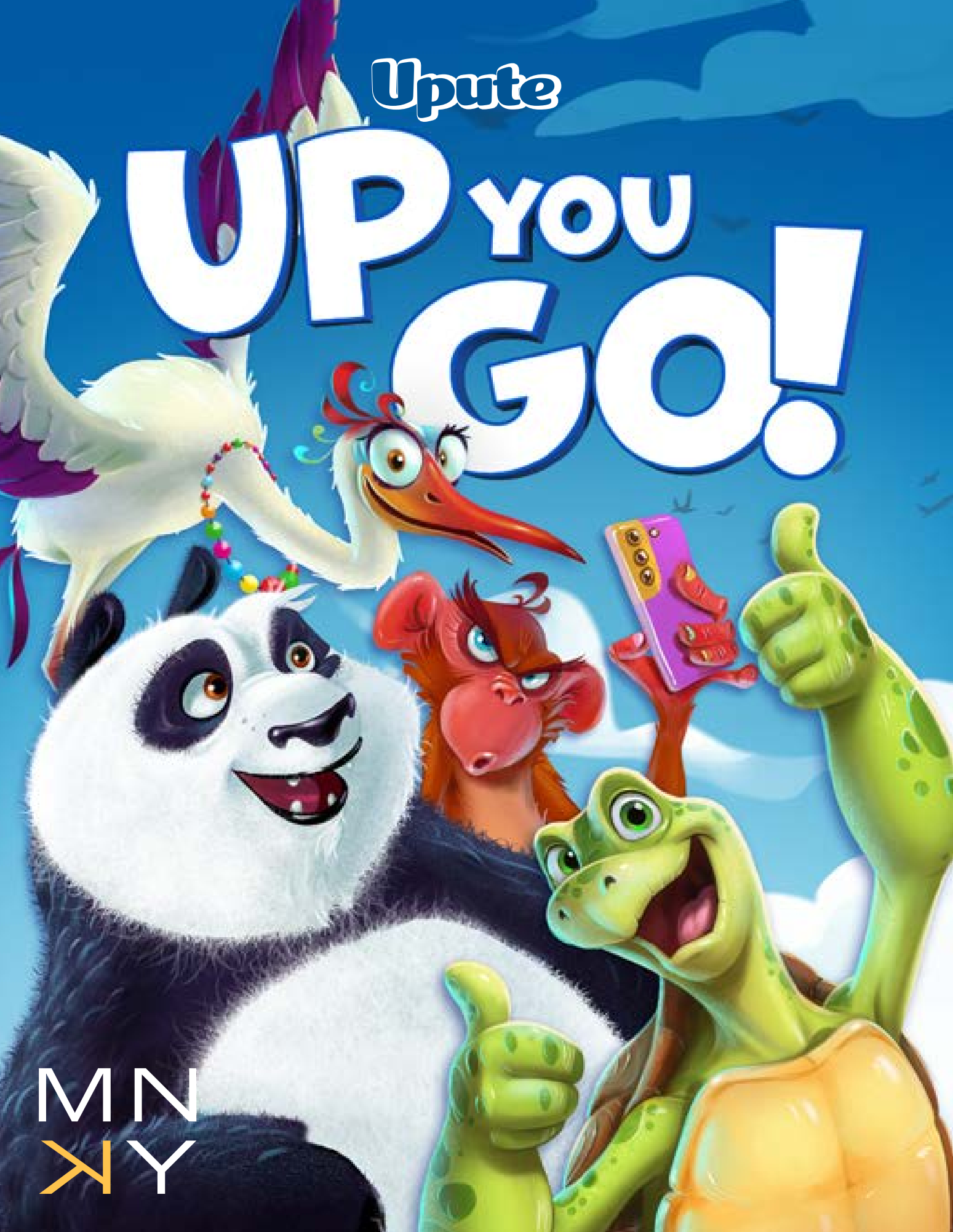
Upute

UP YOU GO!



MNKY

UP YOU GO!

Mnoštvo sportaša i zaljubljenika u sport okupilo se na godišnjem natjecanju u akrobacijama životinjskog carstva! Skupine ždralova, majmuna, pandi i kornjača natječu se u slaganju tornjeva kako bi se utvrdilo koja je životinjska vrsta najbolji akrobat!

