



Niklas Gestrin & Markus Tangring



Beata Batorska

DUOS

Dinge & Tiere

DUOS ist ein Partyspiel, bei dem ihr Paare bildet, die für euch intuitiv zusammenpassen. Dabei wählt ihr in jeder Runde 4 Paare aus 12 zufällig gezogenen Karten aus, die hoffentlich mit den Paaren des „Ansagers“ übereinstimmen. Klingt einfach? Mal sehen, wie gut euch das gelingt.

Inhalt:



116 doppelseitige Karten



1 DUOS-Karte



6 Spielertableaus
und Sichtschirme



2 Schachteln
für Marker und Chips

1 5 10

53 Punktechips



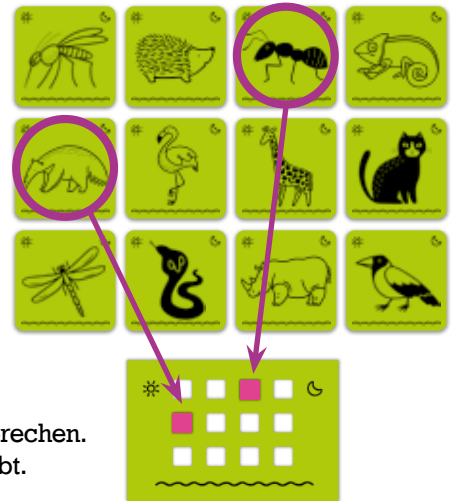
48 Holzmarker

GRANNA

HUCH!

Paare auswählen

Schau dir die 12 Karten auf dem Tisch genau an und wähle verborgen 4 Kartenpaare aus. Markiere deine Paare auf dem Spielertableau hinter deinem Sichtschirm. Dazu setzt du 2 Marker derselben Farbe an den Stellen deines Tableaus ein, die der Position der Karten auf dem Tisch entsprechen. Wähle diese Paare intuitiv und nach deinen spontanen Assoziationen aus. Du versuchst dabei, möglichst dieselben Paare zu wählen wie der Ansager. Wenn alle ihre Wahl getroffen haben, nehmt ihr die Sichtschirme weg und vergleicht eure Paare mit denen des Ansagers.



WICHTIG! Bei der Auswahl der Paare dürft ihr nicht miteinander sprechen. Versucht keine Hinweise zu geben, welche Paare ihr gewählt habt.

Der Ansager überprüft Paare

Bist du gerade in der Ansager-Rolle, legst du – wenn alle mit der Auswahl ihrer Paare fertig sind – deine Holzmarker vom Board direkt auf die ausgewählten Karten. Es empfiehlt sich, das Paar für Paar zu machen. Das vereinfacht die Punktwertung und du kannst den anderen erklären, warum du dich für ein bestimmtes Paar entschieden hast. **(Du musst nichts erklären, aber dadurch können spannende Diskussionen entstehen!)** Während du die Marker auf die Karten legst, prüfst du für jedes Paar, wer dieselbe Kombination gewählt hat. Du verteilst jeweils 1 Punkt für eine Übereinstimmung mit deiner Kombination. (Dabei spielt die Farbe der Marker keine Rolle. Sondern nur, ob das gleiche Paar gewählt wurde.) Legt eure erzielten Punktechips jeweils vor euch für alle sichtbar aus.

WICHTIG! Lasst die soeben gewonnenen Punkte noch getrennt von den restlichen Punkten liegen. Sie werden noch benötigt, um die Punkte zu ermitteln, die der Ansager erhält.

Nachdem alle ihre Punkte erhalten haben, prüft der Ansager, wie viele Punkte er gewinnt – und zwar für jeden Spieler einzeln:

- 0 Punkte, wenn kein oder nur 1 Paar gleich ist.
- 1 Punkt, wenn 2 oder 3 Paare gleich sind.
- 2 Punkte, wenn alle 4 Paare gleich sind.

Wie viele gleiche Paare?	Punkte für Ansager
0-1	0
2-3	1
4	2

Beispiel für die Wertung:

Anna, Bruno, Claudia und David spielen. Anna hat gerade die Ansager-Rolle und wählt geheim die folgenden Paare:

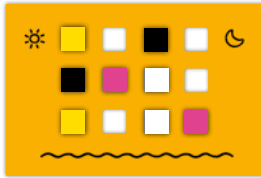
Ameise und *Ameisenbär*, weil sie eine Nahrungskette bilden.
Stechmücke und *Libelle*, weil beides Insekten sind.
*Kräh*e und *Flamingo*, weil beides Vögel sind.
Nashorn und *Giraffe*, weil beide groß sind und in Afrika leben.

