

Candy Match



Ein süßes Schnelligkeitsspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
von Reiner Knizia

Wortbedeutungen:

Candy: Bonbon, Süßigkeit

Match: a) Übereinstimmung; vergleichen, übereinstimmen, paaren
b) Spiel, Wettkampf

SPIELMATERIAL

60 Karten



Vorderseite: Es gibt 6 verschiedene Candys.
Auf jeder Karte sind 1, 2 oder 3 Candys abgebildet.



Rückseite

SPIELVORBEREITUNG

Mischt verdeckt alle 60 Karten. Legt danach die Karten als verdeckten Stapel in die Mitte des Tisches. Lasst rund um den Stapel ausreichend Platz für aufgedeckte Karten.

Und schon kann der Wettstreit um die begehrten Candys losgehen!

Falls ihr euch den Sieg einer Partie Candy Match zusätzlich versüßen wollt: Legt euch – im Idealfall passend zu den Illustrationen – 6 verschiedene Candys bereit. Der Gewinner einer Partie darf sich jeweils 1 der Candys auswählen und verzehren.

SPIELABLAUF

Lasst die größte Naschkatze beginnen und spielt dann im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, nimm die oberste Karte des verdeckten Stapels und lege sie auf eine freie Stelle am Tisch. Drehe dabei zügig die Karte von dir weg um, sodass alle Spieler möglichst gleichzeitig die darauf abgebildeten Candys sehen können. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe und deckt auf dieselbe Weise die nächste Karte auf.

Ziel des Spieles ist es nun, unter den aufgedeckten Karten nach einem Match zu suchen. Siehst du ein Match, rufe laut „Candy Match!“. Ziehe dann sofort die entsprechenden Karten zu dir, damit alle die Richtigkeit überprüfen können.

Ein Match besteht aus 2 oder mehr Karten. Dabei müssen alle auf diesen Karten abgebildeten Candys in Paaren vertreten sein. Candys derselben Art dürfen in mehreren Paaren auftreten, aber es darf kein einzelnes Candy übrig bleiben.

Beispiele:



2 Karten genügen
für ein Match.



Dies ist kein Match. Hier ist ein Lakritz zu viel.



In einem Match darf auch mehr als 1 Paar desselben Candys vorkommen.

Hast du zu Recht „Candy Match!“ gerufen, nimm die Karten des Matches und lege sie als verdeckten Stapel vor dir ab.

Hast du zu Unrecht gerufen, musst du die Karten offen in die Tischmitte zurücklegen. Dann dürfen alle anderen Mitspieler je 1 der offen ausliegenden Karten nehmen und verdeckt vor sich ablegen. Sollten nicht genügend Karten offen ausliegen, nehmt die fehlenden vom verdeckten Stapel.

Nicht genommene Karten bleiben unverändert liegen. Setzt dann das Aufdecken der Karten fort.

Hinweise: Deckt ohne lange Pausen die Karten auf. Aufdecken und nach Matches Suchen finden zugleich statt. Ein Match dürft ihr jederzeit ausrufen. Der Spieler, der zuerst ruft, muss dann zügig die Karten seines Matches zu sich ziehen. (Er darf nicht nach seinem Ruf weiter nach Matches suchen.) Falls ihr einmal nicht wisst, wer die nächste Karte aufdecken muss, wählt irgendeinen Spieler. Dies hat keinen Einfluss auf das Spiel.

SPIELEND

Sobald ihr die letzte Karte vom Stapel aufdeckt, kontrolliert die Auslage noch einmal genau. Danach endet das Match.

Zählt nun eure gesammelten Karten. Derjenige von euch, der die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt das Match. Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Habt ihr zu Beginn Candys für den Sieger einer Partie bereitgelegt, notiert die Anzahl der gesammelten Karten für jeden Spieler. Beginnt dann eine weitere Partie. Sobald alle Candys verzehrt sind, berechnet einen Gesamtsieger und überreicht ihm einen zum Spiel passenden Preis.

IMPRESSUM

Autor: Reiner Knizia · **Illustrationen:** Christian Fiore

Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

Realisation: Klaus Ottmaier

© 2017 Dr. Reiner Knizia, © 2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Karten nicht zum Verzehr geeignet.

Wir machen Spaß!
www.pegasuspiele.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele