dnup

SPIELREGELN

SPIELMATERIAL

40 Karten • 5 Übersichtskarten • 16 Buchstaben-Marker • diese Anleitung

ZIEL DES SPIELS

Werde als Erstes alle deine Karten los.
Spiele dafür Kartensets vor dir aus und hoffe, dass niemand ein besseres Set ausspielt, bis du wieder am Zug bist!

VORBEREITUNG

Entfernt folgende Karten aus dem Stapel – je nachdem, zu wievielt ihr spielt:

- **5 Personen:** Entfernt keine Karten (sondern verwendet den gesamten Stapel).
- **4 Personen:** Entfernt alle Karten mit dem ⚃-Symbol.
- **3 Personen:** Entfernt alle Karten mit dem ⚃-Symbol und alle mit dem ⚄-Symbol.
- **2 Personen:** Verwendet die Regeln für das Spiel zu zweit auf der Rückseite dieser Anleitung.

Nehmt euch jeweils eine Übersichtskarte.

ABLAUF EINER RUNDE

Mischt vor jeder Runde den Stapel und **teilt alle Karten** aus. Sobald die Karten ausgeteilt sind, nehmt ihr eure Karten auf die Hand, **ohne sie den anderen zu zeigen**. Ihr dürft eure Handkarten **jederzeit** nach Belieben umsortieren, **aber ihr dürft eure Handkarten nicht drehen**. Sie müssen genauso ausgerichtet bleiben, wie ihr sie aufgenommen habt.

VORDERSEITE EINER KARTE



KARTENSETS



Ein **Set** besteht aus **einer oder mehreren Karten mit demselben aktiven Wert**. Der **Wert** eines Sets entspricht diesem aktiven Wert. Die **Größe** eines Sets entspricht der Anzahl der darin enthaltenen Karten.

Beispiel: Dieses Set hat einen Wert von 3 und eine Größe von 4.

Wer die Karte mit den Werten 1/5 und dem ★-Symbol hat, **beginnt die Runde**. Danach seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug, bis die Runde endet.

Wenn du am Zug bist, **musst du diese Schritte ausführen**:

1 **WIRF** ein vor dir liegendes Set **AB** (falls du in deinem vorherigen Zug eines ausgespielt hast). Abgeworfene Karten kommen verdeckt auf einen gemeinsamen Ablagestapel am Rand der Spielfläche.

2 Führe **GENAU 1** dieser 4 **AKTIONEN** aus:

- **A** **Spiele** ein Kartenset vor dir aus; oder
- **B** **Füge 1** Karte zu einem Set vor einer anderen Person hinzu; oder
- **C** **Nimm** ein Kartenset auf, das vor einer anderen Person liegt; oder
- **D** **Drehe** alle deine Handkarten um 180° auf den Kopf.

Dann kommt die nächste Person im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Goldene Regel: Immer wenn du Karten vom Tisch auf die Hand nimmst, **musst du sie dabei um 180° auf den Kopf drehen** (und darfst sie anschließend nach Belieben umsortieren). Der inaktive Wert wird zum aktiven Wert – und umgekehrt. **Das ist ein dnup!**

A SPIELE EIN KARTENSET VOR DIR AUS



Spiele ein Kartenset von deiner Hand vor dir aus. Aber Vorsicht: Falls vor einer anderen Person bereits ein Set **derselben Größe** ausliegt, muss dein Set einen **höheren Wert** haben. In diesem Fall nimmt die andere Person ihr niedrigeres Set zurück auf die Hand (und dreht dabei jede dieser Karten um 180° auf den Kopf).

Hinweis: Wenn du ein Set ausspielst, bist du nicht verpflichtet, alle Karten dieses **Wertes** von deiner Hand auszuspielen.

BEISPIEL



In diesem Spiel zu dritt gibt es bereits ein ausliegendes Set der Größe 1 (mit Wert 7) und ein Set der Größe 3 (mit Wert 6).

- *Ein Set der Größe 1 darfst du nur ausspielen, falls sein Wert größer als 7 ist.*
- *Ein Set der Größe 3 darfst du nur ausspielen, falls sein Wert größer als 6 ist.*
- *Ein Set einer anderen Größe (2, 4, 5, ...) darfst du unabhängig von seinem Wert ausspielen.*

→

B FÜGE 1 KARTE ZU EINEM SET VOR EINER ANDEREN PERSON HINZU



Du darfst **genau 1 Karte** von deiner Hand ausspielen und zu einem Set hinzufügen, **das vor einer anderen Person liegt**. Dafür gelten diese Regeln:

- Der Wert der ausgespielten Karte **muss dem Wert des Sets entsprechen**, zu dem du sie hinzufügst.
- Wenn durch das Hinzufügen deiner Karte zwei Sets mit derselben Größe entstehen, muss der Wert des Sets, zu dem du eine Karte hinzufügst, größer sein als der des anderen Sets. In diesem Fall nimmt die betroffene Person ihr niedrigeres Set zurück auf die Hand (und dreht dabei jede dieser Karten um 180° auf den Kopf).

