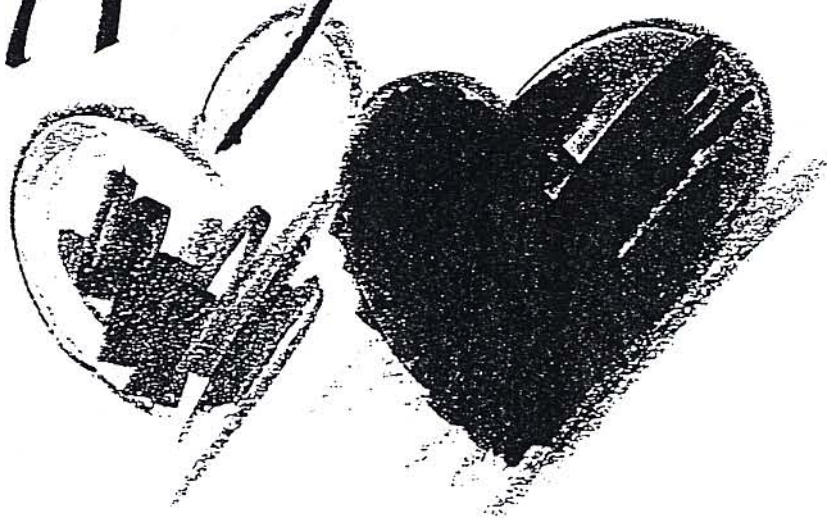


Herzklopfen



Vorsicht!
Sie könnten Ihr
Herz
verlieren!

®

Ravensburger



schon so ergangen, daß Sie aus heiterem Himmel getroffen auf unwiderstehlicher Traumtyp die?

kann auch die Frage gestellt: "Ist er zu mir passen?"

er dieser Frage früher beim n, wurde das Thema am Hof wulichen Schäferspielen den 20ern versuchte man sich anga näherzukommen, lich ein Typ schlichtweg ange-

überzeugte Singles genau riebte, für Partylöwen gleich die ihr Herz längst vergeben

RZKLOPFEN ein Spielchen mit Sie dabei Ihre Mitspieler noch

Ihr Traumtyp dabei?

Die Spielregel in Kurzform

Ziel des Spiels Finden Sie in einer möglichst großen Runde spielend heraus, welcher Mitspieler am besten zu Ihnen paßt. Vielleicht ist Ihr Traumtyp dabei!

Vorbereitung Die Spielmaterialien werden auf dem Spielplan und an die Mitspieler verteilt. Mehr dazu auf den Seiten 4–7

Selbsteinschätzung Jeder Spieler gibt eine persönliche Wertung seiner positiven Eigenschaften ab. Mehr dazu auf Seite 6

Das Spiel beginnt Der jüngste Spieler beginnt als Startspieler. Er würfelt und zieht. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt. Mehr dazu auf Seite 8

Partnersuche auf den Hand-auf's-Herz-Feldern Landet die Spielfigur auf einem Hand-auf's-Herz-Feld, liest der Spieler eine Hand-auf's-Herz-Frage vor und wählt sich dazu einen „idealen“ Mitspieler des anderen Geschlechts. Beide geben eine möglichst übereinstimmende Antwortkarte ab. Mehr dazu auf Seite 8

Auswertung Je besser die beiden Antworten übereinstimmen, desto höher ist die Belohnung auf dem Sympathiebarometer der beiden Spieler. Mehr dazu auf Seite 9

Partnersuche auf den Eigenschaftsfeldern Landet die Spielfigur auf einem Eigenschaftsfeld, wählt sich der Spieler einen Mitspieler, der vermutlich denselben Eigenschaftswert hat. Mehr dazu auf Seite 10

Auswertung Je näher die Eigenschaftswerte beieinanderliegen, desto höher ist die Belohnung auf dem Sympathiebarometer der beiden Spieler. Mehr dazu auf den Seiten 10 und 11

Partnerkarten 72 tolle Typen ergänzen die Spielrunden und machen allen Mitspielern mächtig Konkurrenz. Mehr dazu auf Seite 11

Ende des Spiels Wer als erster mitten im Herzfeld auf dem Sympathiebarometer eines Mitspielers landet hat seinen Traum-Spiel-Partner gefunden, und ist gemeinsam mit ihm Sieger der Spielrunde. Mehr dazu auf Seite 12

Raffinessen des Spiels

Flirts und Eifersüchteleien Alle Mitspieler können jederzeit nach Herzenslust mit dem Hauptpaar flirten und beweisen, daß sie die besseren Partner wären. Mehr dazu auf den Seiten 12–15

Ziel des Spiels Nachdem Sie zu Spielbeginn eine Einschätzung Ihrer persönlichen positiven Eigenschaften abgegeben haben, erfahren Sie im Verlauf des Spiels, welcher Mitspieler des anderen Geschlechts am besten zu Ihnen passen könnte.

