

Der Timer

Durch Drücken der Tasten „Minute“ oder „Second“ lässt sich die Zeit einstellen. Durch Drücken der Taste „Start/Stop“ wird der Timer gestartet. Zum Unterbrechen bitte die Taste „Start/Stop“ drücken, durch nochmaliges Drücken dieser Taste wird der Timer wieder gestartet.

Nach Ablauf der eingestellten Zeit ertönt ein akustisches Signal. Nach Drücken der „Start/Stop“-Taste erlischt dieses Signal, durch nochmaliges Drücken dieser Taste wird der Timer mit der eingestellten Zeit wieder gestartet. Die eingestellte Zeit kann durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „Minute“ und „Second“ gelöscht werden.



Nächster Durchgang

Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn und der nächste Spieler geht jetzt auf die Partnersuche. Alle Spieler legen ihre Hobbys und ihr Namens-, Alters- und Berufsplättchen ab und ziehen entsprechend neue Plättchen.

Spielende

Nachdem jeder Spieler einmal Startspieler war, werden die Punkte der Spieler verglichen. Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Zum Betrieb des Timers wird eine 1,5-Volt-Knopfzelle (LR 44) benötigt. Einen Kurzschluss der Batterie vermeiden, sie könnte explodieren! Leere Batterien müssen aus dem Timer herausgenommen werden. Zum Wechseln der Batterie die Schraube am Batteriedeckel lösen und Deckel entfernen. Batterie nur mit der richtigen Polarität einlegen (Minuspol zeigt nach unten) und mit leichtem Druck in das Batteriefach drücken, mit Deckel verschließen und dann wieder verschrauben. Verbrauchte Batterien gemäß den Umweltbestimmungen entsorgen.

Hinweise zum Umweltschutz

Alle elektrischen und elektronischen Komponenten dieses Produkts dürfen am Ende ihrer Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern müssen an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin. Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Autorenporträt

Marcel-André Casasola Merkle (Jahrgang 1977) erfindet und illustriert seit 1997 Spiele der unterschiedlichsten Genres. Außerdem arbeitet er als Programmierer, bloggt und produziert als Podcast die Hörbuchfortsetzungsreihe „1337motiv“.

Illustrationen und Gestaltung: Agnes Lison
Redaktion: Stefan Stadler

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 0711 21 91-0
Fax: +49 0711 21 91-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de



Diesem Spiel liegen Gutscheine von ElitePartner.de bei. Wir empfehlen Ihnen die Partnersuche über diese Online-Partnervermittlung. Die Adresse für anspruchsvolle Singles.

Art.-Nr.: 692049
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY



speed dating



Spielmaterial

6 Ablagebänke (in 6 Spielerfarben)



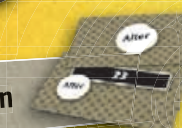
36 Tippmarker (jeweils 6 in den Spielerfarben)



44 Berufsplättchen



44 Altersplättchen



44 Namensplättchen (jeweils mit einem Männer- und einem Frauennamen)



180 Hobbyplättchen (Hobbys in 6 verschiedenen Kategorien: Reise, Sport, Esoterik, Freizeit, Kultur und Nerdstuff)



1 Stoffbeutel



1 elektronischer Timer



Ein kommunikatives Merkspiel für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

Kontaktanzeigen sind out – Speed Dating ist in! Darum ein herzliches Willkommen zur schnellen Kennenlern-Runde. Wie Sie sehen sind viele attraktive Frauen und Männer anwesend und SIE haben die Chance all diese interessanten Menschen kennen zu lernen. Aber lassen Sie sich nicht täuschen – hinter dem attraktiven Äußeren erwarten Sie echte Persönlichkeiten mit skurrilen Eigenheiten und Hobbys. Versuchen Sie den Partner zu finden, der am besten zu Ihnen passt. Und vergessen Sie nicht: Sie haben für jeden Einzelnen nur wenig Zeit! Und nun viel Glück beim Kennenlernen und vor allem: Viel Spaß!

