

# Punk sucht Lady



# Punk sucht Lady

## Inhalt

- (A) 1 Spielplan
- (B) 112 Kandidatenkarten (56 Frauen, 56 Männer)
- (C) 6 Spielfiguren in 6 Farben
- (D) 6 Tippsteine in 6 Farben
- (E) 3 schwarze Markiersteine

Das total verrückte Heiratsinstitut für 3 – 6 Spieler ab 16 Jahren!

Ravensburger Spiele® Nr.: 27 318 8

Grafik: Iris Schotten

Illustration: Brian Bagnall

Autoren: Wolfgang Kramer und Richard Ulrich

## Sie sucht ihn!

Leila, um die 24, derzeit blond, Stewardess mit Flugangst, sucht bodenständigen Mann für kleine Bauchlandungen zu zweit, Geld kein Hindernis, Chiffre... So oder ähnlich lesen Sie es täglich. Nie können Sie helfen. Doch ab heute wird alles anders! Wozu leiten Sie denn ein Heiratsinstitut? Los doch, machen Sie diese Frau glücklich!

## Ziel des Spiels

Verhelfen Sie als Leiter eines Heiratsinstituts Ihren Kandidaten zum großen Glück. Wenn es Ihnen gelingt, die idealen Partner für Ihre Heiratskandidaten zu finden, ist Ihnen der Sieg gewiß, und Ihr Heiratsinstitut wird zum erfolgreichsten des Jahres gekürt.

## Vorbereitung

- Die Kandidatenkarten nach den Farben, Rosarot (Damen) und Hellblau (Herren), ordnen. Beide Stapel nacheinander gut mischen und verdeckt neben den Spielplan legen.
- Reihum zieht jeder Spieler von jedem Stapel drei Karten, nimmt also drei Damen und drei Herren in seine Kartei auf. Die Karten legt jeder vor sich verdeckt ab und hält sie streng geheim.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und einen Tippstein gleicher Farbe. Die Spielfigur kommt auf das Startfeld, den Tippstein legt jeder vor sich auf den Tisch.
- Die drei schwarzen Markiersteine auf drei beliebige Nummernfelder stellen.



## Die Kandidaten

Auf den Kandidatenkarten sind Damen und Herren abgebildet und beschrieben, die alle etwas gemeinsam haben: sie suchen einen Partner, der ihnen in guten und in schlechten Zeiten zur Seite steht.



Neben dem Vornamen (wir sind ja diskret!) geben die Kandidatenkarten sechs persönliche Merkmale preis:

1. das unbarmherzige Alter
2. den tollen Beruf
3. eine recht positive Eigenschaft
4. eine nicht so positive Eigenschaft
5. die Lieblingsbeschäftigung
6. das große Lebensziel

## Das Liebesbarometer

Auf der Kartenrückseite verrät das „Liebesbarometer“ die Höhe des Pulsschlags, den zwei Menschen erreichen, wenn sie sich näherkommen. Warum das so ist, wird ewig ein Geheimnis bleiben. Je schneller die Herzen der beiden pochen, je höher also der „Pulsschlag“, desto größer ist auch das gemeinsame Glück.

Wie wird der „Pulsschlag“ ermittelt?

- Zwei Kandidatenkarten mit der Rückseite nach oben exakt übereinanderlegen (hellblaue Karte oben, rosarote Karte unten).
- Die obere Karte (hellblau) in die entgegengesetzte Richtung des Pfeils schieben, bis die Zahlenreihe auf der rosaroten Karte sichtbar wird.
- Die Zahl, auf die die Pfeilspitze zeigt, gibt den „Pulsschlag“ des Paares an. Je mehr Gemeinsamkeiten ein Paar hat, desto höher ist der Wert. Der höchste Wert ist „7“, der niedrigste Wert „0“.



## Das Spiel beginnt

Wer von den Mitspielern der Meinung ist, daß Heiratsinstitute total irre und verrückt sind, beginnt das Spiel als erster „Partnervermittler“.

## Das „Lonely Heart“

Der erste „Partnervermittler“ wählt aus seinen sechs Kandidaten denjenigen aus, den er als „Lonely Heart“ unter die Haube bringen will. Er stellt den Kandidaten oder die Kandidatin zunächst einmal vor. Dazu wählt er drei der insgesamt sechs Merkmale frei aus (nur zu Spielbeginn). Mit Hilfe dieser drei Merkmale preist der „Partnervermittler“ den Kandidaten bei den anderen „Heiratsinstituten“ möglichst überzeugend an.

