

Niklas Gestrin & Markus Tangring

Beata Batorska

DUOS

Речі та Тварини

DUOS — це гра для вечірок про створення пар — просто й очевидно. З 12 карток, витягнутих у кожному раунді, ви повинні вибрати 4 пари, бажано такі ж, як пари Оповідача. Просто, правда? Подивимося, як у вас справи!

Вміст коробки:



116 двосторонніх карт, 1 карта DUOS, 6 дощок для гравців і 6 екранів



2 комплектуючі коробки

1 5 10

53 залікові жетони



48 дерев'яних маркерів

GRANNA

Підготовка до гри

Кожен з вас отримує:

- Дошка гравців (колір не має значення),
- Екран,
- 8 дерев'яних маркерів (4 пари в 4 кольорах).

Помістіть дошки за штору (*).
Виберіть категорію: Речі або Тварини.
Візьміть 12 карт і розмістіть їх посередині столу у форматі 4 × 3. Картки і дошки повинні бути повернуто в тому самому напрямку, тобто так, щоб розташування кількості символів (сонце, місяць, хвиля) на дошках відповідає символам на картках (як показано). Розмістіть усі жетони очок поруч, щоб у вас був легкий доступ до них.

Виберіть початкового гравця, як вам подобається – наприклад, це може бути людина з найдовшим ім'ям та прізвищем. Вона стає **Оповідачем**, отримує картку DUOS і кладе її обличчям догори перед своїм екраном.

Тепер ви готові до першого раунду!

Хід гри

У DUOS грають у два раунди, кожен раунд розділений на ходи. У певному раунді один гравець є Оповідачем (це означає, що кожен із вас зіграє цю роль двічі). Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість балів у кінці другого раунду.

Гра DUOS має тривати два раунди. Однак якщо ви чудово проведете час (ми тримаємо за вас кулаки), ніщо не завадить вам грати більше раундів. Варто лише пам'ятати, що кожен має бути Оповідачем однаково кількість разів.

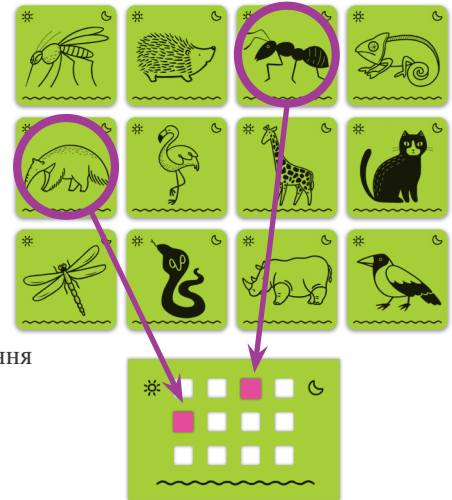


Вибір пар

Подивіться уважно на карти на столі і створіть з них 4 пари, розставивши маркери на дошці за шторками. Щоб створити пару, розмістіть 2 маркери одного кольору на дошці в місцях, які відповідають розташуванню карток. З'єднайте малюнки в пари за будь-якими асоціаціями, але найкраще, якщо рішення будуть продуманими і відповідатимуть парам, створеним Оповідачем.

Коли всі будуть готові, відкрийте свої дошки.

Настав час порівняти ваші пари з парами Оповідача.



ВАЖЛИВО! Вам заборонено спілкуватися під час процесу створення пари, але, звісно, все може бути по-іншому, тож намагайтеся не вказувати іншим надто чітко, який вибір ви зробили.

Оповідач перевіряє пари

Оповідач переміщує маркери зі своєї дошки на картки. Пропонуємо позначати пари по одній. Це полегшить підрахунок балів і дозволить Оповідачу пояснити, чому він створив саме цю пару (**це не обов'язкова частина гри, але може призвести до цікавих дискусій**). Кожного разу, коли Оповідач переміщує маркери даної пари на картки, перевірте, хто з інших гравців створив ту саму пару. Оповідач відповідає за нарахування балів за хід. Кожен гравець, який створив ідентичну пару Оповідачеві, отримує 1 бал (кольори кубиків, використаних для створення пар, не мають значення під час їх порівняння). Помістіть жетон очок перед дошкою гравця.

ВАЖЛИВО! Залиште зароблені бали перед своїми дошками до кінця свого ходу. Вони вам знадобляться, щоб визначити, скільки балів отримає Оповідач.

Після нарахування балів гравцям перевірте, скільки балів отримує Оповідач.

- Якщо гравець не має спільних пар із Оповідачем або має не більше одної - Оповідач не отримує балів.
- Якщо гравець склав дві або три однакові пари, як Оповідач - Оповідач отримує 1 бал.
- Якщо гравець склав чотири однакові пари, як Оповідач - Оповідач отримує 2 бали.

