



LUDE

Auf'm Kiez geht's rund!!

Ein Kiez Kartenspiel von Thomas Sellner

Für 4 Spieler ab 18 Jahren mit ca. 10 Minuten Spieldauer

Beispielrunde auf <http://lude.sonneobenrechts.de>

1. Idee

Im Hamburger Rotlichtmilieu herrscht buntes Treiben. Nutten stellen sich zu Schau und versuchen Freier anzulocken. Doch auch wenn man sich gegen seine Konkurrentinnen durchgesetzt hat droht immernoch der Lude aufzutauchen. Wenn er ums Eck biegt, dann gibt's keinen müden Cent für die Damen des horizontalen Gewerbes.

2. Material

Ein Poker/Rommé Blatt mit 52 Karten (die Joker werden nicht benötigt)

Ein Skat Blatt mit 32 Karten (die Bilder werden nicht benötigt)

3. Vorbereitung

Das **Rommé Blatt** wird folgendermaßen aufgeteilt:

- Jeder Spieler erhält offen eine Nutte (Dame), die er vor sich ablegt
- Die Luden (Könige) werden gemischt und als verdeckter Haufen in die Tischmitte gelegt.
- Die Freier (Bauern) werden offen um den Ludenhaufen herum gelegt.

Die restlichen 40 Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 10 Karten.

Aus dem **Skat Blatt** werden alle Bilder entfernt, nach Symbolen aufgeteilt und gemischt. Diese vier Haufen à fünf Karten werden als Portmonees neben den entsprechenden Freier gelegt. Die oberste Karte eines jeden Portmonees wird aufgedeckt.

4. Ablauf

Folgende sechs Phasen werden vier mal ausgeführt:

- 1) Die oberste Karte des Ludenhaufens wird aufgedeckt, und somit ein **Lude aufgeweckt**. Der Spieler mit der dem Luden entsprechenden Nutte ist für diese Runde Startspieler.
- 2) Beginnend mit dem Startspieler, legt Jeder eine Karte aus seiner Hand offen vor sich ab. Die **Nutten** locken die Freier mit **offenen Reizen**.
- 3) Jeder Spieler legt nun verdeckt eine zweite Karte neben die eben gelegte Karte. Die **Nutten** haben eben auch ihre **versteckten Reize**.
- 4) Hypnotisiert von den zur Schau gestellten Reizen, begeben sich die **Freier zu den Nutten**. Jeder Freier landet bei der Nutte, die ihm aufsummiert die meisten seiner bevorzugten Reize bietet. Gibt es einen Reiz-Gleichstand, so gewinnt die Nutte mit der höchsten Einzelkarte. Freier die nicht gereizt wurden, bleiben traurig an Ort und Stelle.
- 5) Der **Lude patroulliert** über den Kiez und startet bei seiner entsprechenden Nutte. Er geht so viele Schritte reihum von Nutte zu Nutte, wie Zeigefinger beim LA-LE-LUDE Minispiel gezeigt werden. Beim LA-LE-LUDE Minispiel zeigen alle Spieler gleichzeitig eine Faust oder den Zeigefinger.
- 6) Jetzt geht's ans **Bezahlen!** Beginnend beim Ludenstandort wird reihum das Geschäftliche geregelt, dabei kann es zu folgenden Konstellationen kommen:

Lude + Nutte + (mehrere) Freier: Der Lude bekommt aus jedem Freier Portmonee einen Geldschein, die Nutte bekommt gar nichts.

Lude + Nutte: Die Nutte muss dem Luden (sofern möglich) die Anreise mit einem Geldschein ihrer Wahl aus ihrem Portmonee bezahlen.

Nutte + (mehrere) Freier: Die Nutte bekommt aus jedem Freier Portmonee einen Geldschein.

Nutte: Hier gab's keine Action, hier wird auch nichts bezahlt.

Immer wenn ein Lude einen Geldschein eines Freiers nimmt, so nimmt er den offen liegenden Geldschein. Der Geldschein bleibt offen.

Immer wenn eine Nutte einen Geldschein eines Freiers bekommt, dann kann der Spieler zwischen offenem und oberstem verdeckten Geldschein wählen. Die Nutten halten ihre Geldscheine verdeckt.

Nachdem die oben aufgeführten sechs Phasen viermal durchlaufen wurden, folgt noch die **Nutte sticht Lude** Phase:

Jeder Spieler legt verdeckt **eine** seiner beiden restlichen Karten vor sich ab. Diese Karten werden nun gleichzeitig aufgedeckt. Die Nutte mit der höchsten Zahl pro Lude (er)sticht den entsprechenden Luden und bekommt all sein Geld.

5. Ende

Jeder Spieler zählt das Geld seiner Nutte. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt :)

Um das Ganze komplett fair zu halten, sollten vier komplette Runden mit immer den gleichen Karten gespielt werden, damit jeder Spieler einmal mit jedem Startblatt spielt.