



PLUCKIN' PAIRS™

Sagt die beliebtesten Paarungen voraus!

Spielmaterial

150 Bildkarten
Wertungs-/ Antwortblock
90 Sekunden Zeituhr

ZIEHEN/ABWERFEN KARTE
Stifte

Vorbereitung

Der Kartenstapel wird auf eine Seite gelegt. Jeder Spieler erhält ein Wertungs-/ Antwortblatt und einen Stift.

Überblick

Das Spiel geht über sechs Runden. In jeder Runde werden elf BILDKARTEN ausgelegt, und die Spieler versuchen, Paare aufgrund von Themen oder Beziehungen zu bilden oder sonstigen Verbindungen, die sie sich dafür ausdenken.

Während es sicher Spaß macht zu erklären, warum man zwei Karten gepaart hat, ist es weder erforderlich noch muss es einen Sinn ergeben. Die Verbindungen können ganz offensichtlich sein, lustig, oder einfach nur völlig schräg! Hauptsache, man hat Spaß dabei!

Der Spielablauf

Zu Beginn jeder Runde werden 11 Karten offen auf dem Tisch ausgebreitet, sodass 11 zufällige Bilder zu sehen sind.

Sobald alle 11 Karten ausliegen, wird die Zeituhr umgedreht. Die Spieler haben nun 90 Sekunden Zeit, auf ihrem Wertungsblatt Paare zu bilden, ohne dass die anderen Spieler das sehen können. Nur die Paare, die vor Ablauf der Zeit notiert wurden, zählen auch für die Wertung. Die 11., partnerlose Karte kann unter „Fauler Apfel“ (Bad Apple) notiert werden, sie wird nicht gewertet.

Nachdem alle fertig sind, wird ein Startspieler ausgewählt, der seine Paare vorliest. Wenn ein Paar genannt wird, hebt JEDER andere, der auch dieses Paar notiert hat, seine

Hand. JEDER, der seine Hand erhoben hat, erhält so viele Punkte wie die Anzahl der erhobenen Hände und notiert diese Punkte unter dem Paar auf seinem Blatt.

Falls allerdings **alle ihre Hand erhoben haben**, gibt es für dieses Paar 0 Punkte! Auch falls **niemand sonst dieses Paar notiert hat**, gibt es dafür 0 Punkte. Der Startspieler liest alle seine Paare vor, dann folgen die andern Spieler reihum im Uhrzeigersinn, wobei jeder Spieler nur noch seine übrigen, bisher nicht gewerteten Paare vorliest.

Für die nächste Runde werden die Karten umgedreht. Nachdem beide Seiten der Karten benutzt wurden, werden sie abgeworfen und es werden 11 neue Karten gezogen.

Spielende

Das Spiel endet nach der sechsten Runde. Jeder Spieler addiert seine Punkte, derjenige mit den meisten Punkten hat gewonnen!

VARIABLE SPIELDAUER

Für ein kürzeres oder längeres Spiel können die Spieler zu Beginn vereinbaren, mehr oder weniger Runden zu spielen.

FAULE ÄPFEL

Wenn alle einverstanden sind, kann auch das einzelne Bild unter „Fauler Apfel“ gewertet werden. Falls das gemacht wird, ist es die doppelte Anzahl der erhobenen Hände wert!

Spielautor – Stephen Glenn

Herausgeber – Frank DiLorenzo

Titel – Frankie DiLorenzo

Illustrationen – Scott Flenor

Grafische Gestaltung – Jenn Vargas

Deutsche Rege – Ferdinand Köther

Layout deutsche Regel – Gerhard Göldenitz

Besonderer Dank für verdienstvolles Testen an:

Tidewater Area Gaming Society (TAGS)

©2012 R&R Games Inc., Alle Rechte vorbehalten.

