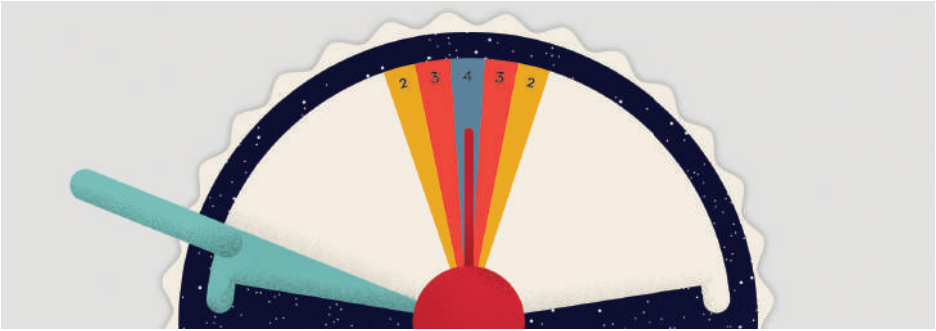
Spielregel

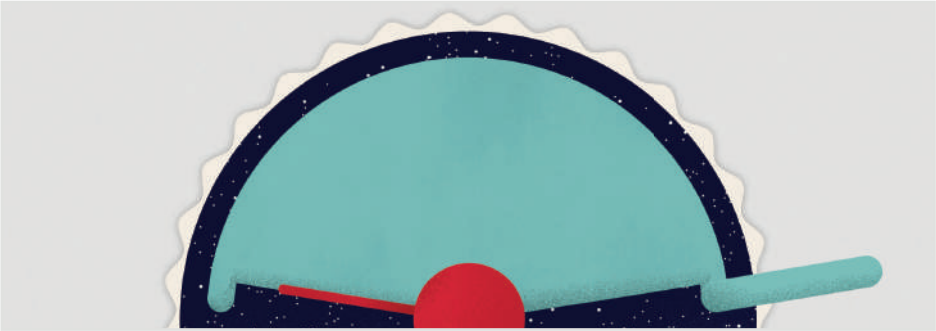
PERFECT MATCH

Eure Aufgabe:



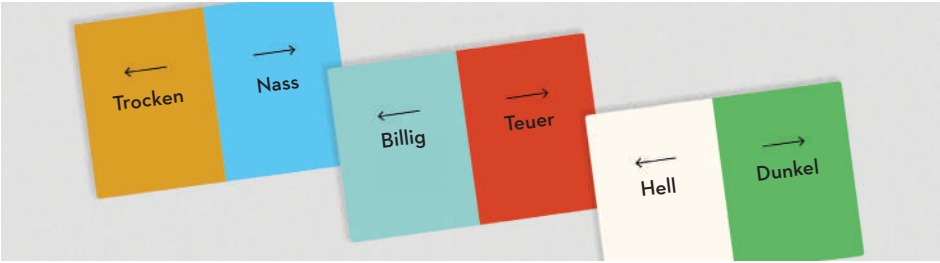
Dreht den Zeiger so, dass dieser im Zielbereich der weißen Scheibe steht – und zwar möglichst genau im blauen Segment. Hierfür gibt es die meisten Punkte (nämlich 4). Je weiter der Zeiger vom idealen Ziel weg ist, umso weniger Punkte gibt es (im schlechtesten Fall auch keine).

Das Problem ist nur:



Der Zielbereich ist verdeckt und befindet sich in jeder Runde woanders.

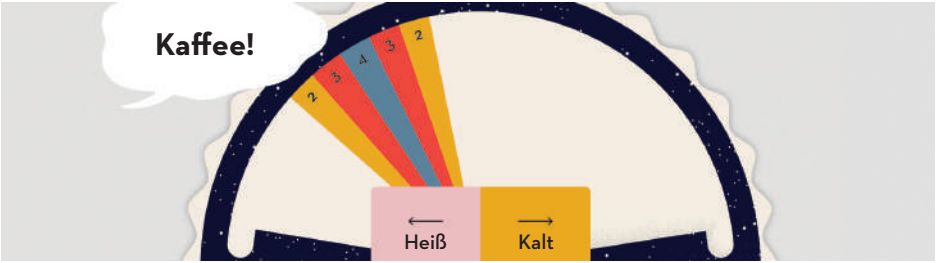
Zum Glück weiß der Tippgeber eures Teams, wo sich der Zielbereich befindet.



