

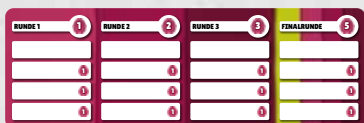
MINDMATCH

Ein Assoziationspiel für 3 bis 6 Personen

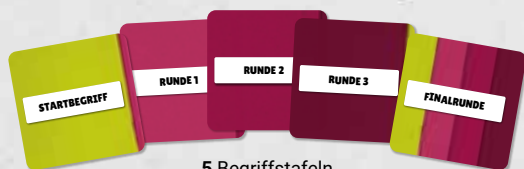
Du hast die Gabe! Als MEDIUM kannst du Gedanken in die Köpfe anderer Personen eingeben und dafür sorgen, dass sie bestimmte Begriffe nennen. Aber nicht jeder ist zum MEDIUM geboren. Vielleicht bist du ja als EMPFÄNGER viel erfolgreicher?

Wer es schafft mentale Verbindungen aufzubauen und Gedanken zu lesen, wird dieses Spiel gewinnen. Vielleicht reicht es aber auch, naheliegende Assoziationen zu bilden, ganz ohne telepathische Fähigkeiten?

Inhalt



6 Ratetafeln



5 Begriffstafeln



6 abwischbare Stifte



1 Punkttafel



50 Begriffskarten (beidseitig bedruckt)

Die Begriffe einer Karte sind unterschiedlich schwierig: Die oberen Begriffe sind etwas einfacher, die unteren etwas schwieriger.

Spielaufbau

Mischt alle 50 Begriffskarten und bildet einen Stapel, den ihr in der Mitte auslegt. Platziert daneben die Punkttafel. Notiert darauf eure Namen, jeweils in das erste Feld einer Reihe.

Nehmt euch jeweils 1 Ratetafel und 1 Stift.

Legt Papiertücher zum Abwischen bereit (nicht im Spiel enthalten).

Einigt euch auf einen Schwierigkeitsgrad. In der ersten Partie empfehlen wir, die einfacheren Begriffe zu wählen. Wer als nächstes Geburtstag hat, wird zum MEDIUM der ersten Runde.

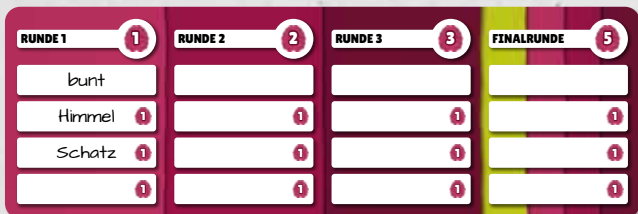
Spielablauf

Ihr spielt so viele Durchgänge wie Personen teilnehmen, also jeder einmal MEDIUM war. Ein Durchgang besteht aus 4 Runden. In jedem Durchgang bildet das MEDIUM über die 4 Runden eine Assoziationskette, also eine Reihe von Begriffen, die miteinander verbunden sind. Die EMPFÄNGER versuchen den jeweiligen Begriff der Runde zu erraten. Für richtige geratene Begriffe erhalten sie Punkte. Dabei kommt es darauf an, wie viele Begriffe sie aufgeschrieben haben. Nur wem mit 1 einzigen Begriff ein Match (englisch für Übereinstimmung) gelingt, erhält die volle Punktzahl.

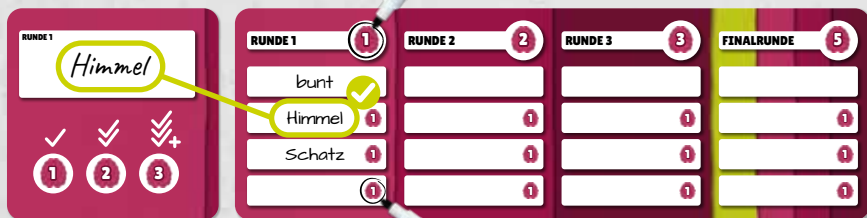
Als MEDIUM nimmst du dir die 5 Begriffstafeln und legst deine Rate-
 tafel beiseite, dann ziehst du 1 Begriffskarte und suchst dir 1 der
 Begriffe des gewählten Schwierigkeitsgrades aus. Schreibe ihn auf die
 erste Begriffstafel, möglichst lesbar, und lege ihn offen in der Mitte aus.
 Überlege dir nun einen anderen Begriff, der mit dem ersten eine Verbin-
 dung hat. Dies kann ein Synonym oder eine Eigenschaft sein oder eine
 Assoziation, die dir sofort einfällt oder ein gegensätzlicher Begriff. Du bist hier kaum eingeschränkt
 (siehe aber UNGÜLTIGE BEGRIFFE auf Seite 4). Schreibe diesen Begriff auf die Begriffstafel Runde 1
 und lege diese verdeckt vor dir ab. Achte darauf, dass niemand deinen Begriff sieht!