Spielidee

Versuchen Sie unter den Mitspielern den Kandidaten zu finden, der am besten zu Ihnen passt, also ähnliche Interessen hat. Es gibt dabei sechs verschiedene Kategorien: Reisen, Sport, Kultur, Freizeit, Esoterik und Nerdstuff (unter Nerdstuff stehen sehr ungewöhnliche Hobbys, die anderen Spielern sehr außergewöhnlich vorkommen könnten). Nur wenn Sie und Ihr Traumpartner möglichst viele Übereinstimmungen in diesen Kategorien haben, gibt es viele Punkte. Dafür sollten Sie ausgiebig über Ihre Hobbys sprechen. Aber lassen Sie Ihre Mitspieler auch zu Wort kommen, sonst erfahren Sie nur wenig über deren Eigenheiten und Hobbys. Dabei haben Sie für jeden nur 45 Sekunden Zeit. Ganz wichtig: Merken Sie sich auf jeden Fall Name, Alter und Beruf des oder der Auserwählten, damit Sie dann bei passenden Hobbys so richtig punkten können.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich eine Ablagebank und einen Tippmarker in seiner Farbe. Dazu jeweils einen Tippmarker in den Farben der Mitspieler. Legen Sie alle Berufs-, Namens- und Altersplättchen getrennt und mit der Rückseite nach oben in die Tischmitte. Füllen Sie alle 180 Hobbyplättchen in den Stoffbeutel und mischen Sie diese gut. Der elektronische Timer wird auf 45 Sekunden gestellt (siehe „Der Timer“ am Ende der Anleitung). Der Spieler, der zuletzt Geburtstag hatte, wird Startspieler und erhält den Timer. Legen Sie noch ein Blatt Papier und einen Stift bereit, um die Punkte zu notieren, dann kann es losgehen.

Spielziel

In jeder Runde ist genau ein Spieler auf Partnersuche. Er hat für jeden Mitspieler 45 Sekunden Zeit, um sich mit ihm zu unterhalten. Nachdem er mit jedem Mitspieler ein Gespräch geführt hat, muss er sich für einen entscheiden. Dabei versucht er den Mitspieler zu wählen, mit dem ihn möglichst viele Hobbys in gleichen Kategorien verbinden. Alle Mitspieler tippen darauf, wer der oder die Auserwählte sein wird. Wenn der suchende Spieler und der gewählte Mitspieler jeweils Name, Alter und Beruf des anderen nennen können, haben beide die Möglichkeit zu punkten. Dafür müssen sie abwechselnd jeweils ein Hobby des anderen nennen können. Das entsprechende Hobbyplättchen wird daraufhin offen ausgelegt. Nur für jeweils ein ausliegendes Hobbyplättchen der gleichen Kategorie erhalten beide Spieler je einen Punkt.

Nachdem jeder einmal Startspieler war, werden die Punkte zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielablauf

Jeder Spieler zieht sich fünf Hobbyplättchen und stellt diese auf seine Ablagebank. Dann nimmt sich jeder verdeckt je ein Namens-, Alters- und Berufsplättchen und legt diese vor seine Ablagebank. Dabei sollten die Mitspieler den Text nicht lesen können. Die drei Plättchen geben jeweils die Persönlichkeit eines Spielers für diese Runde an. Bei den Namen dürfen Sie sich zwischen dem Männer- und Frauennamen entscheiden, Ihr Beruf und Ihr Alter sind allerdings festgelegt.

In jeder Runde ist ein Spieler aktiv auf Partnersuche und darf sich mit allen Mitspielern jeweils 45 Sekunden unterhalten. Zu Beginn jeder Unterhaltung, startet der Spieler den Timer, indem er die Starttaste drückt. Wenn der Timer nach 45 Sekunden ertönt, muss die Unterhaltung sofort beendet werden. Der Spieler auf Partnersuche darf sich einige Sekunden besinnen und drückt dann erneut die Starttaste, um sich mit einem anderen Mitspieler 45 Sekunden lang zu unterhalten.

Während einer Unterhaltung sollten beide beteiligten Spieler natürlich ihren Namen, ihr Alter und ihren Beruf mitteilen. Darüber hinaus sollten sie Ihre Hobbys nennen, schließlich möchten sie herausfinden, ob ihr Gegenüber ähnliche Interessen hat. Allerdings ist es nicht erlaubt sich Notizen zu machen.

Nachdem der Startspieler sich mit jedem Mitspieler 45 Sekunden unterhalten hat, steht seine Entscheidung an. Er nimmt den Tippmarker in der Farbe des Mitspielers, für den er sich entschieden hat, in seine geschlossene Hand.