Je mehr Übereinstimmungen Sie mit einem Mitspieler haben, um so schneller ziehen Sie auf seinem Sympathiebarometer in Richtung Herzfeld.

Wer als erster auf dem Herzfeld eines Mitspielers des anderen Geschlechts landet, ist gemeinsam mit diesem Spieler Sieger des Spiels.

Es gewinnt also immer ein Paar.

Herzklopfen ist ein herrlich kribbeliges Gefühl – deshalb sollten Sie auch gut darauf vorbereitet sein. Ein wenig Geduld ist allerdings notwendig.

Vorbereitung Bitte lesen Sie die Spielregel jeweils abschnittsweise bis zur nächsten Markierung

♥ durch und spielen Sie die Ausführungen nach. So lernen Sie HERZKLOPFEN spielend einfach kennen.

1. Der Spielplan wird für alle Mitspieler gut erreichbar auf den Spieltisch gelegt.

Er zeigt

- einen Parcours (A) mit Eigenschafts- und Hand-auf's-Herz-Feldern zum Ziehen des Spielsteins
- vier Wertungsfelder (B), auf denen während des Spiels mit Herzkärtchen bzw. Antwortkarten heftig um die Gunst der Mitspieler gebuhlt wird
- eine Wertungstabelle (C), die anzeigt, wie gut zwei Spieler zueinander passen
- vier Ablagefelder (D), die immer dann mit Partnerkarten belegt werden, wenn weniger als 8 Mitspieler HERZKLOPFEN spielen.

2. Der Spielstein kommt auf ein beliebiges Hand-auf's-Herz-Feld, der Würfel daneben.

♥

3. Die Hand-auf's-Herz-Karten werden gut gemischt, und als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.

♥

4. HERZKLOPFEN macht am meisten Spaß, wenn es in großer Runde gespielt wird. Optimal ist die Teilnahme von je 4 weiblichen und männlichen Mitspielern.

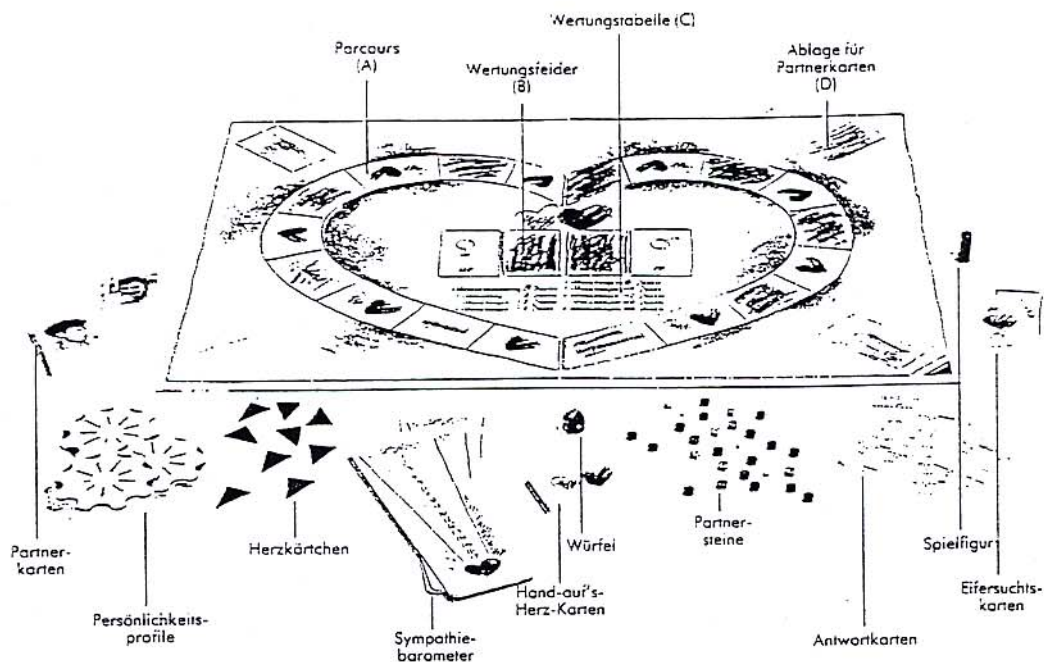
Die Partnerkarten tragen auf der Rückseite 9 Eigenschaftswerte und ergänzen jede Spielrunde, die nicht ausgewogen zusammengesetzt ist.

