



# dnup

REGLER

## INNHold

40 Kort • 4 Spillerhjelpkort

## SpilleTS MÅL

**Bli den første til å kvitte deg med alle kortene dine. Legg sett med kort foran deg og håp at dine motstandere ikke legger ned et bedre sett før din neste tur!**

## Oppsett

Fjern kort fra bunken avhenging av antallet spillere:

- **5 spillere:** Ingen kort fjernes (bruk alle kortene i bunken).
- **4 spillere:** Fjern alle kortene med ☹️ symbolet.
- **3 spillere:** Fjern alle kortene med ☺️ og ☹️ symbolene.
- **2 spillere:** Bruk 2-spiller-reglene på den andre siden av dette arket.

Del ut et Spillerhjelpkort til hver spiller.

## Spille EN RUNDE

Før hver omgang, stokke bunken og **alle kortene deles ut** til spillerne. Når utdelingen er fullført, tar hver spiller opp kortene foran seg **uten å vise dem til de andre spillerne**. Du kan **når som helst** endre rekkefølgen på kortene på hånden som du selv ønsker, men du **får ikke rotere dem på hånden din**; de må forbli i den samme orienteringen som da du plukket dem opp.

KORTFORSIDE



KORTSETT

Et sett består av **ett eller flere kort med den samme aktive verdien**. Verdien av et sett er likt med den aktive verdien. **Størrelsen** på settet er bestemt av antallet kort det består av.

*Eksempel:*  
Dette settet har en verdi på 3 og en størrelse på 4.



Spilleren som har kortverdien 1/5, som har symbolet ★ **begynner runden**. Spillerne tar turer med klokken til runden slutter.

I din tur, **må du gjøre disse stegene**:

- 1 FORKAST** ethvert sett som ligger foran deg (lagt ned i en tidligere tur). Forkastede kort legges med bildesiden ned i en felles kastebunke til side for spillområdet.
- 2 Utfør NØYAKTIG ÈN** av disse fire **HANDLINGENE**:
  - A Spill** et sett med kort ved å legge dem foran deg; eller
  - B Legg til 1** kort til et sett foran en motstander; eller
  - C Ta** et sett med kort som ligger foran en motstander; eller
  - D Rotér** alle kortene på hånden din.

Spillet fortsetter så med spilleren til venstre for deg.

**Gyllen regel:** Når du tar kort fra bordet, **må du alltid rotere dem 180 grader** når du tar dem opp på hånden (og legge dem i den rekkefølgen du vil). Den inaktive verdien blir den aktive verdien, og vice versa. **Det er en dnup!**

A

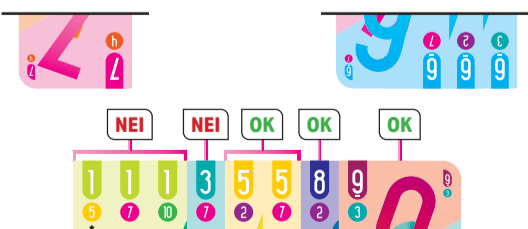
## Spille ET SETT MED KORT VED Å LEGGE DEM FORAN DEG



Legg et sett med kort fra hånden din ned foran deg. Men om en annen spiller allerede har et sett med **samme størrelse** som det du ønsker å spille, må du ha en **høyere verdi**. I så fall må den andre spilleren plukke opp igjen alle kortene i sitt sett til hånden sin (og roterer hvert kort når hen gjør det).

**Merk:** Når du spiller et sett, må du ikke spille alle kortene på hånden som matcher det settets verdi.

EKSEMPEL



I dette spillet med tre spillere er det et 1-kortssett med verdi 7 og et 3-kortssett med verdi 6 allerede på bordet.

- Du kan bare spille et 1-kortssett hvis dets verdi er høyere enn 7.
- Du kan bare spille et 3-kortssett hvis dets verdi er høyere enn 6.
- Du kan spille et sett med en hvilken som helst annen størrelse (2, 4, 5, osv.) uavhengig av verdi.



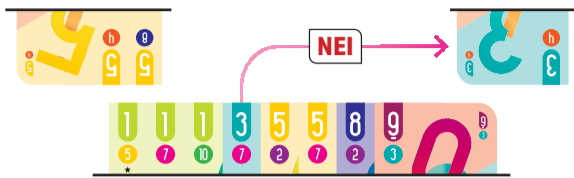
## B LEGG 1 KORT TIL ETT SETT FORAN EN MOTSTANDER



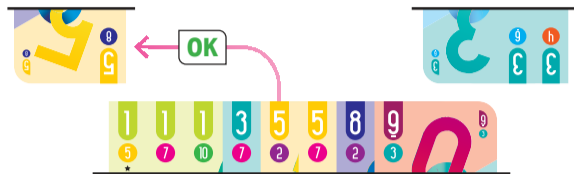
Du kan **spille akkurat 1 kort** fra hånden din og legge det til et sett som ligger **foran en motstander**, følg disse reglene:

- ▶ Verdien av kortet som spilles må **matche verdien** til settet det legges til.
- ▶ Hvis, ved å legge ett kort til et sett, det nå får den samme størrelse som et annet sett på bordet, må verdien av settet du legger kortet til være høyere enn verdien på det andre settet. Spilleren med settet med lavere verdi må plukke kortene tilbake opp på hånden (roterer hver kort ettersom de gjør det).

