

Überraschung mit Knallschoten

Von UDO BARTSCH

Habt ihr euch schon mal vor Ärger ins Knie gebissen? „Dicht dran“ wirbt tatsächlich damit, euch zu dieser Verzweiflungstat zu verleiten. – Na, das wollen wir mal überprüfen. Also: Jeder bekommt acht Zahlenkarten mit Werten zwischen eins und 100. Euer Ziel ist es, die gesamten Handkarten loszuwerden, denn am Ende zählen alle darauf abgebildeten Knallschoten Minuspunkte. Gleichzeitig wollt ihr Preiskarten gewinnen. Deren Knallschoten wiederum 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 heretnfallen: Liegen ihre Zahlenwerte nicht innerhalb einer bestimmten Lücke, zum Beispiel zwischen 38 und 55, ziehen sie Strafkarten. Und das wäre natürlich gar nicht gut, schließlich wolltet ihr ja eigentlich

euer Blatt schnellstmöglich abstoßen.

„Dicht dran“ stellt euch vor die knifflige Entscheidung: Spekuliert ihr auf die Preiskarte oder spielt ihr auf Sicherheit einen Wert, der in die Lücke passt? Das Glück, im richtigen Moment die richtigen Karten zu besitzen, gehört natürlich dazu. Da ihr nicht wisst, was die anderen ausspielen, sind böse Überraschungen garantiert. Trotzdem ein wichtiger Tipp: Sich ins Knie zu betßen, tut ganz schön weh.

„Dicht dran“ von Retnhard Staube, Nürnberger Spielkarten-Verlag, für drei bis fünf Spieler ab acht Jahren, dauert 20 Minuten, kostet acht Euro.



Autor: Udo Bartsch
Quelle: Märkischen Oderzeitung