



# UNO®

**7 + 2 a 10 jugadores**

Sacar todo el contenido del paquete y compararlo a la lista del contenido.

## CONTENIDO

112 cartas:

**19 cartas azules** - 0 a 9

**19 cartas verdes** - 0 a 9

**19 cartas rojas** - 0 a 9

**19 cartas amarillas** - 0 a 9

**8 cartas Salta** - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

**8 cartas Reversa** - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

**8 cartas Toma dos** - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

**4 cartas de comodín multicolor**

**4 cartas de comodín Toma cuatro multicolor**

**4 cartas en blanco**

**Instrucciones**

## OBJETIVO

Ser el primero en lograr 500 puntos. Los puntos se logran al deshacerse de las cartas de la mano antes que los oponentes. El jugador logra puntos con las cartas que el oponente no pudo descartar.

## PREPARACIÓN

Cada jugador toma una carta. La persona que tenga el número más alto será quien reparta. Revuelve las cartas. Reparte 7 cartas a cada jugador.

Coloca las cartas restantes cara abajo para formar la pila para ROBAR. Voltea la primera carta de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. Si la primera carta que volteas de la pila para ROBAR es una carta de comodín multicolor o comodín Toma cuatro, regrésala a la baraja y saca otra carta. Para las demás cartas sigue las siguientes instrucciones.

## CARTAS ESPECIALES

**Carta Toma dos:** Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el primer jugador tiene que robar dos cartas. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma dos.

**Carta Reversa:** Cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar jugará la persona de la derecha, y el sentido se cambiará hacia la derecha. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa.

**Carta Salta:** Al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se “salta” al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta.

**Comodín multicolor:** El jugador que descarte esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartarse. Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.

**Comodín Toma cuatro:** Esta es la mejor carta. No solamente quien la tira escoje su color, sino que además hace que el siguiente jugador robe 4 cartas y pierda su turno. Desafortunadamente, esta carta sólo se puede descartar si el jugador que la tiene no tiene otra carta en su mano que coincida en color con la de la pila de DESCARTE. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta. Nota: Esta carta se puede descartar si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan en número o cartas de acción de otro color. Si sospechas que un jugador bajó una carta Comodín Toma cuatro ilegalmente, lo puedes desafiar a que muestre sus cartas. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, deberá robar 4 cartas; si no lo es, el desafiante tendrá que robar 2 cartas, además de las 4 del comodín. Este desafío sólo lo puede hacer el jugador a quien le toque tomar las 4 cartas, después de que se descarte el Comodín Toma cuatro.

## LAS CARTAS ADICIONALES

**Carta en blanco:** Esta es una carta especial que se puede usar de dos maneras. Si una de las cartas de tu baraja UNO se pierde o daña, puedes usar la Carta en blanco como carta de repuesto. Por ejemplo: Si te das cuenta que a tu baraja le falta una carta amarilla con el número 7, la reemplazarías con la Carta en blanco amarilla escribiendo un número 7 en la misma para que forme parte de la baraja.

Si tu familia tiene alguna regla UNO especial, puedes escribir dicha regla en las Cartas en blanco y agregarlas a la baraja.

## ¡A JUGAR!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. El juego sigue hacia la izquierda para empezar. Tienes que hacer coincidir, ya sea por número, color o símbolo, la carta en la pila de DESCARTE con una de tus cartas. Por ejemplo: Si la muestra es un 7 verde, puedes descartar una carta verde o un siete de cualquier color. También puedes tirar cualquier carta de comodín. Si no tienes ninguna carta que corresponda a la carta de la pila para DESCARTAR, deberás tomar una carta de la pila para ROBAR. Si se puede jugar esta carta, la puedes descartar en ese turno. De lo contrario, el juego continúa con el siguiente

jugador en turno. Antes de jugar tu penúltima carta, tienes que decir “UNO.” Si no dices “UNO” y otro jugador te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, tendrás que robar CUATRO cartas de la pila para ROBAR. Si nadie te sorprende antes de que el siguiente jugador juegue una de sus cartas o robe una carta de la pila, no tendrás que robar las cartas adicionales. Después de que un jugador juega su última carta, se acaba la mano. Cuenta los puntos (ver sección de puntos) para volver a empezar.

