



1. Sortiert die Karten nach ihren drei Levels und mischt die Stapel getrennt voneinander (A). Entscheidet euch für die helle oder dunkle Seite und legt die drei Stapel mit der gewählten Seite nach unten in die Tischmitte.
2. Legt die Punkteleiste (B) gut erreichbar in die Tischmitte.
3. Wählt alle 1 Punktemarker (C) und legt ihn neben die 0 der Punkteleiste.
4. Nehmt alle 1 Match-Chip (D).
5. Jedes Blatt vom Block zeigt drei Spalten. Jeder von euch benötigt eine solche Spalte zum Notieren seiner Antworten. Trennt genügend viele Blätter an den gestrichelten Linien, sodass alle 1 Spalte haben (E).

Jetzt braucht ihr alle noch je 1 Stift und schon kann es losgehen!

SPIELZIEL

Beantwortet schräge Fragen und sammelt Punkte, indem ihr dieselbe Antwort wie mindestens eine andere Person gebt oder mit eurem Match-Chip richtig wettet. **Ihr spielt, bis eine Person 13 Punkte erreicht hat.**

SPIELVERLAUF

Die Person, die als letztes einen Toast gegessen hat, beginnt. Sie liest die Fragen der ersten Runde vor, beginnend mit Level 1: Dreh die oberste Karte um und lies sie laut vor. Jetzt versucht ihr alle, die Frage so zu beantworten, dass ihr ein **Match** habt. Dafür schreibt ihr verdeckt eine Antwort auf, von der ihr glaubt, dass sie wenigstens eine Person auch aufschreibt.

WICHTIG: Diskutiert die Frage erst, sobald alle Ratenden eine Antwort notiert haben!

WAS IST EIN MATCH?

Ein Match hast du, wenn du dieselbe Antwort wie mindestens eine andere Person aufgeschrieben hast. Es kann in einer Runde auch verschiedene Matches geben. Wenn z.B. bei der Frage: „100 Kopfhörer haben wir gefragt: Wie viele Lieder machst du in einer Stunde hörbar?“ zwei Personen als Antwort „10“ und drei Personen „20“ notiert haben, dann haben alle fünf ein Match.

Einigt euch vor dem Spiel, wie perfekt eure Matches sein müssen. Ihr entscheidet zusammen, ob eine Antwort gültig ist oder nicht. Das kann beispielsweise der Fall sein, wenn ihr als Antworten „Pilz“ und „Champignon“ habt. Je übereinstimmender, desto schwieriger wird das Spiel.

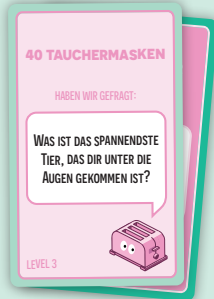
Sind alle fertig, lest ihr eure Antworten reihum vor. Gibt es ein oder mehrere Matches? Dann erhalten diese Personen entsprechend des jeweiligen Levels Punkte.



LEVEL 1: 1 PUNKT



LEVEL 2: 2 PUNKTE



LEVEL 3: 3 PUNKTE

Wer die erste Frage vorgelesen hat, liest nun die nächste Frage vor – diesmal Level 2! Nur wer gerade ein Match hatte, darf seine Antwort wieder aufschreiben. Alle, die kein Match hatten, wetten stattdessen.

In Level 3 dürfen dann wieder nur diejenigen raten, die in Level 2 ein Match hatten. Alle anderen wetten. Sobald eine oder mehrere Personen 13 Punkte erreichen, endet das Spiel sofort.

ENDE DER RUNDE

Eine Runde ist beendet, wenn:

- es in einem Level kein einziges Match gab
- oder ihr eine „Level 3“-Frage gespielt habt.

Beginnt eine neue Runde; alle raten wieder! Die nächste Person im Uhrzeigersinn liest nun die Fragen vor, beginnend mit Level 1 usw.

DAS WETTEN

Alle ohne Match in einem Level wetten anschließend. Bevor die Antworten aufgedeckt werden, legen diejenigen, die wetten, jeweils ihren Match-Chip mit der entsprechenden Seite nach oben und wetten so darauf, ob die übrigen

Ratenden diesmal ein Match schaffen (✓) oder nicht (✗).

Für eine richtige Wette bekommt ihr immer 1 Punkt.



MATCH ME IF YOU CAN

✓ Nadine ||

Auspuff

Spirelli

5

Zudem macht ihr einen Strich auf eurer Wettliste. Das ist entscheidend, falls es am Spielende einen Gleichstand gibt.

BEISPIEL „LEVEL 2“ (7 PERSONEN):

Ella, die Startspielerin, liest eine „Level 2“-Frage vor: „Wir haben 100 Pizzen gefragt: Bei welchem Belag verbrennst du aus Scham lieber im Ofen?“

Alle, **die in Level 1 ein Match hatten**, schreiben nun ihre Antwort geheim auf. Nadine hatte in Level 1 kein Match, weshalb sie wettet. Sie entscheidet sich dafür, ihren Match-Chip auf die „MATCH“-Seite zu drehen. Jetzt sagen alle ihre Antworten. Jenny und Steve haben „Ananas“ aufgeschrieben, Brian und Jessica „Pommes“. Rachel und Ella stehen mit ihren Antworten „Thunfisch“ und „Champignons“ allein da.

Bis auf Ella und Rachel haben alle Ratenden ein Match und bekommen dafür jeweils 2 Punkte. Nadine lag mit ihrer Wette richtig und bekommt 1 Punkt. Alle außer Rachel und Ella rücken auf der Punkteleiste entsprechend vor.

In Level 3 werden nun Rachel, Ella und Nadine wetten, alle anderen raten erneut.

ENDE DES SPIELS

Wer zuerst 13 oder mehr Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Gelingt dies mehreren Personen gleichzeitig, gewinnt hiervon diejenige mit den meisten richtigen Wetten.

1 Block haben wir gefragt: Wie viele Seiten hast du?
Ist die Antwort 0 – scanne den QR-Code in der Schachtel.

Autoren: Julien Gupta und Johannes Berger

Art Direction: Jake Breish

Techn. Entwicklung: Tobias Kesselring

Redaktion: Brian Kirk, Isabeau Rosen und Kimberly Wichniarz

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

MATCH ME IF YOU CAN

✓ Jenny

Auspuff

Penne

Apfelsaft

10

Ananas

MATCH ME

✓ Steve |

Motorhaube

Spaghetti

10

Ananas

242897

Ravensburger