

SERAFIN E.F.



REGLAS DEL JUEGO
RULES OF THE GAME





Upples®

Español. Visita upplesgames.com para acceder a reglas en varios idiomas y vídeos tutoriales.

English. Visit upplesgames.com for rules in multiple languages and game tutorial videos.

Français. Visitez upplesgames.com pour les règles en plusieurs langues et des tutoriels vidéo.

Deutsch. Besuchen Sie upplesgames.com für Regeln in mehreren Sprachen und Video-Tutorials.

Italiano. Visita upplesgames.com per le regole in più lingue e i tutorial video.

Polski. Odwiedź upplesgames.com, aby uzyskać zasady w wielu językach i samouczki wideo.

Português. Visite upplesgames.com para ver as regras em vários idiomas e tutoriais em vídeo.

**Serafín E.F. creador, diseñador y productor
del juego original Upples, dedicatoria:**

*“A mis hijas y mi mujer, por ser
la inspiración, el amor y la alegría”*



Contiene:
124 cartas 50x50mm
8 fichas 50mm
Reglas en español e inglés
FABRICADO EN ESPAÑA

APARTADO - 95 28905
GETAFE - MADRID
ESPAÑA

REGLAS DEL JUEGO



INTRODUCCIÓN AL JUEGO:

En el planeta U viven unos seres extraños llamados komupples, a los que les encantan unas frutas muy curiosas llamadas upples. Estas frutas tienen una forma similar a una manzana cuadrada, de colores variados, que nacen de la tierra y, en muchos casos, tienen efectos muy peculiares sobre estos seres. ¡Diviértete cambiando de forma, saltando, comiendo decenas de ricas upples y siendo el más glotón!

Te esperan millones de configuraciones posibles, donde, gracias a tu inteligencia y una pizca de suerte, pondrás a prueba si eres el mayor comilón de upples.

Upples es un juego original de lógica y azar, de 1* a 4 jugadores, en el cual tendrás que comer tantas súper upples como puedas, mientras planeas estrategias, ejecutas astutos movimientos y realizas divertidas combinaciones de saltos, a la vez que compites con tus amigos y familia por las más ricas upples.

CONTENIDO:

El juego consta de 124 cartas cuadradas y 8 fichas de personaje circulares. Cada jugador tendrá 2 fichas de personaje del mismo color, pudiendo elegir entre azul, rosa, verde o amarillo. Gracias a ellas, cada jugador dispone de 4 estados posibles para su personaje: en una ficha, komupple blanco, con pelo blanco o pelo rojo; y en la otra ficha, komupple rojo, con pelo rojo o pelo blanco.

Upples clásicas



Upples especiales



Súper upples



Súper upples doradas



Cartas personaje



Fichas personaje



* El modo entrenamiento está diseñado para 1 jugador.



PREPARACIÓN DEL JUEGO:

El campo de juego constará de 49 cartas, formando una cuadrícula de 7 filas y 7 columnas, como se puede ver en la imagen.

Paso 1: Separar las 4 cartas personaje y las 4 súper upples doradas del resto de cartas, quedando así un mazo de 116 cartas.

Paso 2: Mezclar bien el mazo de 116 cartas y seleccionar al azar las cartas necesarias para formar el campo de juego inicial. En el caso de 1 jugador se eligen 48 cartas; en el de 2 jugadores, se eligen 47 cartas; en el de 3 jugadores, 46; y para 4 jugadores serían 45 cartas (siempre suman 49).

Paso 3: A las cartas seleccionadas anteriormente se añaden las cartas personaje necesarias, y se barajan sin ver las 49 cartas.

Paso 4: Las 49 cartas elegidas se colocan en una mesa boca arriba, formando una cuadrícula de 7x7, como se muestra en la figura.

Paso 5: Una vez se haya descubierto el campo de juego, cada jugador sustituye su carta personaje (de forma cuadrada) por su ficha personaje (de forma circular), y todos empiezan con el personaje komupple blanco con pelo blanco.