Alle anderen Personen sind in
 dieser Runde EMPFÄNGER. Als
 EMPFÄNGER versuchst du den
 Begriff des MEDIUMS zu erraten.
 Du kannst dafür bis zu 4 Begriffe in
 die entsprechenden Felder deiner
 Ratetafel schreiben. Lege deine
 Ratetafel dann auch verdeckt vor
 dir ab.

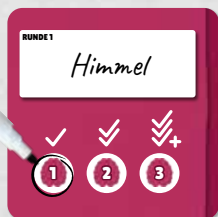


Sind alle EMPFÄNGER fertig, deckt ihr alle (auch das MEDIUM) eure Tafeln auf. Überprüft nun, wer den
 Begriff des MEDIUMS auf seiner Ratetafel in der laufenden Runde notiert hat. Wer den gesuchten Begriff
 notiert hat, kreist die Punktzahl oberhalb der aktuellen Runde auf seiner Ratetafel ein. Zusätzlich kreist
 du auch den Punkt jedes leeren Feldes der aktuellen Runde deiner Ratetafel ein. Du erhältst also mehr
 Punkte, je weniger Begriffe du gebraucht hast, um eine Übereinstimmung zu erreichen. Du erhältst aber
 überhaupt nur Punkte, wenn du den gesuchten Begriff notiert hast.



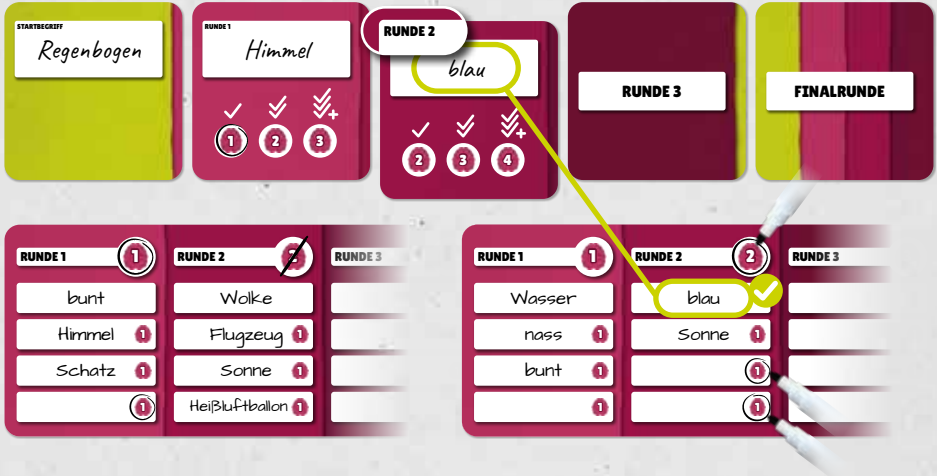
Hinweis: Es gelten immer nur die Begriffe der laufenden Runde. Habt ihr den Begriff der aktuellen Runde
 bereits in einer früheren Runde aufgeschrieben, gilt dies nicht als Übereinstimmung.

Als MEDIUM ermittelst du, wie viele EMPFÄNGER deinen Begriff notiert
 haben. Die Punktzahl markierst du direkt auf der Begriffstafel: Hat nur
 1 EMPFÄNGER den Begriff, kreist du die linke Punktzahl ein, bei 2 EMPFÄN-
 GERN die mittlere Punktzahl und bei 3 oder mehr EMPFÄNGER mit dem
 richtigen Begriff die rechte Punktzahl. Hat kein EMPFÄNGER den Begriff
 gefunden, bekommst du keine Punkte!



