

Entschärfungskarten

Eine Entschärfungskarte ermöglicht einem Spieler, die Zündschnur zu kappen, indem sie entweder mit einer Schere durchgeschnitten, mit Wasser überschüttet oder mit einem Stiefel ausgetreten wird. Jede Art von Entschärfungskarte hat einen unterschiedlichen Wert:

Schere 6 Punkte

Wassereimer 5 Punkte

Stiefel 4 Punkte

Wenn ein Spieler eine Entschärfungskarte einsetzt, wird das Spiel sofort unterbrochen. Alle Luntenkarten von der Startkarte an werden eingesammelt und aus dem Spiel genommen (die Punkte sind also für diese Runde weg). Der betreffende Spieler legt die Entschärfungskarte neben die Startkarte und zieht eine Karte nach. Wenn im Folgenden ein Spieler eine Bombenkarte ausspielt, bekommt er zusätzlich zu den Luntenkarten alle Entschärfungskarten, die neben der Startkarte liegen.

Spielende und Wertung

Wenn die Bombenkarten aller Spieler ausgespielt worden sind oder die Zeitbombenkarte gezogen wird, ist das Spiel sofort vorbei. Die Spieler zählen nun die Punkte auf ihren Lunten- und Entschärfungskarten zusammen und ziehen davon die Punkte auf den Luntenkarten ab, die sie noch auf der Hand halten (Entschärfungskarten auf der Hand zählen nicht negativ). Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde. Im seltenen Fall eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der die niedrigste Gesamtpunktzahl für seine gewerteten Entschärfungskarten aufweist.

Noch etwas

Verzögerungen im Spiel?

Lunte ist als **schnelles Spiel** gedacht (die Lunte brennt ja); die Spieler sollten in höchstens zwei oder drei Sekunden eine Karte aus ihrer Hand auslegen, nachdem die vorherige Karte ausgespielt worden ist. Wenn ein Spieler zu langsam ist, darf man ihn antreiben und ggfs. eine Strafe über ihn verhängen, z.B. dass er eine Entschärfungskarte (sofern er eine hat) neben die Startkarte legen muss.

Sonderkarten

Es gibt ein paar Zusatzkarten, die man im Spiel einbauen kann. Die Entschärfungskarte „Feuerlöscher“ (Wert 10 Punkte) funktioniert wie alle Entschärfungskarten. Die Karte „Männchen mit Streichholz“ darf man sofort spielen (auch außerhalb der Reihe), wenn ein anderer Spieler eine Entschärfungskarte gespielt hat. Die Lunte ist nun wieder aktiv, alle Luntenkarten bleiben bestehen.



Lunte – Das Bombenlegerspiel

Ein zündendes Kartenspiel mit explosivem Ausgang

von Bruce Whitehill

Für 2 – 6 Spieler

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 15 Minuten

Hintergrund

Die Lunte ist gezündet. Rasch fügen die Spieler weitere Luntenkarten zu der immer länger werdenden Lunte hinzu, bis ein Spieler die Bombe platzen lässt, indem er eine seiner Bombenkarten ausspielt und dann alle Luntensammelt, die mit der Streichholz-Startkarte verbunden sind. Jede Luntenkarte ist eine bestimmte Punktzahl wert, wie auf der Karte abgebildet. Wer seine Bombenkarte zu früh spielt, wird nicht genug Punkte bekommen; falls man zu lange wartet, könnte ein Mitspieler die Zündschnur kappen oder selber die Explosion auslösen und die Punkte mitnehmen. Wer Luntenkarten mit hohen Werten hortet, ist auch nicht gut beraten, denn diese Karten auf der Hand bringen Minuspunkte, wenn das Spiel plötzlich mit der Zeitbombe endet.

Spielmaterial

144 Karten:

- 1 Startkarte (Streichholz mit gezündeter Lunte)



