2–10 7+

UNO® WILD JACKPOT

Juego de cartas

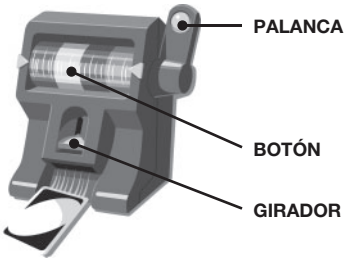
Contenido:

- 2 marcadores
- 1 unidad de Jackpot
- 8 cartas de reglas personalizables
- 108 cartas:
  - 15 cartas azules - 0 a 9
  - 15 cartas verdes - 0 a 9
  - 15 cartas rojas - 0 a 9
  - 15 cartas amarillas - 0 a 9
  - 8 cartas Toma 2 - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
  - 8 cartas Reversa - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
  - 8 cartas Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
  - 2 cartas de comodín multicolor
  - 4 cartas de comodín Toma 4
  - 16 cartas Jackpot - 4 azules, 4 verdes, 4 rojas y 4 amarillas
  - 2 cartas de comodín Jackpot

Objetivo del juego

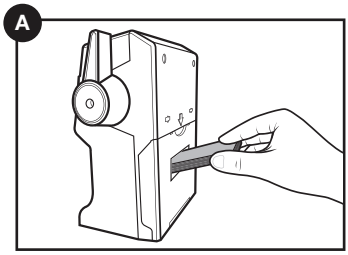
Sé el primero en deshacerte de tus cartas y acumula puntos por las cartas que tus oponentes tienen. El primer jugador en llegar a 500 puntos es el ganador.

Preparación



1. Reparte a cada jugador la misma cantidad de cartas de reglas personalizables. Si sobran cartas de reglas personalizables, ponlas a un lado.
2. Usando los marcadores incluidos, cada jugador debe escribir una regla divertida, singular o graciosa en cada una de sus cartas de reglas personalizables. Si no se te ocurre nada, ve una que otra sugerencia en la lista de ideas de cartas personalizables.
3. Después de que todos hayan acabado de escribir, junta las cartas de reglas personalizables, revuélvelas y ponlas en el dispensador de cartas. **(A)**
4. Pon la unidad de UNO® Jackpot en el centro de la mesa.
5. Revuelve las cartas de UNO® restantes.
6. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
7. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
8. Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para TOMAR.
9. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para TOMAR para formar una pila para TIRAR. ATENCIÓN: si la primera carta volteada para empezar la pila para TIRAR es una carta de acción (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

ATENCIÓN: DESPUÉS DE ACABAR DE JUGAR, GUARDAR LAS CARTAS DENTRO DE LA UNIDAD.



¡A JUGAR!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para TIRAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN).
POR EJEMPLO: si la carta de la pila para TIRAR es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja O un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que tomar una carta de la pila para TOMAR. Si tomas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar. Si decides hacer esto, tienes que tomar una carta de la pila para TOMAR. Si puedes bajar dicha carta, puedes hacerlo en ese mismo turno, pero no puedes bajar una carta de tu mano después de haber tomado una.

CARTAS DE ACCIÓN

Carta Toma dos: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador deberá de tomar dos cartas y pierde su turno. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma 2. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.

Carta Salta: al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se "salta" al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.

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. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.

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 esta 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 4: quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador tome 4 cartas de la pila para TOMAR y pierda su turno. Nota: esta carta solo se puede descartar si el jugador que la tiene NO tiene otra carta en su mano que coincida en COLOR con la carta recién bajada. Sin embargo, sí se puede descartar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.
ATENCIÓN: si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma 4 que te afecte (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda), puedes desafiarlo. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, el jugador desafiado deberá tomar 4 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las 4 cartas ADEMÁS de 2 cartas adicionales (6 en total).

Carta Jackpot: el jugador que tire esta carta jalará la palanca Jackpot. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Jackpot. Ve el cuadro de abajo para saber qué pasa al jalar la palanca de Jackpot. Después de completar la acción de la palanca de Jackpot, el juego sigue con el siguiente jugador en la dirección actual del juego. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor escoge a uno de los jugadores y LUEGO presiona el botón del frente de la unidad dispensadora de cartas de reglas personalizables. El jugador elegido deberá llevar a cabo la regla escrita en la carta de regla personalizable.

Carta Wild Jackpot: el jugador que tire esta carta jalará la palanca de la unidad Jackpot. Esta carta se puede tirar EN CUALQUIER TURNO, incluso en caso de tener alguna otra carta que se pueda tirar. Ve el cuadro de abajo para saber qué pasa al jalar la palanca de Jackpot. Después de completar la acción de la palanca de Jackpot, el juego sigue con el siguiente jugador en la dirección actual del juego. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor escoge a uno de los jugadores y LUEGO presiona el botón del frente de la unidad dispensadora de cartas de reglas personalizables. El jugador elegido deberá llevar a cabo la regla escrita en la carta de regla personalizable. Ya que esta carta es un comodín, el jugador que la tiró escoge el color con el que sigue el juego.

