



Niklas Gestrin & Markus Tangring



Beata Batorska

# DUOS

## Sport & Baśnie

**DUOS to towarzyska gra o tworzeniu par – prostych i oczywistych.  
Z 12 kart losowanych w każdej turze musicie wybrać 4 pary,  
najlepiej takie same jak pary Narratora.  
Proste, prawda? Zobaczmy, jak Wam pójdzie!**

### Zawartość pudełka:



116 dwustronnych kart



1 karta DUOS



6 planszetek  
graczy oraz 6 zasłonek



2 pudełeczka  
na komponenty

1 5 10

53 żetony punktacji



48 drewnianych  
znaczników

GRANNA

## Przygotowanie rozgrywki

Każdy z Was otrzymuje:

- plansztkę gracza (kolor nie ma znaczenia),
- zasłonkę,
- 8 drewnianych znaczników (4 pary w 4 kolorach).

Plansztki umieśćcie za zasłonką (\*).

Wybierzcie kategorię: *Sport* lub *Baśnie*.

Wylosujcie 12 kart i ułóżcie je na środku stołu

w układzie  $4 \times 3$ . **Karty i plansztki powinny być obrócone w tę samą stronę, tj. tak, aby ułożenie symboli (słońce, księżyc, fala) na plansztkach odpowiadało symbolom na kartach (jak pokazano obok).**

Wszystkie żetony punktacji połóżcie w pobliżu, żeby mieć do nich swobodny dostęp.

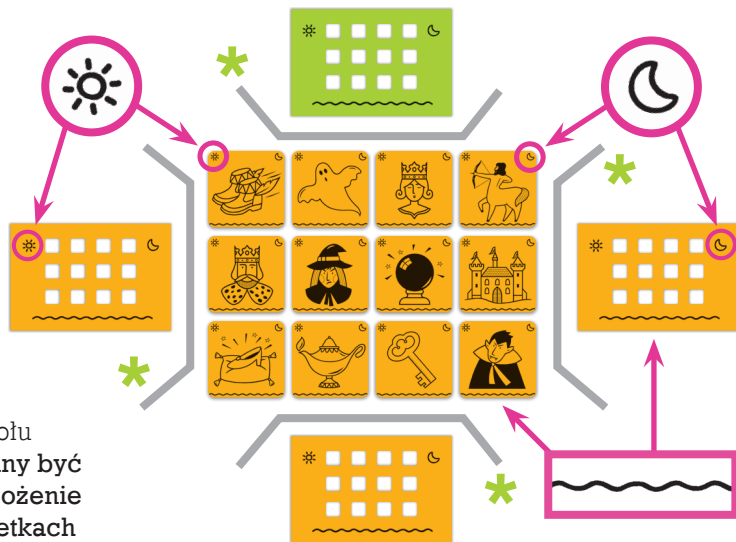
Gracza rozpoczynającego wybierzcie w dowolny sposób – może to być na przykład osoba o najdłuższym imieniu i nazwisku. Zostaje ona **Narratorem**, otrzymuje kartę DUOS i kładzie ją przed swoją zasłonką stroną z napisem do góry.

Teraz jesteście gotowi do pierwszej rundy!

## Przebieg rozgrywki

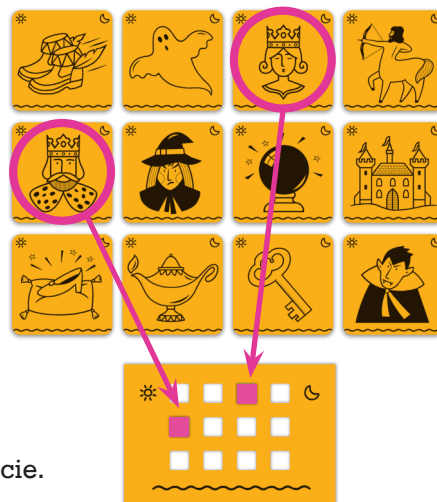
Rozgrywka w DUOS składa się z dwóch rund, a każda runda dzieli się na tury. W danej turze jeden z graczy jest Narratorem (co oznacza, że każdy z Was będzie pełnił tę rolę dwukrotnie). Wygrywa osoba, która na koniec drugiej rundy będzie miała najwięcej punktów.

