

## 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 Hübner, 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.

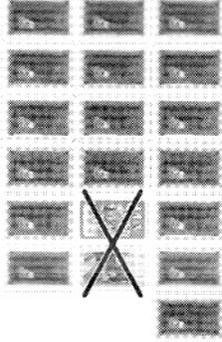
Gleich und gleich gesellt sich gern: wie im richtigen Leben verstehen sich auch in diesem Spiel vornehmlich Menschen gleicher Gesinnung. Aber nicht ausschließlich, Prollo und Wirt zum Beispiel sprechen auch gerne eine Tussi an. Zwei Tussis dagegen verstehen sich nicht. Ziel ist es, passende Karten aufzudecken 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 selbsteigendes 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**

Erste Karte (Redner):	Zweite Karte (Zuhörer):					
	Prolo	Tussi	Hippie	Punky	Alki	Wirt
Prolo	Gespräch	Gespräch				Gespräch
Tussi						Gespräch
Hippie			Gespräch			Gespräch
Punky				Gespräch		Gespräch
Alki					Gespräch	Gespräch
Wirt		Gespräch				Gespräch

#### Aktion B. Drei Karten ansehen

Der Spieler wählt eines der sechs Enden aus. Von diesem Ende sieht er sich die letzten drei Karten an und legt die Karten wieder verdeckt ab, ohne die Reihenfolge zu verändern und ohne dass die Gegenspieler die Karten einsehen können. Sollte eine Reihe weniger als drei Karten aufweisen, darf sich der Spieler die ein oder zwei Karten dieser Reihe dennoch ansehen. Danach verliert der Spieler das Zugrecht und der linke Sitznachbar kommt an die Reihe.

#### Sonderregeln für 4 Personen

Die gegenüberstehenden Spieler bilden ein Team und legen ihre erspielten Punkte zusammen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer sich für Aktion B (Ansehen von drei Karten) entschieden hat, muss eine dieser drei Karten auswählen, die er seinem rechten Sitznachbarn und seinem Gegenüber (also seinem Spielpartner) zeigen muss. Wichtig ist, dass der Spieler die drei Karten wieder so abgelegt, dass die Reihenfolge der Karten nicht verändert wird. *Tipp: Zeigen Sie auch schon einmal eine attraktive Karte wie zum Beispiel den Wirt: Ihr Spielpartner wird die gezeigte Karte als Erster nutzen können!*

#### Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn es nicht mehr möglich ist, Karten einzusammeln. Wegen der Tussis kann das Spielende unter Umständen sehr früh herbeigeführt werden, da Tussis sich nur mit Prollos und dem Wirt unterhalten - sie unterhalten sich leider nicht mit Inreggleichen. Die Spieler bzw. Teams zählen die Karten, die sie eingesammelt haben. Wer die meisten hat, gewinnt.

#### Aufbauregeln

Das Spiel kann und sollte um weitere Regeln ergänzt werden.

#### 1. Alki vertreibt Tussi

Der Alki wird zuerst aufgedeckt, danach die Tussi. Die Tussi ist angewidert. Der Alki vertreibt die Tussi, die Tussi-Karte wird aus dem Spiel genommen. Die Alki-Karte wird wieder auf die Rückseite gedreht. Der Spieler, der den Alki und die Tussi aufgedeckt hat, darf einen weiteren Spielzug durchführen.



2. Alki verursacht Schlägerei  
Wer zuerst einen Alki und dann einen Punky aufdeckt, verursacht eine Schlägerei; die beiden Karten tauschen die Position und werden verdeckt hingelegt. Der Spieler sammelt zwar keine Karten ein, ist aber erneut an der Reihe.



3. Hippies gehen rauchen  
Zwei Hippies werden aufgedeckt. Der Spieler sammelt die beiden Hippies ein. Aber der nächste Spieler kommt an die Reihe. Die beiden Hippies gehen erst einmal eine rauchen...



4. Klatsch und Iratsch  
Zwei Tussis werden aufgedeckt. Wenn zwei Tussis ein Gesprächsthema finden, dann wegen ihres Lästermauls. Der Spieler darf sich eine beliebige Karte ansehen, ohne dass die Mitspieler die Karte sehen. Danach werden die Tussis wieder zugedeckt und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



#### Zweite Karte (Zuhörer):

	Prolo		Tussi		Hippie		Punky		Alki		Wirt	
	Gespräch	Gespräch	Gespräch	Karte ansehen	Gespräch	Zugende	Gespräch	Tussi raus	Gespräch	Schlägerei	Gespräch	Gespräch
Prolo												
Tussi												
Hippie												
Punky												
Alki												
Wirt												

#### Ansagen

Im Folgenden werden Sonderregeln vorgestellt, die der Spieler ansagen muss, unmittelbar bevor er sie anwendet.

#### 1.1. Lokallrunde

Nachdem ein Spieler die erste Karte aufgedeckt hat, kann er „Lokallrunde“ rufen. Bei einer Lokallrunde werden alle weiteren fünf Karten aufgedeckt, die an den Enden der dreireihigen Anordnung liegen. Wenn sowohl ein Prolo, eine Tussi, eine Hippie, ein Punky und ein Alki aufgedeckt werden, sammelt der Spieler alle fünf Karten ein, deckt die sechste Karte wieder zu und darf sich noch einmal mit Aktion B drei Karten ansehen; danach kommt der nächste Spieler an die Reihe. Ansonsten werden alle sechs Karten verdeckt und der nächste Spieler kommt sofort an die Reihe.