Der erste „Partnervermittler“ stellt sein „Lonely Heart“ vor: „Meine Agentur „No more lonely nights“ wurde von Eddi beauftragt, für ihn eine Partnerin zu finden. Leider wird es für seine zukünftige Freundin weiterhin lonely nights geben, und das nicht wenige, denn Eddi ist Seemann (2) und somit auf allen Weltmeeren zu Hause. Mit seinen 22 Jahren (1) hat er schon viel gesehen und erlebt. Er sieht zwar ein wenig punkig aus, ist aber harmlos, gutmütig und total liebenswert. Sobald er festen Boden unter den Füßen spürt, zieht es ihn in die nächste Disco und er legt dort einen brandheißen Rock'n' Roll (5) aufs Parkett.“

Nur auf dem Startfeld kann der „Partnervermittler“ die Merkmale frei auswählen, in der nächsten Spielrunde kann er nur noch ein Merkmal frei wählen. Die beiden anderen Merkmale sind durch das Feld, auf dem seine Spielfigur steht, festgelegt.

- Die drei ausgewählten Merkmale werden mit je einem der drei schwarzen Markiersteine auf den entsprechenden Nummernfeldern gekennzeichnet.



## Der ideale Partner

Wer macht das „Lonely Heart“ glücklich? Jetzt sind alle anderen „Heiratsinstitute“ an der Reihe und wählen aus ihrer Kartei den besten Partner für das „Lonely Heart“ aus und präsentieren ihn nacheinander im Uhrzeigersinn. Dabei müssen sie sich an die drei vorgegebenen Merkmale (siehe Markiersteine) halten und ihre Kandidaten richtig in Szene setzen.

Der erste legt los: „Meine Top-Agentur „Sweethearts for everyone“ hat natürlich auch ein passendes „Sweetheart“ für Eddi, nämlich Angela. Knappe 19 (1), Friseurin (2), haßt Manta-Witze und Glatzen, fönt und färbt mit Vorliebe Irokesenhaarschnitte, ist einfach hinreißend süß und geht für ihr Leben gerne in Discos (5). Doch würde sie sicher lieber mit Eddi „auf die Piste“ gehen.“

So stellen reihum sämtliche „Heiratsinstitute“ ihren Idealpartner für das „Lonely Heart“ vor. Danach kommt die Qual der Wahl.



## Die Schicksalsentscheidung

Der suchende „Partnervermittler“, hin- und hergerissen, entscheidet sich für den Partner, der seiner Meinung nach am besten zu seinem „Lonely Heart“ paßt.

- Kandidatenkarten mit der Bildseite nach oben auf die Felder in der Spielplanmitte legen.



Wenn sich der „Partnervermittler“ für einen vorgestellten Partner entschieden hat, gibt es für die anderen „Institute“ zwei Reaktionsmöglichkeiten:

**Keinen Einspruch** einlegen, denn alle sind davon überzeugt, daß das Paar toll zusammenpaßt, oder **Einspruch** erheben, denn mindestens ein „Heiratsinstitut“ ist der Meinung, einen besseren Partner präsentiert zu haben.

### Kein Einspruch

Sind alle „Heiratsinstitute“ davon überzeugt, daß gute Vermittlungsarbeit geleistet wurde, kommt die Stunde der Wahrheit. Sämtliche Eigenschaften der beiden Erwählten treten zutage, die angenehmen und die weniger angenehmen. Passen die beiden wirklich gut zusammen? Wie kräftig es zwischen den beiden funkt, wie hoch ihr Puls schlägt, darüber gibt das „Liebesbarometer“ Auskunft.

### Die Provision

- Der „Pulsschlag“ des Paares, ersichtlich aus dem „Liebesbarometer“ auf den Kartenrückseiten, entspricht der Provision.
- Der „Partnervermittler“ und das „Heiratsinstitut“, welches den Partner vermittelt hat, ziehen mit ihren Spielfiguren um so viele Felder vor, wie das „Liebesbarometer“ anzeigt.

Eddi und Angela erreichen einen „Pulsschlag“ von sechs. Die „Partnervermittler“ von Eddi und das „Heiratsinstitut“, das Angela vermittelt hat, ziehen ihre Spielfiguren um sechs Felder vorwärts.

Friede, Freude, Eierkuchen. Ende der ersten Runde. Die Flitterwochen können beginnen.

- Die beiden erfolgreich vermittelten Kandidatenkarten gehen aus dem Spiel.
- Beide „Heiratsinstitute“ ergänzen ihre Karten um einen neuen Kandidaten, so daß sie wieder jeweils drei Männer und drei Frauen in ihrer Kartei haben.

### Einspruch

Ist aber ein „Heiratsinstitut“ der Meinung, daß im Eifer des Gefechts sein vorgestellter Partner übersehen wurde, erhebt es Einspruch und schickt einen Nebenbuhler ins Rennen.



## Der Nebenbuhler

Zunächst einmal wird festgelegt, welches „Heiratsinstitut“ Einspruch erhebt. Da immer nur ein „Heiratsinstitut“ Einspruch erheben darf, hat dasjenige Vorrang, das mit seiner Spielfigur am weitesten zurückliegt. Liegen zwei oder mehrere „Institute“ an letzter Stelle, kommt das zum Zug, das als nächstes im Uhrzeigersinn an der Reihe ist. So, jetzt ist klar, wer einen Nebenbuhler präsentieren darf.