BEISPIEL



Du kannst keine Karte mit Wert 3 zu dem bereits ausliegenden Set hinzufügen, weil es sonst zwei Sets der Größe 2 gäbe und das andere Set einen höheren Wert hätte (5).



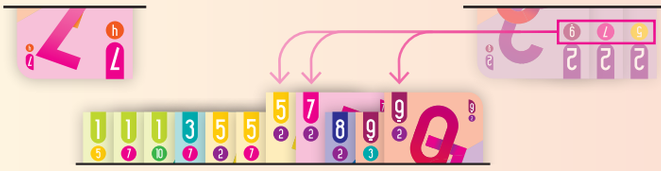
Du kannst eine Karte mit Wert 5 zu dem bereits ausliegenden Set hinzufügen. Es gibt dann zwar zwei Sets der Größe 2, allerdings hat das andere Set einen niedrigeren Wert (3). Die Person, die das 3er-Set vor sich hat, nimmt diese beiden 3er zurück auf die Hand (und muss sie dabei um 180° drehen, wodurch sie zu einer 4 und einer 6 werden).

C NIMM EIN KARTENSET AUF, DAS VOR EINER ANDEREN PERSON LIEGT



Nimm alle Karten eines Sets, das vor einer anderen Person liegt, auf deine Hand (und drehe dabei jede dieser Karten um 180° auf den Kopf).

BEISPIEL



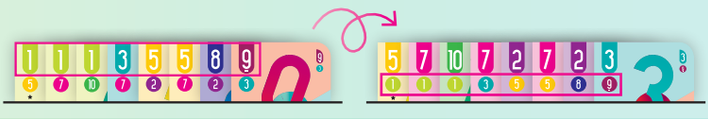
Du nimmst das Set mit den 2ern vom Tisch, drehst jede dieser Karte um 180° auf den Kopf und nimmst sie auf die Hand (wodurch sie zu einer 5, einer 7 und einer 9 werden).

D DREHE ALLE DEINE HANDKARTEN UM 180° AUF DEN KOPF



Mit dieser Aktion drehst du einfach alle deine Handkarten um 180° auf den Kopf. Damit vertauschst du ihre aktiven und inaktiven Werte.

BEISPIEL



ENDE DER RUNDE

Wer **als Erstes** die letzte(n) Handkarte(n) ausspielt, **gewinnt 2 Buchstaben-Marker** und ist in dieser Runde **nicht mehr am Zug**. Falls diese Person noch ein Set vor sich liegen hat, bleibt es liegen, bis alle anderen **1 Mal** am Zug waren oder es von einem höheren Set derselben Größe überboten wird – in beiden Fällen wird das Set abgeworfen.

Wer **als Zweites** die letzte(n) Handkarte(n) ausspielt, **gewinnt 1 Buchstaben-Marker**, und die Runde endet sofort.

ENDE DES SPIELS

Wer als Erstes **4 oder mehr Buchstaben-Marker** sammelt, gewinnt sofort das Spiel. dnup

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Vorbereitung: Entfernt alle Karten mit dem -, dem - und dem -Symbol aus dem Stapel.

Nehmt jeweils 2 gleichfarbige Übersichtskarten und legt sie wie rechts gezeigt vor euch.

Mischt vor jeder Runde den Stapel und teilt alle Karten aus.

Wer an der Reihe ist, führt immer **2 aufeinanderfolgende Züge aus**:

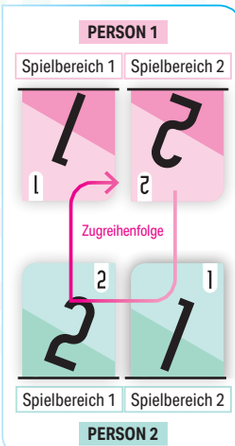
- erst einen Zug für den eigenen Spielbereich 1,
- dann einen Zug für den eigenen Spielbereich 2.

Für jeden dieser Züge gilt: Erst das Set in diesem Spielbereich abwerfen (falls vorhanden), dann 1 Aktion ausführen.

Ihr könnt jeweils bis zu 2 Sets vor euch ausliegen haben: eines in jedem eurer Spielbereiche. Ein Set kann mit **jedem** anderen Set derselben Größe auf dem Tisch kollidieren, **sowohl mit deinem eigenen als auch mit denen deines Gegenübers**.

Ausnahme: Wer die Karte mit dem ★-Symbol hat, beginnt die Runde, führt aber **nur 1 Zug** aus – für den eigenen Spielbereich 2 (links von sich).

Wer als Erstes die letzte(n) Handkarte(n) ausspielt, gewinnt sofort die Runde. **Wer als Erstes 2 Runden gewinnt, gewinnt das Spiel.**



KEI KAJINO GILLES-ROMAIN FONTENY

Danke an alle, die das Spiel getestet und unterstützt haben.

© ASMODEE GROUP 2026. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – BP 40119
78041 Guyancourt Cedex – Frankreich • www.asmodee.com

Erfahre mehr über dnup auf