W założeniu partia DUOS trwa dwie rundy. Jeśli jednak bawicie się przednio (trzymamy za to mocno kciuki), to nic nie stoi na przeszkodzie, by rozegrać większą liczbę rund. Warto tylko pamiętać, aby każdy był Narratorem tyle samo razy.



## Wybieranie par

Przyjrzyjcie się uważnie kartom na stole i stwórzcie z nich 4 pary, układając za zasłonkami znaczniki na swojej planszecie. Aby stworzyć parę, połóżcie na planszecie 2 znaczniki tego samego koloru na miejscach odpowiadających układowi kart. Obrazki łączcie w pary na zasadzie dowolnych skojarzeń, chociaż najlepiej, żeby decyzje były przemyślane i odpowiadały parom, które stworzył Narrator. Gdy wszyscy będą gotowi, odsłońcie swoje planszетки. Czas porównać Wasze pary z parami Narratora.



**WAŻNE!** W trakcie tworzenia par nie wolno Wam się komunikować, ale wiadomo, różnie bywa – starajcie się zatem nie sugerować innym zbyt wyraźnie, jakich wyborów dokonaliście.

## Narrator sprawdza pary

Narrator przenosi znaczniki ze swojej planszетки na karty. Sugerujemy zaznaczanie par pojedynczo. Ułatwi to liczenie punktów oraz pozwoli Narratorowi wyjaśnić, dlaczego akurat taką parę stworzył (**nie jest to konieczny element rozgrywki, ale może wywołać ciekawe dyskusje**). Za każdym razem, gdy Narrator przeniesie znaczniki danej pary na karty, sprawdźcie, kto z pozostałych graczy stworzył taką samą parę. Narrator odpowiada za przyznawanie punktów w danej turze. Każdy gracz, który stworzył identyczną parę jak Narrator, otrzymuje 1 punkt (kolory kostek użytych do stworzenia par nie mają znaczenia podczas porównywania). Żeton punktu połóżcie przed planszетką danego gracza.

**WAŻNE!** Zdobyte punkty pozostawcie przed planszетkami do końca tury. Będą one potrzebne, aby określić, ile punktów otrzyma Narrator.

Po przyznaniu punktów graczom należy sprawdzić, ile punktów zdobywa Narrator.

- Jeśli gracz nie ma z Narratorem żadnej wspólnej pary albo ma maksymalnie jedną – Narrator nie otrzymuje punktów.
- Jeśli gracz stworzył dwie lub trzy takie same pary jak Narrator – Narrator otrzymuje 1 punkt.
- Jeśli gracz stworzył cztery takie same pary jak Narrator – Narrator otrzymuje 2 punkty.

Liczba takich samych par	Punkty dla Narratora
0-1	0
2-3	1
4	2

## Przykład punktacji:

W grze biorą udział Elwira, Paulina, Maciek i Sasza.  
Narratorką tej tury była Elwira i stworzyła pary:

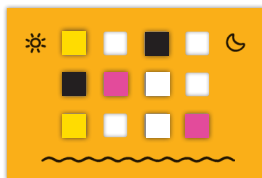
*Królowa i Król*, bo to królewska para.  
*Wiedźma i Wampir*, bo to złe osoby są.  
*Klucz i Kula Jasnovidza*, bo służą do wróżenia.  
*Pantofelek Kopciuszka i Siedmiomilowe Buty*,  
bo to przykłady obuwia.

Zobaczmy, jakie pary stworzyli pozostali gracze:



1

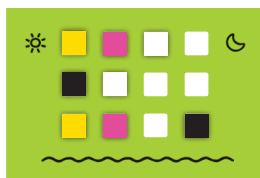
Oto pary Saszy:



Są dokładnie takie same  
jak u Elwiry.  
Sasza otrzymuje **4 punkty**.

