

DUPLEX

Ein turbulentes Kartenspiel



für 3 bis 6 aufmerksame Spieler ab 10 Jahren • von Andrew Ines

Schnell! Fällt dir ein Tier mit den Buchstaben L & D ein? ... Leopard! Ein Ort mit einem R & B?... Berlin! Ein Verb mit einem P und einem E? ... Explodieren!
Bei Duplex dreht sich alles um Konzentration, Reaktion und das Finden von passenden Wörtern. Nur wer bei Duplex ganz bei der Sache ist, sammelt die meisten Karten und gewinnt das Spiel. Bist du bereit?

Spielinhalt

64 Buchstabenkarten
mit oranger Rückseite, die auf der Vorderseite einen Buchstaben und ein Symbol zeigen.



8 Symbolkarten

mit grüner Rückseite, die auf der Vorderseite zwei unterschiedliche Symbole zeigen.



38 Kategoriekarten

mit gelber Rückseite, die sich aufteilen in:



- 11 Karten, auf denen auf der Vorderseite eine Kategorie steht, z. B. Verb, Tier, Ort...
- 2 Karten, auf denen auf der Vorderseite „Alle spielen“ steht
- 12 Leerkarten, um selbst Kategorien aufzuschreiben
- 13 Karten in den Sprache Ungarisch, Tschechisch & Slowakisch

1 Spielanleitung



Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst viele Karten zu sammeln, indem sie Wortduelle gewinnen. Entscheidend dafür ist es, so schnell wie möglich ein zur vorgegebenen Kategorie passendes Wort aus den aufgedeckten Buchstaben zu bilden, sobald eine bestimmte Kombination von Symbolen ausliegt.

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel müssen die 13 fremdsprachigen Kategoriekarten aus dem Spiel genommen werden. Diese werden für das Spiel in Deutsch nicht benötigt.
- Die 12 Leerkarten unter den Kategoriekarten müssen aussortiert werden, oder es werden beliebig viele Leerkarten mit eigenen Kategorien beschriftet.
- Danach werden
 - eine beliebige Kategoriekarte (Verb, Tier, Ort, ...),
 - eine beliebige Symbolkarte und
 - die beiden „Alle spielen“-Kartenzur Seite gelegt. Alle restlichen Karten werden gut gemischt und auf einen Stapel gelegt.
- Anschließend wird der Kartenstapel in zwei Ziehstapel geteilt. Beide Stapel werden verdeckt in die Tischmitte gelegt.
- Die zuvor zur Seite gelegte Kategoriekarte und die Symbolkarte werden offen zwischen die beiden Ziehstapel gelegt. Danach wird je eine „Alle spielen“-Karte verdeckt an einer beliebigen Stelle in je einen Ziehstapel geschoben.

Startaufstellung:



Spielablauf

- Ein Startspieler wird bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
 - Beginnend mit dem Startspieler zieht nun jeder Spieler eine Karte von einem der beiden Ziehstapel.
- Zieht der Spieler eine**
- Buchstabenkarte, legt er diese offen vor sich ab.
 - Kategoriekarte, legt er diese offen auf den entsprechenden Stapel in der Tischmitte.
 - Symbolkarte, legt er diese ebenfalls offen auf den entsprechenden Stapel in der Tischmitte. Wird durch diese ein Wortduell ausgelöst, muss dieses sofort ausgeführt werden (siehe Punkt Das Wortduell).

- „Alle spielen“-Karte, wird diese offen auf den Stapel mit den Kategoriekarten in der Tischmitte gelegt (siehe dazu Punkt „Alle spielen“-Karte).

Wichtig: Alle Spieler müssen die Vorderseite der gezogenen Karte zur gleichen Zeit sehen können. Wird eine Kategorie- oder eine Symbolkarte gezogen, darf der Spieler danach eine weitere Karte ziehen, solange, bis er eine Buchstabenkarte gezogen hat, die er vor sich ablegt.

- Die Spieler ziehen reihum so lange Karten und legen sie in einem offenen Ablagestapel vor sich ab, bis ein Wortduell zwischen zwei Spielern ausgelöst wird. Das tritt ein, wenn
 - die Symbole auf zwei offen ausliegenden Buchstabenkarten gleich sind.

Beispiel 1:



Hier kommt es zu einem Wortduell zwischen den Spielern mit den Buchstabenkarten A und T, weil das Symbol auf ihren Karten gleich ist.

- die Symbole auf den Buchstabenkarten von zwei Spielern nicht gleich sind, aber die gleiche Kombination anzeigen, die auf der offen ausliegenden Symbolkarte zu finden ist.

Beispiel 2:



Hier kommt es zu einem Wortduell zwischen den Spielern mit den Buchstabenkarten G und R, weil beide Symbole der Kombination entsprechen, die auf der in der Tischmitte ausliegenden Symbolkarte abgebildet ist.

Das Wortduell

Kommt es zu einem Wortduell zwischen zwei Spielern, müssen diese so schnell wie möglich ein Wort nennen, welches

- zu der aktuell ausliegenden Kategoriekarte passt,
- beide Buchstaben, die auf den Karten der betroffenen Spieler angegeben sind, beinhaltet, egal an welcher Stelle im Wort, und
- mindestens 5 Buchstaben hat.

Nicht erlaubt sind

- Antworten, die aus zwei oder mehreren Wörtern bestehen UND
- Wörter im Plural.

Die Mitspieler entscheiden, ob das genannte Wort akzeptiert wird. Ist dies nicht der Fall und der Duellpartner hat ein richtiges Wort genannt, ist er der Gewinner des Wortduells.

