

Duomix

Auteur: Reinhard Staupe
Uitgegeven door Tactic, 2002
Een heruitgave van Kunterbunt.
Vrij vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert.

Inhoud

16 geïllustreerde grote kaarten met telkens 15 figuren

Doel

Iedereen probeert zo vlug mogelijk om twee perfect identieke figuren op twee verschillende kaarten te ontdekken.

Vorbereiding

Leg alle planken open op tafel. De spelers krijgen nu de gelegenheid om alle illustraties op de kaarten te bekijken. Op elke kaart staan steeds dezelfde 15 figuren. Elke figuur heeft twee verschillende kleuren, maar de onderlinge combinaties zijn niet gelijk. Zo is de beer soms blauw-geel, op een andere kaart groen-geel en weer op een andere kaart groen-rood. Verzamel nu alle kaarten terug en vorm er een verdekte stapel mee.

Spelverloop

Draai de twee bovenste kaarten van de stapel om en leg ze netjes naast elkaar op tafel. De spelers proberen nu om zo vlug mogelijk twee figuren te ontdekken die op beide kaarten precies op dezelfde wijze gekleurd zijn. De speler die meent de figuur ontdekt te hebben, vernoemt de naam van de figuur en toont die aan de medespelers.

- **Indien hij een correct paar gevonden heeft,**
neemt hij één van beide grote kaarten en legt die voor zich neer. Hij draait de volgende kaart van de voorraadstapel om en schuift die open naast de nog op tafel liggende kaart.
Het spel gaat gewoon verder: alle spelers zoeken opnieuw naar een identiek paar figuren.
- **Indien hij een fout paar gevonden heeft,**
gaat het spel gewoon verder totdat een andere speler een correct paar vindt. De speler die deze ronde een fout had gemaakt, mag deze ronde niet meer meezoeken.

Zo gaat het spel verder totdat alle kaarten omgedraaid zijn. Zodra de laatste van de twee allerlaatste kaarten gevonden wordt, eindigt het spel.

De winnaar

Wie de meeste geïllustreerde kaarten kon verzamelen, wint het spel.

Belangrijk

1. Een blauw-rode bal is verschillend van een rood-blaauwe bal.
De objecten moeten op precies dezelfde wijze ingekleurd zijn. Je moet dus vooral naar de vlakken kijken.
 2. Elke partij is anders omdat de volgorde waarin je de kaarten wegneemt en bijvoegt voor steeds andere combinatiemogelijkheden zorgen.
-