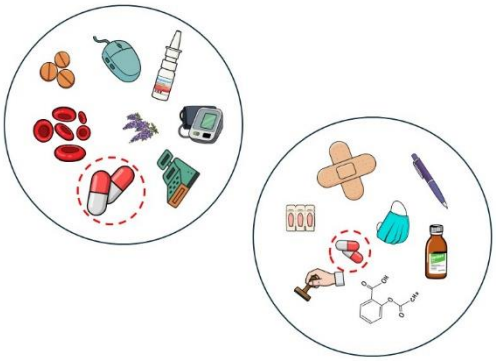
Spielanleitung TAD Medi-Match

TAD Medi-Match ist ein kurzweiliges Kartenspiel für **zwei bis acht Spieler ab sechs Jahren**, bei dem eine gute Beobachtungsgabe und eine schnelle Reaktionsfähigkeit gefragt sind. Mit seiner Spieldauer von **ca. 15 Minuten** ist TAD Medi-Match der ideale Zeitvertreib für zwischendurch.

Spielprinzip

TAD Medi-Match enthält insgesamt **57 Spielkarten**, auf denen jeweils acht Symbole rund um TAD Pharma, Medizin und Apotheken abgebildet sind. Der Clou: Wählt man **zwei beliebige Karten** aus dem Deck, dann gibt es genau **ein gemeinsames Symbol**. Auf dem Bild sind beispielsweise die Hartkapseln das gemeinsame Symbol. Wer die Übereinstimmungen jeweils am schnellsten findet und benennt, gewinnt TAD Medi-Match!



Die fünf Spielvarianten von TAD Medi-Match

Variante 1: Der große Stapel



1. Jeder Spieler erhält **eine Karte**, die er zunächst verdeckt vor sich legt. Die restlichen Karten werden aufgedeckt als **Stapel in die Tischmitte** gelegt.
2. Die Spieler **drehen gemeinsam ihre Karte um** und suchen das gemeinsame Symbol zwischen ihrer Karte und der obersten Karte auf dem Stapel in der Mitte.
3. Wer zuerst die **Übereinstimmung gefunden und laut benannt** hat, nimmt sich die Karte vom Stapel in der Mitte und **legt sie auf seine eigene**. Diese Karte ist die **neue Vergleichskarte**, deren Übereinstimmung mit der neuen Mittelkarte der Spieler finden muss.
4. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis der Stapel leer ist. Die Partie gewonnen hat, wer **die meisten Karten** auf seinem eigenen Stapel hat.

Variante 2: Weg damit!



1. Eine Karte wird **aufgedeckt in der Tischmitte** platziert, die restlichen Karten werden **verdeckt an die Spieler verteilt**.
2. Die Spieler **drehen gemeinsam ihre Stapel** um und suchen das gemeinsame Symbol zwischen ihrer obersten Karte und der Karte in der Mitte.
3. Wer zuerst die **Übereinstimmung gefunden und laut benannt** hat, legt seine Karte **auf die Karte in der Mitte**. Diese Karte ist für alle Spieler die **neue Vergleichskarte**, deren Übereinstimmung mit der eigenen obersten Karte sie finden müssen.
4. Wer auf diese Weise **zuerst alle Karten losgeworden** ist, hat die Partie gewonnen.

