH-YOUR-LUCK VERMENGT. IMMER WIEDER STEHT IHR VOR 50/50 CHANCEN. NEHMT IHR JETZT DIE SICHEREN PUNKTE ODER WOLLT IHR NOCH EINEN MEHR? JETZT DEN JACKPOT ERZEUGEN ODER HABT IHR ANGST, DASS EURE MITSPIELER*INNEN DAVON PROFITIEREN?



Krumme10 – Game Rules



Deutsche Anleitung folgt im Anschluss an die englische.



Card Game | 2 to 6 Players | 8+ Years | Designers: Florian Sixt & Jürgen Adams

Learning by Doing ^^

latest game instructions & more: www.vielspiel.com

1. Game Components:

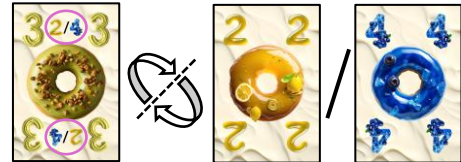
- ✓ 54 **double-sided** playing cards:
- ✓ They feature numbers from **0 to 5**.
- ✓ The flip side always shows a number that is either one higher or one lower.
- ✓ The only exception is the combo of 0 & 5.



54 double-sided playing cards (numbers from 0 to 5)

2. Game Setup:

- ✓ Shuffle all cards to form a draw pile.
Which sides face up is random.
- ✓ Deal **three cards** to each player.
Each player places their three cards side by side on the table in front of them **without looking at their backs!**



For example, **the back of a 3** is always **either a 2 or a 4**.

3. Your Three Cards...

- ✓ ... may only be viewed from the top; you do not know what is on the back.
- ✓ ... can be rearranged by you at any time, but they must not be flipped over.

Playing the Back Side

!!! Important Basic Rule !!! You are never allowed to look at the back of the cards in front of you.

However: Any card can always be played from its back side – without looking at the back beforehand (!). To do this, flip the card over to the other side just before placing it down. Whenever you add a card to your points, you may also flip it. Flipping a card back is strictly forbidden at all times!

Double-sided layout: the top 3/5 represent the card side facing up (front side).

Front Sides



Back Sides



The front sides of the cards are visible to **all players at all times** during the game.

The back sides of the cards **must not** be looked at at any time during the game!

Case 1 Case 2



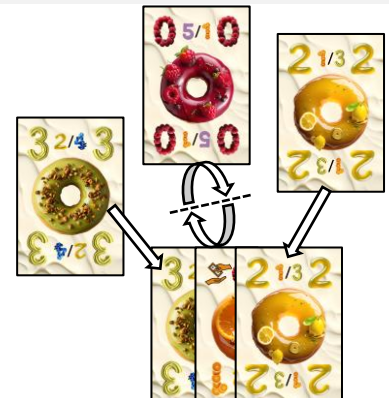
Any card can always be played normally...

...or from its back side!

4. Gameplay (Playing Turns).

The first player is the one who most recently had an odd-numbered birthday.

- ✓ Cards are played into a shared display..
- ✓ You must play **exactly one card**.
- ✓ You may also play cards face down (see “Playing the Back Side”).
- ✓ After your turn, draw a card from the draw pile.
- ✓ This way, you always have three cards in front of you.



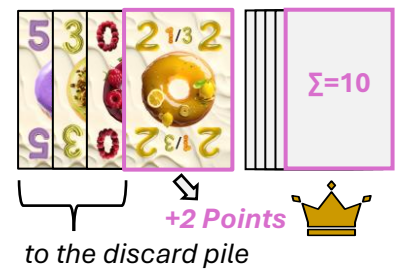
5. The Shared Display...

- ✓ **Add up** the values of the face-up cards.
*Place the discarded cards slightly offset from each other:
That way, you can always see the current total of the display.*



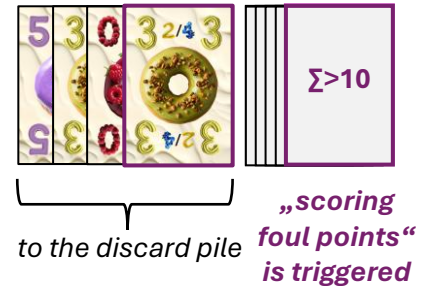
6. ...must reach a Total of 10.

