LUCKTAILS

3–5 | 20 | 10+

Kurz und knapp

Lucktails ist Enten-tainment für Zocker, die aufs Ganze gehen.

Bleibst du bei deiner Karte, oder tauschst du sie gegen eine der zwei in der Tischmitte aus? Keine einfache Entscheidung, aber auch keineswegs reine Glückssache. Denn je länger du deine Mitspieler köderst, desto mehr von ihnen werden vor dir aus der Runde aussteigen. Mit jeder Karte, die sie dir dabei zeigen, machen sie deine Wahl ein kleines bisschen leichter.

Material

14 +1 Karten
8 Punkt-Karten:

1 Punkt, 1 Punkt, 2 Punkte, 3 Punkte,
4 Punkte, 5 Punkte, 6 Punkte, 1 Lucktails-Karte

+1 Blankokarte:

(Falls Du jemals eine deiner Karten beschädigen solltest, kannst du sie hiermit ersetzen. Beschrifte die Blankokarte einfach mit einem Permanentmarker.)

1 Punkte-Tümpel

40 Punkte

5 Köder-Spickzettel

7 Lucktails

25x 1 Punkt 15x 5 Punkte

Aufbau

Legt den Punkte-Tümpel sowie alle Punkte in die Tischmitte.

Nehmt euch jeweils einen Köder-Spickzettel.

Bestimmt einen **Startspieler** für die erste Runde. Bist du der Startspieler, **nimm alle sieben Lucktails.**

Ihr werdet nacheinander im Uhrzeigersinn spielen.

Eine Runde

Punkt-Karten austeilen

Bist du der Startspieler der Runde, nimm alle acht Punkt-Karten und mische sie. Dann:

① **Teile jedem Spieler jeweils eine verdeckte Punkt-Karte aus.**

Seht euch auf gar keinen Fall die verdeckten Punkt-Karten jetzt schon an! Hast du dir deine Punkt-Karte (aus Gewohnheit) doch angesehen, bezahle 1 Punkt Strafe in die Tischmitte, falls du kannst. Dann mischt und teilt die Punkt-Karten noch einmal aus.

② **Lege zwei verdeckte Punkt-Karten nebeneinander in die Tischmitte.**

③ **Lege alle noch übrig gebliebenen Punkt-Karten offen nebeneinander in die Tischmitte.** Setze für jede aufgedeckte Karte einen der Lucktails auf das entsprechende Feld auf dem Punkte-Tümpel. (Mit wie vielen offenen Punkt-Karten eine Runde beginnt, hängt von der Spielerzahl ab.)

Der Startspieler der Runde ist dafür zuständig, jedes Mal wenn eine Punkt-Karte aufgedeckt wird, einen der Lucktails auf das entsprechende Feld des Punkte-Tümpels in der Tischmitte zu setzen. So kann jeder stets auf einen Blick sehen, welche Punkt-Karten noch im Spiel sind und welche bereits aufgedeckt wurden.

Punkt-Karte des rechten Nachbarn ansehen

Seht euch dann jeder (geheim) **die Punkt-Karte eures jeweiligen rechten Nachbarn an.**

Deckt die Punkt-Karten eurer Nachbarn nicht auf. (Ihr könnt durchaus darüber sprechen, was ihr gesehen habt. Hierbei ist Flunkern ausdrücklich erlaubt!) Seht euch auch jetzt nicht eure eigenen verdeckten Punkt-Karten an. (Machst du dies doch, siehe ①.)

Ködern

Dann geht die eigentliche Runde los. Jedes Mal wenn du am Zug bist, wähle eine der folgenden Möglichkeiten (abhängig davon, ob bereits geködert wird oder nicht).

Ködern (Details auf der nächsten Seite) geschieht rein mündlich! Ihr braucht keinerlei Gegenstände, um zu ködern. Es handelt sich um eine Art ungewöhnliche Versteigerung, bei der ihr weder mit etwas bietet noch direkt auf etwas bietet. Stattdessen macht ihr einander (immer höhere) Angebote. Wenn ein Spieler solch ein Angebot annimmt, sobald sich dieser Spieler also ködern lässt, steigt er aus der Runde aus und deckt seine Karte auf. Dieser Spieler entscheidet sich für sichere Köderpunkte, statt der ungewissen (aber möglicherweise höheren) Punkte seiner Karte. Für alle anderen Spieler bedeutet jede aufgedeckte Karte ein kleines bisschen zusätzliche Information. Je später du also aus einer Runde aussteigst, desto leichter wird deine Entscheidung, ob du einfach die dir ausgeteilte Karte aufdeckst oder doch besser eine der zwei verdeckten Karten aus der Tischmitte.

Es wird noch nicht geködert

Falls noch nicht geködert wird (zum Beispiel weil es der erste Zug einer neuen Runde ist), hast du zwei Möglichkeiten.

Ⓐ **Du kannst das Ködern starten, indem du mit eins oder zwei köderst** (aber nicht mit null).

Köder und Punkte hängen zwar zusammen, sind aber nicht dasselbe. Wirf einen Blick auf deinen Köder-Spickzettel, um zu sehen, welcher Köder-Bereich wie vielen Punkten entspricht.

Zum Beispiel: Wurde zuletzt mit eins oder zwei geködert, ist das 1 Punkt wert. Wurde hingegen bereits mit drei, vier oder fünf geködert, ist das 2 Punkte wert. (Details direkt im nächsten Absatz.)

