

Donut! – Krumme20 – Anleitung 3/3

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



aktuelle Anleitung uvm.:
www.vielspiel.com

Tipp: Empfohlene Spielvarianten sind in dieser Anleitung (3/3) erklärt.

Donut or Do Not! ^^

1. Was kommt denn noch?

- ✓ Wie das Spiel und seine Mechaniken und Sonderaktionen funktioniert, wisst ihr bereits.
- ✓ Anleitung 3/3 klärt **Detailfragen** und stellt die verschiedenen **Spielvarianten** von Krumme20 vor.

- Ab vier Spielern und mehr empfehlen wir beispielsweise, Krumme20 in der **Team-Variante** zu spielen.
- Ist euch Krumme20 zu taktisch oder zu langsam? -> **Glückspilz-Variante** oder **Tempo-Variante**.
- Viele Varianten lassen sich auch problemlos **kombinieren**, so könnt ihr spielen, wie ihr es wollt! :D

2. Klärung der Prioritäten

- ✓ Mit den Sonderaktionen kommen natürlich Fragen auf, was in welcher Reihenfolge passiert.
- ✓ Als Hilfe wird im Folgenden die Abfolge eines Spielzugs noch einmal genauer angeschaut.
- ✓ Zusätzlich gilt ein Prinzip der Prioritäten. Dieses soll eine Orientierungshilfe im Fall von Lücken oder Schwachstellen im Regelwerk geben.
- ✓ Bei Unklarheiten schaut gerne im Q&A-Forum auf der Website nach, schreibt uns eine Nachricht oder einigt euch auf eure eigenen Hausregeln. ^^

Rechts ist die Übersicht über die Prioritäten im Spiel abgebildet, d.h. welche Aktion, Folge aus einer Aktion oder Effekt in welcher Reihenfolge abgehandelt wird.

Spieler-Priorität



Wenn ein Spieler außerhalb seines Zugs handeln darf oder muss, geschieht dies vor der Fortsetzung des laufenden Zugs. Mehrere betroffene Spieler handeln in aktueller Spielreihenfolge.

Nachzieh-Priorität



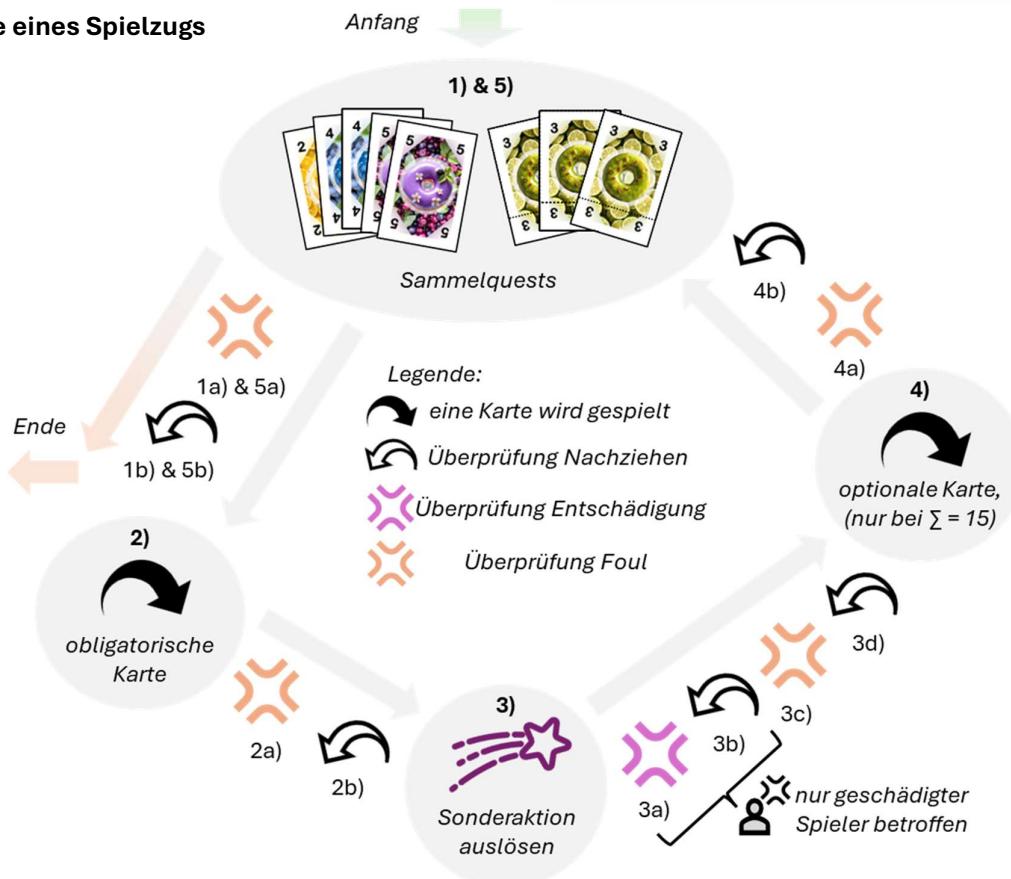
Sonderaktionen oder Effekte, die einen Spieler eine oder mehrere Karten ziehen lassen, werden abgehandelt, bevor ein Nachziehen der persönlichen Karten (Standardanzahl = 3) überprüft wird.