Zieht eine Karte mit zwei gegensätzlichen Begriffen wie zum Beispiel:

„Schwach – Stark“ oder „Engel – Teufel“

Der Tippgeber gibt dann in Form eines Wortes oder Satzes einen Hinweis, wo der Zielbereich liegt.

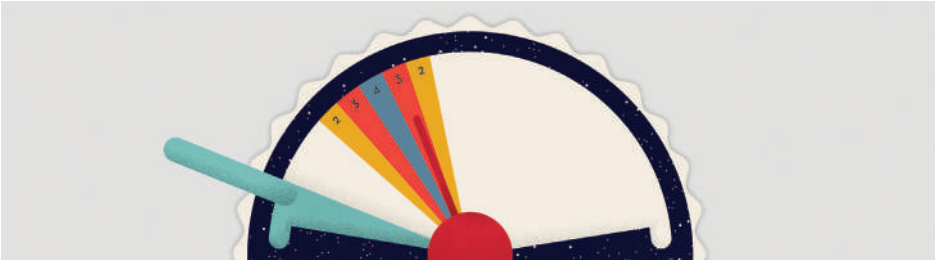


In diesem Beispiel liegt der Zielbereich etwas mehr im Bereich „Heiß“.
Der Tippgeber sagt deshalb: „Kaffee“, weil er Kaffee als heiß empfindet, es aber nicht das heißeste ist, was er kennt.

Nun muss das Team diskutieren, wo es den Zielbereich vermutet und den Zeiger entsprechend einstellen.

Die Teammitglieder können dabei laut nachdenken.

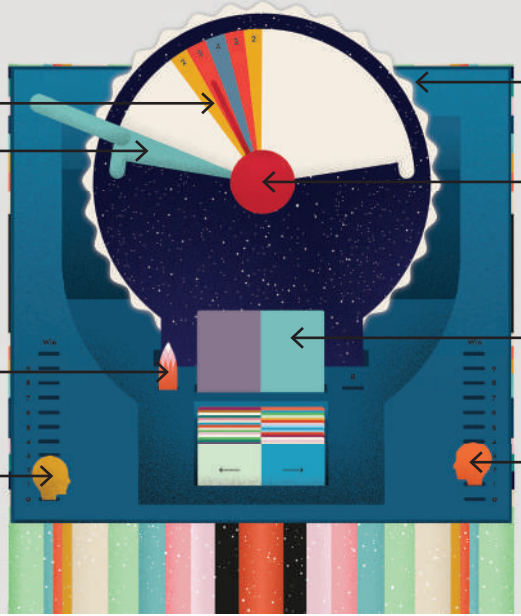
Am Ende öffnet der Tippgeber die Abdeckung und es wird geschaut, ob und wo der Zielbereich getroffen wurde.



Je mittiger der Zeiger im Zielbereich liegt, desto mehr Punkte gibt es!

(Das andere Team kann aber auch Punkte machen.)

DER AUFBAU


Ziel
Abdeckung
Ratemarker
Siegpunktmarker Team A
Rad
Zeiger
Karte
Siegpunktmarker Team B

SPIELZIEL

Das Spiel wird in 2 Teams gespielt. Der Zielbereich des Spiels, der farbige Bereich auf der Drehscheibe, ist verdeckt und befindet sich in jeder Runde woanders. Nur der Tippgeber, der zu Beginn einer Runde von seinem Team bestimmt wird, weiß, wo sich der Zielbereich befindet. Er gibt seinem Team in Form eines Wortes oder Satzes einen Tipp, damit diese die Position des Zielbereiches erraten können. Das Team entscheidet dann gemeinsam, wie der Zeiger auf Grund des Hinweises einzustellen ist. Je mittiger der Zeiger im Zielbereich liegt, desto mehr Punkte gibt es!

SPIELVORBEREITUNG

Setzt das Spielgerät in die Schachtel und den Ratemarker an die entsprechende Stelle in der Schachtel. Teilt euch in 2 möglichst gleich große Teams auf. Entscheidet, welches Team beginnt und sucht euch eine Teamfarbe aus. Das Startteam steckt seinen Siegpunktmarker (Kopf) auf einer Seite in den Schlitz neben der 0.

