

dnup

REGLAS

CONTENIDO

40 cartas • 4 cartas de Ayuda

OBJETIVO DEL JUEGO

Deshazte de todas tus cartas antes que nadie. Juega sets de cartas delante de ti y ¡confía en que tus oponentes no jueguen un set mejor antes de tu siguiente turno!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Retirad cartas del mazo, según el número de personas que vayáis a jugar:

- ▶ **5 participantes:** no retiréis ninguna carta (usad todas las cartas del mazo).
- ▶ **4 participantes:** retirad todas las cartas con el símbolo ☹️.
- ▶ **3 participantes:** retirad todas las cartas con los símbolos 😊 y 😊.
- ▶ **2 participantes:** seguid las reglas para partidas de 2 participantes, en la otra cara de esta hoja.

Cada participante toma una carta de Ayuda.

JUGAR UNA RONDA

Antes de empezar cada ronda, barajad el mazo y **repartid todas las cartas** entre los participantes. Una vez que hayáis terminado de repartir, cada participante toma las cartas que tiene delante **sin que las vean los demás**. Podéis reordenar las cartas de vuestra mano como queráis y **cuando queráis** durante toda la partida, pero **no podéis rotarlas**: las cartas de vuestra mano deben permanecer en la misma orientación en la que las habéis recibido durante el reparto.

CARA DELANTERA DE LAS CARTAS

- Valor activo
- Recordatorio del valor inactivo
- Símbolo para la preparación de las partidas
- Valor inactivo

SETS DE CARTAS

Un **set** está formado por **1 o más cartas del mismo valor activo**. El **valor** de un set es el mismo que el valor activo de sus cartas. El **tamaño** de un set estará determinado por el número de cartas que este contenga.

Ejemplo:

Este set tiene un valor de 3 y un tamaño de 4.



Quien tenga la carta con los valores 1/5 con el símbolo ★ **empieza la ronda**. Después, jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj hasta que se termine la ronda.

En tu turno, **debes seguir estos pasos**:

- 1 DESCARTA** cualquier set que tengas delante de ti que hayas jugado durante tu anterior turno. Estas cartas se dejan en una pila de descartes común bocabajo a un lado, fuera de la zona de juego.
- 2 Realiza EXACTAMENTE 1** de estas 4 **ACCIONES**:
 - A Juega** un set de cartas colocándolo delante de ti; o
 - B Añade 1** carta a un set que esté delante de un oponente; o
 - C Roba** el set de cartas que esté delante de un oponente; o
 - D Rota** todas las cartas de tu mano.

Después, el turno pasa al participante de tu izquierda.

Regla de oro: cuando robes cartas de la mesa, **siempre debes rotarlas 180 grados** al añadirlas a tu mano (después, puedes reorganizarlas como quieras). Es decir, el valor inactivo de estas cartas tiene que pasar a ser el valor activo y viceversa. **¡Esta es la clave de dnup!**

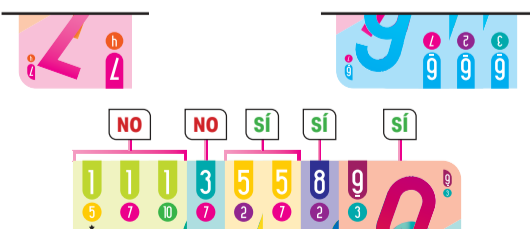
A JUEGA UN SET DE CARTAS COLOCÁNDOLO DELANTE DE TI



Juega un set de cartas de tu mano delante de ti. Pero presta atención, si otro participante ya tiene un set del **mismo tamaño** que el que tú quieres jugar, tu set debe tener un **valor más alto**. En este caso, el otro participante debe devolver todas las cartas de su set a su mano, y rotar cada una de esas cartas cuando lo haga.

Nota: cuando juegas un set, no es obligatorio jugar todas las cartas de ese mismo **valor** que tengas en la mano.

EJEMPLO



En esta partida de 3 participantes, ya hay un set de 1 carta con un valor de 7 y un set de 3 cartas con un valor de 6 sobre la mesa. Por lo tanto, podrías jugar:

- Un set de 1 carta cuyo valor sea más alto que 7.
- Un set de 3 cartas cuyo valor sea más alto que 6.
- Un set de cualquier otro tamaño (2, 4, 5, etc.) independientemente de su valor.

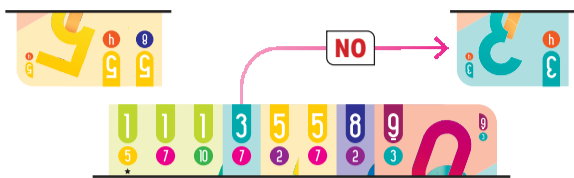
B AÑADE 1 CARTA A UN SET QUE ESTÉ DELANTE DE UN Oponente



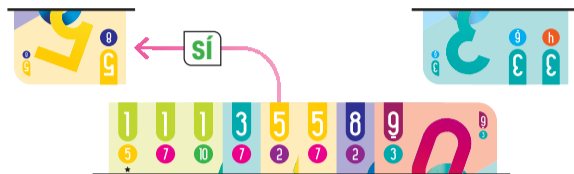
Puedes jugar exactamente 1 carta de tu mano y añadirla a un set que ya esté delante de un oponente, siempre siguiendo estas reglas:

- ▶ La carta que juegues debe ser del mismo valor que el set al que la vas a añadir.
- ▶ Si, al añadir tu carta al set, este pasa a tener el mismo tamaño que otro de los sets que están sobre la mesa, el valor del set al que estás añadiendo la carta debe ser más alto que el valor del otro set. El participante con ese set de menor valor tiene que devolver esas cartas a su mano, y rotar cada una de esas cartas cuando lo haga.