2

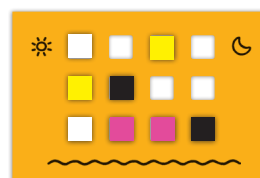
Maciek kombinował nieco inaczej:



Niestety tylko jedna z jego par  
(*Pantofelek i Siedmiomilowe Buty*)  
pokrywa się z wyborem Narratorki –  
Maciek otrzymuje **1 punkt**.

3

Paulina zdecydowała się  
na stworzenie takich par:

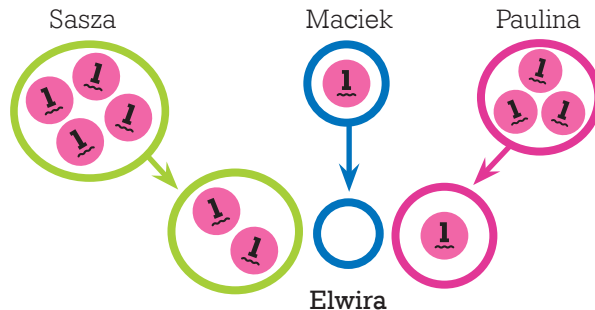


Trzy pary są identyczne jak u Elwiry  
(*Królowa i Król*; *Wiedźma i Wampir*;  
*Pantofelek i Siedmiomilowe Buty*).  
Paulina otrzymuje **3 punkty**.

Czas przyznać punkty Elwirze:

Sasza stworzył taki sam układ par jak Narratorka,  
więc Elwira otrzymuje za jego pary 2 punkty.  
Maciek miał tylko jedną wspólną parę z Elwirą,  
zatem nie otrzymuje ona żadnych punktów.  
Paulina stworzyła trzy takie same pary jak Narratorka,  
więc Elwira dostaje za to 1 punkt.

Łącznie Elwira zdobyła **3 punkty**. To już koniec tury.



## Przygotowanie kolejnej tury

Po podliczeniu punktów zabierzcie swoje znaczniki z planszetek i kart. Narrator przekazuje kartę DUOS kolejnemu graczowi. Odwróćcie karty na drugą stronę (zmieniając w ten sposób kategorię) lub wylusujcie nowe karty, jeśli w poprzedniej turze graliście już tym zestawem. Jesteście gotowi do kolejnej tury.

Gra toczy się w ten sposób do momentu, gdy każdy z graczy będzie Narratorem dwukrotnie (po jednym razie na każdą z kategorii). Jeśli macie ochotę, możecie oczywiście grać dłużej i/lub nie zmieniać kategorii. Pozostałe zasady już znacie.

## Koniec gry

Po zakończeniu ostatniej rundy rozgrywki podliczcie wszystkie zdobyte punkty. Gracz z największą ich liczbą wygrywa. W przypadku remisu wspólnie cieszyć się zwycięstwem.



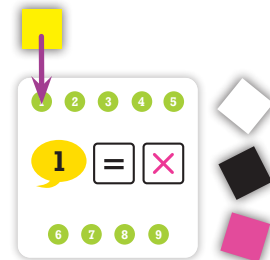
### DUOS dla dwóch graczy



Ten wariant rozgrywki opiera się na kooperacji, a celem gry jest stworzenie identycznych par. Rozgrywka będzie trwać 9 tur. Jeśli uda się Wam uzyskać trzy lub cztery takie same pary – brawo, wygrywacie daną turę! Jeśli wspólnych par będzie mniej (dwie, jedna lub zero) – tura liczona jest jako przegrana. Po 9 turach możecie ocenić swój wynik, korzystając z tabeli postępu.

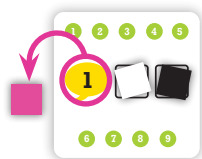
## Przygotowanie rozgrywki

Rozłóżcie 12 kart, tak jak w standardowym wariantcie rozgrywki. Obok kart połóżcie **kartę DUOS** (stroną z ikonami wariantu 2-osobowego do góry), a na niej odpowiednie znaczniki (1 różowy, 1 biały i 1 czarny). Na polach wokół karty zaznaczajcie numer aktualnej tury. Weźcie 2 zasłonki, 2 planszетки i po 8 znaczników (4 pary w 4 kolorach).