Paso 6: En cualquiera de los casos (para 1, 2, 3 o 4 jugadores), el resto de las cartas no seleccionadas (salvo las cartas personaje no necesarias) se mezclan con las 4 súper upples doradas y se dejan boca abajo. Estas serán las cartas que deberán tomarse al final de cada turno para completar el campo de juego.



OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo del juego consiste en comer tantas súper upples como puedas, mientras utilizas la mejor estrategia de saltos y combinaciones de cartas para ser el jugador con más puntos de súper upples. Existen cuatro modos de juego: modo entrenamiento para 1 jugador, y modos Glotón, Travieso y Supervivencia para 2 a 4 jugadores (o en equipos).

MECÁNICA DEL JUEGO:

Empezando por la persona más joven de la mesa y en sentido contrario a las agujas del reloj (solo la primera vez; en las siguientes partidas, la primera persona debe ir rotando). Cada jugador dispone de un salto por turno, que podrá alargar tantas veces como sea capaz de comer súper upples o usar upples especiales que permitan un salto extra, siendo obligatorio saltar siempre que se pueda. No está permitido saltar en posiciones "vacías" o no válidas. En cada salto válido, el jugador irá "comiendo" las cartas en las que cae y retirándolas del campo de juego (a excepción de los túneles o las fichas personaje de otros jugadores). Las cartas súper upples obtenidas (fondo amarillo) serán guardadas por cada jugador, y el resto de las cartas serán descartadas sobre la tapa de la caja, boca arriba.

Al final de cada turno, cada jugador será responsable de que no queden huecos vacíos en el campo de juego tras de sí antes de pasar al turno del siguiente jugador. Es decir, si las cartas son comidas o eliminadas, deberá reponerlas tomando nuevas cartas al azar del mazo, al final de cada turno.

Si un jugador no pudiera realizar movimiento alguno estando en su estado actual, su turno se terminaría y se transformaría al estado opuesto. Es decir, si su estado es tímido (komupple blanco, independientemente de su color de pelo), pasará a estar enfadado (komupple rojo con pelo rojo); y si su estado actual es enfadado (komupple rojo, independientemente de su color de pelo), pasará a estar tímido (komupple blanco con pelo blanco). En el caso de que, en el siguiente turno, tampoco pudiera realizar movimientos en ese nuevo estado del personaje, se intercambiará con la carta opuesta en el campo de juego (por ejemplo, si estuviera en una esquina, se intercambia con la carta de la esquina opuesta), y, sin realizar salto alguno, perdería de nuevo el turno.

En **MODO GLOTÓN**, la partida termina cuando, no se pueda completar el campo de juego con las cartas restantes. En ese momento, gana la partida aquella persona o equipo que haya conseguido comerse más súper upples, teniendo en cuenta su valor y sumando el total de sus puntos.

$$\begin{array}{c} \text{4 puntos} + \text{4 puntos} + \text{1 punto} = 9 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{3 puntos} + \text{3 puntos} + \text{5 puntos} = 11 \end{array}$$



PERSONAJES:

Los komupples son nuestros protagonistas comilones del juego y muy sensibles a las upples que comen. Cuando tienen el cuerpo blanco (tímidos), solo pueden comer upples blancas, pero lo curioso es que, si comen una upple blanca con manchas rojas, su pelo se vuelve rojo; y si comen dos, se enfadan y su cuerpo también cambia de color (a rojo con pelo rojo).

Justo lo contrario ocurre cuando tienen el cuerpo rojo (enfadados): solo podrán comer upples rojas, pero si comen una con manchas grises, su pelo se volverá blanco; y si comen dos, cambiarán completamente a blanco (con pelo blanco), volviéndose tímidos. Se destaca que este ciclo de transformación es de sentido único, y una vez que el komupple cambia el color de pelo o cuerpo, nunca vuelve a su estado anterior, sino que sigue el ciclo, tal como se describe en la imagen.

Además, cuando son tímidos (cuerpo blanco, independientemente de su color de pelo), solo pueden saltar en forma de cruz, a distancia de una o dos cartas, arriba, abajo, derecha o izquierda; y cuando están enfadados (cuerpo rojo, independientemente de su color de pelo), solo pueden saltar en forma de L, teniendo en cada caso un máximo de 8 posibles saltos.