Es werden immer so viele Partnerkarten ins Spiel genommen (höchstens 4), daß das Verhältnis der Geschlechter ausgewogen ist, und inkl. der Partnerkarten mindestens 8 Personen am Spiel teilnehmen.

Beispiele

- A Es spielen 3 weibliche und 2 männliche Mitspieler HERZKLOPFEN. Damit kommen 1 weibliche und 2 männliche Partnerkarten auf die Ablagefelder auf den Spielplan.
- B Bei 2 weiblichen und 2 männlichen Mitspielern kommen 2 weibliche und 2 männliche Partnerkarten auf den Plan.
- C Bei 2 weiblichen und 4 männlichen Mitspielern kommen 2 weibliche und 0 männliche Partnerkarten auf den Plan.
- D Bei 3 weiblichen und 5 männlichen Mitspielern kommen 2 weibliche und 0 männliche Partnerkarten auf den Plan.

5



Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 1 Spielfigur
- 8 Sympathiebarometer
- 8 Persönlichkeitsprofile (in 8 Farben)
- 24 Eifersuchtskarten (8 Farben mit je 3 Karten)
- 40 Antwortkarten (8 Farben mit je 5 Karten)
- 72 Herzkärtchen (8 Farben mit der Zahl 1 – 9)
- 72 Partnerkarten (je 36 Frauen und Männer)
- 72 Partnersteine (je 12 Farben mit je 6 Steinen)

Auswahl der Partnerkarten

Die weiblichen Mitspieler wählen die fehlenden männlichen Partnerkarten aus. Dabei sollten die Kartenrückseiten allen Spielern verborgen bleiben. Genauso wählen die männlichen Mitspieler die fehlenden weiblichen Partnerkarten. Die Partnerkarten werden mit der Bildseite nach oben auf die Ablagefelder gelegt (D).

Je nach Zusammensetzung einer Spielrunde werden dabei nicht alle Felder belegt.

♥
Damit ist die Vorbereitung auf dem Spielplan abgeschlossen.

6

Selbsteinschätzung



Jeder Spieler darf sich nun in seiner Wunschfarbe ein Persönlichkeitsprofil und die dazu farblich passenden 9 bedruckten Herzkärtchen aussuchen.

Die unbedruckten Herzkärtchen sind zur Reserve im Spiel. Aufgabe aller Spieler ist es nun, sich in den 9 aufgedruckten positiven Eigenschaften selbst einzuschätzen. Gar nicht so einfach, da jeder Wert nur einmal vorkommt.

Jeder gibt sich für die Eigenschaft, in der er sich am stärksten und besten einschätzt, den Wert 9, für die zweitbeste Eigenschaft den Wert 8 usw.

Die am wenigsten ausgeprägte Eigenschaft erhält den Wert eins.

Die Herzkärtchen werden mit der Zahlen-seite nach unten in das Persönlichkeitsprofil gesteckt. Kein Spieler soll wissen, wie sich seine Mitspieler eingeschätzt haben, denn dieses Geheimnis wird erst im Lauf des Spiels gelüftet.

♥

Partnersteine und Sympathiebarometer

Nachdem sich alle Spieler eingeschätzt haben, kommt nun noch mehr Farbe ins Spiel:

Jeder Mitspieler nimmt sich in seiner Farbe 6 Partnersteine und ein neutrales Sympathiebarometer.

♥

Jeder männliche Mitspieler gibt jeder Mitspielerin einen seiner Partnersteine und umgekehrt. Der Empfänger setzt alle erhaltenen Partnersteine auf das blaue Startfeld seines Sympathiebarometers. Auf den Sympathiebarometern wird im Spielverlauf angezeigt, wer bei seinen Mitspielern am besten im Rennen liegt.