Beispiel:

Arnd ist in dieser Runde der Startspieler und damit auf Partnersuche: Er hat folgende Plättchen gezogen: „Tim/Lilly“, „Rentner(in)“ und „23“. Seine Hobbys sind „Minigolf“, „Comics“, „Catan“, „Free Jazz“ und „Statistiken“. Er startet den Timer, wendet sich an seine Mitspielerin Maria zur Linken und beginnt:

A: „Hallo, mein Name ist **Tim**, ich bin **Rentner**, allerdings erst **23** Jahre alt. Und mit wem habe ich das Vergnügen?“

Daraus ergibt sich folgender Dialog:

M: „Ich heiße **Paula**, bin **33** und **Grafikerin**. Daher interessiere ich mich sehr für Kultur: Besonders gern gehe ich ins **Museum** und in die **Oper**.“

A: „Das ist ja interessant: Du siehst viel jünger aus. Ich begeistere mich für **Free Jazz**. Und ich lese gerne **Comics** zur Entspannung.“

M: „Oh, schön! Aber lesen so etwas nicht nur Nerds?“

A: „Nein, nein, das ist schon sehr kulturell! Aber wenn du mehr auf abgefahrenere Hobbys stehst, ich beschäftige mich auch gerne mit **Statistiken**.“

M: „Ach nee, schon wieder so ein Freak. Dafür interessiere ich mich jetzt gar nicht.“

A: „Aber vielleicht reist du ja so gerne wie ich? Ich fahre gerne nach **Catan**!“

M: „Und das nennst du normal? Wenn schon Reisen, dann doch lieber nach **Köln**!“

A: „Ja, Köln ist schön! Ich war da vor kurzem zu einem **Minigolf**-Turnier.“

M: „Minigolf? Ja, das ist eine typische Rentner-Sportart. Meine sportlichen Vorlieben sind ja **Hammerwerfen** und ...“

Leider meldet sich hier der Timer und wir werden nie erfahren, was Paula (also Maria) noch für Sportarten macht.

Arnd startet den Timer wieder und führt mit dem nächsten Mitspieler ein Gespräch ...

Die anderen Tippmarker hält er entweder in der geschlossenen anderen Hand oder legt sie so zur Seite, dass die Mitspieler nicht erkennen können, welchen Marker er in der Hand hält. Nun tippen alle Mitspieler auf denjenigen, den der Startspieler ihrer Meinung nach ausgewählt hat. Dazu nehmen sie den entsprechenden Tippmarker – es kann auch ihre eigene Farbe sein – in die Hand und öffnen sie gleichzeitig.

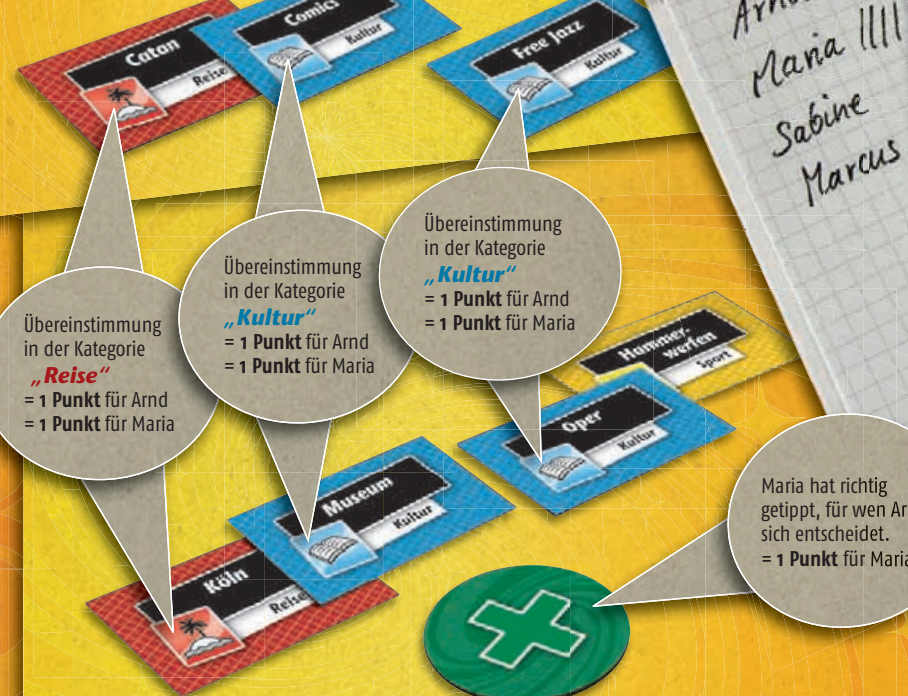
Wertung

Der Startspieler zeigt, für wen er sich entschieden hat. Jeder Mitspieler, der auf diesen Spieler getippt hat, erhält sofort einen Punkt.