## Rozgrywka 2-osobowa

Ten wariant rozgrywki jest kooperacyjny. Za swoimi zasłonkami stwórzcie po 4 pary. Waszym celem jest wybranie takich samych par, ale oczywiście nie możecie się komunikować. Musicie stworzyć 3 lub 4 identyczne pary, aby zdobyć punkt za daną turę rozgrywki. Waszym zadaniem jest wygrać jak najwięcej tur. W tym wariantcie korzystacie z karty Duos dla trybu 2-osobowego. **Dysponujecie 3 dodatkowymi akcjami**, które pomogą Wam w stworzeniu identycznych par. Każdy gracz może użyć TYLKO jednej akcji dodatkowej w danej turze. Co więcej, wykorzystane akcje muszą być RÓŻNE. Te akcje to:



- **SŁOWO**

Gracz korzystający z tej akcji zdejmuje **różowy** znacznik z karty DUOS. Następnie może powiedzieć jedno i tylko jedno SŁOWO, które ułatwi stworzenie identycznych par.

**Przykład:** Wymawiasz słowo: *Metal*. Może Wam to pomóc stworzyć taką samą parę.

- **TAK!**

Ta akcja pozwala na wskazanie, której karty używasz do stworzenia pary.

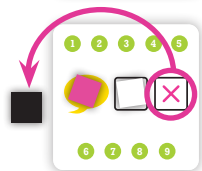
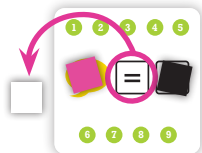
Aby to zaznaczyć, zdejmij **biały** znacznik z karty DUOS i połóż go na wybranej karcie.

**Przykład:** Umieszczasz biały znacznik na karcie z *Kluczem*, informując tym samym, że TAK! – jedna z Twoich par zawiera kartę *Klucza*.

- **NIE!**

Ta odpowiedź to odwrótność poprzedniego wariantu. Akcja NIE! pozwala wskazać kartę, której nie użyjesz do stworzenia pary. Aby to zaznaczyć, zdejmij **czarny** znacznik z karty DUOS i połóż go na wybranej karcie.

**Przykład:** Umieszczasz czarny znacznik na karcie z *Duchem*, informując że NIE! używasz tej karty do stworzenia pary.



Po każdej turze odłóżcie użyte znaczniki na kartę DUOS, tak aby móc z nich ponownie skorzystać.

## Punktacja

Kiedy stworzycie już 4 pary, odłóżcie swoje planszетки i je porównajcie.

- Jeśli udało Wam się stworzyć 3 lub 4 takie same pary – wygrywacie turę. Wygraną zaznaczcie, pobierając żeton o wartości 1 punktu.

- Jeśli stworzyliście 2 lub mniej wspólnych par, to niestety nie zdobywacie punktu. Nie pobieracie żetonu.

Po podliczeniu punktów odwróćcie lub wymieńcie karty i rozpocznijcie kolejną turę. Rozgrywka kończy się po 9 turze. Sprawdźcie, ile żetonów punktów zdobyliście, i odczytajcie swój wynik:

**0 pkt: Trudno, spróbujcie jeszcze raz.**

**1 pkt: Możecie zrobić to lepiej.**

**2 pkt: Widać światełko w tunelu.**

**3 pkt: Zaczynacie to rozumieć!**

**4 pkt: Dobra robota!**

**5 pkt: Elegancko!**

**6 pkt: Świetna robota!**

**7 pkt: Fantastycznie!**

**8 pkt: Nadzwyczajnie! Jesteście jak bratnie dusze.**

**9 pkt i więcej: Zdumiewające! Jesteście telepatami!**

**Drogi Kliencie!** Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje. Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informację o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl) i podpisz go imieniem i nazwiskiem.