

15. MÄRZ 2013

Dicht Dran - Zocken auf Lücke



Hallo, meine Kartenspielvorstellung setzt sich wieder weiter fort. Eine kleine Perle des [Nürnberger Spielkarten Verlags](#) von Reinhard Staupe wird heute vorgestellt. Es dreht sich um das Spiel "**Dicht dran**" und ein paar lustige Chilischoten lachen uns auch direkt von der Spieleschachtel an. Das Spiel eignet sich für **3-5 Spieler** und es spielt sich in ca. **20 Minuten**.

Die Spielidee ist simpel und erfordert kein großes Regelstudium. In jeder Runde gibt es eine Zielkarte (z.B. die Zahl 78) und eine Lücke (z.B. von 10-43). Alle Spieler spielen verdeckt eine ihrer Handkarten aus. Der Spieler, der am dichtesten an der Zielkarte ist, darf seine Handkarte in die Mitte legen und die Zielkarte auf seine Wertungskarte platzieren, denn am Ende zählen die Chilischoten der Karten Pluspunkte.

Wer sich in der Lücke befindet, der darf seine Handkarte ablegen. Und wer nicht am dichtesten an der Zielkarte ist, der muss Karten vom Nachziehstapel aufnehmen.

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat. Dann gibt es noch Minuspunkte für die Karten / Chilischoten auf der Hand und Pluspunkte für alle Chilis auf der Wertungskarte.

Ganz einfache Regeln und weiter unten werde ich versuchen den Spielablauf in Bildern darzustellen.

Der Nürnberger Spielkartenverlag setzt seine gelungene 2013-Neuheiten-Serie weiter mit Erfolg durch. "**Qwixx**" war ja schon eine absolut gelungene Würfelspielneuheit. Und auch "Dicht dran" konnte uns sofort begeistern. Einfache Regeln, schnell erlernt und ein witziges Kartenartwork machen das Spiel zu einem super Karten-Zock-Bluff-Spiel. Denn man muss immer abwägen, ob man mit seiner Karte auf die Zielkarte spielt oder doch eher auf die sichere Lücke spielt. Denn manchmal liegen die Zielkarten nicht unbedingt auch in der Lücke, so dass dort eine knifflige Entscheidung gefällt werden muss. Ich bin schon auf weitere Spiele aus dem Verlag gespannt.

Vielen Dank an den Nürnberger-Spielkarten-Verlag für die Übersendung eines Rezensionsexemplars.



Die Spielschachtel



Die Anleitung



Der Spielinhalt

Der Spielinhalt umfasst:

- 100 Zahlenkarten (1-100) mit je 1,2 oder 3 Chilischoten
- 5 Sammelkarten für die gewonnenen Pluspunkte
- 1 Anleitung



Die Sammelkarten für die gewonnenen Karten



Die Zahlenkarten



Der Spielaufbau (hier für 3 Spieler)

Jedem Spieler wird eine Sammelkarte und acht Zahlenkarten ausgeteilt. Dann werden in der Mitte die Zahlenkarten 1 und 100 gegenüber ausgelegt und dazwischen jeweils zwei weitere Zahlenkarten, so dass sich ein kleiner Kreis ergibt.



Die 88 wird in die Mitte geschoben

Danach wird eine Zahlenkarten in die Mitte geschoben, das ist die Zielkarte. In diesem Beispiel wäre es die 88. Daraufhin bildet sich eine Lücke und die Lücke reicht von 1-11. Danach spielen die Spieler verdeckt ihre Zahlenkarte. Jetzt müssen sie entscheiden, ob sie auf die Zielkarte spielen oder eher eine Karte für die Lücke ausspielen wollen.



Die ausgespielten Karten

Ein Spieler (4) konnte eine Karte in der Lücke platzieren. Dieser Spieler darf die gespielte Karte ablegen. Der Spieler mit 79 ist am dichtesten an der Zielkarte und gewinnt die Karte mit der 88. Die 79 wird nun in den Kreis gelegt. Der Spieler mit der 18 ist nicht in der Lücke und auch nicht am dichtesten dran. Daher muss er die Karte mit der 18 ablegen und zwei Karten nachziehen (Anzahl der Chilischoten).



Nächste Runde

Nun ist die 79 wieder nach außen gerückt und die 11 wird die neue Zielkarte. Und die Lücke reicht nur von der 79 bis zur 100. Die Zahlenkarte mit der 88 befindet sich beim Spieler auf seiner Sammelkarte und würde ihm in der Endabrechnung einen Punkt einbringen (Anzahl der Chilischote).

Danach wird wieder verdeckt geboten. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Karten mehr besitzt. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten ist der Gewinner. Allerdings können die verbliebenen Handkarten noch eine Menge Minuspunkte einbringen.

QUELLE: WWW.BRETTSPIEL-LICHTBILDER.BLOGSPOT.DE/



Brettspiel Lichtbilder