Nun notierst du als MEDIUM den nächsten Begriff. Ausgangspunkt ist der Begriff der vorherigen Runde, also der Begriff, den du auf die Begriffstafel der Runde 1 notiert hast. Du suchst auch hier einen Begriff, den du damit verbindest. Natürlich darfst du keinen Begriff wählen, der bereits auf einer Begriffstafel vorheriger Runden ausliegt. Begriffe, die auf den Ratetafeln der EMPFÄNGER stehen, darfst du verwenden. Halte deine Begriffstafel der Runde 2 wieder verdeckt, bis alle EMPFÄNGER ihre Begriffe notiert haben.

Verfahrt genauso wie in Runde 1: Als EMPFÄNGER notierst du Begriffe und überprüfst dann, ob du den gesuchten Begriff aufgeschrieben hast.



Die Runde 3 spielt ihr wie die beiden Runden zuvor. Dabei ist immer der zuletzt notierte Begriff Ausgangspunkt für den Begriff des MEDIUMS. Erst in der Finalrunde, der 4. Runde des Durchgangs, ändert sich etwas:

Als MEDIUM suchst du jetzt einen Begriff, der zu allen 4 ausliegenden Begriffen auf den Begriffstafeln passt.



Dementsprechend schreibt ihr als EMPFÄNGER auch entsprechende Begriffe auf. Natürlich dürft ihr nach wie vor keinen Begriff nennen, der sich bereits auf einer der Begriffstafeln befindet. Ihr dürft aber Begriffe, die ihr in vorherigen Runden auf eurer Ratetafel notiert habt, wieder notieren.



Nach dem Finale ermittelt ihr eure Punktzahlen dieses Durchgangs: Als EMPFÄNGER zählt ihr jeweils die eingekreisten Punkte auf eurer Ratetafel und notiert sie auf der Punktetafel bei eurem Namen. Als MEDIUM zählst du die eingekreisten Punkte auf den Begriffstafeln zusammen und notierst das Ergebnis ebenso auf der Punktetafel.

MINDMATCH												SUMME
NAMEN												
Stefan	15											
Daniel	10											
Franziska	11											
Emilia	12											

Wischt eure Ratetafeln und die Begriffstafeln ab und gebt die Begriffstafeln an die Person links vom bisherigen MEDIUM. Diese Person ist im nächsten Durchgang das MEDIUM.

Spielende

Spielt so viele Durchgänge wie Personen mitspielen. Wer danach die meisten Punkte hat, gewinnt MINDMATCH. Im Falle eines Gleichstandes gewinnen die daran Beteiligten gemeinsam.

UNGÜLTIGE BEGRIFFE

Grundsätzlich dürft ihr fast jeden Begriff aufschreiben – egal, ob Substantive, Adjektive oder Verben. Dabei solltet ihr euch auf Wörter beschränken, die im Duden stehen. Ebenfalls erlaubt sind Eigennamen, dabei sollten Begriffe aus 2 Wörtern erlaubt sein, wenn sie zusammengehören (Beispiel: New York). Nicht erlaubt sind Wörter mit dem gleichen Wortstamm oder Übersetzungen.



Gleicher Wortstamm



Übersetzung

Seid im Zweifelsfall nicht zu kleinlich. Letztendlich steht der Spaß im Vordergrund.

VARIANTEN

Ohne Begriffskarten

Ihr könnt auch ohne die Begriffskarten spielen und euch selbst einen Startbegriff überlegen. Es kann sehr reizvoll sein, eine Person als Startbegriff aufzuschreiben, wenn alle diese Person kennen.

Geheimer Durchgang

Diese Variante spielt ihr nach den üblichen Regeln, mit folgenden Änderungen: EMPFÄNGER decken ihre Ratetafeln erst am Ende des kompletten Durchgangs auf. Dementsprechend wertet ihr die einzelnen Runden auch erst nach dem Finale. Das MEDIUM muss seinen Begriff natürlich nach jeder Runde offenlegen.

Autoren: Ralf zur Linde und Klaus-Jürgen Wrede
Illustration und Layout: Marco Armbruster
Grafikdesign: Daniel Müller
Redaktion: Stefan Stadler

© 2023 HUCH! | www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.