

Take That



INFO


Andreas Spies und
Reinhard Staube
„Take That“
Nöbinger-Spielkarten-Verlag
Altersempfehlung: ab acht
Mitspieler: zwei bis vier
Preis: 9,10 Euro


DARUM GEHT'S


„Take That“ ist ein Kartenspiel, bei dem es darum geht, Karten in Zahlenräumen abzulegen und Zahlen-Dreher zu erkennen. Jüngere Kinder sollten dabei auf jeden Fall schon bis 100 zählen können.


Das Legen einer Reihe funktioniert durch Rechnen oder Zählen. Die Karte, die abgelegt werden soll, darf im Zahlenbereich zwischen plus oder minus zehn der zuvor gelegten Karte sein. Spieler sammeln Pluspunkte, indem sie eine beliebige Karte aus der Reihe mit der umgekehrten Zahl „twisten“: Liegt eine 38 aus, kann der Spieler mit der Karte 83 beide an sich nehmen. Aber Achtung, es können auch jede Menge Minuspunkte gesammelt werden. Je sicherer die Spieler im Rechnen bis 100 sind, desto flüssiger verläuft das Spiel. Schön ist jedoch, dass Geschwindigkeit keine Rolle spielt und es so keinen Alters-Vorteil gibt. **Petra Holmertz**


BEWERTUNG


Material-Qualität: 
Spielkarten aus üblichem Kartonpapier. Handlich verpackt.

Anleitung: 
Kurz und verständlich mit Beispielen erklärt.

Schwierigkeit: 
Gehoben: Gute Zahlenkenntnis und Konzentration sind erforderlich.

Spielverlauf: 
Dauer ca. 20 Minuten

Langzeitspaß: 
Nicht abendfüllend, aber ein schönes Spiel für Zwischendurch. Mehrere Runden hintereinander gehen immer. Taktisches Spielen erhöht die Spannung.

Preis/Leistungsverhältnis: 
Gut.

