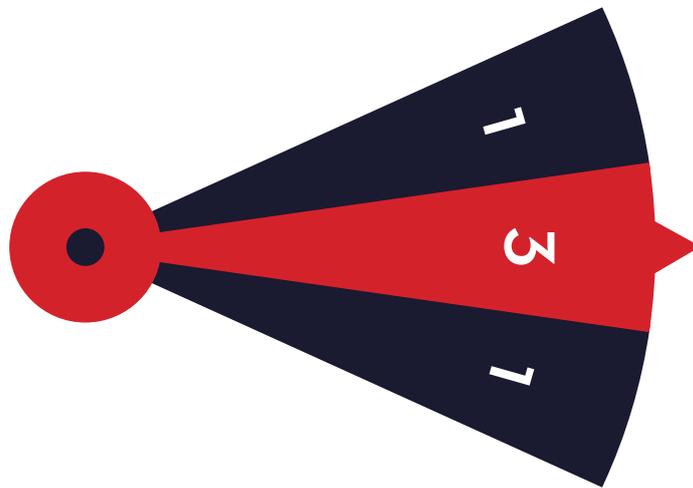
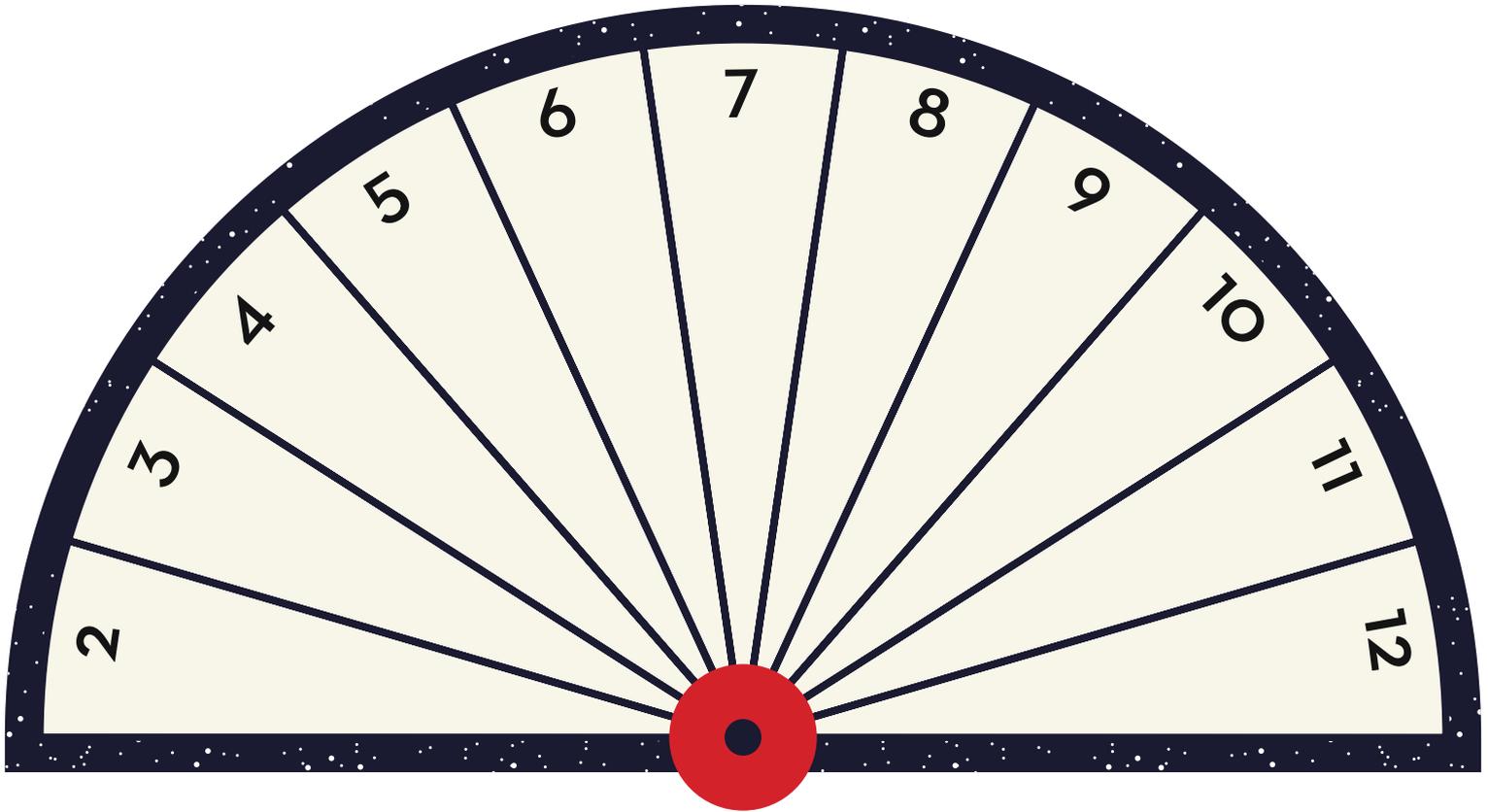
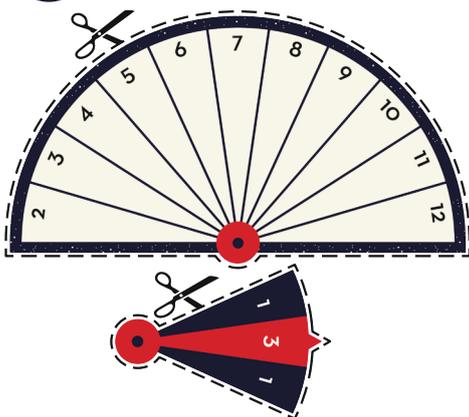


