

Harry Potter™

UNO®

¡JUEGA CON ESTILO!

	7+
	2-10

CONTENIDO

110 cartas descritas a continuación:

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 tres - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

4 cartas comodín

4 cartas comodín Toma cuatro

1 carta Enseña tu mano (comodín)

1 carta de Invisibilidad (comodín)

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

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.

CÓMO JUGAR

Al jugador cuyo cumpleaños sea el más cercano al cumpleaños de Harry Potter (31 de julio) le toca repartir las cartas.

Después de barajar las cartas, se reparten 7 cartas a cada jugador.

Coloca las cartas restantes cara abajo en el centro del área de juego para formar la pila para ROBAR. Voltea la primera carta de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. Si una carta de acción es la primera que sale en la pila para robar, ciertas reglas aplican (ver CARTAS DE ACCIÓN).

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. 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 rojo, puedes descartar una carta roja o un siete de cualquier color. También puedes tirar una carta comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

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.

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.

CARTAS DE ACCIÓN

A continuación, se describen las funciones de las cartas de acción y cuándo se pueden usar.

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



CARTA REVERSA: Esta carta simplemente cambia el sentido del juego. Si se está jugando a la izquierda, se cambia a la derecha y viceversa. 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 escoge 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. Un jugador puede jugar una carta de comodín Toma cuatro incluso si tiene una carta en su mano que coincida en número o acción pero de diferente color. El jugador que tenga esta carta la puede jugar ilegalmente, pero si es "sorprendido" tiene que seguir ciertas reglas (ver CASTIGOS). Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.



CARTA ENSEÑA TU MANO (COMODÍN): La persona que juega esta carta escoge a cualquier jugador para que diga en voz alta cada una de las cartas que tiene en su mano. Después, la persona que jugó la carta Enseña tu mano escoge un color, incluyendo el color actual si así lo desea, para seguir jugando. Las cartas Enseña tu mano se pueden jugar en cualquier momento, incluso si el jugador tiene otra carta que pueda bajar en su mano. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.



Cuando a alguien le toca decir en voz alta todas las cartas de su mano, puede jugar una carta de comodín de Invisibilidad (ver abajo) para cancelar el efecto de la carta Enseña tu mano. En este caso, la persona que juega la carta de Invisibilidad escoge el color, que puede ser el color actual, para seguir jugando.

CARTA DE INVISIBILIDAD (COMODÍN): Ésta es una carta de seguridad. Cualquier jugador puede jugar esta carta para cancelar el efecto de cualquier carta de acción. El jugador que juega esta carta escoge el color con el que sigue el juego, incluyendo el color actual, si así lo desea. Esta carta también se puede jugar como una carta comodín multicolor.



Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

GRITAR 'UNO®'

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 DOS cartas de la pila para ROBAR (ver CASTIGOS). Después de que un jugador juega su última carta, se acaba la mano. Cuenta los puntos para volver a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma tres 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 mazo 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. La puntuación será como sigue:

	Todas las cartas con número (0 a 9)	Valor del número
	Toma Tres	20 puntos
	Reversa	20 puntos
	Salta	20 puntos
	Comodín	50 puntos
	Comodín Toma cuatro	50 puntos
	Carta Enseña tu mano	50 puntos
	Carta de Invisibilidad	50 puntos

GANAR

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.

CASTIGOS

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 sujeto 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 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.

Cualquier jugador que le haga sugerencias a otro jugador tendrá que robar dos cartas de la pila para robar.

Si un jugador juega una carta equivocada y alguien lo nota, tiene que regresar su carta a su mano y robar 2 cartas adicionales de la pila para robar. El juego continúa con la siguiente persona en turno.

Si sospechas que un jugador bajó una carta Comodín Toma cuatro ilegalmente (si el jugador tiene una carta en su mano del color de la carta en la pila de descarte), 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.

DOS JUGADORES, PAREJAS Y * TORNEOS DE VARIAS MESAS

Harry Potter UNO® de dos jugadores (UNO® con dos jugadores)

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

1. Tirar una carta Reversa es igual que tirar una carta Salta. Al tirar Reversa un jugador, éste tirará otra carta inmediatamente.
2. Cuando un jugador tira una carta Salta, al mismo jugador le tocará tirar otra carta inmediatamente.
3. Cuando se tira un Toma tres 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

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. 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.

HARRY POTTER™ 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.

¡Disfruta el juego Harry Potter UNO® y que gane el mejor jugador o quien tenga mejor suerte!

