



PRESSEINFORMATION

Warm, wärmer, heiß: Bei „Perfect Match“ ist das Ziel nur eine Wellenlänge entfernt

Berlin, Frühjahr 2020. Die Gedanken seines Gegenübers zu erraten ist nicht immer einfach – bei dem kooperativen Kommunikationsspiel „Perfect Match“ sorgt dies aber für einen wahren Punktesegen. Gemeinsam gilt es für 2 bis 12 Spieler dem Zielbereich auf einer Drehscheibe so nah wie möglich zu kommen, ohne diesen selbst zu sehen. Einen Hinweis auf die aktuelle Position des Zielbereichs liefert der Tippgeber, der mit einem assoziativen Hinweiswort für Gesprächsstoff sorgt. Hitzige Diskussionen und spannende Einblicke in die Denkweise der Mitspieler sorgen bei dem neuen Kommunikationsspiel von Wolfgang Warsch, Alex Hague und Justin Vickers für einen mitreißenden Spieleabend.



© Schmidt Spiele

Nicht immer ist man mit seinen Freunden oder der Familie auf einer Wellenlänge – das beweist das kooperative Kommunikationsspiel „**Perfect Match**“ ab 12 Jahren. Denn hier gilt es, gemeinsam anhand eines Hinweiswortes oder -satzes herauszufinden, wo sich der Zielbereich auf einer Drehscheibe befindet. Der Tippgeber muss dabei einen assoziativen Begriff nennen, um sein Team auf die richtige Spur zu führen.

Zu Beginn werden die Spieler in zwei Gruppen geteilt sowie ein Tippgeber pro Runde bestimmt. Dieser weiß als einziger, wo sich der Zielbereich befindet. Zunächst zieht der Tippgeber eine Karte, auf der sich zwei gegensätzliche Begriffe – wie „heiß und kalt“ – befinden. Die Karte wird vor der Drehscheibe platziert und zeigt auf, welcher Begriff für welche Seite der Drehscheibe steht. Mit nur einem Wort oder Satz gibt der Tippgeber nun einen Hinweis darauf, wo sich der Zielbereich auf der Drehscheibe befindet – wie zum Beispiel mit dem Begriff „Kaffee“. Nachdem das erste Team gemeinsam entschieden hat, wo sie das Ziel vermuten – eher heiß oder kalt – drehen sie den roten Zeiger auf den für sie passenden Bereich der Drehscheibe. Doch nicht immer sind sich da alle sofort einig. Denn schließlich



empfindet jeder Spieler „Kaffee“ unterschiedlich warm oder kalt. Da heißt gemeinsam diskutieren, beraten und abwägen, ehe man sich entscheidet. Im Anschluss ist das zweite Team an der Reihe. Es bestimmt gemeinsam, ob sich der Zielbereich noch weiter rechts oder links vom roten Zeiger des ersten Teams befindet. Hierfür darf es seinen Ratemarker in den linken oder rechten Schlitz der Drehscheibe setzen. Nun wird aufgedeckt und die Ergebnisse der Teams ausgewertet. Je näher das erste Team dem Zielbereich gekommen ist, oder ihn sogar getroffen hat, desto mehr Punkte bringt es. Das zweite Team gewinnt ebenfalls Punkte, wenn es mit ihrer Entscheidung näher am Zielbereich ist als die erste Gruppe. Sobald ein Team 10 oder mehr Punkte erzielt hat, endet das Spiel und die Gruppe geht als Gewinner hervor.

Typ: kooperatives Kommunikationsspiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Wolfgang Warsch, Alex Hague, Justin Vickers | Spieler: 2- 12 | Alter: ab 12 Jahren | Zeit: ca. 45 min. | Preis: 38,49 €

Die Autoren:



Geboren in St. Pantaleon absolvierte der Österreicher Wolfgang Warsch ein Studium der Mikrobiologie und Genetik in Wien und arbeitete in der Krebsforschung. Seit seinem Erfolgsjahr mit drei Spielen nominiert zum Spiel des Jahres, ist der stolze Vater zweier Kinder nun hauptberuflich Spieleautor. Aus seiner Feder stammt unter anderem „Die Quacksalber von Quedlinburg“ von Schmidt Spiele®, Kennerspiel des Jahres 2018.



Justin Vickers, geboren in Saint Petersburg (Florida, US) lebt mit seiner Frau und seiner Tochter in Chicago und ist als Rechtsanwalt für eine gemeinnützige Umweltorganisation tätig. Neben der brasilianischen Kampfkunst, der er sich in seiner Freizeit widmet, entwickelt Vickers Spiele – darunter „Monikers“.



Der Designer Alex Hague, geboren in Cincinnati (Ohio, US) lebt mit seiner Partnerin in Brooklyn (New York, US). Neben seiner Leidenschaft für Spiele, zählt das Kochen und Reisen zu seinen weiteren Hobbys. Gemeinsam mit Justin Vickers hat er das Spiel „Monikers“ entwickelt, wie auch das Spiel „Pitch Deck“.

Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®): https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xmx_-8ldSKuS1pxGt?e=q7EQI8

Über Schmidt Spiele®



Der Verlag Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. Er umfasst die Marken Schmidt Spiele® für Puzzles, Plüsch, Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele, Drei Magier®, die für anspruchsvolle Kinderspiele steht, sowie Selecta® im Bereich Holzspielzeug. Der Grundstein für die Marke Schmidt Spiele® und das Traditionsunternehmen legte 1907 Joseph Friedrich Schmidt mit der Erfindung des Brettspiels Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker sind Kniffel® und Ligretto®. Daneben umfasst das Portfolio zahlreiche preisgekrönte Kinder-, Familien- und Kennerspiele. 1997 wurde Schmidt Spiele® von der Good Time Holding GmbH mit Unternehmenssitz in Berlin übernommen.

Weitere Informationen: www.schmidtspiele.de

Pressekontakt



Roaya El Tahwy & Natalie Hurthe
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 01 | -07
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de