Кількість однакових пар	Очки для Оповідача
0-1	0
2-3	1
4	2

Приклад підрахунку балів:

У грі беруть участь Ельвіра, Пауліна, Мишко і Сашко. Ельвіра була оповідачем у цьому раунді, і вона створила пари:

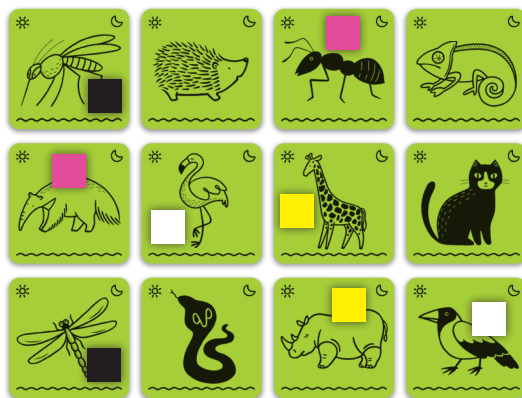
Мураха та Мурахоїд, тому що... знаєте, їжа.

Комар і Бабка, тому що вони комахи.

Ворон і Фламінго, тому що вони птахи.

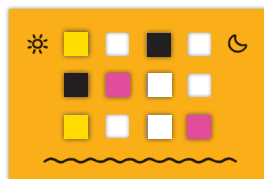
Носоріг і Жираф, тому що вони живуть в Африці і великі.

Давайте подивимося, які пари створили інші гравці:



1

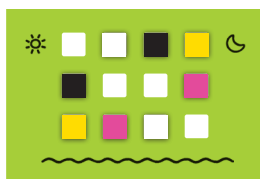
Ось Сашкові пари:



Вони точно такі ж,
як у Ельвіри.
Саша отримує
4 бали.

2

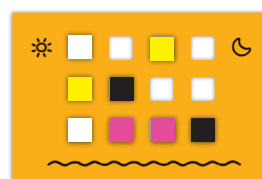
Мишко зробив це трохи інакше:



На жаль, лише одна з його пар
(*Мураха та Мурахоїд*) відповідає
вибору Оповідача – Мишко отри-
мує **1 бал.**

3

Пауліна вирішила
створити такі пари:



Три пари ідентичні Ельвірі
(*Мураха і Мурахоїд*; *Комар і Бабка*; *Ворон і Фламінго*).
Пауліна отримує **3 бали.**

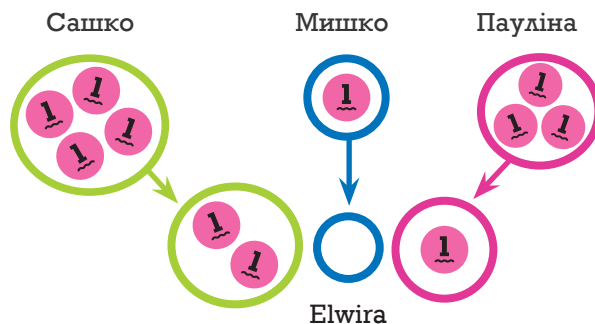
Час нарахування балів Ельвірі:

Сашко створив ту саму пару, що й Оповідач, тому Ельвіра отримує 2 бали за його пари.

Мишко мав лише одну спільну пару з Ельвірою, тому вона не отримує жодних балів.

Пауліна створила три ідентичні пари як Оповідач, тому Ельвіра отримує за це 1 бал.

У сумі Ельвіра набрала **3 очки**. Ось і кінець раунду..



Підготовка до наступного раунду

Після нарахування очок видаліть маркери зі своїх дощок і карток. Оповідач передає картку **DUOS** наступному гравцеві. Переверніть карти (змінивши категорію) або візьміть нові карти, якщо ви грали з цим набором останній хід. Ви готові до наступного раунду.

Гра продовжується таким чином, доки кожен гравець не стане Оповідачем двічі (один раз для кожної категорії). Якщо вам хочеться, ви, звичайно, можете грати довше та/або не змінювати категорії. Решту правил ви вже знаєте.

Гра закінчена

Після останнього раунду гри підрахуйте всі набрані бали. Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок. У разі нічий відсвяткуйте перемогу разом.