Ⓑ **Du kannst das Ködern verweigern. Entscheide dich, ob du deine bisherige Punkt-Karte (die vor dir liegt) gegen eine der zwei verdeckten Karten in der Tischmitte austauschen möchtest. Nachdem du dich entschieden hast, decke die dann vor dir liegende Punkt-Karte auf.**⊛ **Nimm dir die entsprechenden Punkte aus dem Vorrat. Du steigst aus der aktuellen Runde aus** und alle noch nicht ausgeschiedenen Spieler setzen die Runde ohne dich fort. Hierdurch wird das Ködern wieder auf Null gesetzt (für den nächsten Spieler).

Sonderfall: Falls du deine Punkt-Karte austauschst, bekommst du sofort alle Bonuspunkte, die gegebenenfalls auf der Karte lagen, die du angetauscht hast. Decke deine neue Punkt-Karte erst auf, nachdem du die Bonuspunkte genommen hast. (Wann und wieso Bonuspunkte auf Karten liegen können, wird gleich erklärt, unter Ⓒ.)

Sonderfall: Falls du die Lucktails-Karte aufgedeckt hast, nimm dir so viele Punkte aus dem Vorrat, dass du **mit dem Spieler gleichziehst, der momentan die meisten Punkte hat.** (Du schließt sofort zum momentanen Spitzenreiter auf. Nur falls du bereits selbst der Spieler mit den meisten Punkten bist, bekommst du keine weiteren Punkte, falls du die Lucktails-Karte aufdeckst.)

Wenn du das Ködern verweigerst, bekommst du die Punkte deiner aufgedeckten Karte, aber nicht die Köderpunkte. Entweder-oder!

⊛ Monty Hall war der ursprüngliche Showmaster der Spielshow Let's Make a Deal (Geh auf's Ganze!). In der Show entscheidet sich der Kandidat für eines von drei Toren, wobei sich nur hinter einem Tor ein Preis befindet. Daraufhin öffnet der Showmaster eines der anderen Tore, hinter dem kein Preis ist. Das "Monty-Hall-Problem" hierbei: Sollte der Kandidat bei dem zuerst von ihm gewählten Tor bleiben oder sich stattdessen für das andere ungeöffnete Tor entscheiden? Die Lösung: Umentscheiden erhöht immer seine Chancen auf den Preis! (Kann es sein, dass es sich ähnlich verhält, wenn du dich entscheidest, welche Karte du aufdecken möchtest?)

Es wird bereits geködert

Falls bereits geködert wird, hast du drei Möglichkeiten.

Ⓒ **Du kannst den momentanen Köder um entweder** (genau) **eins oder zwei erhöhen.**

Zum Beispiel: Falls der Startspieler mit zwei geködert hat, kannst du den Köder auf drei oder vier erhöhen.

Sonderfall: Falls du den Köder auf über neun erhöhst (also von entweder acht oder neun auf entweder zehn oder elf), lege 1 Bonuspunkt aus dem Vorrat auf eine der verdeckten Punkt-Karten in der Tischmitte deiner Wahl. (Sobald der Köder zehn oder mehr erreicht hat, legst du keine weiteren Bonuspunkte auf Karten, dafür dass du das Gebot noch weiter erhöhst.)

Ⓓ **Du kannst dich ködern lassen. Nimm die entsprechenden Punkte** (siehe Köder-Spickzettel) aus dem Vorrat. **Decke deine Punkt-Karte auf. Du steigst aus der aktuellen Runde aus** und alle noch nicht ausgeschiedenen Spieler setzen die Runde ohne dich fort. Hierdurch wird das Ködern wieder auf Null gesetzt (für den nächsten Spieler).

Wenn du dich ködern lässt, bekommst du die Köderpunkte, aber nicht die Punkte deiner aufgedeckten Karte. Entweder-oder!

Ⓔ **Du kannst das Ködern verweigern. Du steigst aus der aktuellen Runde aus.** Details oben, unter Ⓑ. Hierdurch wird das Ködern wieder auf Null gesetzt (für den nächsten Spieler).

Sobald du als einziger Spieler in einer Runde übrig geblieben bist, kannst du nicht weiter ködern. Entscheide dich, ob du deine bisherige Punkt-Karte (die vor dir liegt) gegen eine der zwei verdeckten Karten in der Tischmitte austauschen möchtest. Nachdem du dich entschieden hast, (nimm dir gegebenenfalls alle hierauf liegenden Bonuspunkte und) decke die dann vor dir liegende Punkt-Karte auf. Nimm dir die entsprechenden Punkte aus dem Vorrat. **Du steigst aus der aktuellen Runde aus.** (Sobald du der letzte Spieler einer Runde bist, kannst du also nur noch das Ködern verweigern.)

Sobald ihr alle aus der aktuellen Runde ausgestiegen seid, endet diese Runde. Der linke Nachbar des momentanen Startspielers wird der Startspieler der nächsten Runde. Der neue Startspieler nimmt die Lucktails und teilt neue Punkt-Karten aus. Seht euch jeder die Punkt-Karte eures jeweiligen rechten Nachbarn an. Beginnt dann wieder das Ködern.

Das Ende

Grundsätzlich endet das Spiel, **sobald am Ende einer Runde mindestens ein Spieler mindestens 15 Punkte insgesamt gesammelt hat.** Bist du der einzige Spieler mit 15 oder mehr Punkten, hast du gewonnen. Bist du nicht der einzige, gewinnst du, falls du die meisten Punkte hast.

Im Fall eines Gleichstands geht das Spiel weiter. Spielt so lange zusätzliche Runden, bis ein einziger Spieler das Spiel für sich entscheiden kann.

Art.Nr. 2201 400 Idee: Peter Jürgensen Illu. & Satz: Matthias Mödl www.looseygooseygames.com
©2022 Loosey Goosey Games GmbH
Hummelsteiner Weg 22, 90459 Nürnberg, Deutschland