

VELONIMO®

Spielanleitung



STRATOSPHERES®
le studio ludique !

© 2021 Studio Stratosphères

In VELONIMO bestreitet eine bunt gemischte Truppe radsportbegeisterter Tiere ein verrücktes Rennen. Auf die Plätze, fertig, los!

SPIELMATERIAL

56 KARTEN



49 Teamkarten

7 Radsportteams in
7 verschiedenen Farben



7 verschiedene Tiere pro Team
mit den Zahlen 1 bis 7

Jedes Tier gibt es einmal in jeder Farbe.



6 Hasenkarten

Der Hase fährt als Ausreißer allein und gehört zu keinem Team. Ihn gibt es mit den Zahlen 25 bis 50.



1 Erbsen-und-Möhren-Trikot

Es wird nicht in den Stapel gemischt, sondern (ab der zweiten Runde) vor die führende Person in der Gesamtwertung gelegt.

ZIEL DES SPIELS

Versuche in mehreren Runden bzw. Etappen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln, und ergattere das begehrte **Erbsen-und-Möhren-Trikot!**

Um in einer Runde die meisten Punkte zu erhalten, musst du **schneller als die anderen deine Handkarten loswerden.**

SPIELÜBERSICHT

Eine Partie verläuft über **5 Runden**. Jede Runde stellt eine Etappe des tierischen Radrennens dar.

In jeder Runde versucht ihr, eure Handkarten vor allen anderen loszuwerden. Ihr könnt eure Karten dafür einzeln oder in bestimmten Kombinationen (gleiche Farbe oder gleiche Zahl) spielen.



Wer als Erstes alle Handkarten loswird, erhält die meisten Punkte. Alle anderen spielen weiter, bis nur noch einer von euch Karten auf der Hand hat. Auf diese Weise können auch die anderen noch Punkte sammeln.

Am Ende jeder Runde bekommt der oder die Führende in der Gesamtwertung das **Erbsen-und-Möhren-Trikot**.

Wer das Trikot am Ende der letzten Runde bekommt, gewinnt die Partie!

SPIELVORBEREITUNG

Legt das **Erbsen-und-Möhren-Trikot** beiseite. Ihr braucht es erst am Ende der ersten Runde.

Mischt die anderen 55 Karten (49 Teamkarten und 6 Hasenkarten) und teilt an alle jeweils **11 Karten** aus. Legt die übrigen Karten beiseite.

Der oder die Jüngste beginnt die Partie. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Für das Spiel zu zweit gelten zusätzliche Regeln, die ihr auf den Seiten 11 und 12 findet.

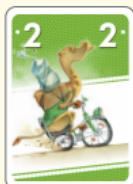
SPIELABLAUF

Jede Runde **beginnt mit einer Attacke**.

Dazu spielst du entweder **eine einzelne Karte** oder **eine Kartenkombination**.

EINE EINZELNE KARTE SPIELEN

Du sagst den **Wert der Karte** laut an und legst sie offen in die Tischmitte. Der Wert jeder Karte ist in den oberen Ecken abgedruckt.



Kamel
Wert: 2



Tiger
Wert: 5



Hase
Wert: 35

EINE KARTENKOMBINATION SPIELEN

Du kannst mehrere Karten als Kombination spielen, wenn sie entweder dieselbe Farbe oder dieselbe Zahl haben.

Den **Wert einer Kombination** berechnest du wie folgt: Jede Karte der Kombination hat einen **Wert von 10**. Dazu wird die **Zahl der niedrigsten Karte** addiert.

Du sagst den Gesamtwert der Kombination laut an und legst die Karten offen in die Tischmitte.



$$3 \text{ Karten} \times \text{Wert von } 10 = 30$$

Niedrigste Karte = 2

$$\text{Gesamtwert: } 30 + 2 = 32$$



$$4 \text{ Karten} \times \text{Wert von } 10 = 40$$

Niedrigste Karte = 4

$$\text{Gesamtwert: } 40 + 4 = 44$$

Hinweis: Hasen können nicht in Kombinationen gespielt werden.
Sie fahren immer allein.

Jetzt ist die Person zu deiner Linken an der Reihe und kann entweder **passen** oder **kontern**.