## GRITAR ‘UNO’

Si se te olvida decir “UNO” antes de que tu penúltima carta toque la pila para DESCARTAR, pero te acuerdas de hacerlo (y dices “UNO”) antes de que otro jugador te sorprenda, no estás sujeta al castigo.

No se puede sorprender a un jugador por no decir “UNO” sino hasta que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR. Tampoco no se puede sorprender a un jugador por no decir “UNO” después de que el siguiente jugador empiece su turno. “Empezar un turno” significa robar una carta de la pila para ROBAR o descartar una carta de su propia mano de cartas.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma dos o un Comodín Toma cuatro, el siguiente jugador deberá robar las cartas correspondientes, ya que éstas contarán para los puntos del ganador.

Si la pila de ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve el monto para voltearlo y tener nuevamente una pila de donde robar.

## PUNTOS

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. Usa el bloc de puntuación para anotar tus puntos después de cada mano. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número . . . . .	Valor del número
Toma Dos . . . . .	20 puntos
Reversa . . . . .	20 puntos
Salta . . . . .	20 puntos
Comodín . . . . .	50 puntos
Comodín Toma cuatro . . . . .	50 puntos
Carta en blanco . . . . .	Valor de la carta reemplazada

El ganador es el primero en llegar a 500 puntos. También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego; así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.

## RENUNCIAR

Puedes optar por no jugar una carta jugable de tu mano. Si lo haces, tendrás que robar una carta de la pila de ROBAR. Si ésta se puede jugar, puedes jugarla; pero no podrás usar una carta de tu mano después de robar.

## DOS JUGADORES, PAREJAS Y TORNEOS DE VARIAS MESAS

**Reglas para dos jugadores:** Las siguientes reglas especiales son válidas para jugar UNO entre dos jugadores:

Tirar una carta Reversa es igual que tirar una carta Salta. Al tirar Reversa un jugador, éste tirará otra carta inmediatamente.

Cuando se tira un Toma dos o un Comodín Toma cuatro, el oponente tomará su castigo y la jugada se regresará al jugador que tiró la carta; es decir, el oponente toma su castigo y no podrá tirar.

**Parejas (Cuatro jugadores):** Si hay varias parejas que quieren jugar, sienta a cada integrante de una pareja frente a su respectiva pareja. Al momento que alguien se quede sin cartas, se acaba la mano. Se sumarán los puntos de las cartas de los integrantes de la pareja perdedora y se agregarán a la puntuación de la pareja ganadora.

**Variaciones:** Con cuatro jugadores, jueguen cuatro manos con cada uno de los jugadores como pareja (12 manos en total). Cada jugador llevará la cuenta de sus puntos ganados con cada pareja. Se pueden jugar varias rondas. La persona que junte más puntos es la ganadora.

Con ocho jugadores jueguen UNO por parejas en dos mesas diferentes y formen parejas entre todos los jugadores para hacer un total de 28 manos. La puntuación será como se explicó en el juego de cuatro jugadores.

## UNO DESAFÍO

La puntuación de este juego se lleva con los puntos que cada jugador tenga en su poder al finalizar cada mano. Al momento en que un jugador llegue a la puntuación fijada (sugerimos sean 500 puntos), es eliminado del juego. Cuando únicamente queden dos jugadores, éstos jugarán entre sí hasta que alguno llegue a la puntuación fijada y pierda. (Ver las reglas de UNO entre dos personas). El jugador que haya quedado vencedor será declarado el ganador. Esta variación del juego es la más desafiante.

©2001 Mattel, Inc. **HECHO EN CHINA.** Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071, Venezuela. Mattel Argentina, S.A., Avenida Libertador 1515 C.P. (1638), Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Marcas registradas utilizadas bajo licencia. Todos los derechos reservados. Guarde estas direcciones para futura referencia.

### CONSUMER INFORMATION

MATTY MATEL™ TOYS



¡BASTA VER PARA SABER QUE ES MATEL!™ LLAMENOS gratis o escribanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel. Atención al cliente, Mattel, Inc. 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 USA.

1 (800) 524-TOYS



CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD

Dedicados a brindarle productos de calidad.