


Reiner Knizia

Mix Match

Making every move count!


$$(2 \times 5) + 15$$


$$20 + 5$$


$$\begin{array}{r} 9 \\ + - x : + - x : \\ 5 \end{array}$$


$$\begin{array}{r} 02 \\ + - x : + - x : \\ 20 \end{array}$$


$$\begin{array}{r} 2 \\ + - x : + - x : \\ 2 \end{array}$$


$$\begin{array}{r} 91 \\ + - x : + - x : \\ 15 \end{array}$$


$$\begin{array}{r} 8 \\ + - x : + - x : \\ 8 \end{array}$$



Productief bv



Spelregels

Inhoud

56 kaarten, 3 dobbelstenen en een zandloper

Doel van het spel

Combineer zo snel mogelijk de getallen op de kaarten om zo het totaal van de dobbelstenen te maken. Win zoveel mogelijk kaarten door ze te gebruiken voor het maken van de juiste som.

Vorbereiding

Schud de kaarten en plaats de stapel ondersteboven, met de cijfers naar beneden, op tafel.

Spelronde

- 1) Pak vijf kaarten van de stapel. Leg deze kaarten, met de cijfers omhoog, op een rij in het midden van de tafel.
- 2) Pak de blauwe dobbelsteen met lage tientallen tot 70 en de blauwe dobbelsteen met enkele getallen tot 8. De zwarte dobbelsteen met hogere tientallen is voor een moeilijkere variatie van het spel. (Zie hiervoor: **Mix Match variaties**.) Rol de dobbelstenen, draai de zandloper om en het spel is begonnen.
- 3) Alle spelers proberen vervolgens met de kaarten die op tafel liggen het getal, dat zojuist gerold is, zo snel mogelijk bij elkaar te rekenen. Je mag de getallen van de kaarten met elkaar vermenigvuldigen, delen, bij elkaar optellen en van elkaar aftrekken. Probeer zo veel mogelijk kaarten in je som te gebruiken maar elke kaart mag slechts één keer gebruikt worden.
- 4) Zodra je een oplossing ziet roep je "stop". Je moet gelijk laten zien hoe je de som maakt. Wacht je te lang dan geldt dat als een fout antwoord. Geef je het goede antwoord dan mag je de kaarten houden waarmee je de combinatie hebt gemaakt. Deze kaarten tellen aan het einde van het spel als punten. Als je het verkeerde antwoord geeft dan mag je deze ronde niet meer mee doen. Je mag geen (nieuw) antwoord geven tot de volgende nieuwe speelronde.

Mix Match handleiding

1e druk: April 2010

© 2010 Productief BV

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch door fotokopieën, opnamen of enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Mix Match Anleitung

1. Auflage: April 2010

© 2010 Productief BV

Alle Rechte vorbehalten. Nichts aus dieser Ausgabe darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Herausgebers in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise weder elektronisch noch mechanisch durch Fotokopien, Aufnahmen oder irgendeine andere Weise vervielfältigt, in einer automatisierten Datei gespeichert oder veröffentlicht werden.

Règles du jeu de Mix Match

1ère édition : Avril 2010

© 2010 Productief BV

Tous droits réservés. Aucun extrait de cette publication ne peut être reproduit, entreposé dans un fichier de données automatisé ni rendu public sous aucune forme que ce soit, par voie électronique, mécanique, par photocopie, par enregistrement ou toute autre donnée, sans autorisation écrite préalable de l'éditeur.

Reiner Knizia **Mix Match**
Making every move count!

Game by Reinier Knizia

<http://www.productief.nl>

Productief bv, Postbus 22022,

NL - 3003 DA Rotterdam, The Netherlands

Totaal van de dobbelstenen:	48
Kaarten op tafel:	12 24 7 2 6
Oplossing:	2 x 24
Gewonnen:	2 kaarten (2 en 24)
Oplossing:	(24) + (12x2)
Gewonnen:	3 kaarten (24, 12 en 2)

Tijd verlopen

Als de tijd van de zandloper is verlopen voordat een speler een antwoord heeft gegeven dan wordt er één nieuwe kaart van de stapel bijgelegd en wordt de zandloper weer omgedraaid. Blijf kaarten aanleggen als de tijd opnieuw verloopt totdat een speler het goede antwoord geeft.

Nieuwe ronde

Bij de start van een nieuwe ronde wordt het aantal kaarten weer aangevuld tot vijf en mogen alle spelers weer meedoen.

Spel einde en winnaar

Het spel stopt direct als er geen kaarten meer op de stapel liggen. Alle spelers tellen hun gewonnen kaarten en de speler met de meeste kaarten wint het spel.

Mix Match Variaties

Variatie 1: Voor een Mix Match met jongere spelers

Haal de kaarten met cijfers boven de 15 uit de kaartstapel. Hierdoor wordt het rekenen eenvoudiger.

Variatie 2: Voor een Mix Match met eigen kaarten

Het begin van de spelronde start nu met zoveel kaarten als er spelers zijn plus twee in plaats van vijf kaarten.

Alle spelers kiezen, voordat de dobbelstenen gerold worden, een kaart uit de reeks openliggende kaarten. De jongste speler kiest als eerste een kaart. Deze kaart leg je open voor je. Dit is je persoonlijke rekenkaart. Met deze kaart mag alleen jij combinaties maken maar je hoeft deze kaart niet te gebruiken. Als iedereen een kaart heeft gekozen begin je dus met twee kaarten in het midden van de tafel. Hierna worden de dobbelstenen gerold en gaat het spel verder volgens de normale regels.

Elke nieuwe ronde mogen alle spelers, die de vorige ronde geen antwoord hebben gegeven, een extra persoonlijke rekenkaart pakken.

Degene die de ronde gewonnen heeft mag geen persoonlijke rekenkaart pakken.

Variatie 3: Voor een snellere Mix Match

Spelers kunnen besluiten om net zoveel rondes te spelen als dat er spelers zijn. Tel hierbij de kaarten per ronde.

De speler met het hoogste gemiddelde aantal kaarten wint.

Variatie 4: Voor een moeilijker Mix Match

Gebruik de dobbelsteen met tientallen tot 110 en de dobbelsteen met enkele getallen tot 8.