Por tanto, debemos recordar que los komupples de cuerpo blanco (independientemente de su color de pelo) saltan en forma de cruz y solo pueden comer upples blancas (con manchas grises o rojas). Y los komupples de cuerpo rojo (independientemente de su color de pelo) saltan en forma de L y solo pueden comer upples rojas (con manchas grises o rojas). En las siguientes ilustraciones se muestran todas las posibilidades de salto en cada caso.



En este caso, el komupple blanco tendría 5 posibles saltos válidos: 4 upples blancas y la bomba.

En este caso, el komupple rojo tendría 7 posibles saltos válidos: 5 upples rojas, el túnel y la bomba.

TIPOS DE CARTAS:



Upples clásicas: Existen cuatro tipos, blancas con manchas grises, blancas con manchas rojas, rojas con manchas grises y rojas con manchas rojas. Las blancas solo pueden ser comidas por komupples blancos (cuerpo blanco, independientemente de su color de pelo), y las rojas solo pueden ser comidas por komupples rojos (cuerpo rojo, independientemente de su color de pelo). No otorgan salto extra, y por tanto el turno se termina cuando son comidas.



Upple blanca
con manchas grises



Upple blanca
con manchas rojas



Upple roja
con manchas grises



Upple roja
con manchas rojas

Upples especiales: Existen 4 tipos, con propiedades distintas. Y afectan por igual a todos los komupples:

Multicolor: Cambia tu color. Una vez que la comes, debes elegir entre dos estados posibles: komupple blanco (cuerpo blanco con pelo blanco) o komupple rojo (cuerpo rojo con pelo rojo). Al comerla se retira del campo de juego y otorga un salto extra.

Roca: No son comestibles, por lo tanto no se puede saltar sobre ellas (posición no válida), aunque sí por encima. Las rocas solo pueden ser eliminadas por una bomba si se encuentran cerca (en alguna de las 8 posiciones alrededor de ella).

Bomba: Si saltas sobre una, explotará y las 8 cartas de alrededor desaparecerán. Pero ojo: si entre esas 8 cartas hay alguna súper upple, podrás comértela (sin importar su color). Solo los túneles pueden sobrevivir a esta explosión. Además, si alguna de esas 8 casillas contiene otro personaje, este cambiará al color opuesto al que tenga (a blanco con pelo blanco o rojo con pelo rojo). Al explotar, la bomba se retira del campo de juego y otorga un salto extra.



Upple multicolor



Upple roca



Upple bomba



Upple túnel



Túnel: Los túneles son puertas a galerías subterráneas del planeta U. Al saltar en uno, aparecerás en otro de tu elección, con un salto extra. Si solo hay un túnel en el campo de juego, puedes rebotar sobre él (saltar y volver a saltar). Pero, no estará permitido usar un túnel si no permite un salto posterior válido. Una vez aparece un túnel, no se puede eliminar ni mover durante la partida.

Súper upples: El objetivo es comer tantas como puedas, las blancas sólo pueden ser comidas por los komupples blancos, y las rojas sólo por los komupples rojos. Las más valiosas son las súper upples doradas, que pueden ser comidas por cualquier personaje y valen 5 puntos. Con todas ellas tendrás un salto extra.



1 punto



2 puntos



3 puntos



4 puntos



5 puntos

OTROS MODOS DE JUEGO:

MODO TRAVIESO. En este modo, además de las reglas anteriores (del modo Glotón), está permitido saltar sobre otros jugadores, rebotando sobre ellos. El jugador aplastado perderá entonces una súper upple, que le robará al azar el jugador que saltó sobre él. Se limita a un solo rebote sobre el mismo jugador en el mismo turno, y no está permitido que dos jugadores terminen en la misma posición, uno sobre otro, al final del turno.

