



Spielmaterial



100 Zahlenkarten (1-100) mit je 1, 2 oder 3 Knallschoten in grün, orange oder lila



5 Sammelkarten für gewonnene Pluspunkte

Spielidee

In jeder Runde gibt es eine Zielkarte (z.B. mit dem Wert 60) und eine Lücke (z.B. von 11-46). Derjenige Spieler, der mit seiner verdeckt abgelegten Karte am dichtesten am Wert der Zielkarte dran ist, bekommt die Zielkarte als Gewinn (die darauf abgebildeten Knallschoten zählen Pluspunkte). Wer nicht am dichtesten an der Zielkarte dran ist, aber mit seiner abgelegten Zahl zumindest „in die Lücke passt“, darf die Karte beiseite auf einen Ablagestapel legen (und kann so Minuspunkte loswerden).

Spielvorbereitung

Jeder bekommt **eine Sammelkarte**, die er offen neben sich ablegt. Überzählige Sammelkarten kommen zurück in die Schachtel. Die beiden Karten mit den Zahlen **1 und 100** werden herausgesucht und offen in die Tischmitte gelegt. Vier weitere Karten werden zufällig aufgedeckt und ebenfalls offen in die Tischmitte gelegt. Die sechs offenen Karten werden kreisförmig angeordnet, so dass sich die 1 und die 100 im Kreis gegenüberliegen. Die restlichen 94 Karten werden gemischt. Jeder erhält jeder 8 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die verbleibenden Karten werden als **verdeckter Zugstapel** an den Tischrand gelegt.

- ➔ Nun wird diejenige Karte des Kreises ein Stückchen Richtung Kreismitte verschoben, die im Uhrzeigersinn auf die 1 folgt – dies ist die **Zielkarte** (der 1. Runde). Außen im Kreis ist nun **eine Lücke** zu sehen.



Zugstapel

Beispiel: Die 67 liegt im Uhrzeigersinn neben der 1 und wird ein Stückchen in Richtung Mitte verschoben (= Zielkarte).

Die Lücke, die im Kreis entstanden ist, reicht von der Zahl 1 bis zur Zahl 38.

Spielablauf

Es werden **nacheinander** die folgenden vier Aktionen ausgeführt:

1. Aktion: Jeder Spieler legt eine **beliebige** Handkarte seiner Wahl verdeckt vor sich ab. Haben dies alle getan, werden alle diese Karten aufgedeckt.



Beispiel: Anna deckt die 4 auf, Paul die 32, Max die 63 und Linus die 70.

2. Aktion: Derjenige Spieler, der mit seiner abgelegten Zahl **am dichtesten** (kleinste Differenz) **an der Zahl der Zielkarte** dran ist, nimmt sich die Zielkarte und legt sie als Gewinn verdeckt auf seine Sammelkarte drauf – das ist gut, denn jede darauf abgebildete Knallschote zählt am Ende des Durchgangs einen Pluspunkt. Die ausgespielte Karte des Spielers wird offen in die Mitte des Kreises gelegt (also dorthin, wo die Zielkarte lag).

Beispiel: Max hat die 63 gespielt und somit einen Abstand von 4 zur Zielkarte 67. Linus hat mit seiner 70 einen Abstand von 3 zur Zielkarte und ist somit am dichtesten an der Zielkarte dran. Er nimmt die Zielkarte mit der Zahl 67 aus der Kreismitte und legt sie verdeckt als Gewinn auf seine Sammelkarte drauf. Seine ausgespielte 70 legt er offen in die Mitte des Kreises.

Sonderfall „gleich dicht“: Sollten zwei Spieler mit ihrer abgelegten Karte gleichermaßen die kleinste Differenz zur Zielkarte haben, dann gilt hiervon die höhere Karte als am dichtesten dran.

3. Aktion: Alle Karten, die eine **in die Lücke passende Zahl** zeigen, werden ohne weitere Auswirkung verdeckt auf einen allgemeinen Ablagestapel an den Tischrand gelegt.

Beispiel: Die Lücke reicht momentan von der Zahl 1 bis zur Zahl 38. Annas 4 und Pauls 32 passen in die Lücke und werden sofort auf den Ablagestapel an den Tischrand gelegt.

4. Aktion: Jeder Spieler, der jetzt noch eine abgelegte Karte vor sich liegen hat, muss diese verdeckt auf den Ablagestapel legen und anschließend **so viele Karten** vom Zugstapel **ziehen**, wie auf seiner gerade weggelegten Karte Knallschoten abgebildet sind. Die Karten nimmt er auf die Hand.

Beispiel: Die 63 von Max ist noch übrig – darauf sind zwei Knallschoten abgebildet. Max legt sie auf den Ablagestapel und muss somit zwei Karten vom verdeckten Zugstapel auf die Hand nehmen.

Die nächste Runde

Nun wird die nächste Runde gespielt. Die Karte aus der Kreismitte wird zurück in den Kreisbogen geschoben. Jetzt wird die nächste Karte im Uhrzeigersinn ein Stückchen in Richtung Mitte geschoben (und somit zur neuen Zielkarte). Nun werden wieder die 4 Aktionen wie beschrieben durchgeführt.



Beispiel: Die 38 wird ein Stückchen in Richtung Mitte geschoben und ist somit die neue Zielkarte der zweiten Runde. Die Lücke, die nun im Kreis entstanden ist, reicht von der Zahl 70 bis zur Zahl 100.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend Runde für Runde gespielt.

Ende des Durchgangs und Wertung

Der Durchgang endet, wenn ein Spieler nach der 4. Aktion keine Karte mehr auf der Hand halten sollte. Der Durchgang endet auch, wenn der Zugstapel komplett aufgebraucht sein sollte.

Beachte: Sollte der Zugstapel aufgebraucht sein und ein Spieler muss noch Karten ziehen, dann wird der Ablagestapel gemischt und der Spieler erhält hiervon die noch ausstehenden Karten. Nun wird gewertet.

- ➔ Jeder Spieler deckt alle Karten auf, die auf seiner Sammelkarte liegen – jede darauf abgebildete Knallschote zählt einen Pluspunkt.
- ➔ Jede Karte, die ein Spieler auf der Hand hält, zählt entsprechend der darauf abgebildeten Knallschoten Minuspunkte.
- ➔ Die Minuspunkte werden von den Pluspunkten abgezogen. Die Ergebnisse der Spieler können positiv oder negativ sein und werden auf einem Zettel notiert.

Beispiel: Anna hat vier Karten auf der Hand, auf denen insgesamt 6 Knallschoten abgebildet sind – das bringt 6 Minuspunkte. Verdeckt neben sich hat Anna sechs Karten auf ihrer Sammelkarte liegen. Darauf sind insgesamt 14 Knallschoten zu sehen, also 14 Pluspunkte. Annas Ergebnis lautet somit 8 Pluspunkte ($14 - 6 = 8$).

Es werden zwei komplette Durchgänge gespielt. Die Vorbereitung und der Ablauf des zweiten Durchgangs sind exakt so, wie beim ersten Durchgang. Sieger ist, wer danach insgesamt die meisten Punkte hat. Natürlich kann man auch mehr als zwei komplette Durchgänge vereinbaren.