



VIDEO NÁVOD

# dnup

## PRAVIDLA

### HERNÍ KOMPONENTY

40 karet • 5 přehledových karet • 16 žetonů písmen • pravidla

### CÍL HRY

**Bud'te první, kdo se zbaví všech svých karet.**  
**Vyložte sadu svých karet před sebe a doufejte, že vaši soupeři nevyloží lepší sadu před vaším dalším tahem!**

### PŘÍPRAVA HRY

Odstraňte určité karty z balíčku dle počtu hráčů:

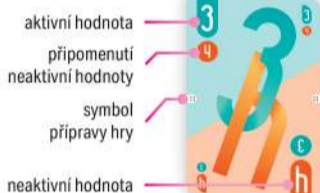
- ▶ **5 hráčů:** Neodstraňujte žádné karty (použijte všechny karty v balíčku).
- ▶ **4 hráči:** Odstraňte všechny karty se symbolem ☹.
- ▶ **3 hráči:** Odstraňte všechny karty se symbolem ☺ a ☹.
- ▶ **2 hráči:** Řiďte se pravidly pro hru 2 hráčů na druhé straně těchto pravidel.

Všichni hráči si vezmou přehledovou kartu.

### HERNÍ KOLO

Před každým kolem zamíchejte balíček a poté rozdejte hráčům **všechny karty**. Jakmile je rozdáte, každý hráč si vezme karty, které má před sebou, **aniž by je ukázal ostatním hráčům**. Karty v ruce si můžete **kdykoli během hry** přeuspořádat, ale **žádné nesmíte otáčet**; musí v ruce zůstat orientované tak, jak jste si je vzali.

PŘEDNÍ STRANA KARTY



SADY KARET



Sada se skládá z **jedné nebo více karet se stejnou aktivní hodnotou**. **Hodnota sady** je rovna aktivní hodnotě. **Velikost sady** je určena počtem karet, které obsahuje.

*Příklad:*  
 Tato sada má hodnotu 3 a velikost 4.



**Kolo začíná** hráč s kartou s hodnotou 1/5, na které je symbol ★. Hráči se pak střídají ve směru hodinových ručiček, dokud kolo neskončí.

Ve svém tahu **musíte provést následující kroky**:

- 1 ODHODĚTE** jakoukoli sadu, která je před vámi (kterou jste vyložili během svého předchozího tahu). Odhozené karty jsou umístěny lícem dolů do společné hromádky mimo herní plochu.
- 2** Proved'te **PŘESNĚ JEDNU** z těchto čtyř **AKCÍ**:
  - A Vložte** sadu karet tak, že ji umístíte před sebe.
  - B Přidejte** 1 kartu k sadě před soupeřem.
  - C Vezměte** si sadu karet, která je před soupeřem.
  - D Otočte** všechny karty ve své ruce.

Na řadě je pak hráč po vaší levici.

**Zlaté pravidlo:** Karty brané ze stolu **musíte vždy otočit o 180 stupňů**, když si je přidáváte do ruky (a můžete si je přeskupit, jak chcete). Neaktivní hodnota se stane aktivní hodnotou a naopak.  
**To je dnup!**

### A VYLOŽTE SADU KARET PŘED SEBE



Vyložte sadu karet z ruky před sebe. Pokud však jiný hráč již má **sadu stejné velikosti**, jako je ta, kterou chcete vyložit, musí mít vaše sada **vyšší hodnotu**. V takovém případě musí druhý hráč vrátit všechny karty ze své sady zpět do své ruky (každou kartu přitom otočí).

**Poznámka:** Když vykládáte sadu, nemusíte vyložit ze své ruky všechny karty, které odpovídají **hodnotě** dané sady.

PŘÍKLAD:



V této hře 3 hráčů je na stole již vyložena sada o jedné kartě s hodnotou 7 a sada se třemi kartami s hodnotou 6.

- Můžete vyložit sadu o jedné kartě pouze tehdy, pokud je její hodnota vyšší než 7.
- Můžete vyložit sadu se třemi kartami pouze tehdy, pokud je její hodnota vyšší než 6.
- Můžete vyložit sadu jakékoli jiné velikosti (2, 4, 5 atd.) bez ohledu na hodnotu.



