

Michael Höppe • Jakob Weißinger



Wer richtig schiebt, gewinnt!

Muster-Match

Wer richtig schiebt, gewinnt!

Ein schnelles Spiel für Einsteiger, Könner und Profis ab 5 Jahren

Spielmaterial

180 Spielkarten und 36 Farbplättchen

Spielziel

„Muster-Match“ ist ein kurzweiliges Muster-Schiebespiel für Jung und Alt in drei Spielvariationen für Einsteiger, Könner und Profis. Es geht darum, geometrische Farbmuster zu erraten, bevor sie überhaupt zu sehen sind.

Ziel des Spiels ist es, durch Verschieben von bunten Farbplättchen die auf Aufgabenkarten abgebildeten Muster zu erzeugen. Dazu braucht es ein wenig Kopfgeometrie, da auch gedrehte (nicht gespiegelte) Muster als richtige Lösungen gelten. Wer aufmerksam die Spielzüge seiner Mitspielerinnen und Mitspieler verfolgt und dabei die Muster auf den eigenen Aufgabenkarten entdeckt, kann ebenfalls Punkte ergattern.

„Muster-Match“ fördert auf spielerische Weise das geometrische Vorstellungsvermögen und Problemlösefähigkeiten. Es steigert die Aufmerksamkeit, Kausalzusammenhänge werden begreifbar.

Spielzeit

Die Spieldauer hängt vom vereinbarten Ziel ab. In der Regel beträgt sie 15–20 Minuten.

Spieleranzahl

Eine maximale Mitspielerzahl gibt es nicht. Die Mindestanzahl sind zwei Mitspieler, empfehlenswert sind Gruppen von bis zu sechs Spielern.

Spielvarianten

„Muster-Match“ kann als Einsteiger-, Könnler- oder Profi-Version gespielt werden. Die Varianten bauen nahtlos aufeinander auf. Zudem ist es möglich, das Spiel für die jüngsten Spieler auch in einer kooperativen Variante zu spielen:

- Die Einsteiger-Version richtet sich an Kinder im Vor- und Grundschulalter von fünf bis zehn Jahren. In der kooperativen Variante können sie behutsam und ohne Frustrationspotenzial an die Spielweise herangeführt werden.
- Die Könnler-Version richtet sich an Familien mit Kindern ab zehn Jahren und an ältere Spielerinnen und Spieler, die auch im Alter ihr Gehirn fit halten wollen. Hier ermöglicht die Familienvariante zudem ein gleichberechtigtes Spiel junger und älterer Familienmitglieder.
- Die Profi-Version richtet sich an spielbegeisterte Kinder ab zwölf Jahren und an Erwachsene.

Muster-Match: Einsteiger (inkl. kooperative Variante)

Material

- 54 Aufgabenkarten „Einsteiger“ (blaue 1-Punkt-Aufgabenkarten, mit Markierung „E“ auf der Vorderseite)
- 16 Farbplättchen, je vier in den Farben rot, grün, blau und gelb

Spielvorbereitung

Auf der Spielfläche wird ein quadratisches Spielfeld, das aus 2x2 Farbplättchen (je ein Plättchen in rot, grün, blau und gelb) besteht, beliebig gelegt. Die restlichen Plättchen werden in vier farbig sortierten Vorratsstapeln neben dem Spielfeld abgelegt.

Die Aufgabenkarten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel neben das Spielfeld gelegt.

Bei der kooperativen Variante (für Kinder zum Einstieg) werden drei Aufgabenkarten offen (also für alle gut sichtbar) neben das Spielfeld gelegt.

In der Standardvariante (für Kinder im Wettbewerbsfieber) zieht jeder Mitspieler drei Aufgabenkarten und hält sie verdeckt auf der Hand, sodass die anderen sie nicht sehen können.