Für alle auf dem Plan ausliegenden Partnerkarten werden ebenfalls Partnersteine (in den Farben ihrer Ablagefelder) verteilt.

Beispiel

Liegt eine männliche Partnerkarte auf dem hellgrauen Ablagefeld, dann erhalten alle Spielerinnen einen grauen Partnerstein.
Diese Partnersteine werden ebenfalls auf das oberste (blaue) Feld der Sympathiebarometer gelegt.

Damit liegen auf den Sympathiebarometern der Männer die Partnersteine aller weiblichen Spielteilnehmer (einschließlich der Partnerkarten) und umgekehrt.

Spielerin GELB



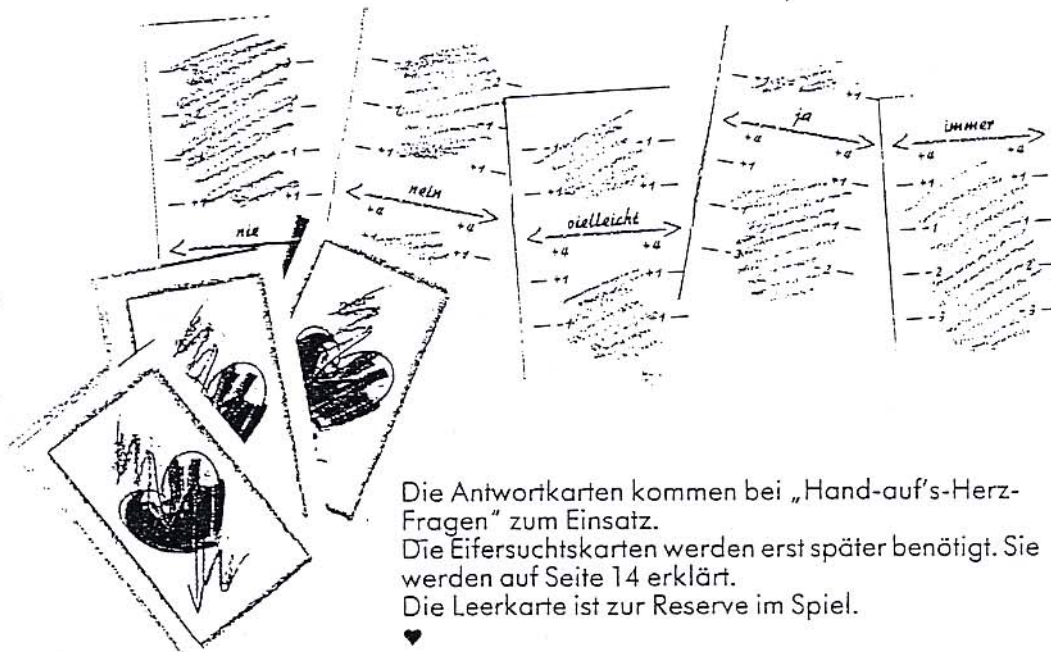
7

Spieler ROT



Die restlichen Partnersteine werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

- Nun erhält jeder Spieler in seiner Farbe
- 1 Satz Antwortkarten und
 - 3 Eifersuchtskarten



Die Antwortkarten kommen bei „Hand-auf's-Herz-Fragen“ zum Einsatz.
Die Eifersuchtskarten werden erst später benötigt. Sie werden auf Seite 14 erklärt.
Die Leerkarte ist zur Reserve im Spiel.

Und jetzt geht's endlich los.

Das Spiel beginnt

Der jüngste Spieler beginnt. Er ist der Startspieler. Nach ihm wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er würfelt und zieht die Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.



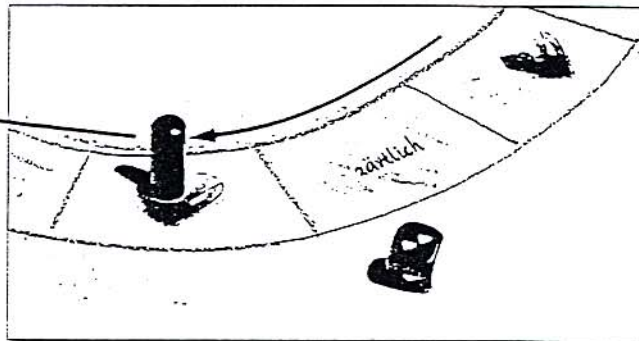
Die Spielfigur landet nun entweder auf einem
a) Hand-auf's-Herz-Feld oder auf einem
b) Eigenschaftsfeld.