Variante 3: Karten auf Wanderschaft



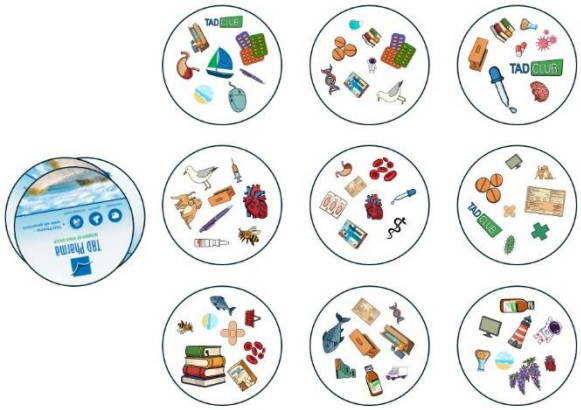
1. Jeder Spieler erhält **eine Karte**, die er sich verdeckt auf die Hand legt. Die restlichen Karten werden für die nächsten Runden beiseitegelegt.
2. Die Spieler **drehen gemeinsam ihre Karte um** und suchen eine Übereinstimmung mit einer Karte eines Mitspielers.
3. Wer ein gemeinsames Symbol findet, **benennt es laut** und **legt demjenigen Mitspieler seine Karte in die Hand**, bei dem er die Übereinstimmung gefunden hat. Der erfolgreiche Spieler ist für diese Runde fertig, während seine Mitspieler noch **weiter Übereinstimmungen untereinander finden** können. Dabei können auch **ganze Kartenstapel weitergegeben** werden, wenn man mehrere Karten in der Hand hält und eine Übereinstimmung gefunden hat. Wichtig: Nur die jeweils **oberste Karte** in der Hand zählt auch für das Finden der Symbole!
4. So wird weitergespielt, bis nur **ein einziger Spieler keine Übereinstimmung** gefunden hat. Dieser Spieler hält nun **alle Karten der Runde in der Hand**, weil er sie nicht rechtzeitig einem Mitspieler geben konnte. Diese Karten legt er **auf einen gesonderten Stapel**, eine **neue Runde kann beginnen**.
5. Die Partie gewonnen hat, wer nach einer zuvor abgesprochenen Anzahl an Runden (zum Beispiel fünf) **die wenigsten Karten auf seinem gesonderten Stapel** liegen hat.

Variante 4: Teilen macht Freude



1. Das Spiel wird wie in Variante 1 („Der große Stapel“) aufgebaut.
2. Die Spieler **drehen gemeinsam ihre Karte um**. Diesmal suchen sie jedoch das gemeinsame Symbol zwischen der obersten Karte auf dem Stapel in der Mitte und der **Karte eines Mitspielers**.
3. Wer zuerst eine **Übereinstimmung gefunden und laut benannt** hat, nimmt sich die Karte vom Stapel in der Mitte und **legt sie auf die des jeweiligen Mitspielers**.
4. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis der Stapel leer ist. Die Partie gewonnen hat, wer **die wenigsten Karten** auf seinem eigenen Stapel hat.

Variante 5: Das Quadrat



1. Es werden **neun Karten aufgedeckt als Quadrat** in der Tischmitte ausgelegt. Die restlichen Karten werden verdeckt als **Reservestapel** beiseitegelegt.
2. Die Spieler suchen gleichzeitig nach einem **Symbol**, das auf insgesamt **drei der neun Karten** vorkommt. Wer ein solches **zuerst gefunden und laut benannt** hat, nimmt sich **die drei betroffenen Karten**. Dann wird das Quadrat mit den Karten vom Reservestapel wieder **vervollständigt**.
3. Es wird so lange gespielt, bis der Reservestapel leer ist. Wer dann **die meisten Karten** hat, hat die Partie gewonnen.

Spielende bei Gleichstand

Am Ende einer Partie kann es dazu kommen, dass **zwischen zwei Spielern Gleichstand** herrscht. In diesem Fall erhalten **beide eine Karte** und **decken sie gleichzeitig auf**. Wer **zuerst das gemeinsame Symbol gefunden und laut benannt** hat, gewinnt das Duell und damit die Partie.

Kommt es dazu, dass **zwischen mehr als zwei Spielern Gleichstand** herrscht, entscheidet eine **Runde der Variante 3** („Karten auf Wanderschaft“) über den Sieg.

Wir wünschen allen viel Spaß beim Spielen!

Hinweis zur Verwendung geschlechtergerechter Sprache

Zur besseren Lesbarkeit haben wir auf die Nennung verschiedener Geschlechtsformen verzichtet. Alle hier verwendeten Personenbezeichnungen gelten ausdrücklich für alle Geschlechter gleichermaßen.