



Niklas Gestrin & Markus

Tangring



Beata Batorska



DUOS

Dolgok és állatok

A DUOS természetesen összeillő párok keresésére épülő társasjáték. 12 véletlenszerűen leterített kártyából 4 párt kell alkotnod, remélve, hogy ugyanazokat gondoltad összetartozónak, mint a Narrátor. Egyszerűnek látszik? Lássuk, hogyan boldogulsz!

A doboz tartalma:



116 db kétoldalas kártya



1 Duos kártya



6-6 játékos tábla és paraván



2 doboz tartozék



53 zseton



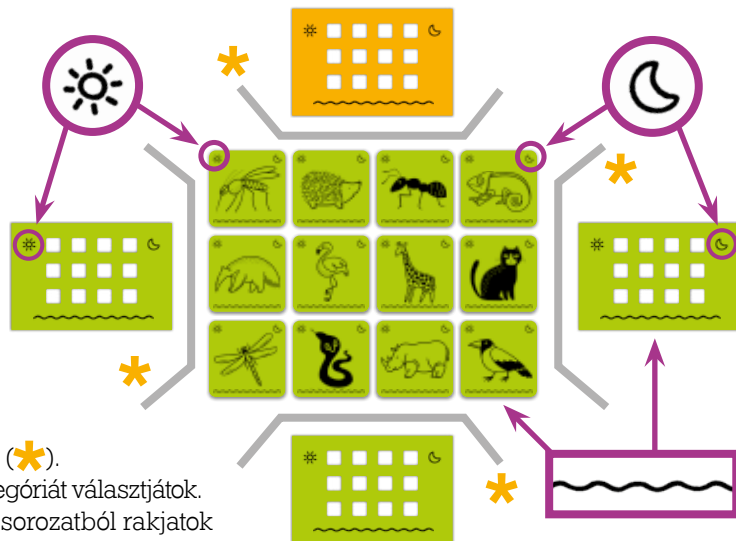
48 jelölőkocka fából

GRANNA

A játék előkészítése

Minden játékos kap:

- egy játékos táblát (a színeknek nincs jelentősége),
- egy paravánt,
- 8 jelölőkockát (2 2 kockát a 4 színből).



Helyezzétek el a táblákat a paravánok mögött! (*).

Döntsétek el, hogy a *Dolgok* vagy az *Állatok* kategóriát választjátok. Keverjétek össze a kártyákat, és a kiválasztott sorozatból rakjatok le az asztal közepére négyesével három sorban 12 kártyát.

A képeket és a játékos táblákat úgy kell fordítani, hogy valamennyi szimbólum (nap, hold, hullám) egy vonalba kerüljön, ugyanúgy, mint a mellékelt rajzon.

Tegyétek a pontozó zsetonokat mindenki számára elérhető helyre.

Válasszátok ki valamilyen szempont szerint a kezdőjátékost, pl. legyen az, akinek a neve a legtöbb betűből áll. Ő lesz a Narrátor, ezért a **DUOS** kártyát felirattal felfelé a paravánja elé teszi.

Most már indulhat az első forduló!

A játék menete

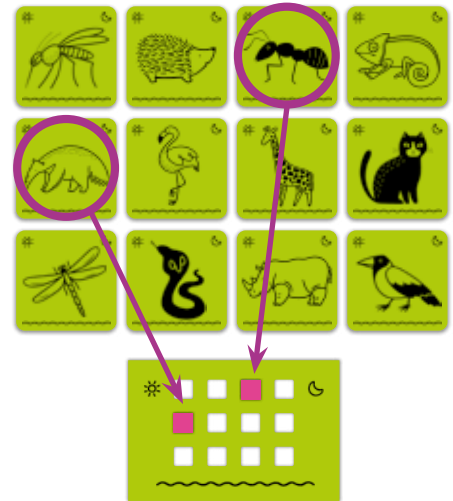
A DUOS játéknak 2 fordulója van, és minden forduló körökből áll. Minden körben más játékos tölti be a Narrátor szerepét, így mindenki kétszer lesz Narrátor a játék során. Az nyer, akinek a második forduló végére a legtöbb pontja gyűlt össze.