Partnersuche auf den Hand-auf's-Herz-Feldern

Landet die Spielfigur auf einem Hand-auf's-Herz-Feld, kommen sowohl die Hand-auf's-Herz-Karten mit vielen kniffligen und überraschenden Fragen, als auch die Antwortkarten der Spieler zum Einsatz.

8

Die Spieler sind Partner. Diese Karte wird nur bei einem Spiel mit einem Partner verwendet.
Die Spieler sind Partner. Diese Karte wird nur bei einem Spiel mit einem Partner verwendet.
Die Spieler sind Partner. Diese Karte wird nur bei einem Spiel mit einem Partner verwendet.



Der Spieler zieht die oberste Hand-auf's-Herz-Karte und liest eine der beiden Fragen laut vor. Das Spielfeld zeigt ihm dabei an, welche der beiden Fragen er vorlesen muß.

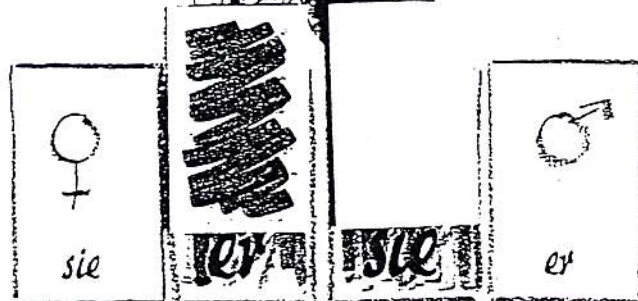
In unserem Beispiel ist es die obere Frage mit dem Herz.



Und nun wird es spannend:
Der Spieler wählt sich einen Mitspieler des anderen Geschlechts, von dem er annimmt, daß er die gestellte Frage genauso beantworten wird, wie er selbst.
Nun beantworten beide Spieler die Hand-auf's-Herz-Frage verdeckt mit einer ihrer 5 Antwortkarten.

Zur Auswahl stehen die Antworten NIE, NEIN, VIELLEICHT, JA und IMMER.

Die Antwortkarten werden verdeckt auf die beiden mittleren Wertungsfelder gelegt.



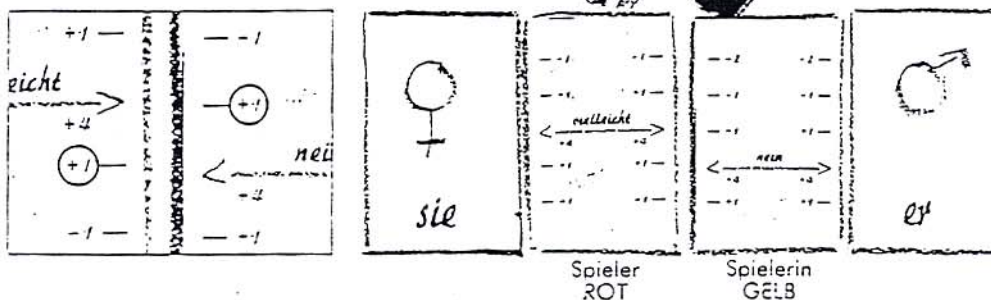
ER legt seine Antwortkarte auf das „Er“-Feld, SIE auf das „Sie“-Feld.



Auswertung

Der Startspieler deckt beide Antwortkarten auf und legt sie in dieselbe Leserichtung.

Nun erfahren alle Spieler die Meinung des Hauptpaares zur gestellten Frage. Die Belohnung, die sie für eine möglichst übereinstimmende Meinung erhalten, kann direkt auf den Karten abgelesen werden: Die roten Pfeile weisen auf die Anzahl der Sympathiepunkte, die sich das Hauptpaar erspielt hat.



