

# LUNTE



Ein zündendes  
Kartenspiel von  
Bruce Whitehill

## LASS ES KRACHEN!

Pablo Pardauz mag es richtig laut. Nur wer es beim jährlichen Wettstreit der Pyromanen deftig knallen lässt, darf einen Blick auf Pablos legendäre Tresorsammlung werfen. Wer die größten Ladungen zur Explosion bringt, kann gewinnen! Kein Wunder also, dass alle versammelten Ganoven bei LUNTE den mächtigen Knall zu ihren eigenen Gunsten hinauszögern. Und damit es kein Mitstreiter besser macht, werden die brennenden Zündschnüre der Kollegen schon mal mit Wasser getränkt. Feuer frei – die Lunte brennt!

### MATERIAL

110 Spielkarten



Rückseite



31 X



32 X



20 X



11 X

= 94 Luntekarten



15 X

Löschkarte



1 X

Schlusskarte

### SPIELZIEL

Sichert euch die wichtigsten Luntekarten, indem ihr **zwei Bomben** im richtigen Moment zündet. Verwässert euren Mitspielern mit Löschkarten den großen Knall. Es gewinnt, wer die **wertvollsten Luntekarten** besitzt, sobald die Schlusskarte alle Zündschnüre kapt und das Spiel beendet.

### SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Luntekarten und teilt **jedem 4** davon aus. Nehmt diese zusammen mit **einer Löschkarte** auf die Hand. Die übrigen **Lösch- und Luntekarten** mischt ihr gemeinsam.

Bildet mit (ungefähr) 25 dieser Karten zunächst einen kleinen verdeckten Kartenstapel.

(Zählt diese Karten nicht ab, sondern beachtet **PABLO'S HEISSEN TIPP!**)

**PABLO'S HEISSE TIPP:** *Stellt die Schlusskarte senkrecht so auf, dass sich die Bombe oben befindet. Unten ist ein Markierungsstrich. Legt nun so viele Karten vor die Schlusskarte bis ihr damit die Höhe des Strichs erreicht habt. Nun habt ihr einen Kartenstapel der (ungefähr) aus 25 Karten besteht.*



**Mischt** nun die **Schlusskarte** in diesen kleinen Kartenstapel ein. Anschließend legt ihr alle übrigen Karten obenauf und bildet so den verdeckten **Nachziehstapel**.

### DER SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum. Wer zuletzt ein Streichholz angezündet hat, beginnt.

Wer am Zug ist,

- spielt eine Karte von seiner Hand  
- zündet eine Bombe. 

### KARTE AUSSPIELEN

Entscheide selbst, ob du eine Luntekarte (A) oder eine Löschkarte (B) ausspielst (sofern du beides auf der Hand hast).

#### (A) Eine Luntekarte ausspielen

Lege eine Luntekarte aus deiner Hand in die Tischmitte. Dort bilden die gespielten Luntekarten aller Spieler bis zu **zwei Kartenreihen**. Diese Kartenreihen nennen wir **Brandspuren**.

- Liegt **keine Karte** in der Tischmitte, startest du mit deiner ausgespielten Karte die **erste Brandspur**.
- Ist bereits **eine Brandspur** vorhanden, darfst du entweder **an diese anlegen** oder (daneben) eine **zweite Brandspur** eröffnen.
- Sind bereits **beide Brandspuren** vorhanden, entscheidest du, an welche du deine Karte anlegst.



**Überdecke** mit deiner ausgespielten Karte **den Kartenwert** der vorherigen Karte dieser Brandspur! Nur die Spur der abgebrannten Lunte (und der brennende Rest der Lunte) bleibt dabei stets sichtbar (vgl. Abb. rechts).

#### (B) Eine Löschkarte ausspielen

Lege eine Löschkarte zu einer Brandspur und entferne sofort alle Luntekarten dieser Spur. Nimm diese Karten aus dem Spiel. Löschkarten lässt du liegen. Sie bilden eine (neue) Brandspur.

Du darfst eine Löschkarte auch

- dazu verwenden, eine neue Brandspur zu eröffnen. (Es darf aber nie mehr als zwei Kartenreihen geben.)
- direkt auf eine (oder mehrere) bereits liegende Löschkarte(n) legen.



### BOMBE ZÜNDEN

Dies darfst du im Spielverlauf **nur zweimal** tun. (Hast du bereits deine beiden Bomben gezündet, spielst du trotzdem bei jedem weiteren Spielzug eine Karte aus.)

Zum Zünden einer Bombe schlägst du eine Karte aus deiner Hand mit der Explosion nach oben **auf eine ausliegende Brandspur**. Dann sammelst du **alle** Karten dieser Spur ein und legst sie als Stapel **offen** vor dir ab. Oben auf diesen **Bombenstapel** legst du **verdeckt** die (Hand-)Karte, mit der du die Bombe gezündet hast.

Lege deinen **zweiten Bombenstapel** deutlich **getrennt** vom ersten vor dir ab.

**Nach dem Spielen einer Handkarte oder dem Zünden einer Bombe, ergänzt du nun deine Kartenhand vom Nachziehstapel wieder auf 5 Karten.**

### SPIELLENDE UND GEWINNER

Das Spiel endet sofort,

- wenn die Schlusskarte vom Nachziehstapel gezogen wird **oder**
- sobald alle Spieler ihre beiden Bomben gezündet haben.

Zähle die Werte aller **offenen** Karten deiner **Bombenstapel** zusammen. Die verdeckt obenauf liegende Karte, mit der die Bombe gezündet hat, **zählst du nicht mit!**

Von dieser Summe **ziehst du die Werte deiner Handkarten ab**. (Das daraus resultierende Ergebnis kann negativ sein.)

Wenn du der Spieler mit dem besten Ergebnis bist, hast du es am lautesten krachen lassen. Pablo Pardauz ist begeistert und erklärt dich zum Tresorknacker des Tages und Sieger des Spiels.

Wertungsbeispiel:



**PABLO'S HEISSE TIPP:** *Lunte ist ein schnelles Spiel. Macht es euren Mitspielern schwerer, den Überblick zu behalten und gute Entscheidungen zu treffen, indem ihr **schnell** nacheinander eure Spielzüge ausführt.*

