

# dnp

INSTRUKCJA

## ZAWARTOŚĆ:

40 kart • 4 karty pomocy

## CEL GRY

Zostań graczem, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart. Połóż przed sobą zestaw kart, licząc na to, że żaden z przeciwników nie przebije go do Twojej następnej tury!

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Usuńcie z talii wskazane karty zależnie od liczby graczy:

- ▶ **5 graczy:** nie usuwajcie kart (użyjcie wszystkich kart w talii).
- ▶ **4 graczy:** usuńcie wszystkie karty z symbolem ☺.
- ▶ **3 graczy:** usuńcie wszystkie karty z symbolami ☺ i ☹.
- ▶ **2 graczy:** zagrajcie zgodnie z zasadami rozgrywki 2-osobowej po drugiej stronie instrukcji.

Weźcie po 1 karcie pomocy.

## PRZEBIEG RUNDY

Przed rozpoczęciem każdej rundy potasujcie talię i **rozdajcie graczom wszystkie karty**. Po rozdaniu kart każdy z graczy bierze karty przed sobą na rękę **bez pokazywania ich pozostałym graczom**. Możesz przekładać karty na swojej ręce wedle uznania i w **dowolnym momencie gry, ale nie możesz ich obracać**; muszą pozostać w tej samej orientacji, w której zostały wzięte na rękę.

AWERS KARTY

- wartość aktywna
- przypomnienie o wartości uśpionej
- symbol przygotowania do gry
- wartość uśpiona

ZESTAWY KART

Zestaw składa się z **co najmniej 1 karty o tej samej wartości aktywnej**. Wartość zestawu jest równa wartości aktywnej znajdujących się w nim kart. **Rozmiar** zestawu jest określony przez liczbę znajdujących się w nim kart.

Przykład.

Zestaw po lewej ma wartość 3 i rozmiar 4.



Gracz, który ma na ręce kartę o wartości 1/5 z symbolem ★, **rozpoczyna rundę**. Następnie gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara aż do końca rundy.

W swojej turze **wykonujesz następujące kroki**:

- 1 ODRZUĆ** znajdujący się przed Tobą zestaw (zagrany w Twojej poprzedniej turze). Wszystkie odrzucone karty odłóż zakryte na wspólny stos kart odrzuconych obok obszaru gry.
- 2 Wykonaj DOKŁADNIE 1 z 4 AKCJI** poniżej:
  - A** Zagraj zestaw kart, umieszczając go przed sobą.
  - B** Dodaj 1 kartę do zestawu znajdującego się przed przeciwnikiem.
  - C** Zabierz zestaw kart znajdujący się przed przeciwnikiem.
  - D** Obróć wszystkie karty na Twojej ręce.

Następnie swoją turę rozgrywa gracz po Twojej lewej stronie.

**Złota zasada:** ilekroć bierzesz na rękę karty ze stołu, **musisz obrócić je o 180 stopni** (kolejność kart na rękę dalej zależy od Ciebie). Uśpiona wartość staje się aktywną, a aktywna uśpioną. **To właśnie dnp!**

**A**

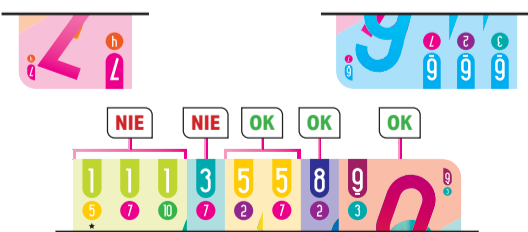
### ZAGRAJ ZESTAW KART, UMIESZCZAJĄC GO PRZED SOBĄ



Zagraj zestaw kart ze swojej ręki, umieszczając go przed sobą. Jeśli inny gracz ma przed sobą zagrany zestaw **o takim samym rozmiarze** jak ten, który planujesz zagrać, Twój zestaw musi mieć **wyższą wartość**. W takim przypadku przeciwnik musi wziąć na rękę wszystkie karty wchodzące w skład jego zestawu (obracając przy tym każdą z nich).

**Uwaga!** Podczas zagrywania zestawu nie musisz zagrywać z ręki wszystkich kart o odpowiadającej mu wartości.

PRZYKŁAD



W rozgrywce 3-osobowej na stole znajdują się składający się z 1 karty zestaw o wartości 7 i zestaw o wartości 6, w skład którego wchodzi 3 karty.

- Możesz zagrać zestaw składający się z 1 karty, jeśli jego wartość będzie wyższa od 7.
- Możesz zagrać zestaw składający się z 3 kart, jeśli jego wartość będzie wyższa od 6.
- Możesz zagrać zestaw składający się z dowolnej innej liczby kart (2, 4, 5 itd.) niezależnie od jego wartości.

## B DODAJ 1 KARTĘ DO ZESTAWU ZNAJDUJĄCEGO SIĘ PRZED PRZECIWNIKIEM



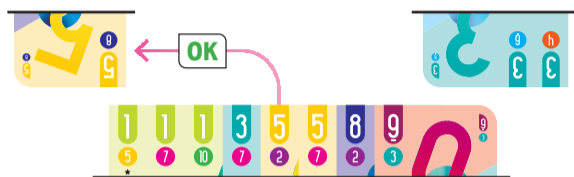
Możesz wziąć 1 kartę ze swojej ręki i dodać ją do zestawu znajdującego się przed Twoim przeciwnikiem. Podczas wykonywania tej akcji muszą zostać spełnione następujące zasady:

- ▶ Wartość karty musi **odpowiadać wartości** zestawu, do którego jest dodawana.
- ▶ Jeśli dodanie karty do zestawu sprawi, że będzie miał ten sam rozmiar co inny zestaw na stole, to wartość zestawu, do którego dodajesz kartę, musi być wyższa od wartości drugiego zestawu o tym samym rozmiarze. Gracz, który ma przed sobą zestaw o niższej wartości, musi wziąć go z powrotem na rękę (przy okazji obracając wszystkie karty wchodzące w jego skład).