PALANCA JACKPOT

Al jalar la palanca Jackpot, el girador dará vueltas y se detendrá al azar en uno de los siguientes símbolos:

Escoge a cualquier jugador (incluso a ti mismo/a). Presiona el botón del frente de la unidad para que salga una carta de regla personalizable. El jugador elegido deberá llevar a cabo la regla escrita en la carta.

Presiona el botón del frente de la unidad para que salga una carta de regla personalizable. El jugador a tu DERECHA deberá llevar a cabo la regla escrita en la carta.

Presiona el botón del frente de la unidad para que salga una carta de regla personalizable. El jugador a tu IZQUIERDA deberá llevar a cabo la regla escrita en la carta.

Presiona el botón del frente de la unidad para que salga una carta de regla personalizable para CADA JUGADOR. Empezando contigo, cada jugador deberá llevar a cabo la regla escrita en la carta.

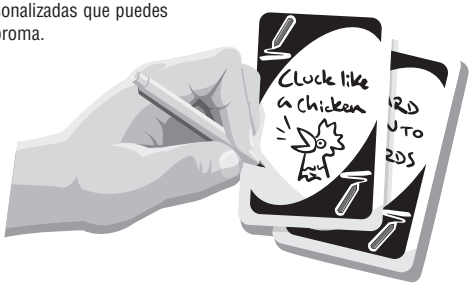
Puedes tirar en la pila para TIRAR UNA carta de CADA COLOR en tu mano. Puedes tirar las cartas en el orden que quieras. Si cualquiera de las cartas que tires son cartas de acción, el siguiente jugador deberá llevar a cabo la acción de estas.

Toma 4 cartas de la pila para TOMAR.

Después de completar la acción de la palanca de Jackpot, el juego sigue con el siguiente jugador en la dirección actual del juego.
Pon las cartas de reglas personalizables usadas en una pila atrás de la unidad de Jackpot. Si se acaban las cartas de reglas personalizables, baraja las cartas usadas y vuelve a meterlas en la unidad.
ATENCIÓN: las cartas se pueden borrar para que puedan escribir nuevas reglas cada vez que jueguen.
LIMPIA LAS CARTAS PERSONALIZABLES PASÁNDOLES UN PAÑO HÚMEDO.

LISTA DE IDEAS PARA LAS CARTAS PERSONALIZABLES

Aquí te presentamos una variedad de ideas de reglas personalizadas que puedes usar. Recuerda, puedes usar reglas legítimas o reglas de broma.



1. Tira cartas hasta que tengas 2 cartas en tu mano.
2. Usa tantas cartas seguidas como puedas.
3. Toma cartas hasta que tengas 7 cartas en tu mano.
4. Usa todos tus comodines.
5. Toma 2 cartas del jugador con la mayor cantidad de cartas.
6. Cacarea hasta tu próximo turno.
7. Dale un abrazo al jugador con la mayor cantidad de cartas.
8. ¡Usa tus PIES y "chócalas" con cada jugador!

CERRAR EL JUEGO

Cuando bajes tu penúltima carta, tienes que decir "UNO" en voz alta para indicar que te queda una sola carta. Si no dices "UNO" y alguien te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, deberás robar dos cartas.

Cuando un jugador descarta todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma dos o un comodín Toma cuatro, el siguiente jugador deberá tomar las cartas correspondientes, Ya que estas contarán para los puntos del ganador.

Si la pila para TOMAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve la pila para TIRAR para tener nuevamente una pila de donde TOMAR.

PUNTOS

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron tirar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número (0-9) .....Valor del número
Toma dos .....20 puntos
Reversa.....20 puntos
Salta.....20 puntos
Comodín multicolor.....50 puntos
Comodín Toma cuatro .....50 puntos
Comodín Jackpot .....50 puntos
Jackpot .....40 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

PARA GANAR EL JUEGO

El GANADOR es el primero en llegar a 500 puntos.

PUNTUACIÓN ALTERNA

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.

Solo usar los marcadores de tinta borrable incluidos con este juguete.
Ponerles la tapa a los marcadores después de usarlos. Este producto puede manchar o pegarse en algunas superficies.
Proteger el área de juego antes de empezar a usarlo.
CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.

©2016 Mattel. All Rights Reserved.

? service.mattel.com
DNG26-0970-G1
1100974083-2LC
mattel GAMES™