Za to vrijeme vi, promatrači, pokušavate predvidjeti koja će životinjska skupina prva dovršiti svoj toranj. Kao članovi publike, ne natječete se samo za pravo na navijanje podržavanjem pobjedničkog tima, već možete i utjecati na nastup timova svojom podrškom ili podlim ometanjem. Ohrabrite svoj omiljeni tim uzvikujući "***Idemo uvis!***"

KOMPONENTE

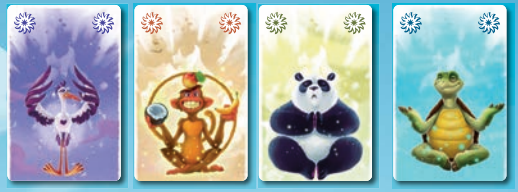
40 karata sa životinjama (10 karata za 4 ekipe akrobata)



20 karata sudaca



8 džoker karata



OPIS

Tijekom igre svaka će životinjska ekipa graditi svoj toranj u utrci za titulu najvišeg. Na početku igre, kao i svaki put kada toranj dosegne visinu od 5 elemenata, dobit ćete karte sudaca koje ćete koristiti za predviđanje pobjedničke skupine. Samo jedna ekipa može dosegnuti visinu tornja od 10 elemenata i odnijeti pobjedu, a bodovat će se samo one karte sudaca koje odgovaraju toj skupini. Odigrajte i odbacite karte životinja u pravom trenutku te odaberite prave karte sudaca kako biste pobijedili u igri!

PRIPREMA IGRE

1. Promiješaj svih 40 karata životinja zajedno s 8 džoker karata kako bi se formirao jedan špil u sredini prostora za igru.
2. Podijeli sedam karata svakom igraču kao njihovu početnu ruku. Smiješ gledati svoje karte u ruci, ali ih moraš držati u tajnosti od svih ostalih igrača.
3. Otkrij gornje četiri karte s vrha špila i stavi ih licem prema gore u sredinu prostora za igru; to čini javnu ponudu karata.
4. Promiješaj 20 karata sudaca i vrati četiri od njih natrag u kutiju bez gledanja.
5. Igrač koji je posljednji napravio stoj na rukama postaje prvi igrač.
6. Prvi igrač pregledava kup od 16 karata sudaca i bira jednu koju stavlja licem prema dolje ispred sebe. To se nastavlja s idućim igračem u smjeru kazaljke na satu oko stola sve dok svaki igrač ne odabere jednu kartu sudaca. Preostale karte sudaca odvojite na stranu za kasnije.



Primjer: 3 igrača

TIJEK IGRE

Igra počinje s prvim igračem i nastavlja se u smjeru kazaljke na satu oko stola, pri čemu svaki igrač odigrava svoj potez sve dok se ne pokrene kraj igre. Na svom potezu nastojiš odigrati određeni broj karata životinja u tornjeve u prostoru za igru te odbaciti jednu kartu u javnu ponudu. Svaka životinjska skupina ima svoj toranj, a karte koje odbaciš čine javnu ponudu za sve igrače. Igra završava odmah kada se postavi karta s brojem „10" kako bi se dovršio cijeli toranj. Na kraju igre pobjeđuje igrač s najviše sudačkih zvjezdica koje odgovaraju dovršenom tornju.



Na početku igre, kao i svaki put kada toranj dosegne visinu „5", uzet ćete karte sudaca kako biste potajno podržali jedan (ili više) timova. Tijekom svog poteza odigravaš karte kako bi unaprijedio toranj tima koji podržavaš i odbacuješ kartu u javnu ponudu. Odabir karata koje ćeš odbaciti i mjesta na koje ćeš ih postaviti ima veliki utjecaj na opcije koje su dostupne tvojim suparnicima, a time i na napredak samih tornjeva.

Kada si na redu:

1. Povuci jednu kartu životinje iz javne ponude.
2. Odigraj jednu kartu životinje ako je moguće kako bi:
   - Započeo toranj, ili
   - Nastavio toranj. Nakon što to učiniš, **izvuci još jednu kartu** iz javne ponude karata koje su okrenute licem prema gore.