PRZYKŁAD



Nie możesz dodać karty o wartości 2 do zestawu na stole, bo nowo powstały zestaw o rozmiarze 2 miałby niższą wartość od istniejącego już zestawu o tym samym rozmiarze (i wartości 3).



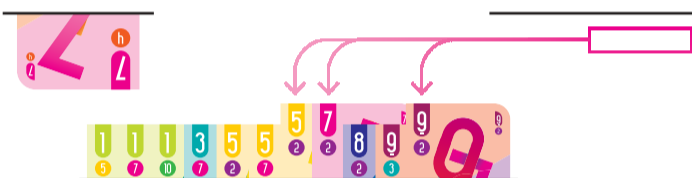
Możesz dodać kartę o wartości 5 do zestawu na stole, bo nowo powstały zestaw o rozmiarze 2 będzie miał wyższą wartość od istniejącego już zestawu o tym samym rozmiarze (składającego się z 2 kart o wartości 3). Te 2 karty o wartości 3 wracają na rękę przeciwnika (który musi je obrócić, zmieniając ich wartości na 4 i 6).

## C ZABIERZ ZESTAW KART ZNAJDUJĄCY SIĘ PRZED PRZECIWNIKIEM



Zabierz zestaw kart znajdujący się przed przeciwnikiem i weź go na rękę (przy okazji obracając wszystkie karty, które wchodzą w jego skład).

PRZYKŁAD



Zabierasz ze stołu zestaw o wartości 2 i obracasz karty wchodzące w jego skład (przez co stają się kartami o wartościach 5, 7 i 9).

## D OBRÓĆ WSZYSTKIE KARTY NA TWOJEJ RĘCE



Ta akcja polega jedynie na obróceniu wszystkich kart na Twojej ręce, zmieniając ich wartość uśpioną na wartość aktywną.

PRZYKŁAD



## KONIEC RUNDY

Gracz, który **jako pierwszy** pozbędzie się swojej ostatniej karty (albo kart), **zdobywa 2 punkty** i **nie wykonuje już tur** w tej rundzie. Jego karty wciąż przed nim leżą i zostają odrzucone dopiero w momencie, gdy ten gracz miałby rozegrać swoją następną turę. Jeśli do tego czasu zestaw zostanie przebity, karty zostają odrzucone.

Gracz, który **jako drugi** pozbędzie się swojej ostatniej karty (albo kart), zdobywa 1 punkt. Następnie runda natychmiast się kończy.

## KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie **co najmniej 4 punkty**, natychmiast wygrywa.

## ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

**Przygotowanie do gry.** Usuńcie z talii wszystkie karty z symbolami ☺, ☹, i ☹.

Niech każde z Was położy przed sobą 2 karty pomocy w tym samym kolorze (zob. ilustracja po prawej).

Przed rozpoczęciem każdej rundy potasujecie karty i rozdajcie je wszystkie między siebie.

Każde z Was zamiast 1, jak w grze standardowej, wykonuje 2 następujące po sobie tury:

- ▶ Jedną dla 1. obszaru gry,
- ▶ a następnie drugą dla 2. obszaru gry.

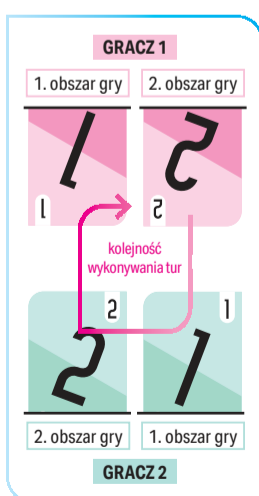
W każdej z tur odrzucaś 1 zestaw z obszaru gry, dla którego rozgrywasz turę, a następnie wykonujesz 1 akcję.

Możesz mieć przed sobą 2 zestawy: po 1 w każdym obszarze gry.

Zestawy mogą wchodzić w konflikt z dowolnym innym zestawem o tym samym rozmiarze, **niezależnie od tego, do którego gracza należą.**

**Wyjątek.** Gracz z kartą z symbolem ★ na ręce rozpoczyna rundę przez wykonanie **tylko 1 tury** w 2. obszarze gry (po swojej lewej).

To z Was, które jako pierwsze pozbędzie się swojej ostatniej karty (albo kart), natychmiast wygrywa rundę. **Gracz, który jako pierwszy wygra 2 rundy, wygrywa grę.**



♣ KEI KAJINO ✂ GILLES-ROMAIN FONTENY

Dziękujemy wszystkim testerom i wspierającym.  
Tłumaczenie: Marek Gross / Redakcja: zespół Rebel  
Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk,  
Polska, wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl

© Asmodee Group 2026. Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Asmodee Group SAS, 18, rue Jacqueline Auriol,  
78280 Guyancourt, Francja  
www.asmodee.com

Dowiedz się więcej o