- ✓ The player who brings the display to exactly 10 adds the last card played to their score—the card is worth victory points equal to its face value.
*This card may optionally be flipped over and set aside.
Warning! This can also backfire and reduce your points..*
- ✓ All other cards go to the discard pile.*



7. Oops, we've gone over 10!?

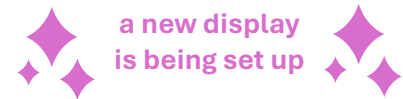
- ✓ If the total exceeds 10, the display is cleared.*
- ✓ **Every player** except the one who caused the overflow – and, if applicable, their teammates – may then „score foul points“ in turn order.
- ✓ **“Scoring Foul Points“**: Add the lowest of your three cards (face up) to your score. You may flip this card over. Then immediately draw a card so that you have 3 cards again.



*All cards that are not added to the players' scores—for example, when the display is cleared—are placed in the discard pile.

8. After clearing the display...

- ✓ ... play continues with the next player in turn order.
- ✓ The new display must also be set to a total of exactly 10.



The Special Effect of the 1s

- ✓ **Whenever you play a 1**, you may **optionally** use its **special effect**:
- ✓ **Steal** one of another player's three cards (your choice) **and play it immediately**.
- ✓ You **must** play the stolen card **face down** and are “liable” for the consequences.
- ✓ The value of the 1 played also counts toward the display's total.
- ✓ Afterward, the player who was stolen from draws a card **before** you draw.



The 1 has a special effect.

9. End of the Game

- ✓ As soon as the draw pile is empty, the game ends immediately.
- ✓ The player **with the most points** wins the game.



The Special Effect of the 4s

- ✓ **All 4s** (blue and pink): Whenever a 4 is placed **face-up** into the display, the target total for the current display **automatically increases from 10 to 15**. Additional 4s do **not** increase the display's target total beyond 15.
- ✓ **Pink 4s**: In addition, the active player **may** trigger a **change of direction**.
- ✓ If you reach the increased target total of 15, you receive the **“jackpot”** of all face-up pink 4s in the display in addition to your last card played as victory points.
- ✓ However, **if you exceed 15**, your opponents **may**, as an exception, **use any of their own cards to score foul points**. The pink 4s from the current display are, however, discarded to the discard pile as usual.



The pink 4 has an additional special effect.

Game Variations

1. Teampay



With 4 to 6 players, it is **recommended to play in teams**; the rules change as follows:

- ✓ Teams are divided and the order of play is ABAB, ABCAB, or ABABAB.
- ✓ At the end of the game, the points of each team's members are added up and divided by the number of team members. This way, also Player C has a fair chance.
- ✓ The team with the most points wins the game.
- ✓ You can also steal from teammates using the 1s (which might even help them!).
- ✓ If a team commits a foul, only the opposing players score foul points individually.

2. Too short?



If the game feels like **it's over too quickly**:

- ✓ When the draw pile is empty for the first time, shuffle the discard pile and use it to form a new draw pile.
- ✓ The game ends as soon as the draw pile is empty for the second time.

3. Showdown



If you want to keep things exciting **until the very end**:

- ✓ The game **does not end immediately** when the draw pile runs out. You keep playing until you've played **all** your cards. No more cards are drawn.
- ✓ If a player can't play a card or score foul points, they are **skipped** in turn order.

Explanation

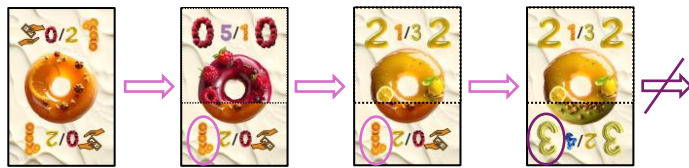


If you **steal a 0 or a 2** using the effect of the 1, that stolen card **will also enter play as a 1** in $\frac{1}{2}$ of the cases. You **may** then steal another card.