PASSEN

Du beschließt, es langsam angehen zu lassen und im Windschatten deiner Konkurrenz zu fahren.

Dazu teilst du den anderen mit, dass du passt, und **spielst keine Karte**. Es geht im Uhrzeigersinn weiter.

KONTERN

Du beschließt, alles zu geben und dich an die Spitze des Feldes zu setzen!

Dazu konterst du und musst eine einzelne Karte oder eine Kartenkombination spielen, deren Wert **höher** als der Wert der ausliegenden Attacke ist. Du sagst den Wert laut an und legst deine Karte bzw. Kombination offen auf die der ausliegenden Attacke.

Wenn **alle anderen** nacheinander passen, also niemand mehr kontert, ist die **aktuelle Attacke zu Ende**. Du führst das Feld an und darfst deswegen eine **neue Attacke** starten. Wirf vorher alle Karten aus der Tischmitte ab.

Beispielrunde (Spiel zu dritt):

Jessica
Attacke



Wert: 2

Heike
Passen



Björn
Konter



Wert: 24

Jessica
Konter



Wert: 30

GENERELL GILT:

Du kannst dich dafür entscheiden zu passen, selbst wenn du kontern könntest. Manchmal ist der Schlüssel zum Erfolg, deine besten Kartenkombinationen aufzuheben und zur richtigen Zeit zu spielen!

Als taktisches Mittel kannst du passen und erst die Konter deiner Konkurrenz abwarten, bevor du selbst konterst. Beachte allerdings, dass die aktuelle Attacke zu Ende ist, wenn alle anderen ebenfalls passen.

Es ist oft dann am effektivsten, sich an die Spitze des Feldes zu setzen, wenn deine Konkurrenz nicht mehr kontern kann. Wenn du eine Attacke beendest und eine neue starten kannst, wirst du deine letzten Karten einfacher los.

Heike
Konter



Wert: 44

Björn
Passen



Jessica
Passen



**Die Attacke
ist zu Ende.**

Heike wirft
alle Karten aus
der Tischmitte
ab und startet
eine neue
Attacke.

SCHILDKRÖTEN

Schildkröten haben zwar die niedrigste Zahl, aber auch eine **Sonderfähigkeit**: Für jede Schildkröte, die du spielst (einzelnen oder in einer Kombination), darfst du **eine zufällige Handkarte** von einer Person deiner Wahl ziehen. Spielst du mehrere Schildkröten, darfst du genauso viele zufällige Karten von **einer Person** ziehen.



Für jede Karte, die du auf diese Weise ziehest, musst du **eine Karte zurückgeben**. Es kann auch dieselbe Karte sein, falls du sie nicht behalten möchtest.



Wert: 21

Du darfst 1 zufällige Karte ziehen und musst 1 Karte zurückgeben.



Wert: 31

Du darfst 3 zufällige Karten ziehen und musst 3 Karten zurückgeben.

Setze deine Schildkröten klug ein, um die Strategien deiner Konkurrenz zu durchkreuzen und den Sieg zu erringen!

RUNDENENDE UND PUNKTEWERTUNG

Eine Partie verläuft über **5 Runden**, wobei jede Runde eine Etappe des tierischen Radrennens darstellt, das nach und nach schwieriger wird (1 bis 5). **Sobald du deine letzte Handkarte spielst**, erhältst du sofort Punkte gemäß der Tabelle unten.

Die aktuelle Attacke geht trotzdem weiter. Die Person zu deiner Linken kann passen oder kontern usw. Wenn du deine letzte Karte spielst und alle anderen passen, entscheidest du, **wer die nächste Attacke startet**.

Schwierigkeit der Etappe

Für alle, die noch Karten auf der Hand haben, erhältst du jeweils so viele Punkte:

	1	2	3	4	5
	1 Pkt.	2 Pkt.	3 Pkt.	4 Pkt.	5 Pkt.

Beispielwertung (Spiel zu viert, Etappe 2):

Jessica spielt ihre letzte Karte und erhält **6 Punkte** (je 2 Punkte für die 3 verbleibenden Mitspieler). Björn spielt als Zweiter seine letzte Karte und erhält **4 Punkte**. Tristan erhält als Dritter noch **2 Punkte**. Heike erhält leider **keine Punkte**, weil sie die Letzte mit Handkarten ist.