Alapesetben a Duos két fordulós, de ha belemelegedtek a játékba, akár több fordulót is megszavazhattok, arra kell csak figyelnetek, hogy minden résztvevő ugyanannyiszor legyen Narrátor.

Párok kiválasztása

Nézzétek meg jól az asztalon levő 12 kártyát, és állítsatok párba négyet-négyet – az asztalon való elhelyezésüknek megfelelően azonos színű kockával jelölve ki a párokat a paraván mögé rejtett játéktáblán. Szabadon társíthatjátok a kártyákat valamilyen tulajdonságuk alapján, de érdemes a legkézenfekvőbb összefüggéseket keresni, hogy nagyobb eséllyel feleljenek meg a Narrátor által kialakított pároknak. Ha mindenki végzett, vegyétek ki a paravánokat. Hasonlítsátok össze a Narrátor által alkotott párokat a játékosok által kirakottakkal.



FONTOS! A többiek nem tudhatják meg idő előtt, hogy milyen párokat hoztok létre, ezért nem beszélhettek róla, és más módon sem utalhattok rá.

A Narrátor ellenőrzi a párokat

A Narrátor átteszi a jelölőkockákat a táblájáról az asztalon levő megfelelő kártyákra. Javasoljuk, hogy ezt párról párra haladva tegye, ami megkönnyíti a pontok összeszámolását, ugyanakkor lehetőséget ad neki, hogy elmondja, mi alapján hozta létre a párt. **(Nem kötelező eleme a fordulónak, de érdekes eszmecserét indíthat el.)** Miközben a Narrátor egy-egy pár jelölőkockáit a kártyákra helyezi, ellenőrzi, hogy rajta kívül más is kirakta-e ugyanazt a párt, és ha igen, pontot ad érte. (Nem kell figyelembe venni, hogy a játékos ugyanolyan színű kockával jelölte-e ki a párt, mint a Narrátor, elég, ha ugyanazt a párt jelölte.) Mindenki, aki a Narrátoréval megegyező párt jelölt meg, 1 pontot kap. A játékosok tegyék mindenki számára látható helyre az elnyert zsetonokat.

FONTOS! A megszerzett zsetonokat a forduló végéig a táblák előtt kell hagyni. Ezek segítségével lehet meghatározni a Narrátornak járó pontokat.

A játékosok pontozása után össze kell számolni a Narrátornak járó pontokat:

- Ha egy játékos csak 1 a Narrátoréval azonos párt jelölt meg, vagy egyet sem, a Narrátornak nem jár pont.
- Ha a játékosnak 2 vagy 3 a Narrátoréval azonos párja van, a Narrátor 1 pontot kap.
- Ha a játékos a Narrátor mind a 4 párját eltalálta, a Narrátor 2 pontot kap.

Egyforma párok	A Narrátornak járó pontok
0–1	0
2–3	1
4	2

Példák a pontozásra:

Anna, Kornél, Bori és Béla játszanak. Ebben a fordulóban Anna a Narrátor, és titokban ezeket a párokat választotta:

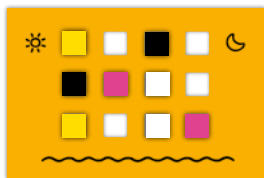
A hangyász a hangyával van párban, mert... felfalja.
A szúnyog és a szitakötő, mert mindkettő rovar.
A varjú és a flamingó, mert mindkettő madár.
Az orrszarvú és a zsiráf, mert mindketten Afrikában élnek és jó nagyok.

Nézzük, milyen párokat rakott ki a többi játékos!



1

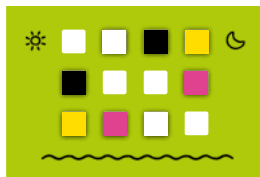
Itt vannak Kornél páirjai:



Kornél ugyanazt a négy párt rakta ki, mint Anna. Így Kornél **4 pontot** kap.