1. Chaining 1s:

- ✓ If you steal a 0 or a 2 with a 1, in half of the cases this will add **another 1** to the display.
- ✓ You **may** now also use the effect of the new 1 **to steal another card**.
- ✓ You may continue this "chain of 1s" until you no longer play any more 1s to the display.

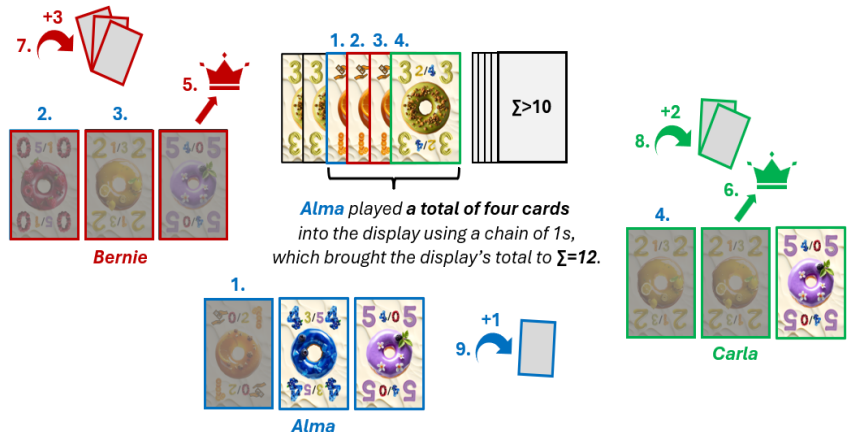
Caution! You **must** always play a card you've stolen immediately and face down! So you can't simply steal all of your opponents' visible 1s one after another but gamble for the back sides.



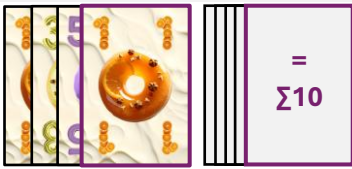
Chain of 1s: You may steal **until you don't hit another 1**.

2. Drawing of Cards

Drawing Example: Let's look at the situation after Alma's turn: Alma played a 1, stole two face-down 1s from Bernie one after the other, and hoped for another face-down 1 under Carla's 2. However, there was a 3 there. The total on the table was now 12. In turn order, Bernie and then Carla were allowed to score. Bernie was then the first to draw three cards, followed by Carla, and finally Alma.



Rule Subtleties



or: **+1 Point** 



+5 Points 

1. Quickly steal a 0...

- ✓ If you play a 1 and the display reaches a total of $\Sigma = 10$ (or $\Sigma = 15$), you can simply let the special effect of the 1 expire and collect your point...
- ✓ ...or you can use the 1's effect and take a risk to score more points.
- ✓ For example, if you steal an open 5, the following can happen:
 1. You must flip the 5 over after stealing it.
 2. It might come into play as 0.
 3. This keeps the total of the display the same.
 4. Now, however, the 0 is the last card played.
 5. So you add the 0 to your points...
 6. ...and of course flip it back to the 5!

2. The pink 4 prevents a Foul

- ✓ If playing a pink 4 causes the display's total to exceed $\Sigma = 10$, this does not count as a foul.
- ✓ The increase in the target total from $\Sigma = 10$ to $\Sigma = 15$ therefore takes place, before the 4 is added to the display's total.



no foul triggered



If you don't have any cards left, you can't play any more.

3. No more cards left...

- ✓ Are you playing the "Showdown" variant?
- ✓ Keep an eye on whether your opponents still have any cards left.
- ✓ If you run out of cards, you can no longer score foul points.
- ✓ This means fouls can go completely unpunished!



Krumme10 – Spielanleitung



English version precedes this section.



