

**Edwin Ruschitzka**

Klosterweg 52  
89233 Neu-Ulm/Burlafingen  
Tel. 07 31/71 21 85 (p)  
07 31/15 62 24 (g)

**SÜDWEST PRESSE**

Ausgabe: 27. 4. 13

# Das Spiel mit der Knallschote

„Dicht dran“ ist pure Schadenfreude

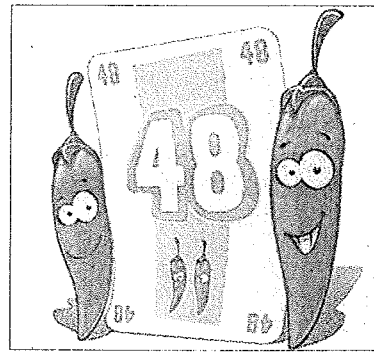
„Dicht dran“ erinnert ganz entfernt an den Kartenspiel-Klassiker „6 nimmt!“. Wir sammeln aber keine Hornochsen, sondern feuerrote Knallschoten.

EDWIN RUSCHITZKA

100 Karten, durchnummeriert von 1 bis 100, und auf allen Exemplaren sind die roten Knallschoten zu sehen. Sie sorgen am Ende für Freude, weil sie Pluspunkte bringen, aber auch für Ärger und Minuspunkte. Was sich der Autor Reinhard Staupe mit „Dicht dran“ hat einfallen lassen, ist ein einfaches Legespiel mit hohem Ärgerpotential.

Jeder Akteur startet mit acht Karten auf der Hand. Sechs liegen in der Tischmitte in einem Kreis aus. Eine davon wandert Runde für Runde in die Mitte des Kreises. Das ist fortan die Zielkarte. Wer eine Handkarte verdeckt ausspielt, sollte möglichst nahe an diesen Zielkartenwert ran kommen. Wer am dichtesten dran ist, erhält die Karte und darf sich die darauf abgebildeten Knallschoten als Punkte gutschreiben.

Durch das Verschieben einer Karte in die Mitte des Kreises ist eine Lücke entstanden. Alle ausgespielten Karten mit Werten, die in diese Lücke passen, dürfen abgeworfen werden. Wer einen Wert außerhalb der Lücke ausgespielt hat, wirft diese Karte ebenfalls ab. Er erhält aber für jede darauf abgebildete Knallschote eine neue Karte



Zahlenkarten, durchnummeriert von 1 bis 100 mit den begehrten und auch verhassten Knallschoten. Foto: NSV

auf die Hand. Das ist schlecht, denn das Spiel ist aus, wenn der erste Akteur keine Karte mehr auf der Hand hat. Fein heraus ist jeder, der im Ver-

lauf der Partie am dichtesten an den Zielkarten dran war oder zumindest Werte ausspielen konnte, die in eine Lücke gepasst haben. Alle anderen bekommen neue, ungeliebte Karten.

Eines muss sich Autor Reinhard Staupe schon gefallen lassen bei allem berechtigten Jubel über ein Spiel, das wirklich sehr viel Spaß macht. Es ist auch dicht dran an Wolfgang Kramers „6 nimmt!“ und hätte auch gut in dessen Hornochsen-Reihe gepasst.

Doch die Idee dazu hat halt Staupe gehabt. Was uns Spieler aber ziemlich egal sein dürfte . . .

Mehr Spiele aus dieser Reihe im Internet unter [swp.de/spieltest](http://swp.de/spieltest)



## FÜR SIE GESPIELT

DICHT DRAN VON  
REINHARD STAUPE

Für 3 bis 5 Personen,  
ab 8 Jahren, Dauer  
etwa 20 Minuten, Nürn-  
berger Spielkarten Ver-  
lag, rund 8 Euro.

**Bewertung:** 1. oh je  
2. nichts Besonderes  
3. geht so 4. ganz gut  
5. sehr gut 6. Spitze!