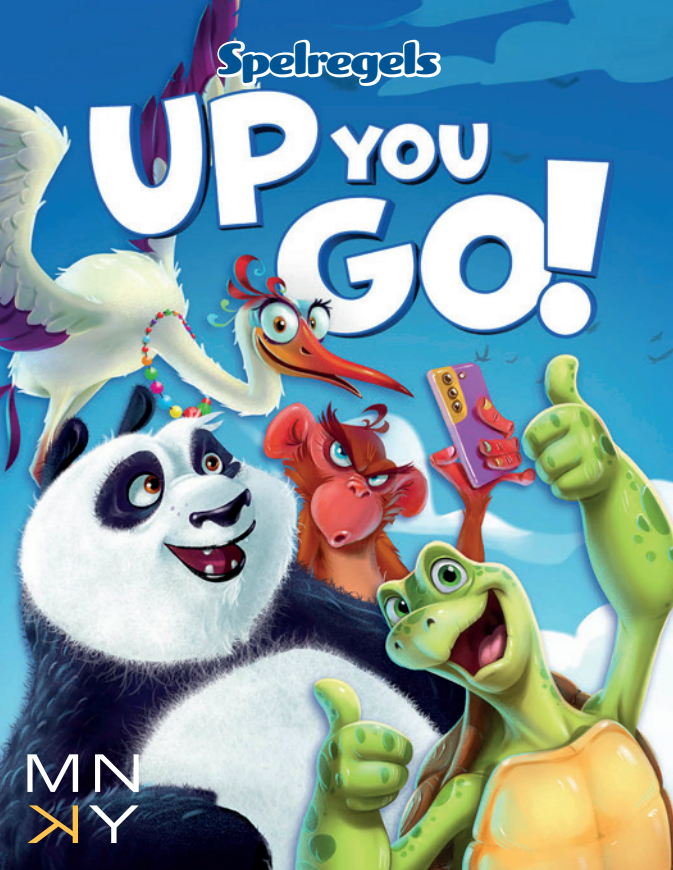


Spelregels

UP you Go!



MN
XY

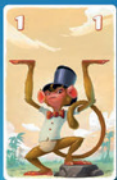
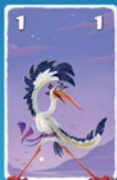
UP^{you} Go!

Een bonte menigte van atleten en fans heeft zich verzameld voor de jaarlijkse acrobatiekcompetitie van het dierenrijk! Groepen kraanvogels, apen, panda's en schildpadden doen mee aan een torenwedstrijd om te bepalen welke diersoort het meest acrobatisch is!

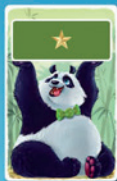
Ondertussen proberen jullie, de toeschouwers, te voorspellen welke diergroep als eerste zijn toren zal voltooien. Als publiek strijd je niet alleen om de eer door het winnende team te steunen, maar kun je ook de prestaties van de teams beïnvloeden met jouw steun of stiekeme tegenwerking. Moedig je favoriete team aan door te roepen: *'Up you go!'*

INHOUD

40 dierkaarten (10 in elk van de 4 diergroepen)



20 jurykaarten



8 jokerkaarten



DOEL VAN HET SPEL

Tijdens het spel bouwen alle diergroepen hun eigen toren in een race om de hoogste te maken. Aan het begin van het spel, en telkens wanneer een toren een hoogte van 5 bereikt, ontvangen spelers jurykaarten waarmee ze voorspellen welke diergroep volgens hen de race zal winnen. Slechts één diergroep kan de race winnen door een toren van 10 hoog te bereiken, en alleen de jurykaarten die bij die diergroep horen leveren punten op. Speel dierkaarten, leg dierkaarten op het juiste moment af en kies de juiste jurykaarten om het spel te winnen!

VOORBEREIDING

- 1 Schud alle 40 dierkaarten samen met de 8 jokerkaarten tot één stapel en leg deze in het midden van de tafel.
- 2 Deel aan elke speler zeven kaarten om mee te beginnen. Je mag de kaarten in je hand bekijken, maar houd je kaarten geheim voor de andere spelers.
- 3 Draai de bovenste vier kaarten van de stapel open en leg ze in het midden van de tafel. Dit vormt de display.
- 4 Schud de 20 jurykaarten en leg vier ervan ongezien terug in de doos.
- 5 De speler die het laatst een handstand heeft gedaan is de startspeler.
- 6 De startspeler bekijkt de stapel van 16 jurykaarten, kiest er één één en legt deze gedekt voor zich neer. Daarna doet de volgende speler met de klok mee hetzelfde totdat elke speler één jurykaart heeft gekozen. Leg de overgebleven jurykaarten apart voor later.