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

Learning by Doing ^^

aktuelle Anleitung uvm.: www.vielspiel.com

1. Spielmaterial:

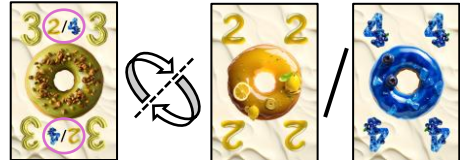
- ✓ 54 **doppelseitige** Spielkarten:
- ✓ Es gibt Zahlen von **0 bis 5**.
- ✓ Auf der anderen Seite ist immer eine um eins höhere oder um eins niedrigere Zahl.
- ✓ Die einzige Ausnahme ist die Kombi 0 & 5.



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!

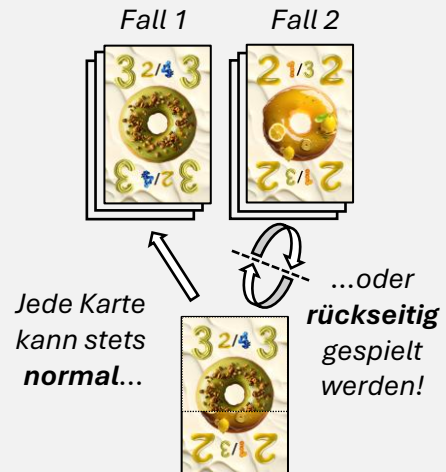
Doppelseitige Darstellung: die oberen 3/5 stellen die nach oben zeigende Kartenseite (Vorderseite) dar.

Vorderseiten **Rückseiten**



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

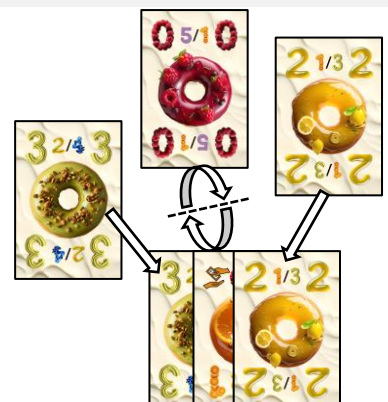
Die Rückseiten der Karten dürfen **nicht angeschaut** werden!



4. Jeder Spieler spielt reihum eine Karte.

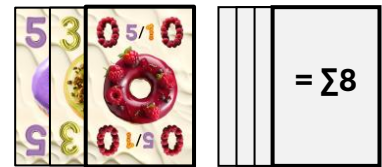
*Startspieler ist, wer zuletzt einen ungeraden Geburtstag hatte.
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.*

- ✓ 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.



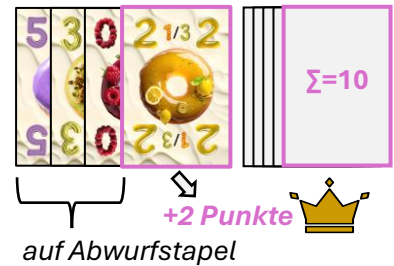
5. Die gemeinsame Auslage...

- ✓ 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.*



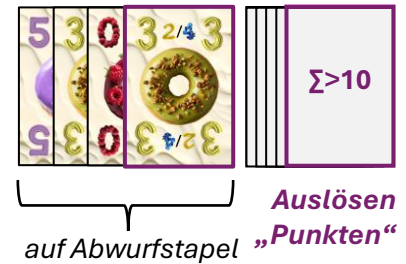
6. ...soll eine Summe von 10 erreichen.

- ✓ 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!?

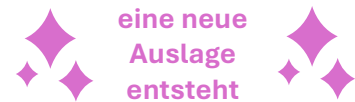
- ✓ Wird die 10 überschritten, wird die Auslage aufgelöst.*
- ✓ **Jeder Spieler außer dem Verursacher des Übertritts** sowie ggf. *seinen Teammitgliedern* darf dann in Spielreihenfolge **„punkten“**.
- ✓ Das „Punkten“: Lege die niedrigste Deiner drei Karten (Vorderseite zählt) zu Deinen Punkten. Du darfst 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 1en

- ✓ **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 beklaute 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.