EJEMPLO



No puedes añadir una carta de valor 3 al set que hay sobre la mesa porque el set resultante sería de tamaño 2 y entraría en conflicto con el otro set de ese mismo tamaño, que tiene un valor más alto (5).



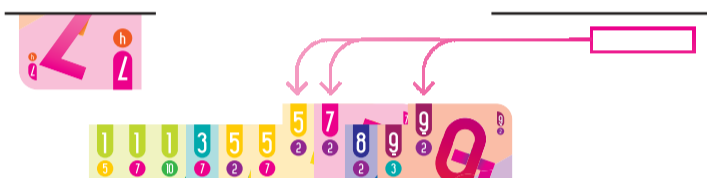
Puedes añadir una carta de valor 5 al set que hay sobre la mesa porque el nuevo set de tamaño 2 tendría un valor más alto que el del otro set existente, que contiene 2 cartas de valor 3. Estas 2 cartas de valor 3 vuelven a la mano de su dueño, que deberá rotarlas, haciendo que ahora sus valores activos sean 4 y 6.

C ROBA EL SET DE CARTAS QUE ESTÉ DELANTE DE UN Oponente



Roba un set de cartas colocado delante de un oponente y añádelo a tu mano (como siempre, rotando cada una de esas cartas cuando lo hagas).

EJEMPLO



Robas el set de valor 2 de la mesa, y rotas esas 3 cartas al añadir las a tu mano, que ahora pasan a tener unos valores activos de 5, 7 y 9.

D ROTA TODAS LAS CARTAS DE TU MANO



Esta acción consiste simplemente en rotar todas las cartas de tu mano para intercambiar sus valores activos e inactivos.

EJEMPLO



FIN DE LA RONDA

El primer participante que juegue la(s) última(s) carta(s) de su mano gana 2 puntos y no juega más turnos en esta ronda. Sin embargo, sus cartas sí permanecen en juego frente a él durante otra ronda de turnos o, lo que es lo mismo, hasta que, en caso de seguir jugando, volviere a ser su turno. En ese momento, el participante descarta dichas cartas.

Si un set de un valor más alto las supera mientras aún siguen en juego, esas cartas simplemente se descartan antes de que vuelva a ser su turno. La ronda continúa hasta que un segundo participante juegue su(s) última(s) carta(s). Dicho participante gana 1 punto, y la ronda termina de inmediato.

FIN DE LA PARTIDA

Quien primero consiga 4 o más puntos gana la partida inmediatamente.

PARTIDAS DE 2 PARTICIPANTES

Preparación: retirad todas las cartas con los símbolos ☹️, 😊 y 😄.

Cada participante coloca 2 cartas de Ayuda del mismo color delante de él, como se ve a la derecha.

Antes de empezar cada ronda, barajad las cartas y repartidlas entre los dos.

Cada participante juega 2 turnos consecutivos:

- ▶ Uno para su zona de juego 1;
- ▶ otro para su zona de juego 2.

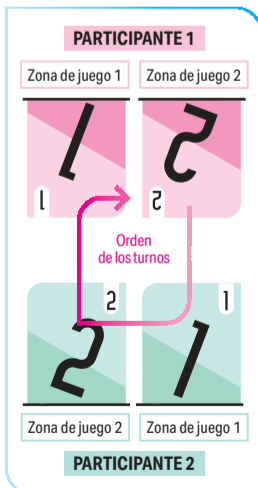
En cada uno de estos turnos, descartas cualquier set que tengas en la zona de juego correspondiente y, después, haz 1 de las 4 acciones del juego.

Cada participante puede tener hasta 2 sets delante de él: uno en cada zona de juego.

Como un set puede entrar en conflicto con cualquier otro que tenga el mismo tamaño y esté sobre la mesa, **tus sets pueden entrar en conflicto con otros tanto de tu oponente como tuyos.**

Excepción: el participante que tenga la carta con el símbolo ★ empieza la ronda jugando 1 solo turno, concretamente el de su zona de juego 2 (a su izquierda).

Cuando un participante haya jugado la(s) última(s) carta(s) de su mano, gana la ronda inmediatamente. **Quien primero gane 2 rondas gana la partida.**



Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó

Gracias a todas las personas que han probado el juego y que nos han apoyado.

Editado por Scott Lewis y Gaming Rules.

© Asmodee Group 2026. Todos los derechos reservados.
Asmodee Group SAS, 18 rue Jacqueline Auriol,
78280 Guyancourt - Francia • www.asmodee.com