

GET LUCKY

Das KILL DOKTOR LUCKY Kartenspiel von James Ernest



Spielregeln & Informationen

MORD!



Willkommen zurück auf dem Landsitz von Doktor Lucky. Die Spieler haben sich dort zu einer scheinbar harmlosen Dinnerparty versammelt, obwohl sie finstere Absichten hegen. Daher wird es ein Abend voll interessanter Konversationen, mit leiser Musik und mit verzweifelten Mordversuchen werden. Denn jeder der Anwesenden will Doktor Lucky heimlich töten.

GET LUCKY ist die Kartenspielversion des klassischen Brettspiels KILL DOKTOR LUCKY. Die Spieler übernehmen die Rolle der verschiedenen mordlüsternen Gäste, die allesamt den alten Knacker umbringen wollen.

Doch nicht umsonst wird er *Doktor Lucky* genannt. Schließlich ist es einfacher, eine schlechte Angewohnheit loszuwerden als ihn. Nehmt also Platz am Kartentisch und versucht euer Glück gegen Doktor Lucky.

DIE GRUNDLAGEN

Spielmaterial: Enthalten sind 15 Charakterkarten, 57 Spielkarten, diese Spielregel und eine Spielfigur, die Doktor Lucky darstellt. Die Regeln gelten für 3 bis 6 Spieler. Am Ende finden sich Sonderregeln für 2 Spieler.

Das Ziel: Töte Doktor Lucky. Das mag einfach klingen, doch ist er ein einzigartiger, vom Glück verfolgter Mann. Viele Versuche werden misslingen, bis endlich ein Erfolg haben wird.



15 Charaktere



57 Spielkarten

Übersicht: Jeder Spieler hat 2 Charaktere. Es liegen 3 weitere Charaktere im Salon (in der Mitte des Spieltisches). Je ein *Kartenstapel* und ein *Ablagestapel* kommen neben den Salon.

Bei weniger als 6 Spielern gibt es einen *Abwesenheitsstapel* für die nicht benutzten Charaktere.

Doktor Lucky bewegt sich anhand der Nummern von einem Charakter zum nächsten. Bewegt sich Doktor Lucky zu einem Spieler, ist dieser am Zug.

In seinem eigenen Zug kann man verschiedene Aktionen durchführen, wie seinen Charakter verbessern oder versuchen, Doktor Lucky zu töten. Wird er getötet, hat man gewonnen.



SPIELREGELN

SPIELAUFBAU

Es werden alle Charakterkarten gemischt und an jeden Spieler **zwei Charaktere** offen ausgeteilt. **Drei Charaktere** werden in den Salon in der Mitte des Tisches gelegt (siehe Abbildung oben). Die verbliebenen Charaktere werden offen auf den *Abwesenheitsstapel* gelegt. Bei sechs Spielern gibt es keine abwesenden Charaktere.

Die Spielkarten werden gemischt, und jeder Spieler erhält verdeckt **sechs Handkarten**. Die restlichen Karten bilden verdeckt den *Kartenstapel*. Daneben legt man den *Ablagestapel*.

Platziere die Doktor-Lucky-Figur auf dem **Charakter mit der niedrigsten Nummer**, der von einem Spieler kontrolliert wird (kein Charakter im Salon oder auf dem *Abwesenheitsstapel*). Dieser Spieler ist als Erster an der Reihe.

IN JEDEM ZUG

In seinem Zug darf der Spieler genau eine der folgenden Aktionen machen: **eine Karte ziehen**, **eine Karte spielen**, einen Charakter **tauschen** oder versuchen, **Doktor Lucky zu töten**.

Ziehen: Ziehe eine Karte vom *Kartenstapel* und füge diese zu deinen Handkarten. Es gibt kein Limit, wie viele Karten ein Spieler auf der Hand haben darf. Nachdem eine Karte gezogen wurde, ist der Zug beendet.

Der *Kartenstapel* wird nie neu gemischt oder ersetzt, wenn er leer ist. Es können dann keine Karten mehr gezogen werden.

Spielen: Spiele eine *Verbesserungskarte* von der Hand und füge sie zu einem Charakter, der vor dir ausliegt. Es gibt drei verschiedene Verbesserungskarten: **Waffen**, **Motive** und **Gelegenheiten** (Die einzigen anderen Karten sind *Tückekarten*, auf die wir später zurückkommen werden).

Verbesserungen werden ausgespielt, wie rechts zu sehen. *Jeder Charakter kann jede Verbesserung verwenden*. Jedoch passt eine Verbesserung nur zu einem bestimmten Charakter **perfekt**, zu sehen an Namen und Nummer des Charakters. Normalerweise unterstützt eine Verbesserung den Mordversuch eines Charakters mit 1 zusätzlichen Punkt. Wird diese Verbesserung jedoch mit dem perfekten Charakter gepaart, gewährt sie 2 zusätzliche Punkte. Um zu zeigen, dass die perfekte Verbesserung verwendet wird, wird die Karte *seitlich gedreht*, siehe Beispiel. Dies verdeutlicht, welche Karten einen Wert von 2 Punkten haben.

