

Take that



Andreas Spies &
Reinhard Staupe

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Die Karten

Die insgesamt 79 Karten zeigen die Zahlen von 12 – 98. Nicht dabei sind die Werte 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 und 90. Jede Krötenkarte mit einer Schnapszahl (22, 33, 44, usw.) zählt, wenn man sie aus der Tischmitte nehmen muss, 5 Minuspunkte. Alle anderen Karten zählen stets 1 Punkt pro Karte (entweder minus oder plus).

Beachte: Zu jeder Karte (außer zu den Krötenkarten mit Schnapszahlen) gibt es **genau eine** so genannte **Twisted-Karte**, also eine Karte, bei der die beiden Ziffern vertauscht sind:



Twisted-Karten



Twisted-Karten



Twisted-Karten

Die Kartenreihe

Im Spielverlauf entsteht in der Tischmitte eine Kartenreihe, die beliebig lang werden kann. Die Kartenreihe beginnt direkt neben dem Zugstapel und wächst dann (von links nach rechts) um jeweils genau eine Karte.



Die Kartenreihe besteht aktuell aus 5 Karten.

Sollte jemand eine Karte aus der Reihe entfernen („twisten“), werden die ausliegenden Karten sofort wieder lückenlos zusammengeschoben.



Es wurde gerade eine Karte aus der Reihe entfernt (getwistet). Die drei rechten Karten werden sofort ein Stückchen nach links verschoben, so dass die Lücke geschlossen ist.

Kann oder will ein Spieler die Kartenreihe nicht verlängern (eine Karte rechts hinzufügen) und auch keine Karte aus der Reihe twisten, muss er die **komplette** Reihe nehmen. Das ist bitter, denn dafür gibt es Minuspunkte.

Spielvorbereitung

Die 79 Karten werden gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler bekommt eine bestimmte Anzahl Karten, die er auf auf die Hand nimmt. Bei **2-3 Personen 9 Karten**, bei **4 Personen 8 Karten**. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte.

Spielablauf

Der linke Nachbar des Gebers beginnt. Wer an der Reihe ist, muss entweder **A) genau eine Karte** rechts an die Reihe **anlegen** oder **B) genau eine Karte** aus der Reihe **twisten** (entfernen). Anschließend zieht er eine Karte nach, so dass er wieder 9 Karten (bei 2 oder 3 Spielern) auf der Hand hält bzw. 8 Karten im Spiel zu viert. Das war's. Der nächste Spieler ist dran. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend im Uhrzeigersinn weiter gespielt, bis jemand die komplette Reihe nehmen muss.

Aktion A) Eine Karte an die Reihe anlegen

Möchte der Spieler, der an der Reihe ist, eine seiner Karten rechts an die bestehende

Reihe anlegen, darf seine Zahl **maximal 10 höher oder 10 tiefer** sein als die **aktuell ganz rechts** liegende Karte. Hat er mehrere solche Karten auf der Hand, kann er sich eine beliebige davon aussuchen.

Beachte: Liegt noch keine einzige Karte neben dem Zugstapel, muss er eine (beliebige) seiner Karten als Beginn der Kartenreihe rechts neben den Zugstapel legen. Abschließend zieht er genau eine Karte vom Zugstapel nach und der nächste Spieler ist dran.



Alex beginnt. Es liegt noch keine Karte aus. Alex entscheidet sich für die 34 und legt sie als erste Karte der Reihe ab. Er zieht eine Karte vom Zugstapel nach und der nächste Spieler ist dran.



Sarah ist dran. Die aktuell ganz rechts liegende Karte zeigt die 34. Sarah muss nun eine Karte anlegen, die einen Wert von 24 - 44 zeigt. Sie legt die 41. Abschließend zieht sie 1 Karte nach.



Linus ist dran. Die aktuell ganz rechts liegende Karte zeigt die 41. Linus muss nun eine Karte anlegen, die einen Wert von 31-51 zeigt. Er entscheidet sich für die 49 und zieht abschließend eine Karte nach.