- Die Kandidatenkarte wird direkt unter das „Lonely Heart“ auf das entsprechende Feld gelegt.



Angela bekommt Konkurrenz von dem 20jährigen (1) Fotomodell (2) Melanie und ist außer sich. Melanie sieht toll aus und hält sich für Eddi mit Golfspielen (5) fit. Eddi harrt der Dinge, die da kommen werden.

Der Einspruch läuft wie folgt ab: 1. Partnertip, 2. Endausscheidung, 3. Tipp-Punkte

### Der Partnertip

Jetzt wird's turbulent. Bevor die Kandidaten überhaupt an die Reihe kommen und das „Liebesbarometer“ Klarheit schafft, bricht unter den „Heiratsinstituten“ eine heftige Diskussion darüber aus, welches Paar nun wirklich besser zusammenpaßt. Um den Streit zu beenden, wird jedes „Institut“ aufgefordert, seinen Tip abzugeben. Getippt wird entweder zugunsten des Erstgewählten oder zugunsten des Nebenbuhlers. Das Tippen ist freiwillig.

- Die Tippsteine werden entweder neben die Karte des Erstgewählten oder neben die Karte des Nebenbuhlers gelegt. Hat jeder, der möchte, seinen Tip abgegeben, wird das „Liebesbarometer“ befragt. Welches Paar macht nun endgültig das Rennen?



### Die Endausscheidung

Das „Liebesbarometer“ ermittelt zuerst den „Pulsschlag“ des ersten Paares und danach den „Pulsschlag“ des zweiten Paares.

- Egal, bei welchem Paar die Herzen schneller schlagen, der „Partnervermittler“ und das „Heiratsinstitut“ des ersten Paares erhalten auf jeden Fall für ihre Mühe Provision.

Eddi und Angela erreichen einen „Pulsschlag“ von sechs. Beide „Institute“ von Eddi und Angela erhalten sechs Provisionspunkte und ziehen ihre Spielfigur um sechs Felder auf dem Erfolgspfad voran.



- Nur das „Heiratsinstitut“, das einen Nebenbuhler ins Rennen geschickt hat, der besser zum „Lonely Heart“ paßt, darf mit seiner Spielfigur genauso viele Felder vorziehen, wie das „Liebesbarometer“ anzeigt.
- Schlägt der Puls von beiden Paaren genauso heftig, passiert nichts, die Spielfigur des „Heiratsinstituts“, das den Nebenbuhler gestellt hat, bleibt stehen.
- Pech für das „Institut“, wenn es einen Nebenbuhler angepriesen hat, bei dem der „Pulsschlag“ mit dem „Lonely Heart“ niedriger ist als bei dem ersten Paar. Für jeden Pulsschlag, den das „Liebesbarometer“ weniger anzeigt, muß die Spielfigur des erfolglosen „Instituts“ pro Differenzpunkt um ein Feld zurückgezogen werden.

Bei Eddi und Melanie schlägt der Blitz leider nicht so ein. Beide erreichen nur einen „Pulsschlag“ von vier, im Vergleich zu Angela und Eddi die einen Puls von sechs hatten, ergeben sich zwei Differenzpunkte, d.h. das „Institut“, das Melanie präsentiert hat, muß mit seiner Spielfigur zwei Felder zurückziehen.

### Die Tipp-Punkte

- Alle „Heiratsinstitute“, die auf das Siegerpaar getippt haben, erhalten zwei Punkte und ziehen ihre Spielfiguren um zwei Felder vor.
- Wer allerdings beim Tippen mit seiner Besserwisseri danebenlag, muß mit seiner Spielfigur zwei Felder zurückziehen.
- Geht die Endausscheidung unentschieden aus, d.h. bei beiden Paaren schlägt der Puls gleich schnell, hat keiner beim Tippen recht gehabt, und es gibt keine zusätzlichen Tipp-Punkte.

Damit ist diese turbulente Runde glücklich beendet.

- Die ausgespielten Kandidatenkarten werden aus dem Spiel genommen. Alle „Heiratsinstitute“ vervollständigen ihre Kartei wieder auf je drei Damen und Herren und nehmen ihre Tippsteine zurück.

Eine neue Vermittlungsrunde beginnt. Der im Uhrzeigersinn nächste „Partnervermittler“ stellt jetzt ein neues „Lonely Heart“ vor und...



### Das Spielende

Das Spiel endet, wenn eine Spielfigur das Zielfeld erreicht oder überquert. Eine Vermittlungsrunde muß dabei zu Ende gespielt werden. Falls zwei Spieler das Zielfeld in einer Runde erreichen bzw. überschreiten, gewinnt das „Heiratsinstitut“, das am weitesten vorne liegt.

Und jetzt geht der Punk ab!

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

**Ravensburger**  
268299