## B PŘIDEJTE 1 KARTU K SADĚ PŘED SOUPEŘEM



Můžete **vyložit přesně 1 kartu** ze své ruky a přidat ji k sadě umístěné **před soupeřem**, a to podle těchto pravidel:

- ▶ Hodnota vyložené karty musí odpovídat **hodnotě sady**, ke které je přidána.
- ▶ Pokud sada, ke které přidáváte kartu, dosáhne stejné velikosti jako jiná sada na stole, musí být hodnota sady, ke které přidáváte kartu, **vyšší než hodnota té druhé sady**. Hráč s touto sadou s nižší hodnotou ji musí vrátit do své ruky (přitom každou kartu otočí).



Nemůžete přidat kartu s hodnotou 3 k sadě, která je již na stole, protože výsledná sada by měla velikost 2 a byla by v konfliktu s jinou sadou velikosti 2, která má vyšší hodnotu (5).

PŘÍKLAD:



Můžete přidat kartu s hodnotou 5 k sadě, která je již na stole, protože tato nová sada velikosti 2 bude mít vyšší hodnotu než existující sada (obsahující dvě karty s hodnotou 3). Tyto dvě trojky se vrátí do ruky jejich majitele (který je musí otočit, čímž se z nich stanou karty s hodnotami 4 a 6).

## C VEZMĚTE SI SADU KARET PŘED SOUPEŘEM



VeźmĚte sadu karet umístĚnou pĚd soupeřem a pĚdĚjte si ji do ruky (přitom každou kartu otočte).

PŘÍKLAD:



VeźmĚte sadu dvojek ze stolu a karty pĚi pĚidávánĚ do ruky otočte (čĚmž se z nich stanou karty s hodnotami 5, 7 a 9).

## D OTOČTE VŠECHNY KARTY VE SVĚ RUCE



Tato akce jednoduše znamená otočení všech karet ve vaší ruce, čímž si prohodí svou aktivní a neaktivní hodnotu.

PŘÍKLAD:



## KONEC KOLA

**První hráč**, který vyloží poslední kartu (nebo karty) ze své ruky, **vyhrává 2 žetony písmen** a již v tomto kole **neprovádí žádné další tahy**. Jeho karty však zůstávají před ním **jedno** další kolo, než jsou odhozeny (v momentě, kdy by byl opět na tahu).

Pokud je v průběhu tohoto kola porazí sada s vyšší hodnotou, jsou tyto karty odhozeny. **Druhý hráč**, který vyloží své poslední karty, **vyhrává 1 žeton písmen** a kolo okamžitě končí.

## KONEC HRY

První hráč, který získá **4 nebo více žetonů písmen**, okamžitě **vyhrává hru**. 

## HRA 2 HRÁČŮ

**Příprava:** Odstraňte všechny karty se symbolem ☹️, 😊 a 😄.

Každý hráč si před sebe položí 2 přehledové karty stejné barvy, jak je znázorněno vpravo.

Před každým kolem zamíchejte karty a rozdejte je všechny mezi hráče.

Každý hráč provádí **dva po sobě jdoucí tahy**:

- ▶ jeden pro herní oblast 1;
- ▶ poté druhý pro herní oblast 2.

V každém z těchto tahů odhodte libovolnou sadu v příslušné herní oblasti a poté proveďte 1 akci.

Hráč může mít před sebou až dvě sady: jednu v každé herní oblasti.

Jelikož se sada může dostat do konfliktu s jakoukoli jinou sadou stejné velikosti na stole, **vaše sady mohou být v konfliktu se sadami patřícími vám nebo vašemu soupeři**.

**Výjimka:** Hráč s kartou se symbolem ★ začíná kolo pouze jedním tahem, a to s použitím své herní oblasti 2 (po své levici).

Když hráč vyloží poslední kartu (karty) ze své ruky, okamžitě **vyhrává kolo**. **První hráč, který vyhraje 2 kola, vyhrává hru**.