9

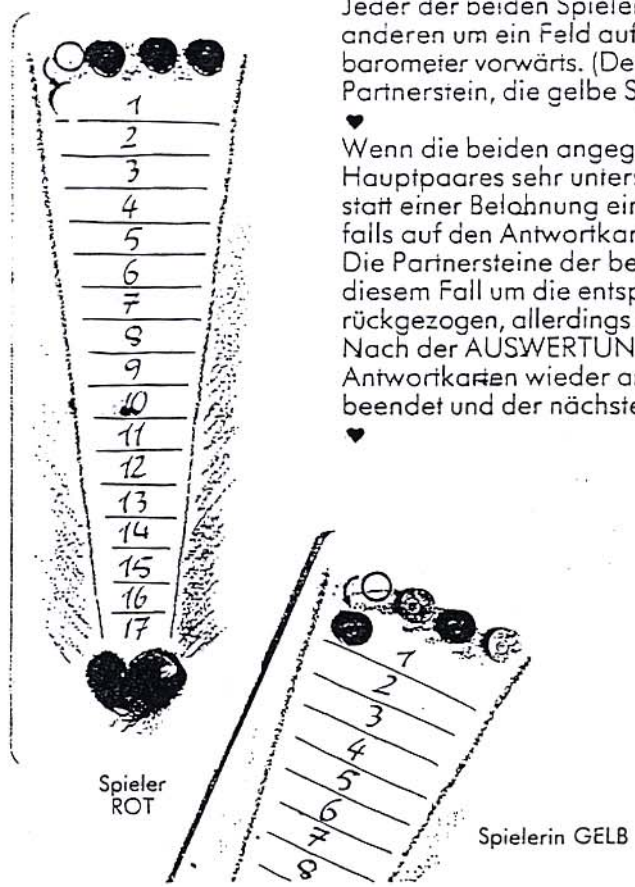
In unserem Beispiel hat das Hauptpaar keine volle Übereinstimmung erzielt, und erhält deshalb nur einen Sympathiepunkt.

Jeder der beiden Spieler zieht den Partnerstein des anderen um ein Feld auf dem eigenen Sympathiebarometer vorwärts. (Der rote Spieler zieht den gelben Partnerstein, die gelbe Spielerin den roten Stein.)



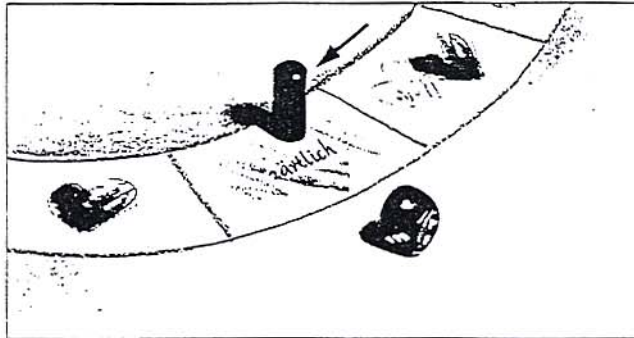
Wenn die beiden angegebenen Antwortkarten des Hauptpaares sehr unterschiedlich ausfallen, gibt es statt einer Belohnung einen Punkteabzug, der ebenfalls auf den Antwortkarten ablesbar ist.

Die Partnersteine der beiden Spieler werden in diesem Fall um die entsprechende Felderanzahl zurückgezogen, allerdings nie hinter das blaue Startfeld. Nach der AUSWERTUNG nehmen beide Spieler ihre Antwortkarten wieder an sich. Damit ist dieser Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



**Partnersuche
auf den
Eigenschaftsfeldern**

Landet die Spielfigur auf einem Eigenschaftsfeld, darf sich der Spieler, der gerade an der Reihe ist, einen Mitspieler des anderen Geschlechts auswählen, von dem er glaubt, daß er in der gesuchten Eigenschaft denselben Wert besitzt, wie er selbst.



Immer frei nach dem Motto: Gleich und gleich gesellt sich gerne.

Beispiel

Spieler ROT zieht die Spielfigur auf das Eigenschaftsfeld „zärtlich“. Er selbst hat sich in dieser Eigenschaft mit dem hohen Wert „8“ eingeschätzt.

Er wählt sich nun eine Mitspielerin aus, von der er glaubt, daß sie sich ebenfalls einen hohen ZÄRTLICHKEITS-Wert gegeben hat. In unserem Beispiel ist es die Spielerin BLAU. Das kann auch eine Partnerkarte sein, aber dazu mehr auf Seite 11.

