

CROW'S 11

Für Chow's 11 wird das Basisspiel Wulong benötigt.

Stellt euch eine schlagkräftige Truppe zusammen, manipuliert das Spiel und haltet die Teams der anderen Spieler in Schach. Wie im Grundspiel gewinnt der Spieler, der einen Wulong wirft oder bei Spielende das größte Vermögen hat.

INHALT: 54 Karten, Anleitung

VORBEREITUNG

Das Basisspiel Wulong wird aufgebaut und vorbereitet. Dann werden die 11 Karten **Mr. Fu's Deal** aussortiert und in der Tischmitte offen neben der Bank platziert. Die übrigen 43 Charakterkarten werden gemischt.





STARTKARTEN ZIEHEN:

- Bei 3 – 5 Spielern werden an jeden Spieler 6 Charakterkarten ausgeteilt. Nun wählt jeder eine Karte aus und gibt die restlichen Karten im Uhrzeigersinn weiter. Aus diesen 5 Karten wählt sich jeder wieder eine Karte und gibt den Rest weiter, solange, bis jeder 5 Karten ausgewählt hat. Mit den restlichen Karten wird neben der Bank der verdeckte Abwurfstapel gebildet.
- Bei 2 Spielern werden an jeden Spieler 10 Charakterkarten ausgeteilt. Nun wählt jeder eine beliebige Karte aus und legt eine weitere Karte verdeckt auf den Abwurfstapel. Die restlichen Karten werden dem anderen Spieler übergeben: Dies wird solange wiederholt, bis jeder 5 Karten ausgewählt hat.
- Für das gesamte Spiel gilt ein **Limit von 5 Handkarten**.
- Die restlichen Charakterkarten werden neben die Bank als Nachkaufstapel bereitgelegt.

KARTENSYMBOL

Es gibt zwei Arten von Symbolen auf den Charakterkarten:

1.) Symbole für den Ausspielzeitpunkt

-  Darf **nur während der SETZPHASE** ausgespielt werden (Würfel sind verdeckt!).
-  Darf **nur während der ersten SETZPHASE** ausgespielt werden (Würfel sind verdeckt!).
-  Darf **nur beim AUFDECKEN** ausgespielt werden (Würfel liegen offen!).
-  Darf **nur als Reaktion auf die Karte eines Mitspielers** ausgespielt werden.



Darf **nur zwischen den Zügen** zweier Spieler ausgespielt werden. Karten mit diesem Symbol haben kein Spielersymbol, da es zu diesem Zeitpunkt weder aktive noch passive Spieler gibt.

2.) Spielersymbole



Darf **nur vom aktiven Spieler** ausgespielt werden.



Darf **nur von passiven Spielern** ausgespielt werden.



Darf von **allen Spielern** ausgespielt werden.

KARTEN AUSSPIELEN:

- Der Ausspielzeitpunkt der Karten muss eingehalten werden.
- Jeder Spieler darf beliebig viele Karten ausspielen.
- Tempo beim Ausspielen zählt: Bei konkurrierenden Karteneffekten oder identischen Karten wird die zuerst gespielte Karte auch zuerst abgehandelt. Blockkarten (»Fred die Faust« und »Detektiv No Go«) sind hiervon ausgenommen.
- Wird eine Karte geblockt, darf sie nicht ausgeführt werden, muss aber ausgespielt auf dem Tisch liegen bleiben.
- Erst am Ende eines Zuges werden alle ausgespielten Charakterkarten auf den Abwurfstapel gelegt.
- Karten dürfen weder getauscht, verhandelt, verkauft noch verschenkt werden.

KARTEN NACHKAUFEN:

Immer wenn ein Safe geschlossen wird, kann man Charakterkarten nachkaufen. Der Preis pro Karte steht auf der obersten All-in-Karte. Man darf beliebig viele Karten kaufen, muss danach jedoch seine Handkarten wieder auf das Limit von 5 Karten reduzieren und überschüssige Karten abwerfen.



