



VIDEOSÄÄNNÖT

# dnpup

SÄÄNNÖT

## SISÄLTÖ

40 korttia • 5 apukorttia • 16 kirjainmerkkiä • tämä sääntökirja

## PELIN TAVOITE

Tavoitteena on päästä korteistaan eroon ensimmäisenä. Pelaaja asettaa korttisarjoja eteensä ja toivoo, ettei vastustaja saa parempaa sarjaa ennen seuraavaa vuoroaan.

## PELIVALMISTELUT

Pakasta poistetaan kortteja pelaajien lukumäärän mukaan:

- ▶ **5 pelaajaa:** yhtään korttia ei poisteta (kaikki pakan kortit ovat käytössä).
- ▶ **4 pelaajaa:** kaikki kortit, joissa on ☹️, poistetaan.
- ▶ **3 pelaajaa:** kaikki kortit, joissa on ☹️ tai 😊, poistetaan.
- ▶ **2 pelaajaa:** käytössä ovat tämän lehtisen toisella puolella olevat 2 pelaajan säännöt.

Kukin pelaaja ottaa itselleen apukortin.

## KIERROKSEN PELAAMINEN

Ennen kutakin kierrosta pakka sekoitetaan, ja sitten **kaikki kortit jaetaan** pelaajille. Kun kortit on jaettu, kukin pelaaja ottaa edessään olevat kortit **näyttämättä niitä muille pelaajille**. Kädessä olevat kortit saa järjestää haluamallaan tavalla **milloin tahansa** pelin aikana, mutta **yhtään kädessä olevaa korttia ei saa kääntää** vaan suunnan on pysyttävä samana kuin nostettaessa.

KORTIN ETUPUOLI



KORTTISARJAT



Sarja koostuu **yhdestä tai useammasta kortista, jolla on sama aktiivinen arvo**. Sarjan **arvo** on yhtä kuin aktiivinen arvo. Sarjan **koko** määräytyy siihen kuuluvien korttien lukumäärän perusteella.

*Esimerkki:*

*Tämän sarja arvo on 3 ja koko 4.*



Sen kortin haltija, jossa on arvo 1/5 ja ★, **aloittaa kierroksen**.

Tämän jälkeen pelataan vuorotellen myötöpäiväisessä järjestyksessä kierroksen loppuun saakka.

Vuorollaan kunkin pelaajan **on suoritettava nämä vaiheet**:

- 1 HEITÄ POIS** edessäsi mahdollisesti oleva sarja (edellisellä vuorollasi pelattu). Pois heitetyt kortit asetetaan kuvapuoli alaspäin yhteiseen pinoon pelialueen sivuun.
- Suorita **TASAN YKSI** näistä neljästä **TOIMINNOSTA**:
  - A Pelaa** korttisarja asettamalla se eteesi.
  - B Lisää 1 kortti** vastustajan edessä olevaan sarjaan.
  - C Ota** korttisarja vastustajan edestä.
  - D Käännä** kaikki kädessäsi olevat kortit.

Tämän jälkeen vuoro siirtyy vasemmalla puolella olevalle pelaajalle.

**Kultainen sääntö:** Kun kortteja otetaan pöydältä ja lisätään käteen, **niitä on aina käännettävä 180 astetta** (ja sitten ne voi järjestää haluamallaan tavalla). Passiivisesta arvosta tulee aktiivinen, ja päinvastoin.

**Se on dnpup!**

**A**

### PELAA KORTTISARJIA ASETTAMALLA SE ETEESI



Pelaa korttisarja kädestäsi eteesi. Jos toisella pelaajalla on jo **saman kokoinen sarja**, jonka haluat pelata, oman sarjasi on oltava **arvoltaan korkeampi**. Tässä tapauksessa toisen pelaajan on palautettava kaikki sarjansa kortit käteensä (ja käännettävä ne samalla toisinpäin).

**Huomio:** sarjaa pelattaessa ei ole pakko pelata kaikkia kyseisen sarjan **arvon** mukaisia kortteja kädestään.

ESIMERKKI



Tässä 3 pelaajan pelissä pöydällä on jo yksi 1 kortin sarja, jonka arvo on 7, ja yksi 3 kortin sarja, jonka arvo on 6.

- On sallittua pelata vain sellainen 1 kortin sarja, jonka arvo on korkeampi kuin 7.
- On sallittua pelata vain sellainen 3 kortin sarja, jonka arvo on korkeampi kuin 6.
- On sallittua pelata minkä tahansa muun kokoinen sarja (2, 4, 5, jne.) arvoon katsomatta.

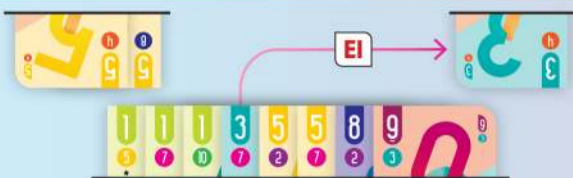


## B LISÄÄ 1 KORTTI VASTUSTAJAN EDESSÄ OLEVAAN SARJAAN

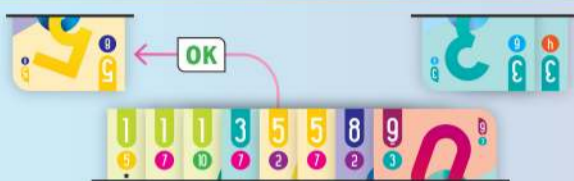


Saat pelata tasan 1 kortin kädestäsi ja lisätä sen vastustajan edessä olevaan sarjaan näitä sääntöjä noudattamalla:

- ▶ Pelatun kortin arvon on **vastattava** sen sarjan arvoa, johon se lisätään.
- ▶ Jos kortin lisäämisen seurauksena sarja on saman kokoinen kuin toinen pöydällä oleva sarja, lisäyksen kohteena olevan sarjan arvon on oltava toisen sarjan arvoa korkeampi. Tällöin arvoltaan alemman sarjan haltijan on palautettava sarjan kortit käteensä (ja käännettävä ne samalla toisinpäin).



