



dn up

REGLER

INDHOLD

40 kort • 4 oversigtskort

MÅLET I SPILLET

Vær den første til at slippe af med alle dine kort.
Læg kortene foran dig og håb, at dine modstandere ikke spiller et bedre sæt, før det er din tur igen!

OPSÆTNING

Fjern kort fra bunken afhængigt af antallet af spillere:

- ▶ **5 spillere:** Ingen kort fjernes (brug alle kort i bunken).
- ▶ **4 spillere:** Fjern alle kort med symbolet ☹️.
- ▶ **3 spillere:** Fjern alle kort med symbolerne 😊 og ☹️.
- ▶ **2 spillere:** Brug reglerne for 2 spillere på bagsiden af dette ark.

Giv hver spiller et oversigtskort.

SÅDAN SPILLES EN RUNDE

Før hver runde blandes bunken, og derefter **deles alle kortene** ud til spillerne. Når alle kortene er delt ud, tager hver spiller de kort, der ligger foran dem, **uden at vise dem til de andre spillere**. Du må sortere kortene på din hånd, som du ønsker, når som helst under spillet, men du må ikke vende kortene på din hånd; de skal vende med samme kant opad, som da du tog dem op på hånden.

FORSIDEN AF KORTENE

- Aktive værdi
- Påmindelse om inaktive værdi
- Symbol til opsætningen
- Inaktiv værdi

KORTSÆT

Et sæt består af **et eller flere kort med samme aktive værdi**. Værdien af et sæt er lig med den aktive værdi. **Størrelsen** af et sæt bestemmes af antallet af kort, det indeholder.

Eksempel:

Dette sæt har en værdi på 3 og en størrelse på 4.



Spilleren med kortet med værdien 1/5 og symbolet ★ **starter runden**. Spillerne spiller derefter på skift med uret, indtil runden er slut.

I din tur skal du **udføre følgende trin**:

- 1 KASSÉR** ethvert sæt foran dig (spillet i din forrige tur). Kasserede kort lægges med billedsiden nedad i en fælles bunke ved siden af spilleområdet.
- 2 Udfør NØJAGTIGT ÉN** af disse fire **HANDLINGER**:
 - A Spil** et sæt kort ved at lægge det foran dig; eller
 - B Føj 1** kort til et sæt foran en modstander; eller
 - C Tag** det sæt kort, der ligger foran en modstander; eller
 - D Vend** alle kortene på din hånd.

Turen går derefter videre til spilleren til venstre.

Gylden regel: Når du tager kort fra bordet, **skal du altid dreje dem 180 grader**, når du tager dem op på din hånd (og placerer dem, som du ønsker). Den inaktive værdi bliver den aktive værdi og omvendt. **Det er en dnup!**

A

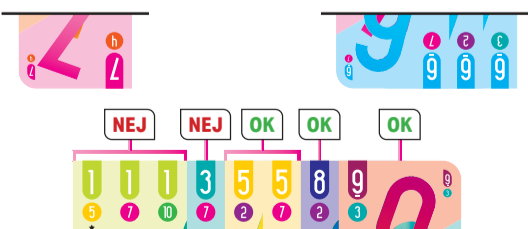
SPIL ET SÆT KORT VED AT LÆGGE DET FORAN DIG



Spil et sæt kort fra din hånd foran dig. Hvis en anden spiller allerede har et sæt af **samme størrelse** som det, du ønsker at spille, skal dit sæt have en **højere værdi** . I dette tilfælde skal den anden spiller returnere alle kortene fra sit sæt til sin hånd (og vende hvert kort, mens han gør det).

Bemærk: Når du spiller et sæt, behøver du ikke at spille alle kort i din hånd, der matcher **værdien** af det pågældende sæt.

EKSEMPEL



I dette spil for 3 spillere ligger der allerede et sæt med 1 kort med værdien 7 og et sæt med 3 kort med værdien 6 på bordet.

- Du må kun spille et sæt med 1 kort, hvis dets værdi er større end 7.
- Du må kun spille et sæt med 3 kort, hvis dets værdi er større end 6.
- Du må spille et sæt af enhver anden størrelse (2, 4, 5 osv.) usæst værdi.



