dnup

ПРАВИЛА

Видеоправила

СОСТАВ ИГРЫ

40 карт • 5 памяток игрока • 16 жетонов-букв • Эти правила

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым избавьтесь от всех своих карт.
Выкладывайте наборы карт перед собой и надейтесь, что соперники не сыграют набор получше до вашего следующего хода!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уберите из колоды часть карт в зависимости от числа игроков:

- **5 игроков:** карты не убираются (используется вся колода).
- **4 игрока:** уберите все карты с символом .
- **3 игрока:** уберите все карты с символами и .
- **2 игрока:** используйте правила для 2 игроков на обороте листа.

Раздайте каждому игроку по памятке.

ХОД РАУНДА

Перед каждым раундом перемешайте колоду и **раздайте все карты** игрокам. Когда раздача окончена, каждый берёт карты, лежащие перед ним, **не показывая их другим игрокам**. Вы можете переставлять карты в руке как угодно **в любой момент** игры, но **не можете поворачивать карты в руке**: они должны оставаться в том же положении, в котором вы их взяли.

ЛИЦО КАРТЫ



НАБОРЫ КАРТ



Набор — это **одна или несколько карт с одинаковым активным значением. Значение** набора равно этому активному значению. **Размер** набора — число карт в нём.

Пример:
у этого набора значение 3 и размер 4.

Игрок с картой значения 1/5 с символом ★ **начинает раунд**. Затем игроки ходят по часовой стрелке, пока раунд не закончится.

На своём ходу вы **обязаны выполнить два шага:**

1 **СБРОСЬТЕ** любой набор перед собой (сыгранный на вашем прошлом ходу). Сброшенные карты кладутся лицом вниз в общую стопку сбоку от игровой зоны.

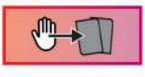
2 Выполните **РОВНО ОДНО** из четырёх **ДЕЙСТВИЙ**:

- **A** **Сыграйте** набор карт, выложив его перед собой; или
- **B** **Добавьте 1** карту к набору перед соперником; или
- **C** **Заберите** набор карт перед соперником; или
- **D** **Поверните** все карты в руке.

Затем ход переходит к игроку слева от вас.

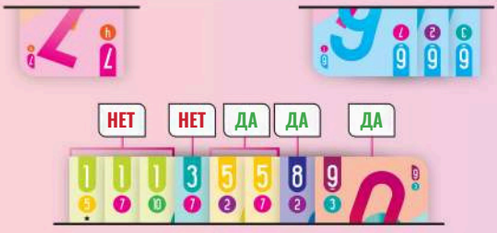
Золотое правило: забирая карты со стола, вы **всегда должны поворачивать их на 180 градусов**, добавляя их в руку (и переставляя как угодно). Неактивное значение становится активным, и наоборот. **Это и есть dnup!**

A СЫГРАЙТЕ НАБОР КАРТ, ВЫЛОЖИВ ЕГО ПЕРЕД СОБОЙ



Сыграйте набор карт из руки, выложив его перед собой. Однако если у другого игрока уже есть набор **того же размера**, что и ваш, ваш набор должен иметь **большее значение**. В этом случае другой игрок должен вернуть все карты своего набора в руку (поворачивая каждую из них).
Примечание: выкладывая набор, вы не обязаны выкладывать все карты из руки с таким же **значением**.

ПРИМЕР



В этой игре на троих на столе уже лежат набор из 1 карты со значением 7 и набор из 3 карт со значением 6.

- *Набор из 1 карты можно сыграть, только если его значение больше 7.*
- *Набор из 3 карт можно сыграть, только если его значение больше 6.*
- *Набор любого другого размера (2, 4, 5 и т. д.) можно сыграть независимо от значения.*

→

B ДОБАВЬТЕ 1 КАРТУ К НАБОРУ ПЕРЕД СОПЕРНИКОМ



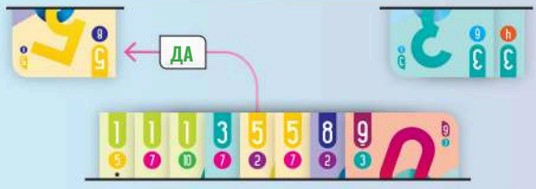
Вы можете сыграть **ровно 1 карту** из руки, добавив её к набору, лежащему **перед соперником**, по следующим правилам:

- Значение сыгранной карты должно **совпадать со значением** набора, к которому её добавляют.
- Если после добавления карты набор сравнялся по размеру с другим набором на столе, значение пополняемого набора должно быть больше значения того набора. Игрок с набором меньшего значения должен вернуть его в руку (поворачивая каждую карту).

