



BEKIJK DE
SPELREGELS ONLINE

dnup

SPELREGELS

INHOUD

40 kaarten • 5 overzichtskaarten • 16 letterfiches

DOEL VAN HET SPEL

**Probeer als eerste al je kaarten weg te spelen.
Leg sets kaarten voor je en hoop dat je tegenstanders
geen betere set spelen voor jouw volgende beurt!**

VOORBEREIDING

Leg afhankelijk van het aantal spelers deze kaarten terug in de doos:

- **5 spelers:** verwijder geen kaarten (gebruik alle kaarten).
- **4 spelers:** verwijder alle kaarten met daarop het symbool ☹️.
- **3 spelers:** verwijder alle kaarten met daarop het symbool 😊 of ☺️.
- **2 spelers:** lees de spelregels voor 2 spelers aan de achterkant van deze spelregels.

Geef iedere speler een overzichtskaart.

VERLOOP VAN EEN SPELRONDE

Schud voor elke ronde de kaarten en **verdeel** ze onder de spelers. De spelers mogen hun kaarten bekijken, maar ze **niet aan de andere spelers laten zien**. Ze mogen de kaarten in hun hand in een volgorde naar keuze steken en **die volgorde op elk moment in het spel veranderen**, maar ze **mogen de kaarten in hun hand niet omdraaien** (tenzij dat moet volgens de spelregels); de kaarten moeten na het in de hand nemen dezelfde oriëntatie behouden.

VOORKANT KAART



KAARTENSETS



Een **set** bestaat uit **1 of meer kaarten met dezelfde actieve waarde**. De **waarde** van een set is gelijk aan de actieve waarde. De **grootte** van een set is gelijk aan het aantal kaarten in de set.

Voorbeeld:

Deze set heeft waarde 3 en grootte 4.



De speler met de kaart met waarden 1/5 en het symbool ★ is de **startspeler** in deze ronde.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee zijn de spelers om beurten aan de beurt totdat de ronde voorbij is.

In hun beurt **voeren de spelers deze stappen uit**:

- 1 VERWIJDER** de set die voor je ligt (gespeeld tijdens je vorige beurt), indien van toepassing. Leg verwijderde kaarten als een gedekte aflegstapel naast het speelgebied.
- 2 Voer EXACT 1 van deze 4 ACTIES uit**:
 - A speel** een set kaarten door ze voor je te leggen; of
 - B voeg** 1 kaart toe aan een set van een andere speler; of
 - C neem** de set kaarten van een andere speler; of
 - D draai** alle kaarten in je hand om (180 graden).

Daarna gaat het spel verder bij de speler aan je linkerzijde.

Hoofregel: telkens als je kaarten van de tafel neemt, **moet je ze 180 graden draaien** voor je ze in je hand neemt (je mag ze in een volgorde naar keuze in je hand nemen). De inactieve waarde wordt de actieve waarde en omgekeerd. **Dat noemen we een dnup** (down/up, ondersteboven)!

A

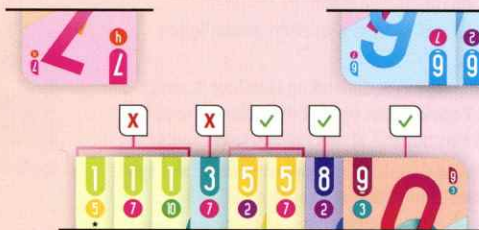
SPEEL EEN SET KAARTEN DOOR ZE VOOR JE TE LEGGEN



Speel een set kaarten uit je hand en leg ze voor je neer. Als een andere speler echter al een set voor zich heeft met **dezelfde grootte** als de set die jij wilt spelen, moet jouw set een **hogere waarde** hebben. In dat geval moet de andere speler alle kaarten van zijn set terugnemen in zijn hand (en alle kaarten van de set omdraaien).

Opmerking: als je een set speelt, hoef je niet alle kaarten die je in je hand hebt met de **waarde** van die set, te spelen.

VOORBEELD



In dit spel met 3 spelers ligt op tafel al een set met grootte 1 en waarde 7 en een set met grootte 3 en waarde 6.

- Je mag alleen een set met 1 kaart spelen als de waarde hoger is dan 7.
- Je mag alleen een set met 3 kaarten spelen als de waarde hoger is dan 6.
- Je mag ook een set spelen met een andere grootte (2, 4, 5...) en een willekeurige waarde.