Ein Charakter kann von jedem Verbesserungstyp *nur eine Karte* haben: eine Waffe, ein Motiv und eine Gelegenheit!

Man kann eine nicht perfekte Verbesserung jederzeit durch die perfekte ersetzen. Abgesehen davon sind ausgespielte Verbesserungen permanent.

Nachdem eine Karte gespielt wurde, ist der Zug beendet.

Tauschen: Du kannst einen deiner Charaktere mit einem Charakter im Salon tauschen. Wurden Karten dem Charakter hinzugefügt, bewegen sie sich mit diesem in den Salon. Doktor Lucky bewegt sich ebenfalls mit.

Nachdem eine Karte getauscht wurde, ist der Zug beendet.



Verbesserung spielen



Eine perfekte Verbesserung spielen

Töten: Du kannst versuchen, Doktor Lucky zu töten, aber nur mit dem Charakter, der von Doktor Lucky besucht wird. Du musst dabei nur deine Absicht erklären, dass du versuchst, Doktor Lucky zu töten. Dann hat jeder Spieler die Möglichkeit, durch das Ausspielen von Karten den Mordversuch zu vereiteln. Schlägt der Mordversuch fehl, dann ist der Zug beendet. Gelingt er, dann hast du gewonnen!



Jeder Mordversuch hat einen Punktwert, der sich aus den verwendeten Karten zusammensetzt. Man bekommt 1 Punkt für den Charakter selbst, jeweils 1 weiteren Punkt durch Verbesserungen oder 2 Punkte bei perfekten Verbesserungen. Tücekarten (Beschreibung siehe unten) haben einen negativen Wert von 1. Auch ohne Verbesserungen kann ein Charakter einen Mordversuch mit einem Wert von 1 Punkt wagen.

Im Beispiel zur Linken hat Johnny Archer sein perfektes Motiv, eine Waffe und eine Gelegenheit. Sein Mordversuch hat damit einen Wert von 5 Punkten.

Beginnend mit dem Spieler zur Linken des angreifenden Spielers kommt jeder *einmal* an die Reihe. Jeder Spieler darf eine oder mehrere Karten ausspielen oder passen. Karten werden ausgespielt aufgrund ihrer **Glückspunkte**, welche durch 0, 1 oder 2 Kleeblätter auf der linken Seite der Karte dargestellt werden. Jeder **Glückspunkt** verringert den Wert des Mordversuchs um 1. Wird der Versuch auf 0 Punkte verringert, scheitert er.



Glück

Perfekt vereiteln: Perfekte Karten sind auch perfekt zum Vereiteln. Eine Verbesserung, die zum Mörder perfekt passt, kann auch dazu verwendet werden, *jeden Mordversuch des Charakters* zu vereiteln. Unterнимт beispielsweise Charakter 5 einen Mordversuch und jemand spielt die Gelegenheitskarte 5 aus, ist der Mordversuch sofort gescheitert, auch wenn die Karte keine Glückspunkte hat.

Tücke: Tücekarten werden nur gespielt, um einen Mord zu vereiteln. Sie sind immer 1 Glückspunkt wert. Wurde ein Mordversuch abgehandelt, verbleiben diese Karten beim Mörder mit einem permanenten negativen Wert von -1. Mit Tücekarten können Mörder bis auf den Wert 0 geschwächt werden. Tücekarten werden unter den Charakter gelegt, wie rechts zu sehen ist. In diesem Beispiel hat Stacks McCracken bei einem Mordversuch einen Wert von 1, da er 2 Tücekarten und eine perfekte Gelegenheitskarte hat.

-1

-1

1

+2



Strategie: Man darf mehr als eine Karte ausspielen, um einen Mordversuch zu vereiteln, aber jeder Spieler hat nur einmal die Möglichkeit dazu. Natürlich will man lieber keine Karten ausspielen. Wenn man daher früh an der Reihe ist, passt man lieber und zwingt so die anderen Spieler zum Ausspielen. Der letzte Spieler, der an der Reihe ist, *muss den Mordversuch verhindern, wenn er kann!*

Wurden genug Glückspunkte ausgespielt, wurde der Mordversuch verhindert und Doktor Lucky überlebt. Der Zug ist nun vorüber. Ist der Versuch erfolgreich, hat der Spieler gewonnen!

ZWISCHEN DEN ZÜGEN

Nach jedem Zug zieht Doktor Lucky anhand der Nummern auf den Charakteren weiter. Besucht er beispielsweise die 4, bewegt er sich weiter zur 5. Ist der Charakter 5 abwesend, bewegt er sich weiter zur 6 usw. Von der höchsten Nummer bewegt er sich zur niedrigsten.

Wenn der nächste Charakter einem anderen Spieler gehört, ist dieser Spieler am Zug. Ist der Charakter im Salon, *dann ist kein Spieler am Zug* und die Spieler ziehen wie folgt Karten: Beginnend mit dem Spieler, der zuvor am Zug gewesen ist, zieht jeder Spieler eine Karte. Aber nur, *wenn er weniger Karten* hat, als die Nummer auf dem Charakter, der von Doktor Lucky gerade besucht wird. Besucht er beispielsweise den Charakter 7, darf jeder Spieler eine Karte ziehen, der weniger als 7 Handkarten hält.