ПРИМЕР



Нельзя добавить карту со значением 3 к набору на столе: получился бы набор размера 2, который конфликтует с другим набором размера 2 с большим значением (5).



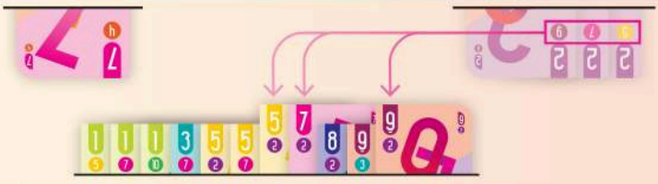
Можно добавить карту со значением 5 к набору на столе: новый набор размера 2 будет иметь большее значение, чем имеющийся (из двух карт со значением 3). Эти две тройки возвращаются в руку владельца (он должен повернуть их, и они станут картами со значениями 4 и 6).

C ЗАБЕРИТЕ НАБОР КАРТ ПЕРЕД СОПЕРНИКОМ



Заберите набор карт, лежащий перед соперником, и добавьте его в руку (поворачивая каждую карту).

ПРИМЕР



Вы забираете со стола набор двоек, поворачивая карты при добавлении в руку (теперь это карты со значениями 5, 7 и 9).

D ПОВЕРНИТЕ ВСЕ КАРТЫ В РУКЕ



Это действие просто означает, что вы поворачиваете все карты в руке, меняя местами их активные и неактивные значения.

ПРИМЕР



КОНЕЦ РАУНДА

Первый игрок, выложивший последнюю карту (или карты) из руки, **получает 2 жетона-буквы** и **больше не ходит** в этом раунде. Однако его карты остаются перед ним на один круг и сбрасываются, когда должен был бы наступить его следующий ход.

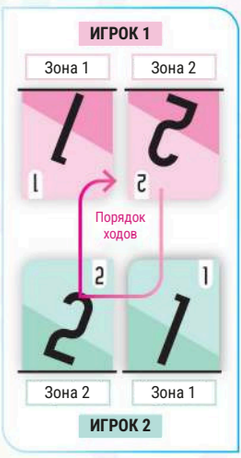
Если пока они в игре, их побьёт набор с большим значением, эти карты просто сбрасываются. **Второй игрок**, выложивший последние карты, **получает 1 жетон-букву**, и раунд сразу заканчивается.

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый, кто наберёт **4 жетона-буквы или больше**, сразу побеждает.

ИГРА ВДВОЁМ

Подготовка: уберите все карты с символами , и . Каждый игрок кладёт перед собой 2 памятки одного цвета, как показано справа.



Перед каждым раундом перемешайте карты и раздайте их все игрокам. Каждый игрок делает **два хода подряд**:

- первый — за игровую зону 1;
- затем второй — за игровую зону 2.

На каждом из этих ходов сбросьте набор в соответствующей игровой зоне, затем выполните 1 действие.

У игрока может быть до двух наборов: по одному в каждой игровой зоне. Поскольку набор может конфликтовать с любым другим набором того же размера на столе, **ваши наборы могут конфликтовать как с наборами соперника, так и с вашими собственными**.

Исключение: игрок с картой с символом ★ начинает раунд, делая **только один ход** — за свою игровую зону 2 (слева от него).

Когда игрок выложил последнюю карту (или карты) из руки, он сразу выигрывает раунд. **Первый, кто выиграет 2 раунда, побеждает в игре.**

KEI KAJINO ✕ GILLES-ROMAIN FONTENY

Редакторы: Scott Lewis и Gaming Rules.

Благодарим всех тестировщиков и сторонников игры.

© ASMODEE GROUP 2026. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

Asmodee Group SAS, 18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt - France • www.asmodee.com

Узнайте больше о в