Spielregeln

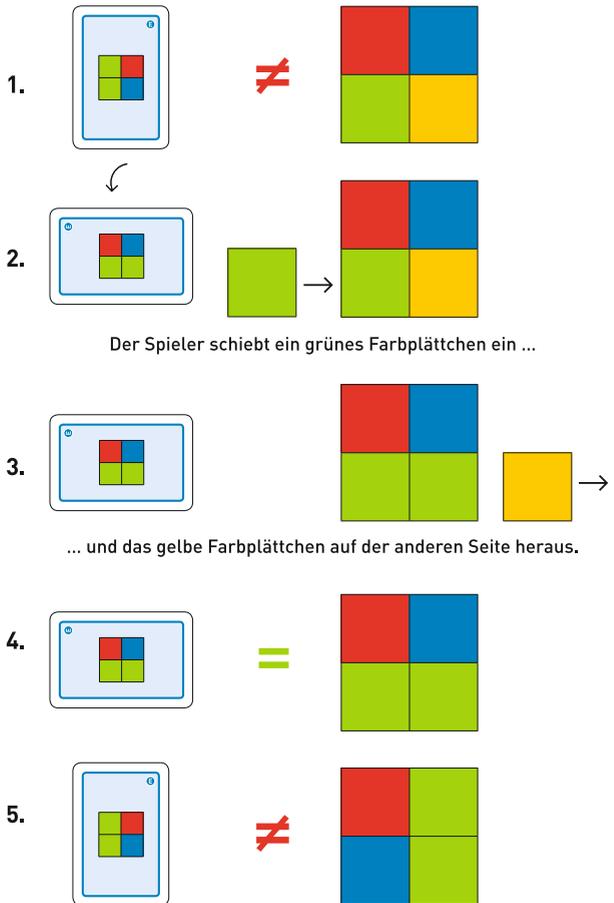
Ziel des Spiels ist es, durch Verschieben der Farbplättchen die auf den (eigenen) Aufgabenkarten abgebildeten Muster zu erzeugen.

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht ein beliebiges Farbplättchen von einem der Vorratsstapel und schiebt es an einer beliebigen Stelle in eine der Reihen des Spielfeldes wieder ein.

Dabei schiebt er auf der anderen Spielfeldseite ein Farbplättchen aus dem Spiel hinaus. Dieses herausgeschobene Plättchen wird anschließend wieder auf dem Vorratsstapel abgelegt. Das Spielfeld besteht somit immer aus 2x2 Plättchen.

Erfüllt der Spieler durch das Schieben eine seiner Aufgaben, ruft er laut „Match!“ und legt die erfüllte Aufgabenkarte offen so vor sich ab, dass die Mitspieler das Muster kontrollieren können.

Hinweis: Um ein gesuchtes Farbmuster zu erhalten, können Aufgabenkarten in beliebiger Weise gedreht, jedoch nicht gespiegelt werden (siehe zum Beispiel Abb. 5).



Die Standardvariante

Eigene Aufgaben erfüllen sich auch, während ein Mitspieler ein Plättchen verschiebt, um ein Muster zu erzeugen. Dann kann der Spieler, der gut aufgepasst hat und dessen Muster erfüllt wurde, laut „Match!“ rufen und seine erfüllte Aufgabe offen so vor sich ablegen, dass die Mitspieler das Muster kontrollieren können.

Nachdem eine Aufgabe erfüllt wurde, nimmt der Spieler eine neue Aufgabenkarte auf, sodass er wieder drei Aufgabenkarten auf der Hand hat.

Die kooperative Variante

Um junge Spielerinnen und Spieler langsam an das Spielprinzip heranzuführen und das Frustrationspotenzial so gering wie möglich zu halten, kann Muster-Match auch als kooperative Variante gespielt werden. Dazu werden drei Aufgabenkarten offen auf den Tisch gelegt, sodass alle Mitspieler sie gut erkennen können. Gemeinsam wird dann über die besten Züge zum Erzeugen der Aufgabenkarten nachgedacht. Es gibt dabei keine festgelegte Spielerreihenfolge.

Nachdem eine Aufgabe erfüllt wurde, wird diese Karte umgedreht und eine neue Karte aufgedeckt, sodass wieder auf drei Aufgabenkarten aufgefüllt wird.

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der zuerst zehn Punkte erreicht hat. In der Standardvariante entspricht dies der Erfüllung von zehn Aufgabenkarten. In der kooperativen Variante gewinnen alle Spieler gemeinsam, wenn sie 20 Aufgaben erfüllt haben.

Tipp: Das Spielziel kann je nach Lust und Laune auf eine beliebige Punktzahl oder ein Zeitlimit von z. B. 15 Minuten angepasst werden. Am Spielprinzip ändert sich nichts und das Spiel eignet sich so hervorragend, um bestimmte Zeiträume mit Spielspaß zu überbrücken.

Muster-Match: Könner (inkl. Familienvariante)

Material

- 54 Aufgabenkarten „Einsteiger“
- 54 Aufgabenkarten „Könner“ (blaue 1-Punkt-Aufgabenkarten, mit Markierung „K“ auf der Vorderseite)
- 36 Farbplättchen, je 9 in den Farben rot, grün, blau und gelb

Spielvorbereitung

Auf der Spielfläche wird ein quadratisches Spielfeld, das aus 3x3 Farbplättchen besteht, beliebig gelegt. Dabei sollte keine Farbe mehr als 3-mal vorkommen. Die restlichen Plättchen werden in vier farbige sortierten Vorratsstapeln neben dem Spielfeld abgelegt.

