

MI PRIMER
UNO®



¡Cartas grandes! ¡Fácil de jugar!

CONTENIDO

36 cartas grandes de Mi Primer UNO:

- 4 cartas #1 - rosa, amarilla, azul, morada
- 4 cartas #2 - rosa, amarilla, azul, morada
- 4 cartas #3 - rosa, amarilla, azul, morada
- 4 cartas #4 - rosa, amarilla, azul, morada
- 4 cartas #5 - rosa, amarilla, azul, morada
- 4 cartas #6 - rosa, amarilla, azul, morada
- 4 cartas #7 - rosa, amarilla, azul, morada
- 4 cartas Roba 2 - rosa, amarilla, azul, morada
- 4 cartas de comodín

Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, contáctese con la oficina Mattel más próxima a su localidad. En los E.U.A., llámenos al 1-800-524-8697.

OBJETIVO

Ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.

PREPARACIÓN

1. Baraja las cartas.
2. Cada jugador toma una carta. La persona que tenga el número más alto será quien reparta.
3. Baraja todas las cartas y reparte 5 cartas a cada jugador.
4. Coloca las cartas restantes cara abajo para formar la pila para ROBAR.
5. Da la vuelta a la primera carta de la pila para ROBAR para formar la pila para DESCARTAR. Si la primera carta volteada es una carta de comodín o una carta Roba dos, devuélvela a la baraja y saca otra carta hasta que salga una carta de número [1 a 7].

¡A JUGAR!

Empieza el jugador situado a la izquierda del repartidor. Busca una carta en tu mano que coincida en número, color o personaje a la carta de la pila para descartar.

Por ejemplo:

Si la carta de la pila para descartar es una carta azul #2, puedes jugar cualquier carta azul o cualquier carta #2.

En lugar de jugar una carta que coincida, puedes cambiar el color jugando una carta de comodín. Juega la carta de **comodín** y di con qué color quieres que siga el juego.

Por ejemplo:

Si la carta de la pila para descartar es una carta azul #2, puedes jugar un comodín y cambiar el color a amarillo.

Si **no tienes una carta que coincida** o un comodín, tendrás que robar una carta de la pila para robar. Si la carta que robas coincide en color, número o personaje con la carta de la pila para descartar, puedes jugarla. De lo contrario, se acaba tu turno.

Ahora le toca al jugador a tu izquierda (dirección de las manecillas del reloj). Si la pila para robar se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y mezcla el montón para darle la vuelta y tener nuevamente una pila para robar.

CARTAS ESPECIALES

Roba 2

Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador tiene que robar dos cartas y pierde su turno.



Comodín



Puedes jugar esta carta sobre cualquier otra carta, sin importar el color o el número. Cuando bajas esta carta tienes que decir con qué color quieres que siga el juego. Si quieres puedes repetir el color actual. Puedes bajar la

carta de comodín incluso si tienes otra carta en tu mano que puedas usar.

“¡UNO!”

Cuando te quede una sola carta en la mano, tienes que decir "UNO" antes de bajar tu penúltima carta en la pila para descartar. 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.

Si se te olvida decir "UNO" y ninguno de los otros jugadores se da cuenta antes de que el próximo jugador empiece su turno, no tienes que robar las dos cartas de castigo. Por empezar un turno se entiende bajar o robar una carta.

GANAR EL JUEGO

¡El primer jugador en deshacerse de TODAS sus cartas es el ganador!

BGG47-0920