EKSEMPEL



Du kan ikke legge til et kort med en verdi på 3 til et sett som allerede er på bordet fordi det ville resultere i et sett med en størrelse på 2, som vil havne i konflikt med et annet sett med størrelse 2, som har en større verdi (5).



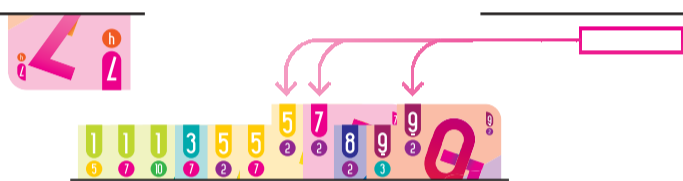
Du kan legge til et kort med verdi 5 til et sett som allerede er på bordet fordi dette nye settets størrelse vil ha en større verdi enn det settet som ligger ute (inneholdende de to kortene med verdi 3). Disse to 3'erne returneres til sin eiers hånd (som må rotere dem, som fører til at deres verdier endres 4 og 6).

## C TA ET SETT MED KORT SOM LIGGER FORAN EN MOTSTANDER



Ta et sett med kort som ligger foran en motstander og legg dem til hånden din (rotér dem når det gjøres).

EKSEMPEL



Du tar settet med 2'ere fra bordet, roterer dem mens du legger dem til hånden din (som gjør at de blir kort med verdiene 5, 7, og 9).

## D ROTÉR ALLE KORTENE PÅ HÅNDEN DIN



Denne handlingen gjør enkelt nok at du roterer alle kortene på hånden din, som gjør de bytter sine aktive og inaktive verdier.

EKSEMPEL



## RUNDESLUTT

**Den første spilleren** som spiller sine siste kort fra hånden sin vinner **2 poeng** og tar ingen flere turer i denne runden. Men, dennes kort blir liggende foran hen i **én** runde før de forkastes.

Hvis et sett med høyere verdi slår settet i løpet av denne runden, blir disse kortene rett og slett forkastet.

**Den andre spilleren** som spiller ut sine siste kort **vinner 1 poeng**, og omgangen slutter umiddelbart.

## SPILLETS SLUTT

Den første spilleren som får **4 eller flere poeng** vinner umiddelbart spillet.

## SPILL MED 2 SPILLERE

**Oppsett:** Fjern alle kortene med disse ☹️, 😊, og 😊 symbolene.

Hver spiller legger 2 Spillerhjelpkort i den samme fargen foran seg, som vist til høyre.

Før hver omgang, stokk kortene og del alle ut til spillerne.

Hver spiller tar **to påfølgende turer**:

- ▶ En for Spillområde 1;
- ▶ Så en annen for Spillområde 2.

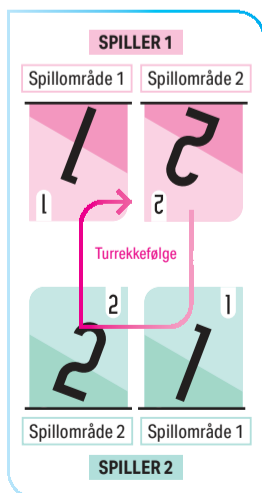
For hver av disse turene, forkast ethvert sett i det pågjeldende Spillområde, og utfør deretter 1 handling.

En spiller kan ha opptil to sett foran seg: ett i hvert Spillområde.

Siden et sett kan være i konflikt med andre sett med samme størrelse på bordet, **kan dine sett være i konflikt med sett som tilhører både deg selv eller din motstander**.

**Unntak:** Spilleren som har kortet med symbolet ★ som begynner runden, får **kun én tur**, for sitt Spillområde 2 (til venstre for spilleren).

Når en spiller har spilt sitt siste kort fra hånden sin, vinner hen umiddelbart omgangen. **Spilleren som først vinner 2 omganger, vinner spillet.**



☼ KEI KAJINO ☼ GILLES-ROMAIN FONTENY

Takk til alle spilltestere og støttere.

© ASMDEE GROUP 2026. ALLE RETTIGHETER FORBEHOLDT.  
Asmodee Group SAS, 18 rue Jacqueline Auriol,  
78280 Guyancourt - France / www.asmodee.com

Find out more about