Ist der Kartenstapel leer, wird nicht neu gemischt, und die Spieler können keine weiteren Karten ziehen. Haltet daher die Reihenfolge beim Ziehen genau ein (immer beginnend mit dem Spieler, der als letztes am Zug gewesen ist), vor allem wenn der Kartenstapel zu Ende geht.

DAS SPIEL GEWINNEN

Es gewinnt der Spieler, der Doktor Lucky tötet. Ziemlich einfach.

Strategie: Um erfolgreich zu sein, sollte man versuchen, die anderen Spieler dazu zu bringen, ihre Karten auszuspielen, ohne zu viele seiner eigenen Karten auszuspielen. Dies kann durch Mordversuche und umsichtiges Passen bei den Versuchen anderer erreicht werden. Es ist nicht immer richtig, seine Karten eifersüchtig zu hüten, wie man mit zunehmender Erfahrung lernen wird.



REGELN FÜR ZWEI SPIELER

Um das Spiel mit zwei Spielern zu spielen, muss man folgende Anpassungen vornehmen:

Änderungen beim Spielaufbau: Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 Charakteren und 8 Handkarten. (Im Salon liegen weiterhin 3 Charaktere und der *Abwesenheitsstapel* besteht aus 6 Karten.)

Änderungen bei Mordversuchen: Bei einem Mordversuch kann der gegnerische Spieler die Verantwortung teilweise oder ganz auf einen imaginären Spieler namens Howard abwälzen. Der echte Spieler beginnt, danach versucht Howard den Mordversuch zu vereiteln, in dem er Karten vom Kartenstapel spielt. Howard wird bis zu X Karten spielen, wobei X den dann noch fehlenden Glückspunkten entspricht. Beispielsweise wenn Howard noch 3 Glückspunkte aufbringen muss, darf er bis zu 3 Karten ziehen, um den Mordversuch zu vereiteln. Diese Karten kommen auf den Ablagestapel, mit Ausnahme von Tücekarten, die wie üblich beim Mörder verbleiben.

IMPRESSUM

Get Lucky wäre nicht möglich ohne die großzügige Unterstützung und die Beiträge der Charaktermodelle, Künstler, Spieltester und Gönnern.

Spieledesign: James Ernest und Rick Fish

Graphik: Israel Evans und James Ernest

Puzzles: Mike Selinker

Charaktermodelle (in numerischer Reihenfolge): Gordon Frye, Kaja Foglio, Nancy Frye, Anthony Gallela, Robert Gifford, Jen Page, Nathan Barnett, Carol Monahan, Pat Rothfuss, Payne Fifield, Phil Foglio, Marie Cooley, Angela und Aubrey Webber, Diana Vick, Stephen Beeman und BJ Becker als Doktor Lucky

Spieltester: Toivo Rovainen, Tom Saxton, Cathy Saxton, Carol Monahan, Nora Miller, Jason Mai, Joe Kisenwether, Zoe Miller, Robert Gifford, Don Flinspach, Ahna Blake, Jeremy Holcomb, Paul Peterson, Boyan Radakovich, Angela Webber, Ron McComb, Keith Nemitz und viele andere geliebte Versuchskaninchen

Redaktion: Elizabeth Marshall, Cathy Saxton, and Mike Selinker

Kickstarter Backers: Dieses Projekt hatte 2560 Kickstarter Backers. Die vollständige Liste ist auf www.cheapass.com/getluckybackers zu finden. **Besonderer Dank:** Aubrey Youngs, Chandra Kovach, Chris Romer, Christopher Bridrige, D.J. Cole, Ed Kiernan, Graeme Rigg, Harold John Vogel, John Kammer, John M Pasquesi, Jonathan Tomek, Kazuhiro Yamamoto, Lejon Johnson, Michael Burrage, midnightstar, Mi-T, Omar Germino, Paul Pollard, Philip Doyle, Ray Wehrs, Rothfaust, Striker2054, Tyler, warthog9 und William Ciotti.

Besonderer Dank: The Old Consulate Inn, Port Townsend WA, die Vorlage für das Anwesen von Doktor Lucky



Deutsche Ausgabe: Mario Truant Verlag

Übertragung ins Deutsche: Marc A. Truant

Mit freundlichem Dank: Gottfried Bartjes, James Ernest, Mida Meis, Oliver von Spreckelsen

GET LUCKY ©2013 Cheapass Games, Seattle, USA.
Deutsche Ausgabe ©2014 Mario Truant Verlag, Mainz, unter Lizenz von Cheapass Games.

Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung des Verlages, ist strikt untersagt.

Achtung - Das Spiel ist für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da es verschluckbare Kleinteile enthält.

www.truant.de

Art.-Nr. 5620

ISBN 978-3-934282-65-0

KILL DOKTOR LUCKY war das erste Cheapass Spiel. Es erschien 1996 in einem weißen Briefumschlag!

Die deutsche Ausgabe erschien 2000 im Mario Truant Verlag in einer einfachen schwarzen Schachtel. Es war der eigentliche Beginn der Truant Taschenspiele.