Ihr schreibt eure Ergebnisse auf und addiert sie nach jeder Runde zu einer Gesamtwertung. Wer insgesamt die wenigsten Punkte hat, beginnt die nächste Runde. Bei einem Gleichstand beginnt, wer in der aktuellen Wertung weniger Punkte erhalten hat.

Hinweis: Für eine kürzere oder längere Partie könnt ihr die Rundenanzahl anpassen. Auch die Schwierigkeit kann abgewandelt werden. Warum spielt ihr nicht die Etappen eines realen Radrennens nach?

DAS ERBSEN-UND-MÖHREN-TRIKOT

Am Ende jeder Runde bekommt der oder die **Führende in der Gesamtwertung** das **Erbsen-und-Möhren-Trikot**. Bei einem Gleichstand bekommt das Trikot, wer in der aktuellen Wertung mehr Punkte erhalten hat.

Das Trikot ist eine **Bonuskarte**, die du **einmal pro Runde** spielen kannst, um den Wert einer einzelnen Karte oder einer Kartenkombination **um 10 zu erhöhen**. Sie kann allerdings nicht mit Hasen kombiniert werden.

Das Trikot liegt immer offen auf dem Tisch, bis es gespielt wird. Es ist **keine Handkarte**, muss also nicht gespielt werden, um die Runde zu gewinnen, und kann nicht mit einer Schildkröte gezogen werden.



Wert: 53
Kombination 43 + Bonus 10



Wert: 11
Einzelne Karte 1 + Bonus 10
(Du darfst 1 zufällige Karte ziehen und musst 1 Karte zurückgeben.)

Nachdem ihr das Trikot verteilt habt, mischt ihr die anderen 55 Karten wieder zusammen und teilt an alle jeweils 11 neue Karten aus.

SPIELENDE

Wer am Ende der letzten Runde das **Erbsen-und-Möhren-Trikot** bekommt, gewinnt die Partie. Gratulation!

SPIEL ZU ZWEIT

Wer die Grundregeln von VELONIMO schon kennt, kann die Variante zu zweit ausprobieren. Hier tretet ihr in einem rasanten Duell gegeneinander an.

SPIELVORBEREITUNG

Legt das **Erbsen-und-Möhren-Trikot** beiseite. Ihr braucht es erst am Ende der ersten Runde.

Mischt die anderen 55 Karten und teilt an euch beide jeweils **11 Karten** aus. Legt die übrigen Karten als verdeckten **Nachziehstapel** bereit und deckt die oberste Karte des Stapels auf. Sie wird am Ende jeder Attacke verteilt.

Der oder die Jüngste beginnt die Partie. Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe.



ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Es gelten die üblichen Regeln, mit den folgenden Anpassungen:

KAMELE

Für jedes Kamel, das du spielst (einzelnen oder in einer Kombination), musst du **eine Karte vom Nachziehstapel** ziehen. Spielst du mehrere Kamele, musst du genauso viele Karten ziehen. Ausnahme: Wenn du ein Kamel als letzte Karte spielst, ist die Runde sofort vorbei.



Wert: 32

Ziehe 3 Karten vom Nachziehstapel.

ENDE EINER ATTACKE

Wenn du eine Attacke beendest (weil deine Konkurrenz nicht kontert), nimmst du die **aufgedeckte Karte** neben dem Nachziehstapel und kannst sie entweder **selbst auf die Hand nehmen** oder sie **deiner Konkurrenz auf die Hand geben**. Danach deckst du eine neue Karte vom Stapel auf und startest eine neue Attacke.

PUNKTEWERTUNG

Die Partie verläuft über **5 Runden**, die wie üblich gewertet werden. Wer allerdings **8 oder mehr Punkte** in der Gesamtwertung erzielt, **gewinnt die Partie sofort**, weil die Konkurrenz diesen Vorsprung nicht mehr aufholen kann.

Das **Erbsen-und-Möhren-Trikot** wird ebenfalls wie üblich verteilt, allerdings kann es in der Duellvariante **nicht** als Bonuskarte gespielt werden.