Die Standardvariante

Die insgesamt 108 Aufgabenkarten werden gemischt und verdeckt in einem Stapel neben das Spielfeld gelegt. Jeder Mitspieler zieht drei Aufgabenkarten und hält sie verdeckt auf der Hand, sodass die anderen sie nicht sehen können.

Die Familienvariante

Die Aufgabenkarten werden nach Einsteiger- und Könner-Aufgaben sortiert und verdeckt in zwei Stapeln neben dem Spielfeld abgelegt. Die Kinder einer Familie ziehen drei Aufgabenkarten vom Einsteiger-Stapel auf die Hand, die Erwachsenen entsprechend drei Karten vom Könner-Stapel.

Spielregeln

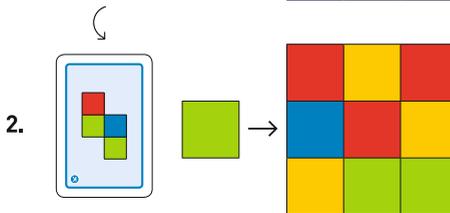
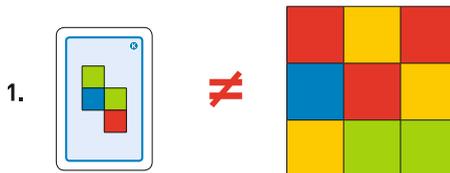
Ziel des Spiels ist es, durch Verschieben der Farbplättchen die auf den eigenen Aufgabenkarten abgebildeten Muster zu erzeugen.

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

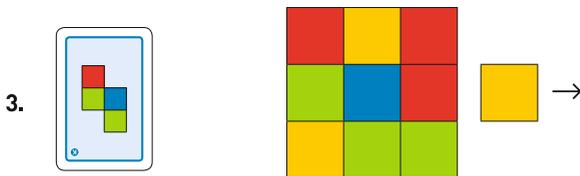
Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht ein beliebiges Farbplättchen von einem der Vorratsstapel und schiebt es an beliebiger Stelle in eine Reihe des Spielfeldes ein.

Dabei schiebt er auf der anderen Seite des Spielfeldes ein Farbplättchen aus dem Spiel heraus. Dieses herausgeschobene Plättchen wird anschließend wieder auf dem Vorratsstapel abgelegt. Das Spielfeld besteht somit immer aus 3x3 Plättchen.

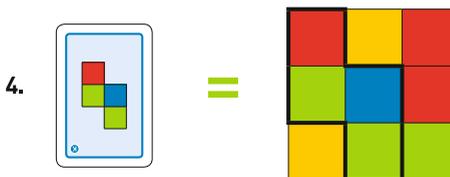
Erfüllt er hierdurch eine seiner Aufgaben, ruft er „Match!“



Der Spieler schiebt ein grünes Farbplättchen ein ...



... und das gelbe Farbplättchen auf der anderen Seite heraus.



und legt die erfüllte Aufgabenkarte offen so vor sich ab, dass die Mitspieler das Muster kontrollieren können.

Eigene Aufgaben können auch während des Zuges eines Mitspielers erfüllt werden. Aufgabenkarten können in beliebiger Weise gedreht, jedoch nicht gespiegelt werden. In einem Zug können mehrere Aufgaben erfüllt werden.

Nachdem eine Aufgabe erfüllt wurde, wird umgehend wieder eine neue Aufgabenkarte gezogen, um wieder drei Aufgabenkarten auf der Hand zu haben. In der Familienvariante ziehen die Kinder vom Einsteiger- und die Erwachsenen vom Könner-Stapel.

Spielende

Es gewinnt der Mitspieler, der zuerst mindestens zehn Punkte erreicht hat.

Tip 1: Das Spielziel kann je nach Lust und Laune auf eine beliebige Punktzahl oder ein Zeitlimit von z. B. 15 Minuten angepasst werden. Am Spielprinzip ändert sich nichts und das Spiel eignet sich so auch, um bestimmte Zeiträume mit Spielspaß zu überbrücken.

Tip 2: Auch die Könner-Variante kann im kooperativen Modus gespielt werden. Dazu werden einfach die Regeln der Einsteiger-Variante genutzt.

Muster-Match: Profi

Material

- 54 Aufgabenkarten „Köner“
- 42 Aufgabenkarten „Profi“ (grüne 3-Punkte-Aufgabenkarten mit Vermerk „P“ auf der Vorderseite)
- 30 Aktionskarten „Profi“ (rote Karten)
- 36 Farbplättchen, je 9 in den Farben rot, grün, blau und gelb

Spielvorbereitung

Auf der Spielfläche wird ein quadratisches Spielfeld, das aus 3x3 Farbplättchen besteht, beliebig gelegt. Dabei sollte keine Farbe mehr als 3-mal vorkommen. Die restlichen Farbplättchen werden in vier farbig sortierten Vorratsstapeln neben dem Spielfeld abgelegt.