- 112 Luntenkarten: 36x 3 Punkte, 38x 7 Punkte, 24x 10 Punkte; 14x 15 Punkte



- 12 Bombenkarten



- 1 Zeitbombenkarte

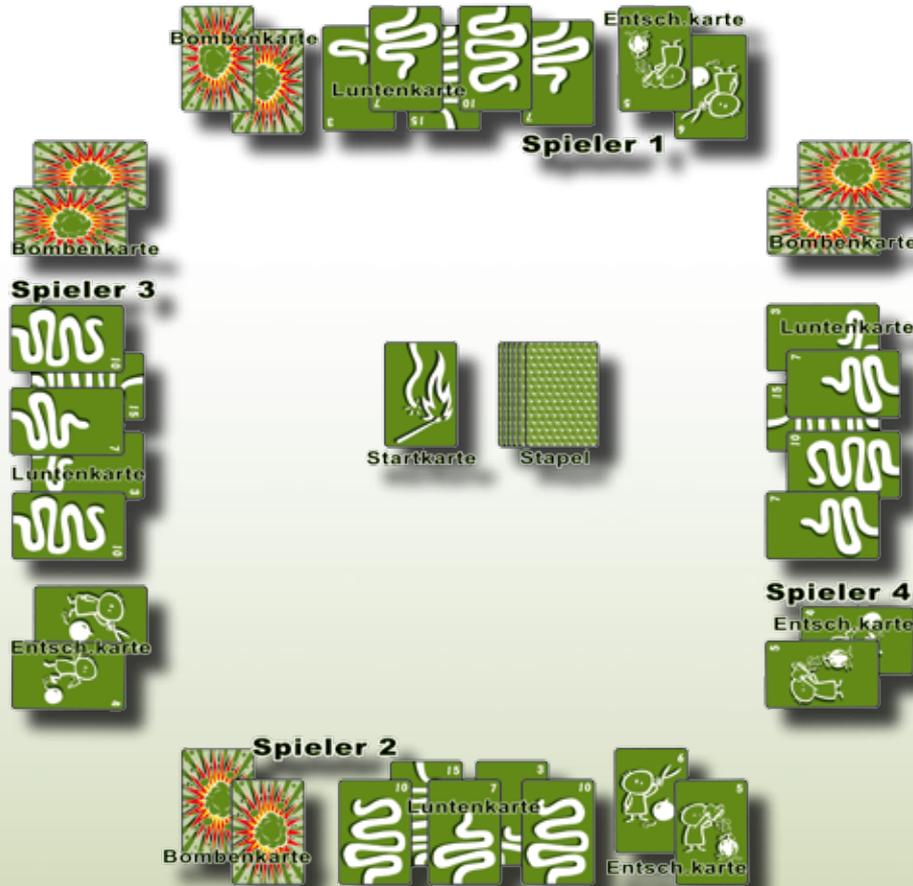


- 18 Entschärfungskarten: je 6x Schere, Wassereimer, Stiefel



Vorbereitung

Die **Startkarte** wird in die Tischmitte gelegt.



Jeder Spieler erhält **2 Bombenkarten**, die sie offen vor sich ablegen. Die übrigen Bombenkarten werden nicht benötigt - bei zwei Spielern bekommt jeder Spieler 3 Bombenkarten.

Die **Luntenkarten** werden gemischt und jedem Spieler **5** davon verdeckt ausgeteilt. Ebenso werden die **Entschärfungskarten** gemischt und jedem Spieler **2** von diesen verdeckt zugeteilt.

Anschließend werden so viele **Entschärfungskarten**, wie Spieler teilnehmen, zum Stapel der Luntenkarten zugefügt und dieser dann nochmals gemischt. Evtl. übrig bleibende Entschärfungskarten werden nicht benötigt.

Vom so gebildeten Stapel werden **30 Karten** abgehoben und die **Zeitbombenkarte** dort untergemischt. Diese Karten kommen jetzt unter den verbleibenden Stapel und alle Karten zusammen bilden den **Nachziehstapel**, der für alle erreichbar auf dem Tisch platziert wird. Wer zuletzt ein Streichholz angezündet hat, beginnt.

Spielablauf

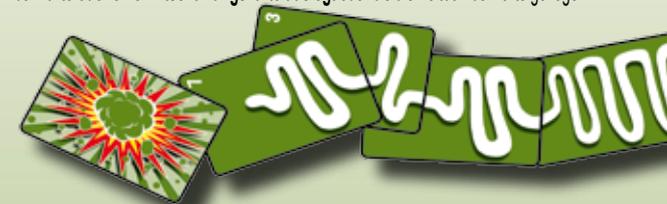
Der Startspieler legt eine Luntekarte aus seiner Hand an die Startkarte an; danach legt der Spieler zu seiner Linken **rasch** (Lunte ist ein schnelles Spiel) eine weitere Karte an und so weiter. Die Karten müssen so angelegt werden, dass das untere Ende mit der Lunte das Ende der zuvor gelegten Lunte überlappt



und somit eine lange Lunte entsteht. Da die Punktwerte sich nach der Länge der Lunte auf jeder Karte richten, ist es nicht nötig, eine Karte so auszulegen, dass der Wert auf der zuvor ausgelegten Karte sichtbar bleibt.

Nach dem Ausspielen einer Luntekarte zieht man sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel. Jeder Spieler hat somit immer 7 Karten auf der Hand. Vergisst man nach dem Ausspielen einer Lunte- oder Entschärfungskarte zu ziehen, kann man dies jederzeit nachholen, um die Hand wieder auf 7 Karten aufzufüllen. Hat man bei Spielende weniger als 7 Karten auf der Hand, muss man so viele Karten ziehen, bis 7 erreicht sind.

So geht das Spiel weiter, **bis ein Spieler eine Bombenkarte oder eine Entschärfungskarte auslegt** oder bis die Zeitbombenkarte gezogen und das Spiel auf diese Weise beendet wird.



Bombenkarten

Wenn ein Spieler eine seiner Bombenkarten einsetzt, legt er sie auf die zuletzt ausgelegte Luntekarte; das Spiel wird unterbrochen. **Der Spieler bekommt alle Luntenkarten** (nicht die Startkarte) und **eventuelle Entschärfungskarten** neben der Startkarte (siehe „Entschärfungskarten“). Die erhaltenen Karten bleiben für die spätere Wertung vor dem Spieler liegen, **obenauf** wird die **Bombenkarte umgedreht** abgelegt, so dass die Spieler stets sehen können, wie viele Bomben ein Spieler ausgespielt hat.

Nach dem Ausspielen einer Bombenkarte zieht der betreffende Spieler keine Karte nach. Danach beginnt der nächste Spieler (zur Linken) eine neue Runde, indem er eine Luntekarte an die Startkarte anlegt.