Ei ole sallittua lisätä korttia, jonka arvo on 3, pöydällä jo olevaan sarjaan, koska lisäyksen seurauksena sarjan koko olisi 2 ja se olisi ristiriidassa toisen kokoa 2 olevan arvoltaan korkeamman (5) sarjan kanssa.



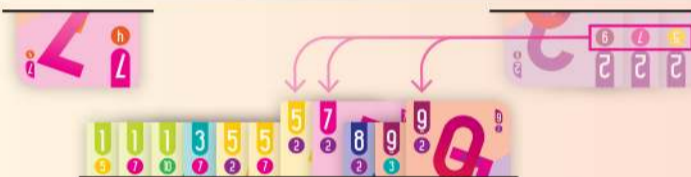
On sallittua lisätä kortti, jonka arvo on 5, pöydällä jo olevaan sarjaan, koska tämä uusi kokoa 2 oleva sarja on arvoltaan korkeampi kuin toinen sarja (jossa on kaksi arvon 3 korttia). Nämä kaksi kolmesta palautuvat haltijansa käteen (ja tämän on käännettävä ne toisinpäin arvoiksi 4 ja 6).

ESIMERKKI

## C OTA KORTTISARJA VASTUSTAJAN EDESTÄ



Ota jonkun vastustajan eteen asetettu korttisarja ja lisää sen kortit käteesi (kääntäen ne samalla toisinpäin).



Pöydällä olevien kakkosten sarja otetaan käteen ja samalla kortit käännetään toisinpäin (jolloin niiden arvoiksi tulevat 5, 7 ja 9).

ESIMERKKI

## D KÄÄNNÄ KAIKKI KÄDESSÄSI OLEVAT KORTIT



Tässä toiminnossa kaikki kädessä olevat kortit vain käännetään ympäri, jolloin niiden aktiiviset ja passiiviset arvot vaihtuvat keskenään.



ESIMERKKI

## KIERROKSEN PÄÄTTYMINEN

**Ensimmäinen pelaaja**, joka pelaa viimeisen kortin tai viimeiset kortit kädestään, **voittaa 2 kirjainmerkkiä** eikä **pelaa enempää vuoroja** tällä kierroksella. Pelaajan kortit jäävät kuitenkin hänen eteensä siihen asti, kunnes hänen seuraava vuoronsa olisi ollut, jolloin ne heitetään pois. Jos arvoltaan korkeampi sarja voittaa ne niiden ollessa edelleen pelissä, ne vain heitetään pois.

**Toinen pelaaja**, joka pelaa viimeisen tai viimeiset korttinsa, **voittaa 1 kirjainmerkin**, jolloin kierros päättyy välittömästi.

## PELIN PÄÄTTYMINEN

Ensimmäinen pelaaja, jolla on **vähintään 4 kirjainmerkkiä**, voittaa pelin välittömästi. 

## 2 PELAAJAN PELI

**Asetukset:** Poistakaa kaikki kortit, joissa on ☹️, 😊 tai ☹️.

Kumpikin pelaaja asettaa 2 samanväristä apukorttia eteensä oikealla esitettyi.

Ennen kutakin kierrosta kortit sekoitetaan ja jaetaan pelaajien kesken.

Kumpikin pelaaja pelaa **kaksi peräkkäistä vuoroa**:

- ▶ yhden pelialueelle 1,
- ▶ ja sitten toisen pelialueelle 2.

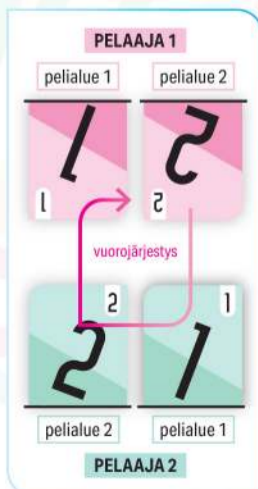
Kummankin vuoron alussa kyseisellä pelialueella mahdollisesti oleva sarja heitetään pois, jonka jälkeen suoritetaan 1 toiminto.

Pelaajalla voi olla enintään kaksi sarjaa edessään, yksi kummallakin pelialueella.

Koska sarja voi joutua ristiriitaan minkä tahansa muun pöydällä olevan sarjan kanssa, **pelaajan sarjat voivat joutua ristiriitaan sekä hänelle itselleen kuuluvien että vastustajalle kuuluvien sarjojen kanssa.**

**Poikkeus:** symbolikortin haltija aloittaa kierroksen **vain yhdellä vuorollaan** ja käyttää pelialuetta 2 (vasemmalla puolellaan).

Kun jompikumpi pelaajista on pelannut viimeisen/viimeiset korttinsa kädestään, hän voittaa kierroksen välittömästi. **Ensimmäisenä 2 kierrosta voittanut pelaaja voittaa koko pelin.**



♣️ KEI KAJINO ♣️ GILLES-ROMAIN FONTENY

Kiitos kaikille pelitestaajille ja tukijoille.

© ASMODOEE GROUP 2026. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN.  
Asmodee Group SAS, 18 rue Jacqueline Auriol,  
78280 Guyancourt - Ranska / www.asmodee.com

Lisätietoja pelistä  