Die anderen haben geheim folgende Paare gewählt:



1

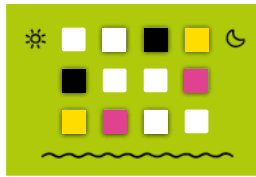
Hier sind Brunos Paare:



Bruno hat die gleichen 4 Paare wie Anna gewählt!
 Bruno erhält **4 Punkte**.

2

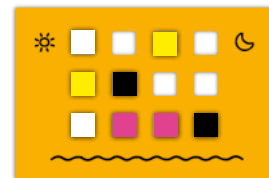
Claudia hatte andere Ideen:



Anna und Claudia haben leider nur 1 identisches Paar (*Ameise* und *Ameisenbär*).
 Claudia erhält nur **1 Punkt**.

3

David hat sich für diese Paare entschieden:



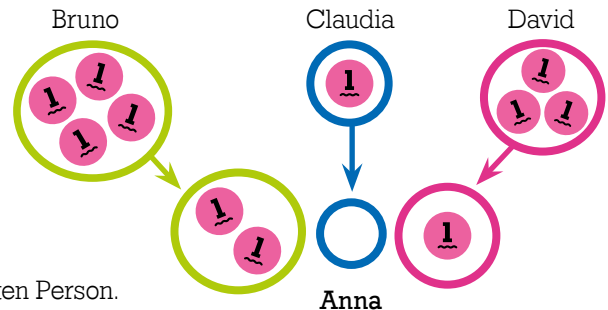
David und Anna haben 3 gleiche Paare (*Ameise* und *Ameisenbär*, *Kräh*e und *Flamingo*, *Stechmücke* und *Libelle*).
 Deshalb erhält David **3 Punkte**.

Jetzt erhält Anna (als Ansager) ihre Punkte:

Bruno hat alle 4 Paare genau wie Anna gewählt, dafür erhält sie 2 Punkte. Claudia und Anna haben nur 1 Übereinstimmung, dafür bekommt Anna leider 0 Punkte. David und Anna haben 3 gleiche Paare, dafür erhält Anna 1 Punkt.

Insgesamt erhält Anna also $2 + 0 + 1 = 3$ Punkte.

Die Ansager-Rolle wechselt im Uhrzeigersinn zur nächsten Person.



Bevor es weitergeht

Nach der Punktwertung entfernt ihr die Marker von den Spielertableaus und den Karten. Die DUOS-Karte, und damit die Ansager-Rolle, geht nach links zu nächsten Person weiter. Dreht die 12 Karten um (dadurch wechselt die Kategorie) oder – wenn ihr beide Seiten schon gespielt habt – legt 12 neue Karten aus. Nun könnt ihr weiterspielen.

Das Spiel dauert so lange, bis jeder zweimal Ansager war. Wenn ihr wollt, könnt ihr weitere Runden spielen. Es sollte aber jeder gleich oft Ansager sein. Ihr dürft die gleiche Kategorie auch in der nächsten Runde beibehalten, wenn euch das besser gefällt.

Spielende

Nach der letzten Runde zählen alle ihre gesammelten Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand wird der Sieg geteilt.



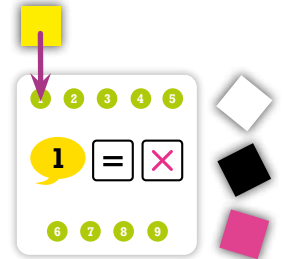
DUOS für 2 Spieler



Zu zweit spielt ihr kooperativ: Euer Ziel ist es, gleiche Paare zu bilden. Ihr spielt 9 Runden. Immer wenn ihr 3 oder 4 Übereinstimmungen habt, gewinnt ihr die Runde! Bei 2 oder weniger identischen Paaren, verliert ihr die Runde. Nach 9 Runden vergleicht ihr euer Ergebnis mit der Tabelle.