2

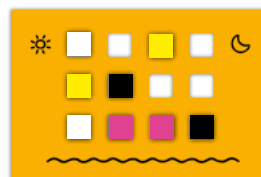
Bori másképpen gondolkodott:



Sajnos az ő páirjai közül csak egy (a *hangya* és *hangyász*) volt azonos a Narrátoréval, így Bori csak **1 pontot** kap.

3

Béla ezeket a párokat választotta:

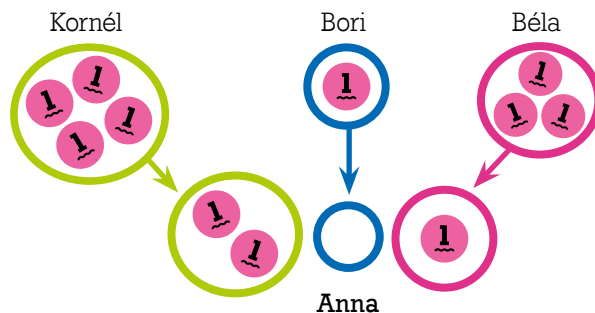


Bélának 3 egyforma párja van Annával (*hangya* és *hangyász*, *szúnyog* és *szitakötő*, *varjú* és *flamingó*), így Béla **3 pontot** kap.

Most Anna, a Narrátor pontjait számoljuk össze:

Kornél Anna mind a 4 párját eltalálta, így Anna 2 pontot kap. Bori Anna páirjai közül csak 1-et választott, így Annának ezért nem jár pont. Béla 3-párt talált el Anna páirjai közül, így Annának 1 pont jár.

Így Anna $2 + 0 + 1 = 3$ pontot kap. A forduló ezzel véget ért.



A következő forduló előkészítése

A pontok összeszámolása után a jelölőkockákat le kell venni a táblákról és a kártyákról. A Narrátor átadja a DUOS kártyát a bal oldalon lévő játékosnak. Meg kell fordítani a kártyákat, megváltoztatva a kategóriát, vagy ha már a kártyák mindkét oldala játékba került újabb 12 lapot kell letenni. Kezdődhet a következő forduló.

A játék így folytatódik, amíg minden játékos kétszer nem volt Narrátor. Dönthettek úgy is, hogy tovább játszottok, vagy nem változtatjátok a kategóriákat. A többit már tudjátok.

A játék befejezése

Az utolsó forduló után össze kell adni a játékosok pontjait. Az nyeri meg a játékot, aki a legtöbb pontot szerezte. Pontegyenlőség esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.



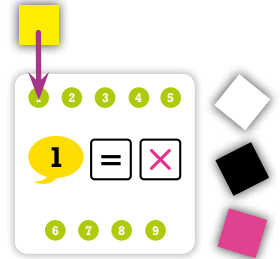
DUOS kétszemélyes változat



Ez a játékvariáns a kooperációra épül, egyforma párokat kell létrehoznotok. A játék 9 fordulóból áll. Ha sikerül 3 vagy 4 azonos párt összeállítani, megnyeritek a fordulót. Ha kevesebb közös párt hoztok össze (egyet, kettőt vagy semennyit), akkor a forduló vereséggel zárul. 9 forduló után az értékelő tábla segítségével ítéldhetitek meg a teljesítményeteket.

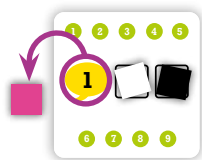
A játék előkészítése

Vegyetek elő 12 kártyát, és tegyék le az asztalra ugyanúgy, mint az alapjátékban. A **DUOS kártyát** helyezték el a kártyák közelében a kétszemélyes játék ábrájával felfelé, rakjátok rá a 3 jelölőkockát (1 rózsaszínt, 1 fehéret, 1 feketét). Jelöljétek az aktuális forduló számát a kártyán lévő számsávon. Tegyetek le egy-egy játéktáblát és paravánt, és 8 (4 pár) jelölőkockát.