WICHTIG: Das Team, welches als zweites beginnt, startet bereits mit **1 Siegpunkt**. Es steckt somit seinen Kopf auf der anderen Seite bereits in den Schlitz neben der 1.

Anmerkungen: Wenn ihr weniger als 6 Spieler seid, könnt ihr auch die kooperative Variante ausprobieren (zu zweit oder dritt ist nur diese Variante möglich), die ihr am Ende der Anleitung findet. Auch diese Variante macht wirklich Spaß!

SPIELABLAUF

Das Startteam wählt zunächst einen Tippgeber aus der eigenen Gruppe aus.

Bist du der Tippgeber, nimmst du die Schachtel und schließt die Abdeckung, sofern diese offen ist. Anschließend drehst du das weiße Rad mit den wellenförmigen Kanten (bei komplett geschlossener Abdeckung) einige Male, damit keiner mehr weiß, was wo ist.

Wahl der Karte: Dann ziehst du eine Karte vom Stapel und wählst eine Seite. Denke nicht zu lange darüber nach, sondern wähle einfach die Seite, die dir am Interessantesten vorkommt! Die Karte steckst du mit der von dir gewählten Seiten nach vorne in den vorgesehenen Schlitz vor dem Spielgerät und teilst den Spielern die Begriffe mit.

Öffnen der Abdeckung: Nun öffnest du – **ohne dass die anderen Spieler davon etwas sehen können** – mit Hilfe des Griffs die Abdeckung **VOLLSTÄNDIG** und prüfst, wo sich der Zielbereich befindet. Manchmal ist der blaue Bereich (Mittelpunkt) des Zielbereichs nicht komplett sichtbar. Schließe in diesem Fall die Abdeckung und drehe einfach erneut. Öffne die Abdeckung **immer vollständig**, auch wenn du das Ziel schon sehen kannst. Andernfalls können andere Spieler, die dich beobachten, erahnen, wo sich der Zielbereich befindet.

Hinweis geben: Nun gibst du deinem Team einen Hinweis, damit es erraten kann, wo sich das Ziel im Bereich zwischen den beiden Begriffen auf der Karte befindet. Das kann ein einzelnes Wort oder ein kurzer Satz sein. Sei bei den Hinweisen knapp und präzise. Kein langes Geschwafel. Ein Wort oder ein Satz (ohne Bindewort) und mehr nicht!

Bei PERFECT MATCH geht es um verrückte und kreative Hinweise. Ein paar Regeln für Hinweise gibt es aber schon, da das Spiel sonst keinen Spaß macht:

- Es ist nicht erlaubt, Synonyme oder Wörter aus der gleichen „Wort-Familie“ zu benutzen, wie die, die auf der Hinweiskarte stehen.
- Es dürfen keine Zahlen, Uhrzeiten, Prozentsätze oder Ähnliches verwendet werden!
- Erfinde nichts, das es nicht gibt. „Drei Tage lang geräucherte Socken“ als „schlechten Pizzabelag“ zu nehmen ist nicht im Sinne des Spiels. “Ganze Knoblauchzehen” wären dagegen durchaus erlaubt.

Nun schließt du mit Hilfe des Griffs die Abdeckung und drehst die Schachtel so, dass jeder Spieler deines Teams die Karte gut sehen kann.

Nach dem Hinweisgeben darf der Tippgeber in keiner Weise mit einem Spieler kommunizieren!

Auch wenn es oftmals schwer fällt, du als Tippgeber darfst, nachdem du deinen Hinweis gegeben hast, weder ein Wort sagen, noch mit Hilfe von Gestik und Mimik weitere Hinweise geben. Solltest du dich nicht daran halten, muss unter allen Spielern besprochen werden, ob es eine Strafe geben soll. Wir empfehlen, dass du in einem solchen Fall eine neue Karte ziehen und einen neuen Hinweis geben musst.