Auslöser-Priorität



Ausgelöste Entschädigungen werden vor gleichzeitig ausgelösten Fouls abgehandelt. Erst danach folgen ggf. die Effekte von Ablage-, Abwurf- und schließlich den Punktestapeln.

3. Abfolge eines Spielzugs



- 1) Punktmöglichkeit durch **Sammelquests**
 - 1a) Überprüfung Foul (*Sammlung falsch*)
 - 1b) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)

- 2) Obligatorisches **Spielen einer Karte**
 - 2a) Überprüfung Foul (*über $\Sigma = 20$ gespielt*)
 - 2b) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)

- 3) Optionales Auslösen der **Sonderaktion** der Karte
 - 3a) Überprüfung Entschädigung (*bei 1 oder 4*)
 - 3b) Überprüfung Nachziehen (*nur Geschädigter*)

- 3c) Überprüfung Foul (*falsches Abwerfen*)
- 3d) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)

- 4) Wenn Ablagestapel exakt bei Summe = 15:
Optionales **Spielen einer 5 als 2. Karte**
 - 4a) Überprüfung Foul (*2. Karte war keine 5*)
 - 4b) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)

- 5) Punktmöglichkeit durch **Sammelquests**
 - 5a) Überprüfung Foul (*Sammlung falsch*)
 - 5b) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)

4. Liste der Spielvarianten

- ✓ Es folgen einige beliebte Spielvarianten von Krumme20, unzählige weitere sind natürlich möglich.
- ✓ Diese können natürlich nach Lust und Laune kombiniert und modifiziert gespielt werden :D

Symbol	„...“-Variante	Regeltext und Erläuterungen
	Team	Ab 4 Spielern empfohlen: Teamaufteilung und Reihenfolge ABAB, ABBAB / ABCAB oder ABABAB / ABCABC. Je Teammitglied müssen 12 Punkte erreicht werden, die Punkteverteilung auf die Teammitglieder ist beliebig. Regeln bleiben ansonsten unverändert, Absprachen im Team sind oder sind beschränkt / nicht erlaubt, macht es vorher einfach aus.
	Mehr-Weniger	Falls ihr mit den vielen persönlichen Karten nicht zurechtkommt. Die Anzahl an persönlichen Karten wird auf standardmäßig 2 reduziert. Beim Nachziehen wird also nur auf 2 Karten nachgezogen. Zusätzlich könnt ihr die Maximalanzahl der persönlichen Karten auf 4 reduzieren. Die Sammelquests könnt ihr natürlich ebenfalls weglassen.
	Camping	Falls ihr einen kleinen Tisch habt und keinen Platz für viele Karten: Die persönlichen Karten werden nach dem Anschauen nicht vor euch auf den Tisch gelegt sondern als Handkarten gehalten. Die Rückseiten eurer eigenen Handkarten dürft ihr im laufenden Spiel nicht ansehen! Spannend: Ihr seht immer die Rückseiten der Karten eurer Mitspieler.
	Variationen	Wenn ihr weniger oder andere Sonderaktionen haben wollt: Lasst manche oder alle Sonderaktionen der Karten einfach weg. Wahlweise könnt ihr die Sonderaktionen der Karten natürlich auch modifizieren oder euch zusätzliche oder ganz andere Sonderaktionen überlegen. Tobt euch einfach aus :D
	Glückspilz	Wenn euch das ganze doch etwas zu taktisch oder verbissen ist: Immer wenn ihr Karten zieht, legt sie zu euren persönlichen Karten ohne die Rückseiten vorher anzusehen. Was ihr da jetzt auf der Rückseite habt, weiß keiner und ihr selbst auch nicht. Rückseitiges Spielen ist natürlich weiterhin erlaubt, aber immer etwas Glückssache.
	Partymaus	Wenn ihr gut einem im Tee habt oder es vorhabt (Variante ab 18 Jahren): Spielt Krumme20 in der Glückspilz-Variante mit einer weiteren, verschärften Modifikation. Ihr dürft eure Karten nur noch rückseitig auf den Ablagestapel spielen und wisst deshalb nie, was ihr jetzt eigentlich gleich spielt. Wer ein Foul begeht, trinkt etwas Getränk seiner Wahl.
	Tempo	Wenn ihr es spannend, taktisch und kompetitiv mögt: Stoppt beim Spielen die Dauer eurer Spielzüge mit je einer Stoppuhr je Spieler. Spielt ihr zu zweit oder in zwei Teams, ist eine Schachuhr sehr zu empfehlen. Sobald ein Spieler / Team die Siegpunktzahl erreicht hat, werden Zusatzpunkte vergeben: 1 Punkt je 10 Sekunden Zeitvorteil.
	Rundherum	Jetzt endlich hat die Spielrichtungskarte mal einen Nutzen! Sobald ein Spieler 10 Punkte (wahlweise 7 und 14 Punkte) erreicht oder überschreitet, wird nach dem laufenden Spielzug die Spielrichtung gewechselt. Alle Spieler drehen zusätzlich alle ihre persönlichen Karten (dauerhaft) auf die andere Seite.