

# Rezension/Kritik zu Spiel: Dicht dran

Eingestellt Mittwoch 17. Juli 2013

Autor: [Reinhard Staupe](#)  
Verlag: [Nürnberger-Spielkarten-Verlag](#)  
Rezension: Andreas Hirz  
Spieler: 3 - 5  
Dauer: 20 Minuten  
Jahr: 2013  
Bewertung:  4,0 H@LL9000  
 5,0 Leser



## Spielziel

Wer kommt mit seiner ausgespielten Karte am nächsten an die Zielkarte? Und wer schafft es, wenigstens noch die Minuspunkte zu umschiffen, weil seine Karte in die Zahlenlücke passt? Für alle anderen heißt es: Handkarten aufstocken und damit eher weniger dicht dran ... am Spielsieg.

## Ablauf

Das Spiel besteht aus 100 Karten, die jeweils eine Zahl von 1 bis 100 tragen. Ansonsten finden wir auf diesen Karten noch eine unterschiedliche Anzahl an abgebildeten Schoten, nämlich eine Schote (davon gibt's ganz, ganz viele Karten), 2 Schoten (eher wenig) oder 3 Schoten (puh, da muss man suchen). Die Schoten stellen Plus- bzw. Minuspunkte dar, dazu später mehr.

Dann noch rasch den Spielaufbau erledigen: Die Karten mit der 1 und 100 werden à la Uhrenblatt auf 6 Uhr und 12 Uhr auf dem Tisch ausgelegt. Nun werden noch jeweils zwei weitere Karten links und rechts kreisförmig zwischen die 1 und 100 gelegt und jeder Spieler erhält verdeckt acht Handkarten.



Eine Karte des oben beschriebenen Spielaufbaus wird vom Kreisäußeren ein wenig in die Mitte geschoben: Dies ist die Zielkarte. Jeder Spieler wählt verdeckt aus seinen Handkarten eine Karte, mit deren Kartenwert er so nah wie möglich an die Zielkarte kommt. Anschließend decken alle gleichzeitig ihre vor sich liegende Karte um. Wer in dieser Runde am dichtesten dran ist, erhält die bisherige Zielkarte als Pluskarte und legt sie separat ab. Bravo! Seine ausgespielte Karte wird stattdessen in das Kreisäußere gelegt.

Die anderen ausgespielten Karten werden nun ausgewertet: An der Stelle der eingeschobenen alten Zielkarte hat sich ja eine Lücke ergeben. Jeder Spieler, der mit seiner gerade ausgespielten

Karte zahlenmäßig in diese Lücke passte, kann seine Karte auf den Ablagestapel legen - puh, Glück gehabt, man ist fein raus.

Unfein drin, und zwar in den Miesen, ist hingegen jeder, der nicht in die Lücke passt: Die ausgespielte Karte kommt auf den Ablagestapel, aber der jeweilige Spieler muss so viele Karten nachziehen, wie auf der gespielten Karte Schoten abgebildet waren.

Die im Uhrzeigersinn nächste Karte wird nun zur neuen Zielkarte und erneut heißt es: Jeder spielt wiederum verdeckt eine seiner Handkarten aus und ist möglichst dicht dran! Sobald ein Spieler keine Handkarten mehr hat, erfolgt für alle die Wertung dieses Durchgangs: Die verbliebenen Handkarten jedes Spielers bedeuten für ihn Minuspunkte, und zwar in Höhe der auf den Einzelkarten sichtbaren Chilischoten. Die separat bei jedem Spieler gesammelten gewonnenen Zielkarten werden in gleicher Weise abgerechnet - aber als Pluspunkte.

Eine Partie besteht aus zwei durchgeführten Wertungen.

## Fazit

**Dicht dran** ist rasch erklärt und schnell gespielt: Nach 20 Minuten ist eine Partie gelaufen. Es sei denn, Strategen benötigen für ihre Kartenauswahl schon mal gefühlte Ewigkeiten, weil sie sich nicht sicher sind, ob sie die bisher gespielten Karten richtig nachgehalten haben. Da ist man dann auch dicht dran, und zwar am Wahnsinn. Und da nicht alle Karten, sondern nur eine Auswahl davon im Umlauf ist, ist das Nachhalten hier auch nicht unbedingt zielführend.



Dann doch schon eher die Frage: Soll ich die Zielkarte tatsächlich anvisieren oder ist der Abstand doch zu groß, also die Wahrscheinlichkeit, dass ein Mitspieler näher dran ist, sehr hoch? Bei gleicher Differenz zur Zielkarte gewinnt übrigens immer die höhere Karte.

Manchmal geben die eigenen Handkarten eine überschaubare Nähe zur Zielkarte jedoch einfach nicht her. Dann sollte die gespielte Karte wenigstens noch in die Lücke passen, damit man unfallfrei, also ohne Nachziehen von Karten, aus der Nummer kommt. Umso besser, wenn man dabei nach Möglichkeit auch noch eine Karte mit mehr als einer Schote von der Hand spielen kann.

Manchmal, wenn einem das Kartenglück nicht hold ist, erübrigen sich diese Überlegungen zwar, andererseits ergeben sich mitunter zum Ende einer Runde aber auch Punktgewinne, die so nicht vorhersehbar waren.

Jedenfalls: **Dicht dran** ist ein kurzweiliges, amüsantes Kartenspiel, das Spaß macht.