Der Sondereffekt der 4en

- ✓ **Alle 4en** (blau und pink): Immer wenn eine **4 offen** in die Auslage gelegt wird, **erhöht sich der Zielwert** der aktuellen Auslage automatisch von 10 auf 15. Weitere 4en erhöhen den Zielwert der Auslage **nicht** über die 15 hinaus.
- ✓ **Pinke 4en**: Zusätzlich **darf** der Spieler am Zug **einen Richtungswechsel** auslösen.
- ✓ 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.
- ✓ Überschreitest Du die 15 jedoch, **dürfen** deine Gegenspieler ausnahmsweise **eine beliebige** der eigenen Karten **zum Punkten** verwendet. Die pinken 4er aus der aktuellen Auslage werden jedoch ganz normal auf den Abwurfstapel geworfen.



Die **pinke 4** hat einen **Zusatz-effekt**.

Spielvarianten

1. Teampay



- Bei 4 bis 6 Spielern wird **empfohlen** in **Teams** zu spielen, die Regeln ändern sich wie folgt:
- ✓ Die Teamaufteilung und Spielreihenfolge ist 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.
 - ✓ Mit den 1en dürft ihr auch bei Teammitgliedern klauen (das ihr / ihm kann sogar helfen!).
 - ✓ Begeht ein Team ein Foul, punkten nur alle Gegenspieler*innen und zwar je einzeln.

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.



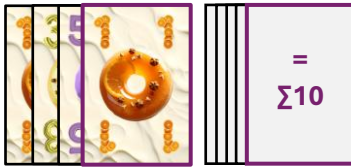
1er-Kette: Klauen möglich, **bis keine 1** mehr kommt.

2. Das Nachziehen von Karten

Nachzieh-Beispiel: Schauen wir uns die Situation nach Almas Zug an: Alma spielte eine 1, klatete 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.



Feinheiten



oder: **+1 Punkt** 



+5 Punkte 

1. Noch schnell eine 0 klauen...

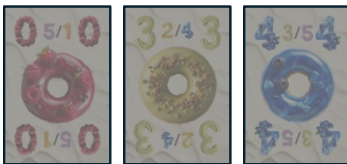
- ✓ Spielst Du eine 1 und erreicht damit die Auslage eine Summe von $\Sigma = 10$ (bzw. $\Sigma = 15$) so kannst Du den Sondereffekt der 1 einfach verfallen lassen und Deine Punkte nehmen...
- ✓ ...oder Du nutzt den Klau-Effekt und gehst damit ins Risiko für noch mehr Punkte.
- ✓ Klaust Du beispielsweise eine offene 5, kann Folgendes passieren:
 1. Du musst die 5 nach dem Klauen umgedreht spielen.
 2. Auf der Rückseite könnte eine 0 sein.
 3. Dadurch bleibt die Summe der Auslage gleich.
 4. Jetzt ist allerdings die 0 die letztgespielte Karte.
 5. Du nimmst also die 0 zu Deinen Punkten...
 6. ...und drehst sie natürlich dabei wieder auf die 5!

2. Die pinke 4 rettet vor dem Foul

- ✓ Überschreitet durch das Spielen einer pinken 4 die Auslage eine Summe von $\Sigma = 10$, so gilt das nicht als Foul.
- ✓ Die Anhebung der Zielsumme von $\Sigma = 10$ auf $\Sigma = 15$ erfolgt also quasi bevor die 4 zur Summe der Auslage addiert wird.



kein Foul ausgelöst



*Wer keine Karten mehr hat,
kann keine mehr spielen.*

3. Keine Karte mehr da...

- ✓ Spielt ihr mit der Spielvariante „Showdown“?
- ✓ Achtet darauf, ob eure Gegenspieler*innen noch Karten haben.
- ✓ Wer keine Karten mehr hat, kann auch nicht mehr punkten.
- ✓ Fouls können dadurch komplett straffrei bleiben!