

Überraschung mit Knallschoten

Habt ihr euch schon mal vor Ärger ins Knie gebissen? „Dicht dran“ soll angeblich dazu verleiten. Das wollen wir überprüfen. Also: Jeder bekommt acht Zahlenkarten mit Werten zwischen eins und 100. Ihr möchtet eure Handkarten loswerden, denn am Ende zählen alle darauf abgebildeten Knallschoten Minuspunkte. Gleichzeitig wollt ihr Preiskarten gewinnen. Deren Knallschoten zählen plus.

Auf dem Tisch wird eine Karte in die Mitte geschoben: Sie ist der Preis dieser Runde. Alle Spieler wählen eine ihrer Karten, dann deckt ihr auf. Wer mit seiner Zahl am dichtesten an der Preiskarte liegt, gewinnt deren Punkte. Alle anderen gehen leer aus und können sogar doppelt hereinfallen: Liegen ihre Zahlenwerte nicht innerhalb einer bestimmten Lücke, zum Beispiel zwischen 38 und 55, ziehen sie Strafkarten!



„Dicht dran“ stellt euch vor die knifflige Entscheidung: Spekuliere ich auf die Preiskarte oder spiele ich auf



Sicherheit einen Wert, der in die Lücke passt? Das Glück, die richtigen Karten zu besitzen, gehört dazu. Da ihr nicht wisst, was die anderen ausspielen, sind böse Überraschungen garantiert. Trotzdem ein Tipp: Sich ins Knie zu beißen, tut ganz schön weh. UDO BARTSCH

Reinhard Staube, „Dicht dran“. Für drei bis fünf Spieler ab 8 Jahren. 8 Euro. Verlag: Nürnberger Spielkarten Verlag.