PERFECT MATCH

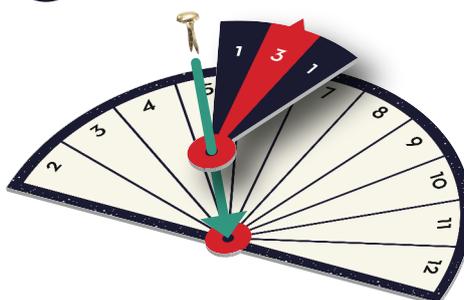
Print & Play



1. Ausschneiden



2. Verbinden



3. Drehen



← Gefährlich	→ Ungefährlich	← Unbekannt	→ Bekannt	← Kulturell wichtig	→ Kulturell unwichtig	← Macht glücklich	→ Macht unglücklich	← Kann ich	→ Kann ich nicht
← Beliebtes Urlaubsziel	→ Unbeliebtes Urlaubsziel	← Notwendig	→ Luxus	← Häufig benutzt	→ Selten benutzt	← Künstlerisch	→ Technisch	← Unterschätzt	→ Überschätzt
← Geistig	→ Körperlich	← Passiert selten	→ Passiert oft	← Einfache Tätigkeit	→ Schwierige Tätigkeit	← Nicht genug	→ Zu viel	← Ersetzbar	→ Unersetzbar
← Ekelhaftes Tier	→ Süßes Tier	← Hat jeder	→ Hat kaum einer	← Schlechtes Spiel	→ Tolles Spiel	← Besteht aus einem Teil	→ Besteht aus vielen Teilen	← Gute Idee	→ Schlechte Idee
← Nervend	→ Faszinierend	← Brauchen	→ Wollen	← 70er	→ 90er	← Häufiger Berufswunsch	→ Seltener Berufswunsch	← Genie	→ Wahnsinn

↑ Misserfolg	↑ Nützliche Erfindung	↑ Schmeckt schlecht	↑ Passiert plötzlich	↑ Schlecht für mich
↓ Meisterwerk	↓ Nutzlose Erfindung	↓ Schmeckt gut	↓ Passiert schleichend	↓ Gut für mich
↑ Kann ich nicht gebrauchen	↑ Hip	↑ Selten geputzt	↑ Guter Film	↑ Nische
↓ Kann ich gebrauchen	↓ Traditionell	↓ Häufig geputzt	↓ Schlechter Film	↓ Mainstream
↑ Riecht gut	↑ Erlaubt	↑ Natürlich	↑ Haltbar	↑ Im Notfall unnützlich
↓ Riecht schlecht	↓ Verboten	↓ Unnatürlich	↓ Zerbrechlich	↓ Im Notfall nützlich
↑ Süden	↑ Gute Angewohnheit	↑ Wackelig	↑ Gutes Geschenk	↑ Schädlich
↓ Norden	↓ Schlechte Angewohnheit	↓ Stabil	↓ Schlechtes Geschenk	↓ Unschädlich
↑ Hart	↑ Umwelt- schädlich	↑ Verzeihlich	↑ Hohe Qualität	↑ Entspannend
↓ Weich	↓ Umwelt- freundlich	↓ Unverzeihlich	↓ Geringe Qualität	↓ Stressig

PERFECT MATCH

Regeln

Jeder Mitspieler sollte Seite 1 dieser Datei ausdrucken und sich eine „Tachoscheibe“ basteln, wie auf der Seite beschrieben. Ihr benötigt dazu etwas um den Zeiger drehbar auf der Scheibe anzubringen, z.B. eine Reißzwecke und einen Korken.

