

## 12. Kaffeeklatsch

Treffen Tussi zu dritt aufeinander, traut sich keine zu gehen, weil über sie gelästert werden würde. Wenn der Spieler zwei Tussis aufgedeckt hat, darf er alternativ zu der Aktion „Klatsch und Tratsch“ „Kaffeeklatsch“ ansagen. Wenn zwei Tussis aufgedeckt werden, bleiben die Karten zunächst aufgedeckt. Der Spieler deckt eine weitere der verbliebenden vier Randkarten auf. Findet er erneut eine Tussi, sammelt er alle drei Karten ein und darf einen weiteren Spielzug durchführen. Findet er keine Tussi, deckt er alle drei Karten wieder zu und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

## 13. Tiebreaker

Der Spieler, der als Erster resümiert, dass keine Karten mehr eingesammelt werden können, gewinnt bei Gleichstand, wenn er mit seiner Ansage Recht hatte, und verliert bei Gleichstand, wenn er Unrecht hatte.

Wer möchte, kann sich weitere Sonderregeln ausdenken und an [Uwe@Lookout-Games.de](mailto:Uwe@Lookout-Games.de) schicken. Die besten Vorschläge wollen wir auf unserer Internetseite [www.Lookout-Games.de](http://www.Lookout-Games.de) veröffentlichen.

**Credits:** Spelunke ist ein Spiel von Uwe Rosenberg aus dem März 2002. Die Zusatzregeln stammen aus dem Mai 2005. In der ersten Version aus dem Mai 1999 hatte das Spiel noch über 100 Karten und hieß Kopsalat. In der vorliegenden Version spielt es in der Kneipe. Und es kann auch genau dort zwischendurch gespielt werden. Die Grafik stammt von Maike Janssen aus Emden. Für das Testen von Kopsalat bedankt sich der Autor im Besonderen bei Susanne Balders, Andrea Boekhoff und Uwe Ulsamer. Für das Testen von Spelunke bedankt er sich insbesondere bei Miriam Bode und Hagen Dorgathen, sowie weiterhin in chronologischer Reihenfolge bei Susanne Balders, Andrea Timm, Mareike Oertwig, Stefan Jansen, Rebekka Topp, Ulrike Don, Erwin Amann, Thorsten Janocha, Marc Hohmann, Frank Beimfohr, Thomas Horbert, Detlef Krähenbrink, Nicole Reiske, Carsten Hübler, Nadine Sauerbier, Daniela Sauerbier, Olaf Wallerand, Mark Buschhaus, Nicole Klewe, Thomas Klewe, Maike Janssen, Anja Grieger, Frank Grieger, Verena Meier, Sabine Teiler, Marion Wiener, Brigitte Ditt und Wolfgang Ditt.

## Informationen:

Weitere Lookout-Games-Spiele sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Jens Drögemüllers „Das Zepher von Zavanor“ war das erste große Lookout-Brettspiel, ein Fantasy-Wirtschaftsspiel für 2-6 Spieler. Trotz seiner langen Spieldauer mauserte es sich auf Spielewochenenden zu einem der beliebtesten Brettspiele des Jahrgangs 2004/05. „Das Ende des Triumphvirats“ ist ein Brettspiel, das im alten Rom angesiedelt ist. „Klunker“ von Uwe Rosenberg ist ein Ablegespiel, bei dem sich die Spieler gegenseitig Edelsteine aus den Schaufenstern herauskaufen. „Schuss und Tor“ ist ein Fußball-Kartenspiel für 2-4 Spieler von Rudi Hoffmann, das durch die Einfachheit seiner Spielregeln besticht und ein großer Spaß für zwischendurch ist. „Attribut“ ist ein Party-Wortspiel für 3-8 Spieler von Marcel-André Casasola Merkle, das mit der deutschen Sprache spielt: Sind Klassenbücher einträglich? Sind Nägel hammermäßig? Die erste Version, aufgenommen auf die „Auswahlliste Spiel des Jahres 2003“, wurde inzwischen durch eine zweite und eine englischsprachige ergänzt. Uwe Rosenbergs „Schätzbold“ schließlich ist ein Schätzspiel um historische Ereignisse für 3-6 Spieler.

© 2005 by

Lookout Games,

Deutschland

Fragen bitte an:

[Support@lookout-games.de](mailto:Support@lookout-games.de)

# Spelunke

Autor: Uwe Rosenberg

Spieler: 2 - 4

Alter: ab 10 Jahren

Grafik: Maike Janssen

Dauer: 20 Minuten

Inhalt: 33 Karten

## Spielidee

Spelunke ist ein Gedächtnisspiel für zwei bis vier Personen - zu viert ist es ein Partnerspiel, bei dem die gegenüberstehenden Spieler ein Team bilden. Ziel des Spiels ist, in der Spelunke paarweise Menschen zu finden, die sich gerne miteinander unterhalten. Mit der ersten Karte wird der Wortführer des möglichen Gesprächs aufgedeckt, mit der zweiten Karte anschließend der Zuhörer. Auf den Karten befinden sich Menschentypen mit fünf verschiedenen Gesinnungen: Prollos, Tussis, Hippies, Alkis und Punkys. Jeder Typ ist sechsmal im Spiel vertreten. Zusätzlich gibt es drei Wirt-Karten.

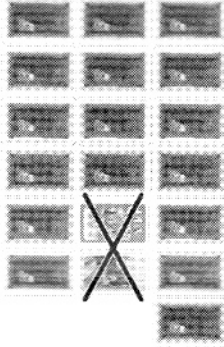
Gleich und gleich gesellt sich gern: wie im richtigen Leben verstehen sich auch in diesem Spiel vornehmlich Menschen gleicher Gesinnung. Aber nicht ausschließlich, Prollo und Wirt zum Beispiel sprechen auch gerne eine Tussi an. Zwei Tussis dagegen verstehen sich nicht. Ziel ist es, passende Karten aufzudecken und einzusammeln. Der Wirt ist der ideale Zuhörer. Wird er als zweite Karte aufgedeckt, bilden die zwei Karten immer ein geeignetes Paar. Ausnahme: wer zweimal den Wirt aufdeckt, lässt den Wirt ein selbsteigentliches Gespräch führen - dies ist nicht sonderlich gesellig und somit auch nicht erfolgreich. Dies sind nur die Grundregeln. Mit den Aufbauregeln entfaltet Spelunke seinen wahren Reiz.

## Spielverlauf (bei 2 bis 3 Personen)

Die 33 Karten werden gemischt und in drei Reihen und elf Spalten verdeckt ausgelegt. Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer an der Reihe ist, kann in seinem Spielzug zwischen zwei Aktionen wählen.

### Aktion A. Zwei Karten aufdecken

Der Spieler deckt eine Karte auf. Zur Auswahl stehen ihm die sechs Karten an den Enden der dreireihigen Anordnung. Danach deckt er eine zweite Karte auf. Zur Auswahl stehen ihm die fünf restlichen Karten an den besagten Enden. Es ist nicht erlaubt, zwei benachbarte Karten vom gleichen Ende einer Reihe aufzudecken (siehe Abb. links). Wenn die beiden



aufgedeckten Karten passende Motive haben, nimmt der Spieler die zwei Karten an sich und darf einen weiteren Spielzug durchführen. Welche Karten passen, geht aus der Tabelle hervor. Grundsätzlich gilt: Gleich und Gleich gesellt sich gern. Ausnahmen bilden Prollo, Tussi und Wirt.



**LOOKOUT GAMES**