Mit den Buchstaben A und T aus Beispiel 1 wären folgende Antworten möglich: Alligator, Elefant, Katze, Panther, etc...

Ein Wortduell gewinnt der Spieler, der als Erster ein richtiges Wort genannt hat.

Er erhält die oberste Karte des Ablagestapels des Duellpartners. Gewonnene Karten werden in einem separaten Stapel gesammelt.

Fällt den betroffenen Spielern innerhalb von 60 Sekunden keine gültige Antwort ein, wird die zuletzt gezogene Buchstabenkarte verdeckt in einen der Ziehstapel in der Tischmitte geschoben, und der Spieler an der Reihe darf eine neue Karte ziehen.

Geben die beiden Teilnehmer eines Wortduells gleichzeitig eine richtige Antwort, wird eine dritte Buchstabenkarte gezogen. Die Spieler müssen nun ein Wort mit allen drei Buchstaben finden. Der Schnellere erhält die oberste Karte des offenen Ablagestapels des Duellpartners. Karten, die speziell nur für eine Entscheidung bei Gleichstand gezogen wurden, werden zurück in einen Ziehstapel geschoben.

Nach einem Wortduell wird das Spiel von dem Spieler, der als Nächster an der Reihe ist, durch das Ziehen einer Karte von einem der Ziehstapel fortgesetzt.

Aber Achtung: Das Spiel darf nur dann fortgesetzt werden, wenn alle ausliegenden Wortduelle ausgeführt wurden. Es kann durchaus sein, dass durch das Entfernen der Karte des Verlierers ein neues Wortduell ausgelöst wird, weil dadurch seine zuvor

abgelegte Buchstabenkarte aufgedeckt wird.

Anmerkung: Duplex ist so aufgebaut, dass immer nur ein Duell gleichzeitig stattfindet. Manchmal kann es auch sein, dass dies mehrmals hintereinander passiert.

Liegen zwei Buchstabenkarten aus, die ein Wortduell auslösen, dies die betroffenen Spieler aber nicht bemerken, darf ein Mitspieler sie auffordern, genauer zu schauen.

„Alle spielen“-Karte

Wird eine Karte „Alle spielen“ gezogen, wird sie offen auf den Stapel der Kategoriekarten in der Tischmitte gelegt. Alle Spieler versuchen nun schnell ein Wort zu finden, das alle Buchstaben der aktuell offen ausliegenden Karten beinhaltet. Dabei gilt keine Kategorie. Wichtig ist nur, dass die Antwort aus einem Wort besteht, mindestens 5 Buchstaben hat, und nicht im Plural genannt wird.

Beispiel 3:



Die Spieler müssen hier ein Wort finden, welches die Buchstaben E, T, G und R beinhaltet. Mögliche Antworten: Garagentor, Ritterburg, Gitarre, etc...

Der Spieler, der zuerst ein richtiges Wort nennt, erhält die „Alle spielen“-Karte und legt sie auf seinen Stapel bereits gesammelter Karten. Diese Karte ist am Ende des Spiels 2 Punkte wert. Fällt keinem Spieler innerhalb von 60 Sekunden ein richtiges Wort ein, wird die „Alle spielen“-Karte wieder verdeckt zurück in den Ziehstapel geschoben, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wurde die „Alle spielen“-Karte gewonnen oder zurück in einen Ziehstapel geschoben, wird das Spiel mit der bereits ausliegenden Kategorie fortgesetzt.

Wenn zwei Spieler gleichzeitig eine gültige Antwort nennen, verfällt die „Alle spielen“-Karte und wird wieder zurück in den Ziehstapel geschoben.

Spielende

Das Spiel endet, sobald beide Ziehstapel aufgebraucht sind. Jeder Spieler zählt seine gesammelten Karten. Jede Karte zählt einen Punkt. Die „Alle spielen“-Karte zählt 2 Punkte. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat. Bei einem Punktegleichstand gibt es mehrere Gewinner.

TIPPS:

- Die Kategorie- und Symbolkarten können auch nur in einem Stapel abgelegt werden. Das macht das Spiel einfacher. Liegt dann eine Symbolkarte aus, gilt keine Kategorie. Eine weitere Möglichkeit ist, alle Symbol- und Kategoriekarten aus dem Spiel zu nehmen, um Duplex für jüngere Spieler leicht spielbar zu machen. In diesem Fall gilt ebenfalls keine Kategorie.

- Die Spieler sollten vor Spielbeginn festlegen, ob Wortwiederholungen erlaubt sind. Sind keine erlaubt, ist das Spiel schwieriger.
- Die erlaubte Mindestanzahl von 5 Buchstaben einer Antwort kann nach Belieben erhöht oder reduziert werden, um den Schwierigkeitsgrad zu verändern.
- Eigene Kategorien können definiert und diese mittels eines geeigneten Stiftes auf die dafür vorgesehenen Leerkarten geschrieben werden. Gefallen die „Alle spielen“-Karten, dann können die Leerkarten auch dazu verwendet werden, mehr von diesen Karten ins Spiel einfließen zu lassen.
- Das Spiel zu zweit oder zu dritt: Wir empfehlen hier, dass jeder Spieler zwei Stapel mit offenen Buchstabenkarten vor sich liegen hat. Kommt es zu einem Wortduell aufgrund der beiden Karten eines Spielers, dürfen alle Spieler eine geeignete Antwort geben.

Wenn Sie zu „Duplex“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien
www.piatnik.com