Beide Spieler legen ihr entsprechendes Herzkärtchen verdeckt auf die mittleren beiden Wertungsfelder.

Er legt sein Herzkärtchen auf das „Er“-Feld, sie ihres auf das „Sie“-Feld.



Auswertung

Spieler ROT deckt beide Herzkärtchen auf.

♀ sie	er	sie	♂ er
----------	----	-----	---------

1 Abweichung 3 Punkte

Je besser die beiden Werte übereinstimmen, um so mehr Sympathiepunkte erhalten beide Spieler. Die Wertungstabelle auf dem Plan zeigt an, wie viele Punkte die Spieler für die unterschiedlichen Abweichungen erhalten.

In unserem Beispiel weichen Spieler ROT = „8“ und Spielerin BLAU = „9“ nur um eins ab.

Damit erhalten beide Spieler jeweils 3 Sympathiepunkte. Beide ziehen den Partnerstein des anderen auf dem eigenen Sympathiebarometer um 3 Felder vorwärts. Spieler ROT zieht den blauen Partnerstein, Spielerin BLAU den roten Partnerstein.



Sollten die Werte der beiden abgegebenen Herzkärtchen weit auseinanderliegen, weil ein Spieler sich bei der Wahl seines Mitspielers verschätzt hat, gibt es statt der Belohnung einen Abzug von Sympathiepunkten, ablesbar auf der Wertungstabelle auf dem Plan.

Beide Spieler müssen in diesem Fall den Partnerstein des anderen um entsprechend viele Felder zurückziehen, allerdings nie hinter das blaue Startfeld auf dem Sympathiebarometer.

♥
Nach der Auswertung nehmen beide Spieler ihre Herzkärtchen wieder an sich und stecken sie mit der Zahlenseite nach unten in ihr Persönlichkeitsprofil.

♥
Damit ist dieser Zug beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

11

Partnerkarten auf den Wertungsfeldern

Landet die Spielfigur auf einem Eigenschaftsfeld, kann der Spieler, der an der Reihe ist, statt eines Mitspielers auch eine auf dem Spielplan liegende Partnerkarte des anderen Geschlechts zum Vergleichen wählen. Dies ist immer dann sinnvoll, wenn er glaubt, mit einer Partnerkarte die höchste Übereinstimmung in der gesuchten Eigenschaft erzielen zu können. Er legt sie mit der Bildseite nach oben auf das mittlere „Sie“- bzw. „Er“-Feld.



Auswertung

Der Spieler deckt sein Herzkärtchen auf. Eine Mitspielerin nimmt die Partnerkarte zur Hand und liest von der Rückseite laut den Wert der gesuchten Eigenschaft vor.

Achtung:

Die Werte der weiblichen Partnerkarten werden immer von Frauen, die der männlichen Partnerkarten immer von Männern vorgelesen.

♥
Die Wertung erfolgt wie gehabt. Beim Spiel mit Partnerkarten kann nur der „Live-Spieler“ auf seinem Sympathiebarometer den Partnerstein der Karte bewegen.

♥
Anschließend wird die Partnerkarte wieder auf ihr Ablagefeld auf dem Plan zurückgelegt.

Ende des Spiels

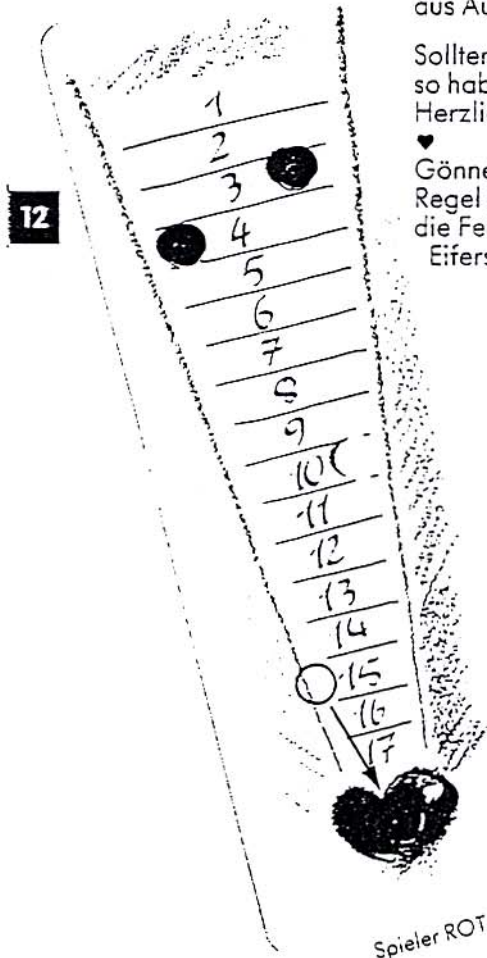
Der Spieler, dessen Partnerstein als erster auf dem Herzfeld eines Mitspielers landet, hat seinen Traum-Spiel-Partner gefunden, und gemeinsam mit ihm das Spiel gewonnen.