DUOS для двох гравців



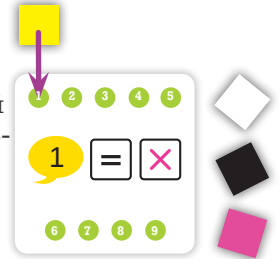
Цей варіант гри заснований на співпраці, а мета гри - створити однакові пари. Гра триватиме 9 ходів. Якщо вам вдасться отримати три-чотири однакових пари - браво, ви виграли хід! Якщо спільних пар менше (дві, один або нуль) - хід зараховується як програш. Після 9 ходів ви можете оцінити свій результат за допомогою таблиці прогресу.

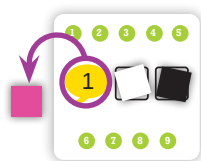
Підготовка до гри

Розкладіть 12 карт, як у стандартній грі. Поруч із картками покладіть **картку DUOS** (стороною з іконками для двох гравців угору) та відповідні маркери на ній (1 рожевий, 1 білий і 1 чорний). Позначте поточний номер черги на місцях навколо картки. Візьміть 2 ширми, 2 дошки та 8 маркерів (4 пари 4 кольорів).

Гра на 2 гравці

Цей режим гри є кооперативним. За ширмами створіть 4 пари. Ваша мета - вибрати однакові пари, але ви, звичайно, не можете спілкуватися. Ви повинні створити 3 або 4 ідентичні пари, щоб отримати очко за певний хід гри. Ваша мета - виграти якомога більше раундів. У цьому ігровому режимі ви використовуєте картку **Duos** для режиму для двох гравців. У вас є **3 додаткові дії**, які допоможуть вам створити однакові пари. Кожен гравець може використовувати **ЛИШЕ** одну додаткову дію за хід. Крім того, використовувані дії мають бути **РІЗНИМИ**. Ці дії:

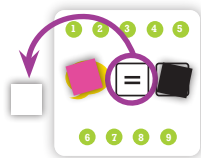




• СЛОВО

Гравець, який використовує цю дію, видаляє рожевий маркер з картки **DUOS**. Потім він може сказати одне і тільки одне **СЛОВО**, яке допоможе створити однакові пари.

Приклад: Ви говорите слово: Комахи. Це може допомогти вам створити однакову пару.

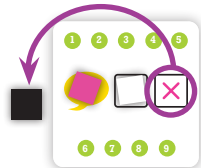


• ТАК!

Ця дія дозволяє вказати, яку карту ви використовуєте для створення пари.

Щоб вказати це, зніміть білий маркер з картки **DUOS** і покладіть його на вибрану картку.

Приклад: Ви розміщуєте білий маркер на картці *Оса*, повідомляючи таким чином, що **ТАК!** - одна з ваших пар містить карту *Оса*.



• НІ!

Ця підказка протилежна попередньому варіанту. **НІ!** дія дозволяє вказати карту, яку ви не використовуватимете для створення пари. Щоб вказати це, зніміть чорний маркер з картки **DUOS** і покладіть його на вибрану картку.

Приклад: Ви ставите чорний маркер на *Бегемота*, повідомляючи, що **НІ!** ви використовуєте цю картку для створення пари.

Після кожного раунду повертайте використані маркери на карту **DUOS**, щоб ви могли використовувати їх знову.

Підрахунок очок

Після того, як ви створили 4 пари, відкрийте свої дошки та порівняйте їх.

- Якщо вам вдалося створити 3 або 4 однакові пари, ви виграєте раунд. Позначте свою перемогу, взявши жетон вартістю 1 бал.

- Якщо ви створили 2 або менше загальних пар, на жаль, ви не отримаєте бал. Жетона не берете. Після підрахунку очок переверніть або поміняйте картки та починайте наступний раунд. Гра закінчується після 9 раунду. Перевірте, скільки жетонів очок ви зарobili, і прочитайте свій рахунок:

0 балів: Добре, спробуй ще раз.

1 бал: Ви можете зробити це краще.

2 бали: Є світло в кінці тунелю.

3 бали: Ви починаєте розуміти.

4 бали: Хороша робота!

5 балів: Елегантно!

6 балів: Чудова робота!

7 балів: Фантастично!

8 балів: Надзвичайно! Ви як споріднені душі.

9 балів і більше: Дивовижно! Ви ж телепати!

Шановний клієнт! Наші ігри збираються з особливою ретельністю. Однак, якщо є будь-які недоліки (за які ми заздалегідь приносимо щирі вибачення), ви можете надіслати нам скаргу електронною поштою на адресу: service@granna.pl. Не забудьте вказати своє ім'я, прізвище та адресу (місто, поштовий індекс, вулиця, номер будинку та квартири) і написати, якого елементу гри не вистачає. Якщо ви бажаєте отримувати інформацію про новинки в електронному вигляді, напишіть електронний лист із такою інформацією на адресу: service@granna.pl і підпишіть його своїм ім'ям та прізвищем.