



## PRESSEINFORMATION

### Assoziatives Kommunikationsspiel

#### „Perfect Match“: Wer ist auf derselben Wellenlänge?

Die Gedanken seines Gegenübers zu erraten ist nicht immer einfach – beim 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 sehen zu können. Einen Hinweis auf die aktuelle Position des Zieles liefert der Tippgeber, der mit einem gut gewählten Wort für Assoziationen und Gesprächsstoff sorgt. Hitzige Diskussionen und spannende Einblicke in die Denkweise der Mitspieler garantieren einen mitreißenden Spieleabend. Erfunden hat das neue Kommunikationsspiel der österreichische Spieleautor Wolfgang Warsch gemeinsam mit Alex Hague und Justin Vickers.



© Schmidt Spiele

Zu Beginn werden die Spieler in zwei Gruppen geteilt sowie ein Tippgeber pro Runde bestimmt. Dieser weiß als einziger, wo sich der Zielbereich genau 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 eher kalt – drehen sie den roten Zeiger auf den für sie passenden Bereich der Drehscheibe. Dabei sind sich natürlich nicht immer alle sofort einig, denn schließlich empfindet jeder Spieler „Kaffee“ unterschiedlich warm oder kalt. Also heißt es: gemeinsam diskutieren, beraten und abwägen, ehe man sich entscheidet.



Im Anschluss daran ist das zweite Team an der Reihe und bestimmt gemeinsam, ob sich der Zielbereich noch weiter rechts oder links vom roten Zeiger des ersten Teams befindet. Dementsprechend setzt es seinen Ratemarker in den linken oder rechten Schlitz der Drehscheibe. 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 dies. Das zweite Team gewinnt ebenfalls Punkte, wenn es mit seiner 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® | Autoren: 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“.

Wien, 19. Februar 2020

**Bilderlink** (Credits: Schmidt Spiele®): [https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xmx\\_-8ldSKuS1pxGt?e=q7EQI8](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](http://www.schmidtspiele.de)*

### **Pressekontakt**

PR-Büro Halik, Sparkassaplatz 5a/2, 2000 Stockerau

Tel.: 02266/674 77-0, [office@halik.at](mailto:office@halik.at)