Die Aufgaben- und Aktionskarten werden nach Farben sortiert und verdeckt in drei Stapeln neben dem Spielfeld abgelegt.

Jeder Mitspieler zieht drei Aufgabenkarten und hält sie verdeckt so auf der Hand, dass die anderen sie nicht sehen können. Dies können 1- und 3-Punkte-Aufgaben sein.

Spielregeln

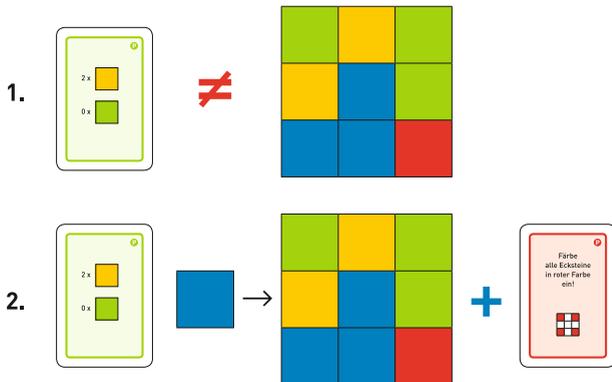
Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, hat nun zwei Möglichkeiten:

1. Er zieht ein beliebiges Farbplättchen von einem der Vorratsstapel und schiebt es an beliebiger Stelle in eine Reihe des Spielfeldes ein. Erfüllt er dabei eine seiner Aufgaben, ruft er „Match!“ und legt die erfüllte Aufgabenkarte offen so vor sich ab, dass die

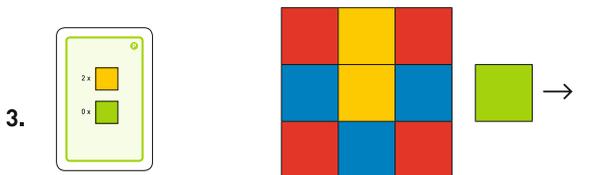
Mitspieler das Muster kontrollieren können. In einem Zug können dabei mehrere Aufgaben erfüllt werden.

- Er verzichtet darauf, in dieser Runde ein Plättchen ins Spielfeld zu schieben und zieht stattdessen eine Aktionskarte und nimmt sie zu seinen anderen Karten auf die Hand. Es dürfen maximal drei Aktionskarten gleichzeitig auf der Hand gehalten werden.

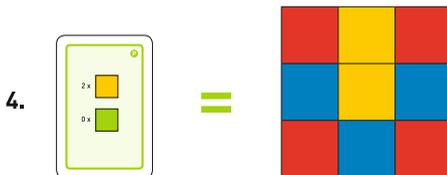
Hat ein Spieler Aktionskarten auf der Hand, kann er eine oder auch mehrere in seinem Zug zusätzlich zum Einschieben eines Farbplättchens ausspielen. Eine Aktionskarte kann dabei vor oder nach dem Einschieben eines Plättchens ausgespielt werden. Verändert ein Spieler die Plättchen des Spielfeldes so, dass ein Mitspieler eine Aufgabe erfüllen kann, ruft dieser „Match!“



Der Spieler schiebt ein blaues Farbplättchen ein und spielt eine Aktionskarte aus, ...



... wodurch das grüne Plättchen auf der anderen Seite herausgeschoben und alle Ecksteine in roter Farbe eingefärbt werden.



und kann somit seine Aufgabe beim Zug des Mitspielers erfüllen. Nachdem eine Aufgabe erfüllt wurde, wird wieder auf drei Aufgabenkarten beliebiger Schwierigkeit aufgefüllt.

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der zuerst mindestens zehn Punkte erreicht hat. Eine gelöste Profiaufgabe ist drei Punkte wert, während Einsteiger- und Könner-Aufgaben wie gehabt einen Punkt zählen.

Tipp: Das Spielziel kann je nach Lust und Laune auf eine beliebige Punktzahl oder ein Zeitlimit von z. B. 15 Minuten angepasst werden. Am Spielprinzip ändert sich nichts und das Spiel eignet sich so auch, um bestimmte Zeiträume mit Spielspaß zu überbrücken.

Impressum

Muster-Match

Wer richtig schiebt, gewinnt!
© 2019 KALLMEYER LERNSPIELE
Friedrich Verlag GmbH
Im Brande 17, 30926 Seelze
www.kallmeyer-lernspiele.de
Alle Rechte vorbehalten.

Autoren	Michael Höppe und Jakob Weißinger
Redaktion	Christine Mildner, Hamburg
Grafik	Dirk Jäger
Druck	ASS Spielkartenfabrik Altenburg GmbH
Best.-Nr.	13114