



Dicht dran
 2013, Nürnberger Spielkartenverlag
 Reinhard STAUPE
 3 - 5 spelers vanaf 8 jaar
 ± 30 minuten

Spelmateriaal



► **100 getalkaarten** (1-100) met telkens 1, 2 of 3 knalbonen in groen, oranje of paars.



► **5 verzamelkaarten** voor de gewonnen pluspunten

Spelidee

In elke ronde is er één doelkaart (bijvoorbeeld met de waarde 60) en een leegte (bijvoorbeeld van 11 - 46). De speler die met zijn verdekt afgelegde kaarten het dichtst bij de waarde van de doelkaart komt, ontvangt de doelkaart als winst (de hierop afgebeelde knalbonen tellen als pluspunten). De spelers die niet het dichtst bij de waarde van de doelkaart geraken maar met hun afgelegde getal minstens "in de leegte passen", mag die kaarten terzijde op een aflegstapel leggen (en kan op die wijze minpunten kwijtraken).

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt een **verzamelkaart** die hij open naast zich neerlegt.

De overtollige verzamelkaarten worden terug in de doos gelegd. De beide kaarten met de getallen **100** en **1** worden uitgezocht en open in het midden van de tafel gelegd.

Vier volgende kaarten worden toevallig getrokken en eveneens willekeurig in het midden van de tafel blootgelegd. De zes open kaarten worden kringvormig neergelegd zodat de 1 en de 100 tegenover elkaar liggen. De overige 94 kaarten worden zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt 8 kaarten die hij in de hand neemt. De overgebleven kaarten worden als verdeckte voorraadstapel aan de rand gelegd.

⇒ Nu wordt die kaart van de kring een stuk in de richting van het midden van de kring geschoven die, met de wijzers van de klok mee, op de 1 volgt. Dit is de **doelkaart** (van ronde 1). Aan de buitenkant van de kring is er nu een **leegte** ontstaan.



voorraadstapel

Voorbeeld

De 67 ligt, met de wijzer van de klok mee, naast de 1 en wordt een stukje in de richting van het midden van de kring verschoven.

De leegte die in de kring is ontstaan, reikt van het getal 1 tot het getal 38.

Spelverloop

Achtereenvolgens worden de volgende vier acties doorgevoerd:

Actie 1

Iedere speler legt één handkaart naar keuze verdeckt voor zich neer. Als alle spelers dit hebben gedaan, worden alle kaarten blootgelegd.



Voorbeeld

Anne legt de 4 bloot, Herman de 32, Marc de 63 en Carl de 70

Actie 2

De speler die met zijn afgelegde getal het **dichtst** (met het kleinste verschil) **bij het getal van de doelkaart komt**, neemt de doelkaart en legt die als winst op zijn verzamelkaart (dit is goed want elke afgebeelde knalboon telt aan het einde van het spel als een pluspunt). De uitgespeelde kaarten van de spelers worden open in het midden van de kring gelegd (dus op de plaats waar de doelkaart lag).

Voorbeeld

Marc heeft de 63 gespeeld en heeft dus een afstand van 4 van de doelkaart met de waarde 67. Carl met zijn kaart van 70 heeft een afstand van 3 van de doelkaart en is dus de speler die het dichtst bij de doelkaart is geland. Hij neemt de doelkaart met het getal 67 uit het midden van de kring en legt die verdeckt als winst op zijn verzamelkaart. Zijn uitgespeelde 70 legt hij open in het midden van de kring.

UITZONDERING 'EVEN DICHT'

Als twee spelers met hun afgelegde kaart even dicht aan de doelkaart liggen (dus allen met het kleinste verschil) dan geldt de regel dat de speler met de hoogste kaart het dichtst ligt.

Actie 3

Alle kaarten die een **getal tonen dat in de leegte past**, worden zonder verdere gevolgen verdekt op een algemene aflegstapel aan de rand van de tafel gelegd.

Voorbeeld

De lege ruimte reikt momenteel van het getal 1 tot het getal 38. De 4 van Anne en de 32 van Herman passen in die leegte en worden onmiddellijk op de aflegstapel aan de rand van de tafel gelegd.

Actie 4

Iedere speler die nu nog een afgelegde kaart voor zich liggen heeft, moet die verdekt op de aflegstapel leggen en aansluitend **zoveel kaarten** van de voorraadstapel **trekken** als het aantal afgebeelde knalbonen op zijn zonet afgelegde kaart. Deze kaarten neemt de speler in de hand.

Voorbeeld

De 63 van Marc is nog over en op deze kaart zijn twee knalbonen te zien. Marc legt de kaart op de aflegstapel en moet dus 2 kaarten van de verdekte voorraadstapel trekken en in de hand nemen.

De volgende ronde

Nu wordt de volgende ronde gespeeld. De kaart uit het midden van de kring wordt terug in de kringvorm geschoven. Nu wordt de volgende kaart, met de wijzers van de klok mee, een stuk in de richting van het midden geschoven en wordt dus de nieuwe doelkaart.

Opnieuw worden de 4 acties, zoals hierboven beschreven, uitgevoerd.



voorraadstapel

Voorbeeld

De 38 wordt een stukje naar het midden van de kring geschoven en wordt de nieuwe doelkaart van de tweede ronde. De leegte die nu in de kring ontstaat reikt van het getal 70 tot 100.

Op de hierboven beschreven wijze worden ronde na ronde gespeeld.

Einde van het spel en waardering

Het spel eindigt wanneer een speler na de vierde actie geen kaarten meer in de hand heeft. Het spel eindigt ook wanneer de voorraadstapel compleet is opgebruikt.

OPMERKING

Als de voorraadstapel is opgebruikt en een speler moet nog kaarten trekken, wordt de aflegstapel gemixt en de speler ontvangt nog zijn kaarten. Daarna wordt er gewaardeerd.

- Iedere speler legt al zijn kaarten bloot die op zijn verzamelkaart liggen. Elke afgebeelde knalboon telt voor 1 pluspunt.
- Iedere kaart die een speler nog in de hand heeft telt de daarop afgebeelde knalbonen als minpunten.
- De minpunten worden van de pluspunten afgetrokken. Het bekomen resultaat kan positief of negatief zijn en wordt genoteerd.

Voorbeeld

Anne heeft vier kaarten in de hand waarop in totaal 6 knalbonen zijn afgebeeld en dat levert dus 6 minpunten op. Verdekt naast haar liggen zes kaarten op haar verzamelkaart. In totaal bevatten deze kaarten 14 knalbonen, dus 14 pluspunten. Het resultaat van Anne is 8 pluspunten (14 - 6).

Er worden twee volledige partijtjes gespeeld.

De speler die na twee partijtjes de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

TIP

Uiteraard kan men op voorhand afspreken om meer of minder partijtjes te spelen.