   Moraš odigrati barem jednu kartu na svom potezu, ako možeš. Ako ne možeš, povuci jednu kartu životinje s hrpa okrenutih licem prema gore i završi svoj potez. (Tada ne igraš 3. i 4. korak.)
3. Možeš ponoviti 2. korak onoliko puta koliko si u mogućnosti.
4. Završi svoj potez. Odbaci jednu kartu životinje iz svoje ruke na bilo koju hrpu u javnoj ponudi.

JAVNA PONUDA

Javna ponuda uvijek se mora sastojati od četiriju hrpa karata okrenutih licem prema gore. Ako u bilo kojem trenutku neka hrpa u javnoj ponudi ostane prazna, odmah otkrij gornju kartu sa špila i stavi je na to prazno mjesto, tako da u javnoj ponudi uvijek budu četiri hrpe. Karta koju odbaciš na svom potezu stavlja se na vrh jedne od tih hrpa, što mijenja opcije dostupne ostalim igračima. Pažljivo razmisli koju ćeš kartu odbaciti i na koje ćeš je mjesto staviti jer će to imati veliki utjecaj na napredak svakog pojedinog tornja.

ZAPOČINJANJE TORNJA

Karte životinja dolaze u četiri vrste (ždral, majmun, panda i kornjača). Svaka vrsta tvori zaseban toranj, a za svaku skupinu može postojati samo jedan toranj. Kako bi započeo toranj, moraš imati kartu te vrste s vrijednošću „1" ili džoker kartu. Stavi tu kartu na stol kako bi započeo toranj. Pripazi da iznad nje ima dovoljno mjesta za dodatne karte.



PRIMJER:

Luka igra prvi. On povlači majmuna s brojem „3” iz javne ponude. ❶Ta je hrpa sada prazna, pa on odmah otkriva gornju kartu sa špila kako bi popunio to mjesto u javnoj ponudi. U ruci ima samo jednu kartu s brojem „1”, pa mora odigrati tu kartu kako bi započeo toranj kornjača ❷. Odlučuje da neće ponoviti 2. korak. Budući da je odigrao barem jednu kartu, mora odbaciti jednu kartu iz ruke. Odlučuje staviti ždrala s brojem „9” na vrh ždrala koji je „džoker” kako bi spriječio idućeg igrača da ga povuče ❸.

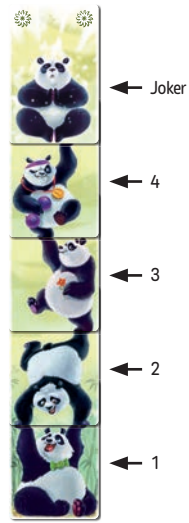






NASTAVAK GRADNJE TORNJA

Kako bi nastavio toranj, moraš postaviti iduću kartu po brojčanom redu, točno za jedan broj veću od najviše karte u tornju te vrste. Postavi kartu iznad trenutačno najviše karte (malo ih preklopi kako bi se životinje poravnale). Ako se odigra karta s brojem „5” ili „džoker” umjesto broja „5”, nastupa faza sudaca.



DŽOKER KARTE

Džoker karta može se koristiti kao bilo koji broj, pa i započinjanje novog tornja kao broj „1”. Odigravanje džoker karte znači da je to mjesto u tornju zauzeto i da se karta životinje s tom vrijednošću više ne može odigrati. Zapamti da kada si na redu moraš odigrati barem jednu kartu (ako možeš), pa ako u ruci imaš džokera, odigravanje karte je uvijek moguće.

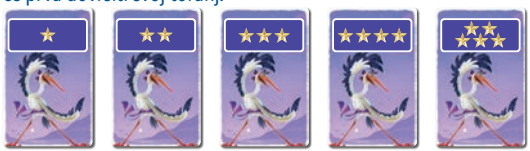
PRIMJER:

Marta je sad na redu. Ona bira majmuna s brojem „6” iz javne ponude ❶. Odigrava taj broj „6”, a zatim povlači kartu s brojem „10” ❷. Nastavlja igru tako što iz svoje ruke odigrava broj „7”, „džokera” kao broj „8” i broj „9” (povlačeći nove karte nakon svake odigrane karte) ❸. Na kraju uspijeva odigrati i kartu s brojem „10”, čime pokreće kraj igre ❹.