MODO SUPERVIVENCIA. Se añade a las reglas anteriores del modo Travieso que, cada vez que algún jugador consiga una súper upple dorada, se pone en pausa la partida y se hace un recuento de las súper upples recogidas en ese momento. El jugador con menos puntos quedará eliminado (al menos uno, o más si hubiera empate), desapareciendo del campo de juego y devolviendo sus súper upples al mazo, para ser tomadas boca abajo tras mezclarlas con las cartas restantes. En este modo de juego, gana la partida el último jugador que no haya sido eliminado.

MODO ENTRENAMIENTO. Este modo está diseñado para 1 jugador, y el objetivo es maximizar las combinaciones de saltos con el menor número de turnos posibles, antes de que se acaben las cartas. Para ello, el jugador conservará la última upple que haya comido en cada turno (una por turno), hasta que se agoten las cartas del mazo disponibles para tomar. El desafío consistirá en intentar finalizar cada partida con la menor cantidad posible de upples recogidas (o turnos realizados).

RULES OF THE GAME



INTRODUCTION TO THE GAME:

On Planet U live strange beings called komupples, who love very unusual fruits called upples. These fruits, shaped like a square apple, come in a variety of colors and grow from the ground. In many cases, they have very peculiar effects on these beings.

Have fun changing shapes, jumping, eating dozens of delicious upples, and being the most gluttonous!

Millions of possible configurations await you, where, thanks to your intelligence and a pinch of luck, you'll test whether you're the biggest upple eater.

Upples is an original game of logic and chance for 1 to 4 players. You'll have to eat as many Super Upples as you can while planning strategies, executing clever moves, and performing fun jump combinations, all while competing with your friends and family for the tastiest Upples.

CONTENT:

The game consists of 124 square cards and 8 circular character tokens. Each player will have two character tokens of the same color, choosing among blue, pink, green, or yellow. These tokens give each player four possible character states: on one token, a white komupple with white or red hair; and on the other token, a red komupple with red or white hair.

*Classic
upples*



*Special
upples*



*Super
upples*



*Golden super
upples*



*Character
cards*



*Character
tokens*



* Training mode is designed for 1 player.



GAME PREPARATION:

The playing field will consist of 49 cards, forming a grid of 7 rows and 7 columns, as can be seen in the image.

Step 1: Separate the 4 character cards and the 4 golden super apples from the rest of the cards, leaving a deck of 116 cards.

Step 2: Shuffle the 116-card deck thoroughly and randomly select the cards needed to form the initial playing field. For one player, choose 48 cards; for two players, choose 47 cards; for three players, choose 46; and for four players, choose 45 cards (always adding up to 49).

Step 3: The necessary character cards are added to the previously selected cards, and the cards are shuffled without looking at the 49 cards.

Step 4: The 49 selected cards are placed face up on a table, forming a 7x7 grid, as shown in the figure.

Step 5: Once the playing field has been revealed, each player replaces their character card (square) with their character token (circular), and everyone starts with the white komupple character with white hair.



Step 6: In either case (for 1, 2, 3, or 4 players), the remaining undrafted cards (except for unnecessary character cards) are shuffled with the 4 golden super cards and left face down. These are the cards that must be drawn at the end of each turn to complete the playing field.



OBJECTIVE OF THE GAME:

The objective of the game is to eat as many Super Upples as possible, while using the best jumping strategy and card combinations to be the player with the most Super Upples.

There are four game modes: Training mode for one player, and Glutton, Naughty, and Survival modes for 2 to 4 players (or teams).

GAME MECHANICS:

Starting with the youngest person at the table and proceeding counterclockwise (only the first time; in subsequent games, the first person must rotate). Each player has one jump per turn, which they can extend as many times as they can by eating super upples or using special upples that allow an extra jump. Jumping is mandatory whenever possible. Jumping in "empty" or invalid positions is not allowed. With each valid jump, the player will "eat" the cards they land on and remove them from the playing field (with the exception of tunnels or other players' character tokens). The super upples cards obtained (yellow background) will be kept by each player, and the remaining cards will be discarded face up on the lid of the box.

