Lunatic

- Für 3 bis 4 Spieler ab 8 Jahren
- Spieldauer: 10 Minuten

Material

- 36 Zahlenkarten (1 bis 12)
- 10 Sonderkarten (Symbole)

Spielziel

Versucht möglichst schnell, eure Karten loszuwerden. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel. Bist du der oder die Letzte mit Karten auf der Hand, verlierst du das Spiel und bekommst den Titel *Lunatic*.

Vorbereitung

Verwendet zum Spielen immer alle 36 Zahlenkarten. Die Sonderkarten könnt ihr den Zahlenkarten vor dem Spiel nach Lust und Laune hinzufügen. Die Person, die zuletzt einen Vollmond gesehen hat, mischt die Karten und verteilt alle reihum. Es kann passieren, dass manche von euch eine Karte weniger erhalten als andere.

Spielablauf

Es wird zunächst im Uhrzeigersinn gespielt, die Spielrichtung kann sich im Laufe des Spiels ändern.

Wer die Karten verteilt hat, bekommt das Ausspielrecht und eröffnet die erste Runde: Diese Person legt eine Einzelkarte, ein Paar oder einen Drilling verdeckt in die Mitte. Beim Ausspielen muss die Person ansagen, welche Karten sie angeblich gelegt hast – also zum Beispiel "eine Acht". Werden ein Paar oder ein Drilling gespielt, dürfen nur Karten mit gleichem Kartenwert angesagt werden, wie "zwei Sechsen" oder "drei Einsen".

Achtung: Beim Ansagen darf gelogen werden! Die tatsächlich gelegten Karten können beliebig sein.

Nun ist in Spielrichtung die nächste Person dran. Bist du an der Reihe, so hast du drei Möglichkeiten: Passen, Überbieten oder Anzweifeln.

Passen

Du glaubst der Ansage und passt (tust nichts). Dann geht es in Spielrichtung weiter. Die Karten können danach von niemandem mehr angezweifelt werden.

Überbieten

Zum Überbieten legst du die **gleiche Anzahl** an Karten in die Mitte und machst eine **höhere Ansage**, z. B. "drei Dreier" über "drei Einsen". Dann geht es in Spielrichtung weiter.

Anzweifeln

Du zweifelst die gerade gelegten Karten an, indem du diese (und nur diese!) aufdeckst. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

Die Ansage entspricht der Wahrheit:

- Du nimmst alle Karten dieser Runde auf die Hand
- Deine Vorgängerin kommt neu raus
- Die Spielrichtung ändert sich

Die Ansage war gelogen:

• Deine Vorgängerin nimmt alle gelegten

Karten auf die Hand

- Du bekommst das Ausspielrecht
- Die Spielrichtung bleibt gleich

Merkregel: Wer im Unrecht ist, nimmt die Karten, wer im Recht ist, bekommt das Ausspielrecht und die Spielrichtung zeigt weg von der Person im Unrecht.

Achtung: Karten können nur vom **direkten Nachfolger** angezweifelt werden!

Ende der Runde

Wenn alle passen, also niemand deine Karten überbieten kann, gehen alle Karten auf dem Tisch aus dem Spiel und du kommst erneut raus.

Karten offen legen

Wenn du an der Reihe bist, kannst du deine Karten auch offen spielen (und somit die Wahrheit sagen). Offen gelegte Karten können nicht angezweifelt werden. Dadurch kannst du verhindern, dass sich die nachfolgende Person durch Anzweifeln gute Karten sichert.

→ Weiter auf der Rückseite

Autor: Andreas Schleicher Grafik: Kaja Reinki Redaktion: Anna Heym

Dieses Spiel wurde durch Kickstarter finanziert. Wir bedanken uns bei allen Unterstützern, Helfern, Freunden und unserer Familie.

© Dionysos Games GbR Friedrichstr. 9 DE-55411 Bingen am Rhein info@dionysosgames.de

Art-Nr. 002/01/01 MADE IN GERMANY

Alle Rechte vorbehalten

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Teile können sich ablösen und verschluckt werden. Erstickungsaefahr!

Spielende

Du bist fertig, wenn du deine letzten Karten gelegt hast und diese entweder wahr sind oder nicht angezweifelt werden.

Bekommst du danach noch einmal das Ausspielrecht, darf die nächste Person in Spielrichtung stattdessen die Runde eröffnen.

Die erste Person, die fertig ist, gewinnt, die nächste wird Zweite oder Zweiter u.s.w., bis nur noch eine Person übrig ist. Diese verliert das Spiel und erhält den Titel Lunatic. Im nächsten Spiel mischt der Lunatic die Karten und eröffnet die erste Runde.

Sonderkarten

Neben den Zahlenkarten gibt es Sonderkarten, die über spezielle Eigenschaften und Funktionen verfügen. Sie können vor dem Spiel den Zahlenkarten in beliebiger Zusammenstellung hinzugefügt werden.

Manche Sonderkarten kannst du jederzeit spielen, d.h. auch wenn du nicht an der Reihe bist.

Die drei Nymphen 🎵

Verdeckt gespielt haben die Nymphen keinen Wert und können nur durch Lügen weggespielt werden.

Hast du aber alle drei Nymphen auf der Hand, kannst du diese jederzeit **offen** ausspielen. Die drei Nymphen schlagen alles, auch Einzelkarten und Paare. Es gehen dann alle gelegten Karten zusammen mit den drei Nymphen aus dem Spiel und du beginnst eine neue Runde.

Der Gestaltwandler 🧇

Der Gestaltwandler nimmt den angesagten Zahlenwert an. So ist es z. B. möglich, einen Vierling zu bilden.

Der Satyr 🚓

Ein Satyr kann jederzeit offen vor eine andere Person gelegt werden, die noch keinen Satyr vor sich liegen hat. Diese muss, wenn sie das nächste Mal eine Ansage macht, die Wahrheit sagen indem sie die Karten offen ausspielt. Danach geht der Satyr aus dem Spiel. Solange die Person passt, bleibt der Satyr vor ihr liegen. Verdeckt gespielt, hat ein Satyr keinen Wert.

Der Sternendeuter?

Du kannst einen Sternendeuter jederzeit offen ausspielen, um eine Ansage anzuzweifeln, auch wenn du nicht an der Reihe bist. Es wird so wie beim normalen Anzweifeln verfahren, außer dass sich die Spielrichtung ändert, falls die Ansage **gelogen** war und ansonsten gleichbleibt (also genau anders herum als beim normalen Anzweifeln). Der Sternendeuter geht danach aus dem Spiel.

Verdeckt gespielt, hat ein Sternendeuter keinen Wert.

Deines leisen Fußes Lauf Weckt aus tagverschloss'nen Höhlen Traurig abgeschied'ne Seelen, Mich und nächt'ge Vögel auf.

An den Mond Johann Wolfgang von Goethe





© Dionysos Games 2019