KARTE SUDACA

Karte sudaca omogućuju ti da osvojiš bodove (zvjezdice) za jednu od 4 skupina. Na kraju igre pobjeđuje igrač koji je sakupio najviše zvjezdica u onoj skupini koja prva izgradi cijeli toranj (od 1 do 10). Cilj je sakupiti karte sudaca s najvećim vrijednostima zvjezdica, i to po mogućnosti za onu skupinu za koju smatraš da će prva dovršiti svoj toranj.



FAZA SUDACA

Ako se u bilo kojem trenutku odigra karta s brojem „5” (ili „džoker” koji se koristi kao broj „5”), igra se privremeno zaustavlja i igrači biraju nove karte sudaca.
Igrač koji je odigrao broj „5” pregledava odvojene karte sudaca i bira jednu koju zadržava za sebe. Sljedeći igrač u smjeru kazaljke na satu čini isto, i tako redom sve dok svaki igrač ne odabere jednu kartu sudaca. Preostale karte sudaca ponovno se odvajaju na stranu za kasnije. Igra se nastavlja potezom istog igrača koji je odigrao broj „5”.

Faza sudaca može se dogoditi između jednog i četiri puta tijekom igre, ovisno o tome koje se karte odigraju i kada igra završi. Ako se pokrene četvrta faza sudaca, a u odvojenom kupu nema dovoljno karata, uzmite karte sudaca iz kutije igre i promiješajte ih s preostalim kartama prije nego što trenutačni igrač odabere svoju novu kartu.

PRIMJER:

Tin ima dvije karte s brojem „5” u ruci i želi pokrenuti dvije faze sudaca na svom potezu kako bi dvaput imao pravo na prvi izbor karata sudaca. On bira ždrala s brojem „4” iz javne ponude i odigrava ga ①. Nakon toga uzima majmuna s brojem „4” i odigrava i njega ②. Sada može odigrati obje svoje karte s brojem „5” (povlačeći nove karte nakon svake odigrane karte) ③. Budući da zna da u ruci ima mnogo ždralova, kada odigra prvu peticu, najprije bira kartu sudaca za ždrala s najvećim brojem zvjezdica. Nakon toga svi ostali igrači biraju po jednu kartu sudaca. Kada Tin odigra sljedeću peticu, vidi da više nema preostalih ždralova, pa uzima kartu sudaca za majmuna, za svaki slučaj – ako oni pobjede u utrci ④. Na kraju odbacuje suvišnu kornjaču s brojem „3” na vrh kornjače s brojem „8” kako bi kornjačama otežao pobjedu ⑤.



KRAJ IGRE

Igra završava odmah kada se postavi karta s brojem „10” kako bi se dovršio cijeli toranj karata životinja. Svi igrači tada otkrivaju svoje sakupljene karte sudaca.
Pobjednik je igrač s najviše zvjezdica koje odgovaraju skupini dovršenog tornja. U slučaju izjednačenog rezultata, pobjeđuje igrač koji posjeduje pojedinačnu kartu sudaca najveće vrijednosti za tu skupinu.

PRIMJER:
Igra je završila tako što su majmuni prvi dosegli broj 10. Svi igrači otkrivaju karte sudaca za majmune koje su sakupili tijekom igre. Luka nema nijednu. Marta ima majmuna s „5” zvjezdica, a Tin također ima ukupno pet zvjezdica jer posjeduje karticu s „2” i s „3” zvjezdice. Marta pobjeđuje u ovom izjednačenju jer je njezina pojedinačna karta od „5” zvjezdica veća od Tinove najveće karte od „3” zvjezdice.



@mnkyentertainment

OUR GAMES





Game Developer: MNKY Entertainment
Illustrator: Maxim Cerevcov & Diana Roscovan
Design: John van Es
Product Development: Liselotte Richard

Follow us on: @mnkyentertainment

MNKY ENTERTAINMENT

6-99 2-4 20

0-3

© **2026 MNKY Entertainment.** Developed and produced by MNKY Entertainment. All rights reserved. No elements of this game may be reproduced without prior written consent from MNKY Entertainment. MNKY Entertainment has published this game with the utmost care and will not accept any liability for potential errors or ambiguities appearing in this publication that may lead to damages.

WARNING! Choking hazard. Not suitable for children under the age of 3. Contains small parts. Game components might deviate from the images used in the rulebook.

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