

# Dicht dran

Vielen Dank an den [Nürnberger Spielkarten Verlag](#) für ein Rezensionsexemplar

## Auf einen Blick:

Verlag : [NSV](#)

Autor : [Reinhard Staupe](#)

Grafik : Oliver Freudenreich  
und Sandra Freudenreich

Spiellanzahl : 3 bis 5 Spieler

Alter : ab 8 Jahren

Dauer : ca. 20 min

Erscheinungsjahr : 2013

Spielart: Kartenablegespiel



## Das Spielmaterial

100 Spielkarten - 5 Ablagekarten - 1 Spielanleitung

**Ziel des Spieles** ist es durch das Abspielen der eigenen Handkarten möglichst viele Punkte zu sammeln.

**Die Karten** zeigen jeweils einen Wert von 1 bis 100. Außerdem zeigt jede Karte eine bis drei Knallschoten, über die später im Spiel die Punkte ermittelt werden.

**Das Spiel läuft über zwei Durchgängen** die beide wie folgt ablaufen. Die Karten mit den Werten 1 und 100 werden zur Seite gelegt. Die restlichen 98 Karten werden gut gemischt und bilden einen verdeckten Nachziehstapel. Vier Karten davon werden aufgedeckt und zufällig zusammen mit den Karten 1 und 100 kreisförmig, offen auf dem Tisch ausgelegt, wobei sich die Karten mit der 1 und der 100 gegenüber liegen müssen. Die Karte, die im Uhrzeigersinn neben der 1 liegt wird etwas in den Kreis eingerückt. Diese Karte ist die erste Zielkarte des Durchgangs. Nun erhält noch jeder vom Nachziehstapel acht Karten auf die Hand und schon kann der Durchgang beginnen.

**Gespielt wird über mehrere Runden.** Alle Spieler legen zunächst eine verdeckte Karte aus ihrer Hand vor sich ab. Ist das geschehen werden alle diese Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Zunächst wird überprüft welcher Spieler mit seiner Karte die geringste Differenz zur Zielkarte aufweist. Sollten zwei Spieler die geringste Differenz aufweisen, gewinnt der Spieler der die höhere Karte gelegt hat. Dieser Spieler nimmt sich die Zielkarte

und legt sie offen in seine Auslage. Die Karte die der Spieler gespielt hat wird an die Stelle in den Kreis gelegt, wo zuvor die Zielkarte lag.

Danach überprüfen alle anderen Spieler, ob der Zahlenwert der eigenen gespielten Karte im Zahlenintervall liegt, welches durch die Karten vorgegeben wird, die sich links und rechts von der in den Kreis eingeschobenen Karte liegen. Ist dieses der Fall wird die gespielte Karte einfach auf den Ablagestapel gelegt. Liegt die Karte außerhalb des Intervalls wird sie ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt, der Spieler muss aber als Strafe so viele Karten nachziehen wie Knallschoten auf der gespielten Karte zu sehen waren.

Zum Schluss wird die in der Mitte liegende Karte in den Kreis zurück geschoben und die im Uhrzeigersinn folgenden Karte in die Kreismitte eingerückt. Sie ist nun die Zielkarte der nächsten Runde.

**Ein Durchgang endet** sobald mindestens ein Spieler keine Handkarten mehr besitzt oder der Nachziehstapel komplett aufgebraucht worden ist. Jeder Spieler errechnet nun die erspielten Punkte. Für jede Karte in seiner Auslage erhält er einen Punkt pro abgebildete Knallschote. Für jede Karte auf seiner Hand erhält er einen Minuspunkt pro abgebildete Knallschote. Die aufsummierten Punkte werden auf einem Zettel notiert.

**Das Spiel endet** nach der Wertung des zweiten Durchgangs. Der Spieler der in Summe die meisten Punkte machen konnte gewinnt dieses Spiel.

(Superfred 26.02.13)

### Weitere Infos:

- [Die Homepage vom Nürnberger Spielkartenverlag \(NSV\)](#)
- [Die Homepage von Oliver Freudenreich](#)

### Superfred vergibt 7 von 10 Punkten:

"Dicht dran" ist ein spannendes und unterhaltsames Kartenspiel mit einfachen Regeln. Bei der ersten Betrachtung erinnern viele Spielelemente an den Klassiker [6 nimmt](#). Dennoch spielt sich "Dicht dran" anders. Ziel des Spieles ist es natürlich viele Punkte zu machen und Punkte macht man zunächst einmal darüber dass man eine Karte ablegt, deren Zahlenwert dicht dran an der gerade aktuellen Zielkarte ist. Da man die Zahlenwerte der Mitspieler nicht kennt, kann man nur zocken. Entweder spielt man auf Risiko und legt eine Karte in der Hoffnung dicht dran an der Zielkarte zu landen oder man spielt auf Sicherheit und legt eine Karte deren Wert sich im aktuellen Intervall befindet. Auch dass bringt indirekt Punkte, da man die Minuspunkte seiner Hand reduziert. Die nächsten sechs Zielkarten liegen für alle Spieler sichtbar aus, und auch bei den Intervallen kann man recht gut abschätzen welche Karten man in der nächsten Zeit gut loswerden kann, so dass trotz des Glückselements der Kartenverteilung unter den Mitspielern eine gewisse Planung möglich ist. Nicht so gut hat uns das mögliche Ende eines Durchgangs gefallen. Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand und passt diese nicht in das letzte Intervall, sei es weil der Spieler schlecht geplant hat oder seine Mitspieler ihm einen Strich durch die Rechnung gemacht haben, kann es zu einer kleinen Endlosschleife kommen, aus der der Mitspieler mit eigener Kraft nicht rauskommen kann, wenn er immer wieder Karten zieht, deren Wert nicht in das geforderte Intervall passen. Natürlich ist eine solche Situation nicht schön, und der eine oder andere Spieler hätte

sich für diesen Fall eine andere Lösung gewünscht, auf der anderen Seite wäre es aber auch langweilig, wenn Dicht dran ab einer gewissen Stelle komplett durchgerechnet werden kann. Uns hat trotz des vielleicht nicht für alle Mitspieler runden Durchgangsendes das Spiel gut gefallen. Der Mechanismus, dass man Karten ablegen muss die dicht dran an andere liegen ist sich sicherlich nicht neu, gepaart mit der Möglichkeit zu entscheiden ob man vielleicht Pluspunkte machen möchte oder sicher Minuspunkte los werden möchte, bietet "Dicht dran" aber ein frisches und flockiges Spielgefühl. Dazu kommt dass immer alle Spieler am Geschehen beteiligt sind und selbst wenn das Glück einem so gar nicht hold war man noch genügend Zeit für eine schnelle Revanche hat. Im Handel ist das Spiel "Dicht dran" für rund 8 Euro erhältlich.

Quelle:

<http://www.superfred.de/dichtdran.html>