Ob wohl hinter dieser Traum-Verbindung mehr steckt?

Eine weitere Partie HERZKLOPFEN könnte da durchaus Aufschluß bringen .

Sollten mehrere Paare das Spiel gleichzeitig beenden, so haben sie alle gemeinsam gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

♥
Gönnen Sie sich nach dem Studium der ausführlichen Regel eine kurze Verschnaufpause, bevor Sie sich an die Feinheiten des Spiels heranwagen: Die Flirts, Eifersüchteleien und Konkurrenzkämpfe, kurzum:



Raffinessen des Spiels

Flirts Wem bereitet es wohl keine Freude, ab und zu mal augenzwinkernd mit dem Hauptpaar zu flirten und zu beweisen, daß man selbst weitaus besser zu diesem Partner paßt!

Bei der Partnersuche auf den Eigenschaftsfeldern hat man dazu reichlich Gelegenheit.

Nachdem das Hauptpaar seine Herzkärtchen verdeckt auf die Wertungsfelder abgelegt hat, haben alle anderen Mitspieler die Chance, mit diesem Hauptpaar zu flirten. Männer flirten mit der Haupt-Spielerin, Frauen mit dem Haupt-Spieler. So ein Flirt kann weitere zusätzliche Sympathiepunkte bringen, er kann aber auch ins Auge gehen.

Jede Mitspielerin, die glaubt, besser zum Haupt-Spieler zu passen als dessen „Auserwählte“, kann ihr Herzkärtchen der gesuchten Eigenschaft verdeckt auf das außenliegende „Sie“-Wechselspiel legen. Flirtende Männer legen ihr Herzkärtchen auf das äußere „Er“-Feld.

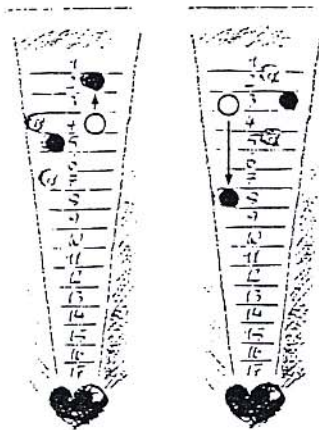


13

Auswertung

Wie gehabt, deckt das Hauptpaar seine beiden Herzkärtchen auf, vergleicht die Werte und bewegt den Partnerstein des jeweils anderen auf seinem eigenen Sympathiebarometer.

Nun treten die mitflirtenden Damen auf den Plan: nacheinander decken sie ihre Herzkärtchen auf, und vergleichen sie mit dem Wert des Haupt-Spielers. Je nach Übereinstimmung ziehen sie den Partnerstein des Haupt-Spielers auf ihrem eigenen Sympathiebarometer vorwärts oder



Spielerin
GELB

Spielerin
GRÜN



In unserem Beispiel hat die Spielerin GRÜN denselben Wert wie der Hauptspieler ROT. Diese volle Übereinstimmung bringt ihr 5 Sympathiepunkte. Sie zieht den roten Partnerstein um 5 Felder auf ihrem Sympathiebarometer vorwärts.

Spielerin GELB weicht um den Wert 6 ab, und muß ihren roten Partnerstein deshalb um 2 Felder zurücksetzen. Anschließend decken die mitflirtenden Männer ihre Herzkärtchen auf, vergleichen sie mit dem Wert der Haupt-Spielerin und ziehen den entsprechenden farbigen Partnerstein auf ihrem eigenen Sympathiebarometer.

♥

Achtung:
Bei Flirts erhalten nur die Flirter Sympathiepunkte. Das Hauptpaar hat zuvor bereits gewertet.