At the end of each turn, each player is responsible for ensuring that no empty spaces remain on the playing field before moving on to the next player's turn. That is, if cards are eaten or eliminated, they must be replaced by randomly drawing new cards from the deck at the end of each turn.

If a player cannot make any moves while in their current state, their turn ends, and they transform into the opposite state. That is, if their state is shy (a white komupple, regardless of their hair color), they become angry (a red komupple with red hair); and if their current state is angry (a red komupple, regardless of their hair color), they become shy (a white komupple with white hair). If, on the next turn, they cannot make any moves while in this new character state, they will swap places with the opposite card on the playing field (for example, if they were in a corner, they swap places with the card in the opposite corner). Without jumping, they lose their turn again.

In **GLUTTON MODE**, the game ends when, the playing field cannot be filled with the remaining cards.

At that point, the person or team that has eaten the most Super Upples wins, taking into account their value and adding up their total points.

$$\begin{array}{c} \text{4 points} + \text{4 points} + \text{1 point} = 9 \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{3 points} + \text{3 points} + \text{5 points} = 11 \end{array}$$

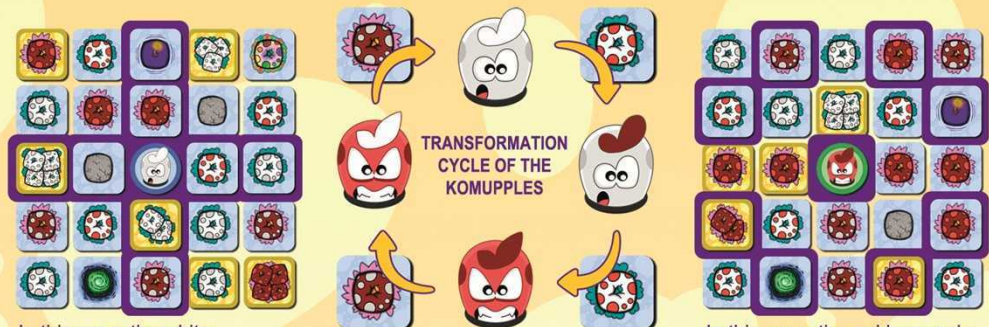


CHARACTERS:

The komupples are our gluttonous protagonists of the game and very sensitive to the upples they eat. When they have white bodies (shy), they can only eat white upples, but the curious thing is that if they eat a white upple with red spots, their hair turns red; and if they eat two, they get angry and their body also changes color (to red with red fur).

Just the opposite happens when they have red bodies (angry): they can only eat red upples, but if they eat one with gray spots, their hair will turn white; and if they eat two, they will change completely to white (with white fur), becoming shy. It is noteworthy that this transformation cycle is one-way, and once the komupple changes its fur or body color, it never returns to its previous state, but continues the cycle, as described in the image. Additionally, when they are shy (white body, regardless of their hair color), they can only jump in a cross shape, one or two cards' length apart, up, down, right, or left; and when they are angry (red body, regardless of their hair color), they can only jump in an L shape, with a maximum of 8 possible jumps in each case.

Therefore, we must remember that white-bodied komupples (regardless of their hair color) jump in a cross shape and can only eat white upples (with gray or red spots). Red-bodied komupples (regardless of their hair color) jump in an L shape and can only eat red upples (with gray or red spots). The following illustrations show all the jumping possibilities in each case.



In this case, the white komupple would have 5 possible valid jumps: 4 white upples and the bomb.

In this case, the red komupple would have 7 possible valid jumps: 5 red upples, the tunnel and the bomb.

TYPES OF CARDS:



Classic apples: There are 4 types: white with grey spots, white with red spots, red with grey spots, and red with red spots. White apples can only be eaten by white komupples (white bodies, regardless of their hair color), and red apples can only be eaten by red komupples (red bodies, regardless of their hair color). They do not grant an extra jump, and therefore the turn ends when they are eaten.



White apple
with grey spots



White apple
with red spots



Red apple
with grey spots



Red apple
with red spots

Special apples: There are 4 types, each with different properties. They affect all komupples equally:

Multicolour: Changes your color. Once you eat it, you must choose between two possible states: white komupple (white body with white hair) or red komupple (red body with red hair). Eating it removes it from the playing field and grants you an extra jump.