Zusätzlich benötigt jeder Spieler auch noch 2 ganz normale 6seitige Würfel.

Einer der Spieler muss sich die Begriffskarten auf den Seiten 2 und 3 ausdrucken und diese entlang der gestrichelten Linien ausschneiden. Zusätzlich benötigt ihr Stift und Papier um eure Punkte zu notieren.

Ihr spielt *Perfect Match* in 2 Teams.

- **Teilt euch also zunächst in 2 Teams auf** und einigt euch, welches Team beginnt.
- Dieses Team **bestimmt nun einen Tippgeber**.
- Der Spieler mit den Begriffskarten **zieht 2 Begriffskarten** und hält sie in die Kamera. Jede Begriffskarte zeigt ein Paar gegensätzlicher Begriffe, wie z.B. „Langweilig - Aufregend“
- Der **Tippgeber wählt eine** dieser beiden Begriffskarten. Legt die gewählte Karte möglichst so in die Kamera, dass jeder Mitspieler die ganze Runde über beide Begriffe sehen kann.
- Der **Tippgeber würfelt** mit beiden Würfeln und stellt den **Zeiger seiner Scheibe auf die gewürfelte Summe**. Dabei darf nur der Tippgeber selbst die Würfel und die Scheibe sehen. (An dieser Stelle ist natürlich Ehrlichkeit gefragt. Vertraut uns: Es macht mehr Spaß, wenn ihr ehrlich spielt.)
- Nun gibt der Tippgeber seinem Team einen **Hinweis auf welcher Ziffer** der Zeiger steht. Dabei entspricht die 2 dem linken Begriff die 12 dem rechten Begriff. Der Tippgeber nennt dazu einen Begriff oder einen (kurzen!) Satz, der beschreibt auf welcher Zahl der Zeiger steht. Liegt das Ziel beispielsweise bei 10 könnte der Tippgeber für das obige Begriffspaar beispielsweise „Krimi“ sagen, hat er eine 3 gewürfelt wäre wohl eher „klare Brühe“ angebracht.
- Nach diesem Hinweis **diskutiert das Team des Tippgebers**, auf welcher Zahl der Zeiger wohl steht. Der Tippgeber selbst diskutiert natürlich nicht mit. Haben sich die Teammitglieder **auf eine Zahl geeinigt**, verkünden sie diese allen Mitspielern.
- Nun darf **das gegnerische Team raten**, ob der tatsächliche Zielwert höher oder niedriger liegt, als das Team des Tippgebers geraten hat. Auch dieses Team berät sich und verkündet dann entweder „höher“ oder „niedriger“.
- Zur Auflösung **zeigt der Tippgeber die Scheibe in die Kamera**. Hat das Team des Tippgebers die eingestellte Zahl **genau erraten, bekommt das Team 3 Punkte**, lagen die Ratenden um **eins daneben, gibt es noch 1 Punkt**, ansonsten gibt es keine Punkte für das Team.
- Zuletzt bekommt **das gegnerische Team 1 Punkt, wenn es richtig (höher/niedriger) geraten hat**. Hat das aktive Team die Zahl genau getroffen, bekommt das gegnerische Team keine Punkte.
- Notiert euch eure Punkte. Hat eines der beiden Teams nach der Auflösung **10 Punkte** erreicht, endet das Spiel und das Team mit mehr Punkten gewinnt.
- Ansonsten ist das andere Team am Zug, bestimmt seinerseits einen Tippgeber und spielt eine neue Runde wie gerade beschrieben. Bestimmt möglichst für jede Runde einen neuen Tippgeber.

Egal welches Team gewinnt: Feiern könnt ihr auf jeden Fall gemeinsam ... leider gerade nur online.

Wir danken Thomas Kühn für die Anregung zu dieser Print&Play Version von *Perfect Match* und wünschen euch beste Gesundheit und viel Spaß beim Spielen.

Euer Schmidt Spiele-Team

Die kompletten Regeln für *Perfect Match* findet ihr auf unserer website zum herunterladen.