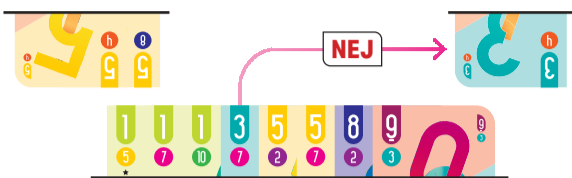
B FØJ 1 KORT TIL ET SÆT FORAN EN MODSTANDER



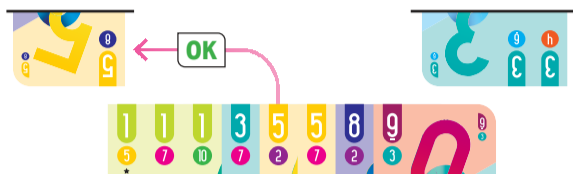
Du må spille præcis 1 kort fra din hånd og føje det til et sæt, der ligger foran en modstander, efter følgende regler:

- ▶ Værdien af det spillede kort skal **matche** værdien af det sæt, det føjes til.
- ▶ Hvis det sæt, du føjer dit kort til, nu har samme størrelse som et andet sæt på bordet, skal værdien af det sæt, du føjer til, være større end værdien af det andet sæt. Spilleren med sættet med den lavere værdi skal tage sit sæt tilbage på hånden (og vende hvert kort, mens han gør det).

EKSEMPEL



Du kan ikke føje et kort med værdien 3 til det sæt, der allerede ligger på bordet, fordi det resulterende sæt ville være på størrelse 2 og ville komme i konflikt med et andet sæt på størrelse 2, der har en større værdi (5).



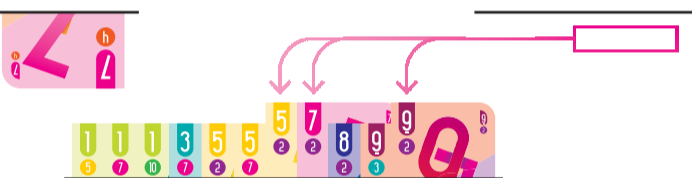
Du kan føje et kort med værdien 5 til det sæt, der allerede ligger på bordet, fordi dette nye sæt med størrelsen 2 vil have en større værdi end det eksisterende sæt (der indeholder to kort med værdien 3). Disse to 3'ere returneres til deres ejers hånd (som skal rotere dem, så de bliver kort med værdierne 4 og 6).

C TAG ET SÆT KORT FORAN EN MODSTANDER



Tag et sæt kort, der ligger foran en modstander, og fjern det til din hånd (vend hvert kort, mens du gør det).

EKSEMPEL



Du tager sætterne med 2'ere fra bordet og roterer kortene, når du tager dem op på hånden (så de bliver kort med værdierne 5, 7 og 9).

D ROTÉR ALLE KORTENE PÅ DIN HÅND



Denne handling indebærer blot at rotere alle kortene i din hånd og bytte deres aktive og inaktive værdier.

EKSEMPEL



RUNDEN SLUTTER

Den første spiller, der spiller det/de sidste kort fra sin hånd, **vinder 2 point** og **spiller ikke mere** i denne runde. Spillerens kort forbliver dog foran ham/hende i en runde, før de kasseres (når det ville have været denne spillers næste tur). Hvis et sæt med højere værdi slår dem i denne runde, kasseres disse kort blot.

Den anden spiller, der spiller sit/sine sidste kort, **vinder 1 point**, og runden slutter straks.

SPILLETS AFSLUTNING

Den første spiller, der får **4 eller flere point**, vinder straks spillet.

SPIL MED 2 SPILLERE

Opsætning: Fjern alle kortene med symbolerne ☹️, 😊 og 😐.

Hver spiller lægger 2 oversigtskort af samme farve foran sig, som vist til højre.

Før hver runde blandes kortene og gives ud til spillerne.

Hver spiller tager **to ture i træk**:

- ▶ Første runde for spilområde 1;
- ▶ Og derefter anden runde for spilområde 2.

I hver af disse ture skal du kassere alle sæt i det tilhørende spilområde og derefter udføre en handling.

En spiller kan have op til to sæt foran sig: ét i hvert spilområde.

Da et sæt kan være i konflikt med ethvert andet sæt af samme størrelse på bordet, **kan dine sæt være i konflikt med sæt, der tilhører enten dig eller din modstander.**

Undtagelse: Spilleren med kortet med symbolet ★ starter runden med **kun én tur** og bruger sit spilområde 2 (til venstre).

Når en spiller har spillet det eller de sidste kort fra sin hånd, **vinder vedkommende straks runden. Den første spiller, der vinder 2 runder, vinder spillet.**

