



# MATCHMASTER

## 2 BIS 7 SPIELER / AB 8 JAHREN / 30 MINUTEN

Direkt aus der Wärme eines Schweizer Chalets kommt MatchMaster. Es ist ein einfaches und amüsantes Familienspiel, das jeder gewinnen kann – sogar mit schlechten Karten.

### SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es vorherzusagen, wie viele Stiche man mit den Karten, die man auf der Hand hat, machen kann. Die Spieler bekommen Pluspunkte für richtige Vorhersagen und Minuspunkte für falsche. Gespielt werden 13 Runden mit einer unterschiedlichen Anzahl Karten pro Runde (zwischen 7 und 1). Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

### SPIELMATERIAL

- 52 Karten
- 50 Streichhölzer
- 1 Spielregel
- Papier und Stift werden zusätzlich benötigt

Die Karten haben vier Farben: dunkelorange, hellorange, dunkelblau und hellblau. Die Karten jeder Farbe sind von 1 bis 13 durchnummeriert (13 ist die höchste Karte). Dunkelorange ist die Trumpffarbe. Alle anderen Farben haben denselben Wert.

### SPIELVERLAUF

- Schreiben Sie die Namen aller Mitspieler auf. Verteilen Sie an jeden Mitspieler 7 Streichhölzer. Alle Spieler legen diese vor sich ab.
- Mischen Sie verdeckt die Karten.
- Zu Spielbeginn ist der Spieler Kartengeber, der dem Kamin (oder etwas Vergleichbarem) am nächsten sitzt. Im Spielverlauf wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn.
- In der ersten Runde teilen Sie an jeden Mitspieler 7 Karten aus.
- Nun schauen sich die Spieler ihr Blatt an und sagen an, wie viele Stiche sie machen werden. Dazu nehmen sie verdeckt für jeden Stich ein Streichholz aus ihrem Vorrat in die Hand. Alle Spieler öffnen gleichzeitig ihre Hand, so dass allen Spielern die Vorhersagen der Mitspieler bekannt gemacht werden. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Danach spielt der Spieler die nächste Karte aus, der den Stich gemacht hat. Die Runde endet, wenn alle Karten ausgespielt sind.

Aufgepasst: Es ist wichtig, seine Ansage bis zur gemeinsamen Aufdeckung geheim zu halten. Am besten verdecken alle Spieler ihre Streichhölzer, die vor ihnen im Vorrat liegen, mit der anderen Hand. So weiß kein Spieler, was seine Mitspieler vorhersagen.

## WÄHREND DES SPIELS GILT

- Man muss Farbe bedienen, solange man kann. Ist die ausgespielte Karte keine Trumpfkarte, muss man eine Karte derselben Farbe dazugeben, braucht aber die bereits liegenden Karten nicht zu übertreffen. Ist jedoch die ausgespielte Karte eine Trumpfkarte, muss jeder Spieler die zuvor gespielte Karte übertrumpfen.
- Kann ein Spieler nicht bedienen, muss er, wenn er kann, eine Trumpfkarte spielen. Hat vor ihm ein anderer Spieler getrumpft, muss er, wenn möglich, dessen Karte übertrumpfen. Wer weder bedienen noch trumpfen kann, darf eine beliebige andere Karte spielen. Nach Beendigung der Runde vergleichen die Spieler ihre gewonnenen Stiche mit ihren Vorhersagen.

## DIE PUNKTE WERDEN WIE FOLGT VERGEBEN

Richtige Vorhersagen werden mit 10 Punkten zuzüglich 1 Punkt für jeden Stich belohnt.

Falsche Vorhersagen werden mit einem Minuspunkt für jeden falsch vorhergesagten Stich bestraft. Alle Punkte werden auf dem Zettel notiert.

## BEISPIELE

- 3 Stiche angesagt und gewonnen = 10 Punkte für die richtige Vorhersage + 3 gemachte Stiche = 13 Punkte
- 4 Stiche angesagt, aber nur 3 gewonnen = 1 Minuspunkt
- 0 Stiche angesagt und keinen Stich gemacht = 10 Punkte für die richtige Vorhersage + 0 gemachte Stiche = 10 Punkte
- 0 Stiche angesagt, aber 2 gemacht = 2 Minuspunkte

## DIE ÜBRIGEN RUNDEN

Die folgenden Runden werden mit 6, 5, 4, 3, 2 und wieder aufsteigend mit 1 bis 7 Karten gespielt (insgesamt 13 Runden). Die Karten werden nach jeder Runde neu gemischt. Das Amt des Kartengebers wechselt im Uhrzeigersinn.

## ENDE DES SPIELS

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Spielt gleich nochmal!