Aktion B) Eine Karte twisten

Anstatt eine Karte rechts an die Reihe anzulegen, kann der Spieler, der gerade dran ist, **genau eine** Karte aus der Reihe twisten. Hierzu muss er eine Twisted-Karte (zu einer in der Reihe ausliegenden Karte) auf der Hand haben. Es kann grundsätzlich jede Karte aus der Reihe getwistet werden, **egal wo sie liegt**. Nur Krötenkarten mit Schnapszahlen können nicht getwistet werden.

Beachte: Es ist auch erlaubt, eine Karte zu twisten, wenn die aktuelle Reihe nur aus dieser einen einzigen Karte besteht. Der nächste Spieler eröffnet dann mit Aktion A die Reihe neu.

→ Der Spieler zeigt die Twisted-Karte von seiner Hand vor und entfernt die zugehörige Twisted-Karte aus der Reihe. Er legt die beiden Twisted-Karten **offen** neben sich ab. **Jede** dieser Twisted-Karten zählt am Spielende **einen Pluspunkt**. Die in der Reihe entstandene Lücke wird sofort zusammengeschoben.



*Marlene ist dran. Sie hat die 94 auf der Hand und zeigt sie vor. Sie entfernt die 49 aus der Reihe und legt die beiden Twisted-Karten (94 und 49) **offen** neben sich ab. Die entstandene Lücke wird (durch Verrücken der verbliebenen Karten) sofort geschlossen. Marlene zieht eine Karte nach und der nächste Spieler ist dran.*

Die komplette Reihe nehmen

Kann oder will der Spieler, der gerade dran ist, weder eine Karte rechts an die Reihe anlegen noch eine Karte der Reihe twisten, muss er **die komplette Reihe** nehmen und **verdeckt** neben sich ablegen – alle diese Karten zählen am Spielende **Minuspunkte**. Anschließend ist der Spieler, der die Reihe genommen hat, ganz normal dran. Er muss Aktion **A**) ausführen, also eine beliebige seiner Handkarten als erste Karte einer neuen Reihe rechts neben den Zugstapel legen. Er zieht abschließend noch eine Karte nach und der nächste Spieler ist dran.

Spielende und Wertung

Ist der Zugstapel komplett aufgebraucht, kann fortan nicht mehr nachgezogen werden. Es wird nun noch so lange ganz normal wie beschrieben weitergespielt, bis die aktuell ausliegende Reihe genommen (oder restlos weggetwistet) wird – dann endet das Spiel sofort und es wird abgerechnet.

- Die verbliebenen Handkarten der Spieler haben keine Bedeutung und kommen beiseite.
- Jede im Spielverlauf **offen** abgelegte (getwistete) Karte zählt **1 Pluspunkt**.
- Alle **verdeckt** abgelegten Karten zählen **Minuspunkte**: Jede Krötenkarte mit Schnapszahl zählt **5 Minuspunkte**, alle anderen Karten zählen jeweils **1 Minuspunkt**.
- Jeder Spieler addiert seine erhaltenen Plus- und Minuspunkte.
Sarah hat 12 Pluspunkte und 17 Minuspunkte erhalten. Ihr Ergebnis lautet somit -5.

Die erzielten Punkte werden auf einem Zettel notiert. Es werden zwei komplette Durchgänge gespielt, exakt wie beschrieben. Wer dann insgesamt das beste Punktergebnis hat, gewinnt.

Wer möchte, kann natürlich auch mehr als zwei Durchgänge vereinbaren.

Profivariante (besonders empfehlenswert zu zweit)

Besteht die Reihe neben dem Zugstapel aus nur **einer** einzigen Karte und jemand nimmt diese einzelne Karte, dann legt er sie ganz normal als Minuspunkt(e) verdeckt neben sich ab. **Zusätzlich** muss er die oberste Karte vom Zugstapel ziehen und ebenfalls als Minuspunkt(e) verdeckt neben sich ablegen. Alle sonstigen Regeln bleiben unverändert.