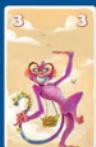
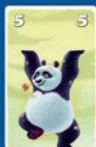
Speler: Melanie



Speler: Haruto



1



3

Display



2

Speler: Ketan



4

6

Voorbeeld:
3 spelers

SPELVERLOOP

Het spel begint met de startspeler en verloopt vervolgens met de klok mee. Spelers spelen om de beurt tot het einde van het spel wordt geactiveerd. Tijdens je beurt probeer je een aantal dierkaarten aan de torens toe te voegen en één kaart op de display af te leggen. Elke diergroep heeft zijn eigen toren en de kaarten die je aflegt vormen de display voor alle spelers. Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een '10'-kaart wordt geplaatst en daarmee een volledige toren wordt voltooid. Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste jurysterren die overeenkomen met de voltooide toren.

Aan het begin van het spel en telkens wanneer een toren '5' bereikt, ontvangen spelers jurykaarten om in het geheim één of meer teams te steunen. Tijdens je beurt speel je kaarten om de toren van een team dat je steunt vooruit te helpen en leg je een kaart af op de display. Welke kaarten je aflegt en waar je ze neerlegt heeft veel invloed op de opties van je tegenstanders en dus ook op de voortgang van de torens.



Tijdens je beurt

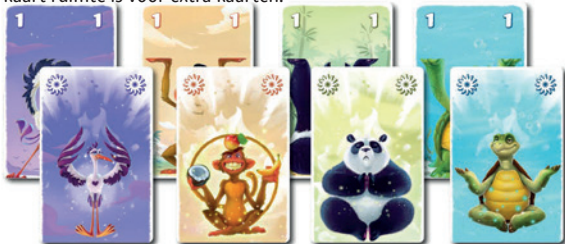
1. Trek één dierkaart uit de display.
2. Speel indien mogelijk één dierkaart om:
 - een toren te beginnen, of
 - een toren hoger te maken. Nadat je dit hebt gedaan, **trek je nog een kaart** van één van de open stapels.Je **moet** tijdens je beurt minstens één kaart spelen als dat mogelijk is. Als je bij stap 2 niets kunt doen, trek je één dierkaart van een van de open stapels en eindigt je beurt. (Stap 3 en 4 zijn dan niet van toepassing.)
3. Je mag stap 2 zo vaak herhalen als mogelijk is.
4. Beëindig je beurt. Leg één dierkaart uit je hand af op een willekeurige open stapel in de display.

DE DISPLAY

De display bestaat altijd uit vier open stapels kaarten. Als op enig moment een stapel in de display leeg is, draai je onmiddellijk de bovenste kaart van de gedekte trekstapel open en leg je die op de lege plek, zodat er altijd vier stapels in de display liggen. De kaart die je tijdens je beurt aflegt komt boven op één van deze open stapels te liggen (dit mag ook op een lege stapel) en verandert daarmee de opties voor de andere spelers. Denk goed na over welke kaart je aflegt en waar je die neerlegt, want dat heeft grote invloed op hoe elke toren zich ontwikkelt.

EEN TOREN BEGINNEN

De dierkaarten bestaan uit vier soorten (kraanvogel, aap, panda en schildpad). Elke soort vormt een aparte toren en er kan maar één toren per diergroep zijn. Om een toren te beginnen moet je een kaart van die soort met waarde '1' of een jokerkaart hebben. Leg deze kaart op tafel om de toren te beginnen. Zorg dat er boven de kaart ruimte is voor extra kaarten.



VOORBEELD:

Ketan neemt de eerste beurt. Hij trekt de '3'-aap uit de display **1**. De stapel is nu leeg, dus hij draait onmiddellijk de bovenste kaart van de trekstapel open om deze plek in de display te vullen. Hij heeft maar één '1'-kaart en moet die dus spelen om de schildpadtoren te starten **2**. Hij kiest ervoor om stap 2 niet te herhalen. Omdat hij minstens één kaart heeft gespeeld, moet hij een kaart afleggen. Hij kiest ervoor om de '9'-kraanvogel boven op de kraanvogel-jokerkaart te leggen **3**.