Das Team diskutiert: Nachdem der Tippgeber seinen Hinweis gegeben hat, ist es nun Aufgabe seines Teams, seine „Gedanken zu lesen“ und zu erraten, wo sich der Zielbereich befindet. Diese Phase ist der Kern des Spiels und fast völlig frei von Regeln. Die Teammitglieder können frei darüber diskutieren, debattieren und argumentieren, wo sich ihrer Meinung nach der Zielbereich befindet. Ist sich das Team irgendwann einig, muss es versuchen, den roten Zeiger so einzustellen, dass dieser im Zielbereich steht, am besten im blauen Segment, denn hierfür gibt es die meisten Punkte. Beachtet folgende Empfehlungen:

- JEDEM Teammitglied ist es erlaubt, den Zeiger jeder Zeit einzustellen. Jedoch entscheidet das gesamte Team, welche Position sie letztendlich festlegen wollen.
- Dauert die Auswahl zu lange, kann das andere Team das ratende Team bedrängen und zur Eile antreiben. Ihr könnt aber auch eine Zeit festlegen, in der eine Entscheidung gefällt werden muss.

Schließlich informieren die ratenden Teammitglieder das andere Team, sobald sie sich für eine Position entschieden haben.

Nun kann das andere Team versuchen, es besser zu wissen: In jeder Runde haben somit beide Teams die Chance, Punkte zu erzielen. Nachdem das Team um den Tippgeber eine finale Position des Zeigers festgelegt hat, muss das andere Team nur kurz entscheiden, ob sich das Zentrum des Zielbereiches (das blaue Segment) weiter

rechts oder weiter links vom Zeiger befindet. Die Absprache sollte wirklich kurz sein. Außerdem darf das Spielgerät NICHT berührt werden!

Sobald sich das Team entschieden hat, platziert es seinen Ratemarker im linken oder rechten Schlitz neben der Karte und lässt das andere Team wissen, dass es eine Entscheidung getroffen hat.

Im nebenstehenden Beispiel glaubt das zweite Team, dass der Tippgeber es „heißer“ gemeint hat, als das Team eingestellt hat.

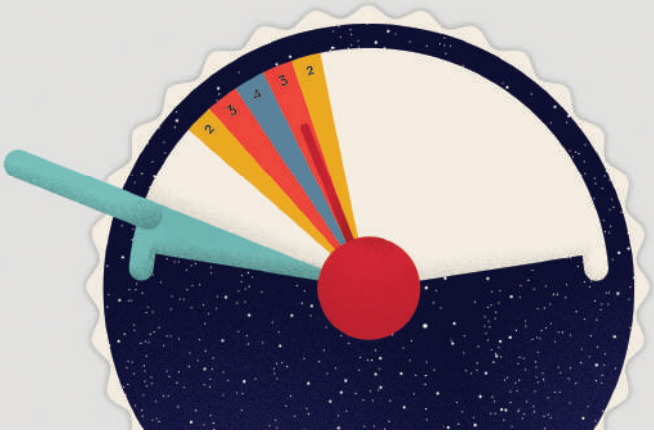
Die Auflösung: Nachdem beide Teams ihre Tipps abgegeben haben, ist es Zeit für die Auflösung: Der Tippgeber öffnet die Abdeckung, um das Ziel zu enthüllen! Sein Team erzielt 2–4 Punkte, je nachdem in welchem farbigen Zielbereich der Zeiger liegt. Wenn die Nadel zwischen zwei farbigen Feldern liegt, erzielt das Team die höhere der beiden Punktzahlen.

Das andere Team erzielt 1 Punkt, wenn es richtig getippt hat, dass das blaue Segment eher rechts oder links vom Zeiger liegt. Wenn das Team des Tippgebers den Zeiger genau in den blauen 4-Punkte-Bereich eingestellt hat, erzielt das andere Team keinen Punkt.

Bewegt den Siegpunktmarker (Kopf) eures Teams jeweils um die erzielte Punktzahl weiter.

Das ratende Team bekommt 3 Punkte.

Das andere Team bekommt 1 Punkt, da es richtig geraten hat, indem es den Ratemarker nach links gesetzt hat.



Anschließend geht das Spiel mit dem anderen Team weiter, das ebenso einen Tippgeber bestimmt usw. Die Teams versuchen abwechselnd, möglichst viele Punkte zu sammeln. Die Team-Mitglieder wechseln sich als Tippgeber ab.