Nun müssen der Startspieler und der Spieler, der von ihm gewählt wurde, jeweils **Name, Alter und Beruf** des anderen korrekt nennen. Sollte dies nicht gelingen, erhalten beide Spieler in dieser Runde keine weiteren Punkte. Punkte, die durch das Tippen gewonnen wurden, bleiben allerdings erhalten.

Konnten sie diese Angaben richtig nennen, haben beide Spieler jetzt die Möglichkeit zu punkten: Abwechselnd nennen sie jeweils ein Hobby des anderen. Wurde dies richtig genannt, wird das entsprechende Hobby offen vor die Ablagebank gelegt. Nach insgesamt drei Fehlversuchen oder wenn beide Spieler keine weiteren Hobbys mehr nennen können, werden die offen liegenden Plättchen verglichen. Für jeweils ein offen liegendes Plättchen aus der **gleichen Kategorie**, erhalten beide Spieler einen Punkt (siehe Beispiel). Die erhaltenen Punkte werden auf einem Blatt Papier neben dem jeweiligen Spielernamen notiert.

Arnds ausgelegte Karten



Marias ausgelegte Karten und Tippmarker



Beispiel:

Arnd hat sich für Maria entschieden. Maria hat dies geahnt und auf sich selbst getippt. Daher erhält sie sofort einen Punkt, der notiert wird. Ansonsten hat kein Mitspieler auf Maria getippt.

Nun beginnt Arnd:

A: „Hallo **Paula**, du bist doch die **Grafikerin**, die **33** Jahre alt ist, aber viel jünger aussieht?“

M: „Vielen Dank, **Tim**. Ja, du hast recht. Und du bist **Rentner** und **23** Jahre alt.“

Da **Name, Alter und Beruf** jeweils korrekt sind, haben beide Spieler jetzt die Möglichkeit zu punkten.

A: „Und, in letzter Zeit mal wieder in **Köln** gewesen?“

Maria legt das Plättchen Köln vor sich aus.
M: „Leider ist das schon länger her. Aber ich würde gerne mal mit dir nach **Catan** reisen!“

Nun legt Arnd Catan offen vor seine Ablagebank.

A: „Toll! Dafür komme ich mal mit zum **Hammerwerfen**!“ (Hammerwerfen wird ausgelegt)

M: „Und ich schau mir deine **Comics** an.“ (Comics wird ausgelegt)

A: „Wir können ja auch mal zusammen in die **Oper** gehen?“ (Oper wird offen gelegt)

M: „Ja gerne. Aber was war noch einmal deine Lieblingssportart? Polo?“ (1. Fehlversuch)

A: „Nein, leider verwechselst du da etwas. Aber du gehst auch gerne ins **Museum**.“ (Museum wird offen ausgelegt)

M: „Stimmt. Jetzt fällt es mir auch wieder ein: Du hörst doch **Free Jazz**?“ (Free Jazz wird ausgelegt)

A: „Genau! Leider fällt mir jetzt keines deiner weiteren Hobbys mehr ein.“ (2. Fehlversuch)

M: „Schade. Aber du bist doch auch sportlich interessiert. War es vielleicht Yoga?“ (3. Fehlversuch)

Leider ist dies auch falsch; damit haben Arnd und Maria jetzt insgesamt drei Fehlversuche und ihr erstes Date endet hier. Allerdings erhalten sie noch Punkte: Vor Arnd liegen Catan, Free Jazz und Comics, vor Maria Köln, Hammerwerfen, Museum und Oper.

Dafür erhalten sie jeweils 3 Punkte: 1 Punkt für die **Übereinstimmung in der Kategorie** Reisen und 2 Punkte für die **Übereinstimmungen bei Kultur**. Im Bereich Sport erhalten die beiden keinen Punkt, da Maria sich nicht mehr an Minigolf erinnern konnte.