KREDIT AUFNEHMEN:

MR. FU'S DEAL (3x)



Kann von allen Spielern zwischen zwei Zügen beliebig oft gezogen und direkt abgelegt werden. Mr. Fu gewährt einen Kredit über 5.000. Die Summe wird von der Bank ausbezahlt. Die »Mr. Fu's Deal«-Karten bleiben beim betreffenden Spieler solange offen liegen, bis der Kredit beglichen ist (spätestens bei Spielende). Die stetig **steigende Ablösesumme** richtet sich nach der aktuellen All-in-Karte bzw. der Game-over-Karte.

CHARAKTERKARTEN

CRAZY CHOW (3x)



Kann nur von passiven Spielern während einer Setzphase ausgespielt werden. Kann mit »Fred die Faust« nur von dem Spieler geblockt werden, dessen halber Einsatz entwendet wird. Gewinnt Crazy Chow, bekommt man Einsatz und Gewinn. Verliert Crazy Chow, kommt der Einsatz auf die oberste Safekarte.

JIN JIN (3x)



Kann nur von passiven Spielern beim Aufdecken gespielt werden. Bei einem Fehlwurf hat »Jin Jin« keine Auswirkung, da der Zug des aktiven Spielers endet. Kann mit »Fred die Faust« nur vom aktiven Spieler geblockt werden.

CHUN-LEE (3x)



Kann von allen Spielern während einer Setzphase ausgespielt werden. Kann auch zu »Crazy Chow« oder »Johnny Cash« gelegt werden. Kann mit »Fred die Faust« nur von dem Spieler geblockt werden, gegen den Chun-Lee gerichtet ist.

MR. FU'S VETO (3x)



Kann nur von passiven Spielern während einer Setzphase ausgespielt werden. Kann nicht durch »Jin Jin« wieder aufgehoben werden. Kann mit »Fred die Faust« nur vom aktiven Spieler geblockt werden.

FRED DIE FAUST (9x)



Kann von allen Spielern zu jederzeit als Reaktion auf eine rote, blaue oder grüne Charakterkarte ausgespielt werden, wenn diese den Spieler selbst betrifft bzw. um Manipulation zu unterbinden (blaue Karten). Kann mit einer anderen »Fred die Faust«-Karte nur von dem Spieler geblockt werden, gegen den sie gerichtet ist.

CHANG DER CROUPIER (4x)



Kann nur von passiven Spielern während einer Setzphase ausgespielt werden. Der gesamte Einsatz kommt auf die neue Setzkarte. Kann mit »Fred die Faust« oder »Detektiv No Go« von allen Spielern geblockt werden.

WÜRFELMEISTERIN YIN (4x)



Kann von allen Spielern beim Aufdecken ausgespielt werden. Kann mit »Fred die Faust« oder »Detektiv No Go« von allen Spielern geblockt werden.

WANG THE KING (4x)



Kann nur vom aktiven Spieler während einer Setzphase ausgespielt werden. Der **aktuelle Wurf** wird wiederholt. Kann mit »Fred die Faust« oder »Detektiv No Go« von allen passiven Spielern geblockt werden.

DETEKTIV NO GO (4x)



Kann von allen Spielern als Reaktion auf **jede blaue Karte** eines anderen Spielers ausgespielt werden. Der aktive Spieler muss seinen gesamten Zug von vorne beginnen: Bereits erwürfelte Punkte gehen verloren und alle ausgespielten Charakterkarten kommen auf den Abwurfstapel. Kann nicht geblockt werden.

BARCKEFIN LUCIE (4x)



Kann von allen Spielern zwischen den Zügen zweier Spieler ausgespielt werden. Kann nicht geblockt werden.

JOHNNY CASH (3x)



Kann von passiven Spielern **nur während der ersten Setzphase** eines Zuges ausgespielt werden. Für Johnny Cash gibt es kein All-in-Limit. Kann nicht geblockt werden.

Autoren: Anselm Ostertag, Philipp Wetzel

Grafik: Maura Kalusky, Lisa Lenz (Casinoillustration)

Wir **danken** allen Testspielern und Regellektoren.



© 2017 APAS Verlags GmbH

APAS Verlags GmbH

Brühlstrasse 38 | 88682 Salem | Deutschland

info@apas-verlag.de | www.apas-verlag.de