Eine wichtige Aufhol-Regel: Egal, wie sehr ein Team in PERFECT MATCH zurückliegt, es gibt IMMER eine Chance aufzuholen: Wenn das ratende Team im Gesamtpunktestand **noch immer hinten** liegt, **NACHDEM** es in einer Runde **4 Punkte** erzielt, darf dieses Team direkt noch eine Runde mit einem neuen Tippgeber spielen.

Sieg: Sobald ein Team 10 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt das Team. Sollten beide Teams gleichzeitig genau 10 Punkte erreichen, kommt es zu einer Entscheidungsrunde. Beide Teams raten noch einmal (inkl. Ratemarker) und das Team, das dabei die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Sollte es erneut zu einem Gleichstand kommen, führt die Entscheidungsrunden solange durch, bis ein Team gewonnen hat.

KOOPERATIVER MODUS

Die kooperative Variante eignet sich besonders für kleine Gruppen von 2–5 Spielern, lässt sich aber auch mit jeder anderen Anzahl an Spielern spielen. Die Regeln sind die selben wie in der Standardvariante, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

- Zieht zu Spielbeginn 7 Karten und steckt sie in den Kartenschlitz. Dies ist euer Kartenvorrat für diese Partie. Die restlichen Karten legt ihr zur Seite. Jeder Tippgeber spielt immer mit einer neuen Karte. Wenn der Kartenstapel leer ist, endet das Spiel.

- Sobald ihr mit dem rechten Siegpunktmarker bei der 10 angekommen seid, steckt diesen wieder auf die 0 und steckt dafür den linken Siegpunktmarker auf die 1. Dieser steht nun für 10 Siegpunkte. Wiederholt diesen Vorgang so oft wie nötig.

- Punkte gibt es wie üblich durch Treffer des Zeigers im entsprechenden Farbbereich.
  ACHTUNG: Ein Treffer des blauen Bereichs bringt jetzt **nur 3 Punkte**, allerdings dürft ihr dafür **eine zusätzliche Karte** von den beiseitegelegten Karten aus eurem Kartenvorrat hinzufügen. Ihr habt dadurch mehr als 7 Karten im Spiel.

- In der nebenstehenden Tabelle könnt ihr erkennen, wie gut ihr gespielt habt.

Punkte	Wie lief es?
0 – 3	Miteinander, nicht gegeneinander!
4 – 6	Ach kommt. Das war ja wohl nichts!
7 – 9	Etwas mehr Einfühlungsvermögen könnte nicht schaden!
10 – 12	Nicht schlecht. Aber auch nicht richtig gut.
13 – 15	Knapp daneben ist auch vorbei.
16 – 18	**Gratuliere, ihr habt gewonnen!**
19 – 21	**Da seid ihr aber auf einer Wellenlänge!**
22 – 24	**Das ist ja schon fast Gedankenverschmelzung!!!**
25+	😲😲😲

LEITFADEN FÜR EINE RUNDE

1. Du bist der Tippgeber und bereitest eine Runde vor:

- Schließe die Abdeckung.
- Drehe das Rad zufällig.
- Ziehe eine Karte und stecke sie mit der von dir gewählten Seite nach vorne in den Schlitz vor dem Spielgerät.
- Öffne die Abdeckung komplett (ohne dass irgendjemand etwas von dem Zielbereich sehen kann).
- Prüfe, wo sich das Ziel befindet.
- Sage einen Hinweis.
- Schließe die Abdeckung wieder und drehe die Schachtel in die Richtung deines Teams, so dass dein Team jetzt die Seite mit dem Zeiger sehen kann.

2. Dein Team diskutiert und bewegt dementsprechend den Zeiger.

3. Das andere Team rät, ob sich die Mitte des Zielbereiches (blaues Segment) auf der linken oder rechten Seite des Zeigers befindet.

4. Du öffnest die Abdeckung und enthüllst die Position des Zielbereiches.

5. Beide Teams erhalten ihre Punkte.

6. Die Teams wechseln sich ab und jede Runde übernimmt eine andere Person die Rolle des Tippgebers.

Art.-Nr.: 49367

Spielautoren: Wolfgang Warsch,
Alex Hague & Justin Vickers
Gestaltung: Hvass&Hannibal
Redaktion: Thorsten Gimmler

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de