2



3

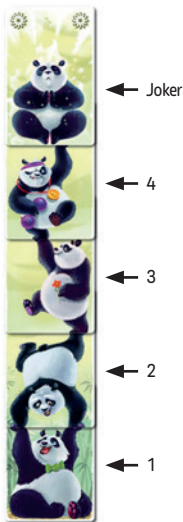


EEN TOREN HOGER MAKEN

Om een toren hoger te maken moet je de volgende kaart in numerieke volgorde plaatsen, precies één nummer hoger dan de hoogste kaart in de toren van dat type. Leg de kaart boven de huidige hoogste kaart (laat de kaarten een beetje overlappen zodat de dieren op elkaar aansluiten). Als een '5' wordt gespeeld, of een jokerkaart als vervanging van een '5', vindt er een juryfase plaats.

JOKERKAARTEN

Jokerkaarten kunnen als elk getal worden gebruikt, ook als een '1' om een nieuwe toren te starten. Wanneer je een jokerkaart speelt, neemt deze een plaats in de toren in en kan de dierkaart met die waarde niet meer worden gespeeld. Vergeet niet dat je tijdens je beurt minstens één kaart moet spelen, dus als je een jokerkaart hebt, is het altijd mogelijk om een kaart te spelen.



VOORBEELD:

Melanie is aan de beurt. Ze kiest de '6'-aap uit de display ❶. Ze speelt de '6' en pakt daarna de '10' ❷. Vervolgens speelt ze de '7', een jokerkaart in plaats van een '8', en de '9' uit haar hand (na elke gespeelde kaart trekt ze een nieuwe kaart) ❸. Tot slot speelt ze de '10' en activeert daarmee het einde van het spel ❹.



JURYKAARTEN

Jurykaarten stellen je in staat om sterren te verdienen voor één van de vier diergroepen. De speler met de meeste sterren in de diergroep die een volledige toren (1–10) vormt aan het einde van het spel, wint. Probeer jurykaarten te verzamelen met de hoogste sterwaarden, bij voorkeur in de diergroep waarvan jij denkt dat deze de volledige toren zal vormen.



JURYFASE

Wanneer op enig moment een ‘5’-kaart (of een jokerkaart die als ‘5’ fungeert) wordt geplaatst, pauzeert het spel en kiezen de spelers nieuwe jurykaarten.

De speler die de ‘5’ heeft gespeeld, bekijkt de apart gelegde jurykaarten en kiest er één om te houden. Daarna doet de volgende speler met de klok mee hetzelfde, totdat elke speler één jurykaart heeft gekozen. Leg de overgebleven jurykaarten apart voor later. Het spel gaat verder met dezelfde speler.

Een juryfase kan één tot vier keer plaatsvinden tijdens het spel, afhankelijk van welke kaarten worden gespeeld en wanneer het spel eindigt. Als een vierde juryfase wordt getriggerd en er niet genoeg jurykaarten overblijven in de apart gelegde stapel, neem dan de

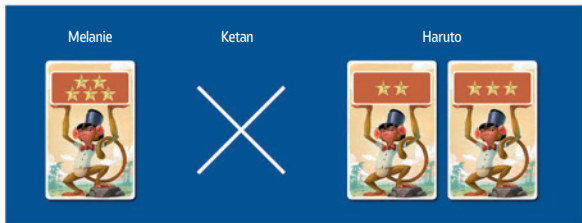
EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een '10' wordt geplaatst en daarmee een volledige toren dierkaarten is voltooid. Alle spelers tonen hun verzamelde jurykaarten.

De speler met de meeste sterren die overeenkomen met de diergroep van de voltooide toren wint. Bij gelijkspel wint de speler met de jurykaart van die diergroep met de hoogste waarde.

VOORBEELD:

Het spel eindigt met de apen die als eerste 10 hebben bereikt. Alle spelers tonen de jurykaarten van de apen die zij hebben verzameld. Ketan heeft geen kaarten. Melanie heeft de '5'-ster aap, Haruto heeft ook vijf sterren omdat hij de '2' en '3' heeft. Melanie wint het gelijkspel omdat haar '5' hoger is dan Haruto's '3'.



ONZE SPELLEN





Game Developer: MNKY Entertainment

Illustrator: Maxim Cerevoov & Diana Roscovan

Design: John van Es

Product Development: Liselotte Richard

Volg ons op:     @mnkyentertainment

M N K Y
ENTERTAINMENT



6-99



2-4



20



© 2026 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootste mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

WAARSCHUWING!

Verstikkingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.

Annoudstraat 14
2182 DZ Hillegom
The Netherlands
www.mnkyentertainment.com