Rock: They are inedible, so you can't jump on them (an invalid position), although you can jump over them. Rocks can only be eliminated with a bomb if they are nearby (in one of the eight positions around it).

Bomb: If you jump on one, it will explode and the 8 cards around it will disappear. But be careful: if there is a Super Upple among those 8 cards, you can eat it (regardless of its color). Only tunnels can survive this explosion. Also, if any of those 8 spaces contains another character, it will change to the opposite color (white with white hair or red with red hair). When it explodes, the bomb is removed from the playing field and grants you an extra jump.



Upple multicolour



Upple rock



Upple bomb



Upple tunnel



Tunnel: Tunnels are gateways to underground passages on Planet U. Jumping into one will take you to another tunnel of your choice, with an extra jump. If there is only one tunnel on the playing field, you can bounce over it (jump and jump again). However, you are not allowed to use a tunnel if it doesn't allow a valid subsequent jump. Once a tunnel appears, it cannot be removed or moved during the game.

Super apples: The goal is to eat as many as you can. White ones can only be eaten by white komupples, and red ones can only be eaten by red komupples. The most valuable are the golden super komupples, which can be eaten by any character and are worth 5 points. Each one gives you an extra jump.



1 point



2 points



3 points



4 points



5 points

OTHER GAME MODES:

NAUGHTY MODE. In this mode, in addition to the rules above (for Glutton mode), you are allowed to jump on other players by bouncing on them. The crushed player will then lose a super upple card, which will be randomly stolen by the player who jumped on them. This is limited to one bounce on the same player in the same turn, and two players are not allowed to end up in the same position, one on top of the other, at the end of the turn.

SURVIVAL MODE. Added to the previous rules of Naughty mode, each time a player collects a golden super upple card, the game is paused and a tally of the super upples collected at that time is made. The player with the fewest points is eliminated (at least one, or more if there is a tie), disappearing from the playing field and returning their super upples cards to the deck, to be taken face down after shuffling them with the remaining cards. In this game mode, the last player not eliminated wins the game.

TRAINING MODE. This mode is designed for one player, and the objective is to maximize jump combinations in the fewest possible turns, before running out of cards. To do this, the player will keep the last upple they ate each turn (one per turn) until the available cards in the deck run out. The challenge is to try to finish each game with the fewest upples collected (or turns taken) possible.

CONSEJOS Y TRUCOS:



- Se recomienda jugar sobre una superficie plana, con fondo liso, para poder ver con claridad todas las cartas. Y si es posible sobre una superficie no deslizante, para poder agarrar correctamente las cartas.
- Puedes retar a tus amigos diseñando tus propios campos de juego iniciales, eligiendo las 49 fichas y sorteando la posición inicial de cada jugador.
- Para facilitar el comienzo de cada partida, se recomienda que al terminar la anterior se guarden por separado las cartas personaje y las súper upples doradas, y por otro lado, el resto de las cartas.
- En la página web upplesgames.com encontrarás más videos y partidas explicadas en la sección "Reglas", además de adaptaciones del juego UPPLES para edades entre 3 y 8 años, en la sección "Jugamos TODOS".

TIPS AND TRICKS:



- It is recommended to play on a flat surface with a smooth bottom so you can clearly see all the cards. And if possible, on a non-slip surface so you can grip the cards correctly.
- You can challenge your friends by designing your own initial playing fields, choosing the 49 cards, and drawing lots for each player's starting position.
- To make starting each game easier, it is recommended that you store the character cards and the golden Super Upples separately after finishing the previous game, along with the rest of the cards.
- On the website upplesgames.com, you will find more videos and explained games in the "Rules" section, as well as adaptations of the UPPLES game for ages 3 to 8 in the "Let's ALL Play" section.



Upples



G A M E S



Diviértete cambiando de
forma, saltando y comiendo
deliciosas upples

 1-4

 +20'

 +8