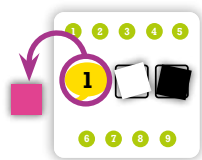
Spielvorbereitung

Mischt die Karten und legt 12 davon wie im Standardspiel in einem 4x3-Raster in der Tischmitte aus. Die **DUOS-Karte** kommt mit der 2-Spielerseite (weiße Seite) und 3 Holzmarkern (1 pink, 1 weiß, 1 schwarz) daneben. Markiert eure aktuelle Runde auf der Rundenleiste der Karte mit einem gelben Marker. Wie im Standardspiel nehmt ihr beide ein Spielertableau, einen Sichtschirm und 2 Holzmarker jeder Farbe.



Spielablauf für 2

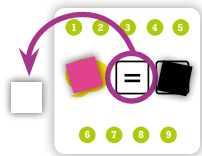
Wie gewohnt, wählt jede Person für sich hinter dem Sichtschirm 4 Paare. Da ihr kooperativ spielt, wollt ihr beide dieselben Paare markieren. Natürlich ohne miteinander zu sprechen! Habt ihr 3 oder 4 übereinstimmende Paare, erhaltet ihr in dieser Runde 1 Punkt. Die 2-Spielerseite auf der DUOS-Karte ermöglicht euch **3 zusätzliche Aktionen**, mit denen ihr euch Hinweise geben könnt. Jeder von euch beiden kann pro Runde nur 1 dieser Aktionen wählen. Ihr dürft nicht dieselbe Aktion wählen. Die 3 Aktionen sind:



• WORT

Sage ein **WORT** als Hinweis für die andere Person. Entferne den **pinkfarbenen** Marker von der DUOS-Karte (somit kann die andere Person diese Aktion nicht mehr wählen).

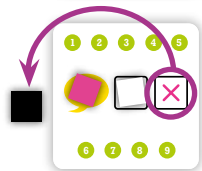
Beispiel: Du sagst das Wort *Insekt*. Hoffentlich sorgt der Hinweis dafür, dass ihr das gleiche Paar wählt!



• JA!

Weise auf eine Karte hin, die du für eines deiner Paare ausgewählt hast. Nimm den **weißen** Marker von der DUOS-Karte und lege ihn auf die ausgewählte Karte.

Beispiel: Du legst den **weißen** Marker auf die Karte mit der *Wespe*. Damit zeigst du, dass eines deiner Paare eine *Wespe* enthält.



• NICHT!

Weise auf eine Karte hin, die in keinem deiner Paare vorkommt. Entferne den **schwarzen** Marker von der DUOS-Karte und lege ihn auf diese Karte.

Beispiel: Du legst den **schwarzen** Marker auf die Karte mit dem *Nashorn*. Damit zeigst du, dass diese Karte **NICHT!** in einem deiner vier Paare enthalten ist.

Nach jeder Runde legt ihr alle verwendeten Marker wieder zurück auf die DUOS-Karte. Alle 3 Aktionen stehen euch in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

Punktwertung

Nachdem ihr beide jeweils eure 4 Paare gewählt habt, entfernt die Sichtschirme und vergleicht eure Auswahl.

- Habt ihr 3 oder 4 übereinstimmende Paare, gewinnt ihr die Runde und erhaltet 1 Punkt.
- Habt ihr nur 2 oder weniger Übereinstimmungen bei den Paaren, verliert ihr die Runde und erhaltet keinen Punkt.

Dann dreht ihr die Karten um oder tauscht sie aus, um die nächste Runde zu starten. Das Spiel endet nach neun Runden. Wie erfolgreich ihr wart, könnt ihr hier sehen:

0 Punkte: Pech gehabt, versucht es nochmal!

1 Punkt: Das könnt ihr besser!

2 Punkte: Da ist Licht am Ende des Tunnels.

3 Punkte: Langsam habt ihr es raus!

4 Punkte: Gut gemacht!

5 Punkte: Sehr gut!

6 Punkte: Ausgezeichnet!

7 Punkte: Fantastisch!

8 Punkte: Wahnsinn! Ihr seid seelenverwandt.

9 Punkte und mehr: Unglaublich! Das ist Telepathie.

Liebe Kundin, lieber Kunde, unsere Spiele werden mit großer Sorgfalt verpackt. Sollten dennoch Teile fehlen (wofür wir uns im Voraus entschuldigen), sendet bitte eine E-Mail an info@hutter-trade.com. Bitte gebt euren Namen und die vollständige Adresse (Straße, Hausnummer, PLZ, Ort, Land) an und schreibt uns, welches Teil fehlt.