A kétszemélyes játék menete

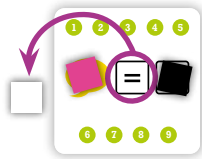
Ez a játékvariáns az együttműködésre épül. Akárcsak az alapjátékban, itt is 4 párt kell kiraknotok a játéktáblán. Megegyező párokat kell létrehoznotok, anélkül, hogy kommunikálnátok egymással. Minden fordulóban csak 3 vagy 4 egyforma pár után jár pont. Minél több fordulóban igyekezzetek pontot szerezni. A DUOS kártyának a kétszemélyes játékhoz szolgáló oldalát kell használni. Minden fordulóban 3 féle extra akcióra nyílik lehetőség, de mindkét játékos egy forduló során csak EGYETLEN extra akciót hajthat végre, és azoknak mindenképpen KÜLÖNBÖZNIÜK KELL egymástól. A 3 akció:



• SZÓ

Ha ezt az akciót választod, vedd el a **rózsaszín** jelölőt a DUOS kártyáról, majd mondj egy SZÓt, de csak egyetlen egyet, amely segíthet egyforma párt létrehoznotok.

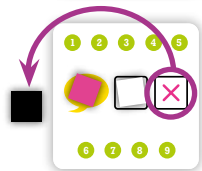
Például, ha azt mondd, *rovar*, könnyebb lesz a párosítás.



• IGEN!

Ez az akció megmutatja a pár egyik kártyáját. Vedd el a **fehér** jelölőt a DUOS kártyáról, és tedd le a kiválasztott kártyára.

Például, ha a fehér jelölőt a *darazs* ábrázoló kártyára rakod, az azt jelenti, hogy IGEN!, a darázs az egyik pár tagja.



• NEM!

Az előző akció fordítottja, megmutatja, hogy melyik kártyát nem használtad fel a párok kialakítása során. Vedd el a **fekete** jelölőt a DUOS kártyáról, és tedd le a kiválasztott kártyára.

Például, ha a fekete jelölőt a *vízilóra* rakod, azt jelenti, hogy NEM!, a *víziló* nem tagja egyik párnak sem.

Minden forduló után tegyék vissza az eltávolított jelölőket a DUOS kártyára, hogy újra felhasználhassátok azokat.

Pontozás

Ha mindketten kiraktátok a 4 párt, vegyék el a paravánokat, és hasonlítsátok össze a két táblát.

- Ha 3 vagy 4 azonos párt sikerült összeállítani, megnyertétek a fordulót, és kaptok 1 pontot.
- Ha csak 2 közös párt hoztatok össze, ebben a fordulóban nem kaptok pontot.

Ha kész vagytok a pontozással, akkor fordítsátok meg a kártyákat vagy tegyék le újakat, és jöhet a következő forduló. 9 forduló után véget ér a játék. Számoljátok össze a szerzett pontokat és értékeljétek az elért eredményt az alábbiak szerint:

0 pont: Nem az igazi, próbáljátok meg újra!

1 pont: Ennél jobban is mehetne!

2 pont: Látni a fényt az alagút végén.

3 pont: Kezdték bejelönni.

4 pont: Jó eredmény!

5 pont: Ez igen!

6 pont: Kiváló!

7 pont: Fantasztikusak vagytok!

8 pont: Rendkívüli! Két rokonlélek!

9 pont és több: Hihetetlen! Gondolatolvasók vagytok.

Kedves Vásárlónk! Játékainkat mindig gondosan állítjuk össze, de ha mégis hiányozna valami, amiért elnézést kérünk, jelezze e-mailben a következő címen: info@kekakra.hu. Ne felejtse el megadni a nevét, a pontos címet (irányítószám, település, utca, házszám, emelet, ajtó), valamint azt, hogy mi hiányzik.