



dnpup

REGLER



VIDEOREGLER

INNEHÅLLER

40 Kort • 5 Spelarhjälpkort • 16 Bokstavsmarker • Denna regelbok

SPELETS MÅL

Var den första att bli av med alla dina kort.
Lägg set med kort framför dig och hoppas att dina motståndare inte spelar ett bättre set innan din nästa tur!

FÖRBEREDELSE

Ta bort kort från kortleken baserat på antalet spelare:

- ▶ **5 spelare:** Inga kort tas bort (använd alla kort i kortleken).
- ▶ **4 spelare:** Ta bort alla kort med symbolen ☹️.
- ▶ **3 spelare:** Ta bort alla kort med symbolerna 😊 och ☹️.
- ▶ **2 spelare:** Använd 2-spelarreglerna på andra sidan av detta ark.

Ge ett spelarhjälpkort till varje spelare.

SPELA EN RUNDA

Blanda kortleken före varje runda och **dela sedan ut alla kort** till spelarna. När utdelandet är klart tar varje spelare korten framför sig till sin hand **utan att visa dem för de andra spelarna**. Du kan ordna om korten i din hand som du vill **när som helst** under spelets gång, men du **får inte rotera några kort i din hand**; de måste förbli i samma riktning som när du tog upp dem.

KORTFRAMSIDA



KORTSET



Ett set består av **ett eller flera kort med samma aktiva värde**. Värdet på ett set är lika med det aktiva värdet. **Storleken** på ett set bestäms av antalet kort den innehåller.

Exempel:

Detta set har värdet 3 och storleken 4.



Spelaren som har kortet med värde 1/5 och symbolen ★ **börjar rundan**. Spelarna tar sedan tur i medurs ordning tills rundan tar slut.

På din tur **måste du utföra följande steg**:

- 1 KASTA** alla set framför dig (som spelades under din föregående tur). Kastade kort placeras med framsidan nedåt i en gemensam hög vid sidan av spelområdet.
- Utför **EXAKT EN** av dessa fyra **HANDLINGAR**:
 - A Spela** ett set kort genom att placera det framför dig; eller
 - B Lägg till 1** kort till ett set framför en motståndare; eller
 - C Ta** ett set kort framför en motståndare; eller
 - D Rotera** alla kort i din hand.

Spelet fortsätter sedan med spelaren till vänster om dig.

Gyllene regel: När du tar kort från bordet **måste du alltid rotera dem 180 grader** när du lägger till dem i din hand (och ordnar om dem som du vill). Det inaktiva värdet blir det aktiva värdet, och vice versa. **Det är en dnpup!**

A

SPELA ETT SET KORT GENOM ATT PLACERA DET FRAMFÖR DIG



Spela ett set kort från din hand framför dig. Men om en annan spelare redan har ett set av **samma storlek** som det du vill spela, måste ditt set ha ett **högre värde**. I det här fallet måste den andra spelaren ta upp alla kort från sitt set till sin hand (och rotera varje kort när de gör det).

Notera: När du spelar ett set behöver du inte spela alla kort på din hand som matchar det setets värde.

EXEMPEL



I detta spel för 3 spelare finns det redan ett 1-korts set med värdet 7 och ett 3-korts set med värdet 6 på bordet.

- Du får bara spela ett 1-korts set om dess värde är större än 7.
- Du får bara spela ett 3-korts set om dess värde är större än 6.
- Du får spela ett set av vilken annan storlek som helst (2, 4, 5, etc.) oavsett värde.



B LÄGG TILL 1 KORT TILL ETT SET FRAMFÖR EN MOTSTÅNDARE



Du får spela **exakt 1 kort** från din hand och lägga till det i ett set som placerats framför en motståndare, enligt dessa regler:

- ▶ Värdet på det spelade kortet måste **matcha värdet** på det set det läggs till.
- ▶ Om ditt kort, genom att lägga till det i ett set, nu har samma storlek som ett annat set på bordet, måste värdet på det set du lägger till vara större än värdet på den andra setet. Spelaren med setet med lägre värde måste ta tillbaka det till sin hand (och rotera varje kort när de gör det).

EXEMPEL



Du kan inte lägga till ett kort med värde 3 till det set som redan ligger på bordet eftersom det resulterande setet skulle vara av storlek 2 och stå i konflikt med ett annat set av storlek 2 som har ett högre värde (5).



Du kan lägga till ett kort med värde 5 till det set som redan ligger på bordet eftersom det här nya setet av storlek 2 kommer att ha ett högre värde än det befintliga setet (som innehåller de två korten med värde 3). Dessa två 3:or återgår till sin ägares hand (som måste rotera dem, vilket gör att de blir kort med värdena 4 och 6).

C TA ETT SET KORT FRAMFÖR EN MOTSTÅNDARE



Ta upp ett set med kort som ligger framför en motståndare till din hand (och rotera varje kort när du gör det).

EXEMPEL



Du tar setet med 2:or från bordet och roterar korten allt eftersom du lägger till dem i din hand (vilket gör att de blir kort med värdena 5, 7 och 9).

D ROTERA ALLA KORT I DIN HAND



Denna handling innebär helt enkelt att du roterar alla kort i din hand och byter deras aktiva och inaktiva värden.

EXEMPEL



SLUTET PÅ RUNDAN

Den **första spelaren** som spelat det sista kortet från sin hand **vinner 2 bokstavsmarker** och **tar inga fler turer** denna runda. Deras kort ligger dock kvar framför dem i ett antal turer innan de kastas (när det skulle ha varit spelarens nästa tur). Om en uppsättning med högre värde slår dem medan de fortfarande är i spel, kastas dessa kort helt enkelt.

Den **andra spelaren** som spelat sitt sista kort **vinner 1 bokstavsmarker** och rundan avslutas omedelbart.

SPELETS SLUT

Den första spelaren som samlat ihop **4 eller fler bokstavsmarker** vinner omedelbart spelet.

2-PERSONERS SPEL

Förberedelser: Ta bort alla kort med symbolerna ☺, ☹ och ☹.

Varje spelare lägger 2 spelarhjälpskort i samma färg framför sig, som det visas till höger.

Innan varje runda blandas korten och sen delas alla kort ut till spelarna.

Varje spelare tar **två turer på rad:**

- ▶ En för spelområde 1;
- ▶ Sedan en för spelområde 2.

För varje tur, kasta alla set i det relaterade spelområdet och utför sedan 1 handling.

En spelare får ha upp till två set framför sig: ett i varje spelområde. Eftersom ett set kan komma i konflikt med vilket annat set som helst av samma storlek på bordet, **kan dina set komma i konflikt med set som tillhör antingen dig eller din motståndare.**

Undantag: Spelaren med kortet med symbolen ★ börjar rundan med endast en tur och använder sitt spelområde 2 (till vänster om sig).

När en spelare har spelat det sista kortet från sin hand vinner de omedelbart rundan. **Den första spelaren som vinner 2 rundor vinner spelet.**