B

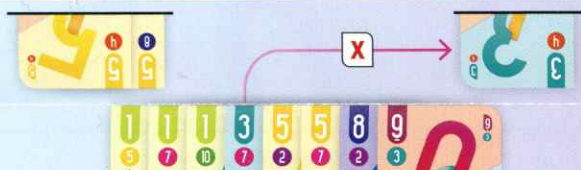
VOEG 1 KAART TOE AAN EEN SET VAN EEN ANDERE SPELER



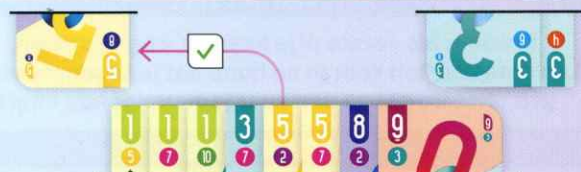
Je mag **exact 1 kaart** uit je hand spelen en die toevoegen aan een set **van een andere speler**, rekening houdend met deze regels:

- ▶ de kaart moet **dezelfde waarde** hebben als de set waaraan je de kaart wilt toevoegen;
- ▶ als de set door de toegevoegde kaart dezelfde grootte heeft als een andere set op tafel, moet de waarde van de set met de toegevoegde kaart hoger zijn dan de waarde van die andere set. De speler van de set met de lagere waarde moet de set terugnemen in zijn hand (en alle kaarten van de set omdraaien).

VOORBEELD



Je kunt geen kaart met waarde 3 toevoegen aan de set op tafel omdat de set dan grootte 2 heeft en er ligt al een set met grootte 2 en een hogere waarde (5).



Je mag een kaart met waarde 5 toevoegen aan de set op tafel omdat die set met grootte 2 een hogere waarde heeft dan de al aanwezige set met grootte 2 (waarde 3). De speler van de set met waarde 3 neemt de kaarten van de set terug in zijn hand (en draait ze om, ze hebben dan waarde 4 en 6).

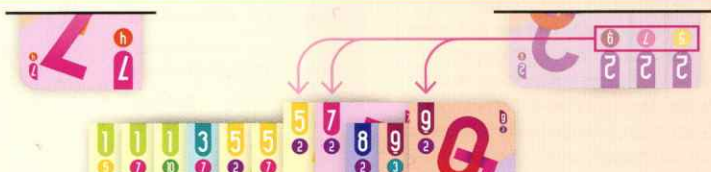
C

NEEM DE SET KAARTEN VAN EEN ANDERE SPELER



Neem de set kaarten die voor een andere speler ligt en neem ze in je hand (draai alle kaarten van de set om).

VOORBEELD



Je neemt de set met waarde 2 van de tafel, draait de kaarten om en neemt ze in je hand (de kaarten hebben dan waarde 5, 7 en 9).

D

DRAAI ALLE KAARTEN IN JE HAND OM (180-GRADEN)



Bij deze actie draai je alle kaarten in je hand om, zodat hun actieve en inactieve waarden worden omgedraaid.

VOORBEELD



EINDE VAN DE RONDE

De speler die als eerste de laatste kaart(en) uit zijn hand speelt, **ontvangt 2 letterfiches** en komt deze ronde **niet meer aan de beurt**. Hij laat zijn kaarten op tafel liggen totdat de andere spelers aan de beurt zijn geweest en verwijdert ze dan.

Als de set nog wordt verslagen door een set met een hogere waarde voordat alle andere spelers aan de beurt zijn geweest, verwijdert hij zijn set gewoon. **De speler die als tweede** alle kaart(en) uit zijn hand speelt, **ontvangt 1 letterfiche**. Daarna is de ronde direct voorbij.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die **4 of meer letterfiches verzamelt**, wint het spel direct. 

VARIANT VOOR 2 SPELERS

Vorbereiding: leg alle kaarten met daarop het symbool ☹️, ☹️ of ☺️ terug in de doos.

Iedere speler legt 2 overzichtkaarten met dezelfde kleur voor zich neer, zoals in de illustratie hiernaast.

Schud voor elke ronde de kaarten en verdeel ze onder de spelers.

Iedere speler is **2 keer na elkaar aan de beurt**:

- ▶ 1 keer voor speelgebied 1;
- ▶ 1 keer voor speelgebied 2.

Voor elke beurt verwijderen de spelers de set uit het betreffende speelgebied (indien er 1 ligt) en daarna voeren ze 1 actie uit.

Een speler mag maximaal 2 sets kaarten voor zich hebben liggen: 1 per speelgebied.

Een set kan in conflict zijn met een andere set op tafel met dezelfde grootte. **In een spel met 2 spelers kan een set van de ene speler in conflict zijn met een set van zichzelf of een van zijn tegenspeler.**

Uitzondering: de speler met de kaart met daarop het symbool ★ begint de ronde met **slechts 1 beurt**, namelijk in zijn speelgebied 2 (links).

De speler die als eerste de laatste kaart(en) uit zijn hand speelt, wint direct de ronde. **De eerste speler die 2 rondes wint, wint het spel.**

