

# UNO<sup>TM</sup>

## COLORS

# RULE!

¡Colores al poder!



Juego de cartas

### Contenido:

**112 cartas distribuidas de la siguiente manera:**

**17 cartas azules:** del 1 al 9

**17 cartas verdes:** del 1 al 9

**17 cartas rojas:** del 1 al 9

**17 cartas amarillas:** del 1 al 9

**8 cartas especiales ROBA DOS:** 2 de cada color

**4 cartas especiales CAMBIO DE SENTIDO:** 1 de cada color

**4 cartas especiales PIERDE EL TURNO:** 1 de cada color

**4 comodines ROBA CUATRO**

**16 comodines ¡COLORES AL PODER!**

**4 comodines ¡ELIGE COLOR!**

**4 cartas especiales PODER DE COLOR**

**4 portacartas de plástico**

### Objetivo del juego

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas en la mano. El ganador de cada partida contabiliza puntos a su favor por las cartas que les quedan en la mano a los demás jugadores. Se van sumando los puntos de cada partida hasta que un jugador consiga 500 puntos y gane el juego.

### Preparación del juego

1. Las 4 cartas especiales "Poder de color" se colocan en los portacartas y estos junto a la zona de juego.
2. Cada jugador toma una carta. El que saque la carta más alta será el distribuidor, es decir, el jugador que reparte. Las cartas especiales en este caso cuentan como un cero.
3. El distribuidor mezcla la baraja y reparte siete cartas a cada jugador.
4. Luego coloca las cartas sobrantes boca abajo en el centro de la mesa, formando el montón para robar.
5. Se da la vuelta a la carta superior del montón para robar y se coloca boca arriba a su lado: esta será la pila de descarte. **ATENCIÓN:** si la primera carta a la que se da la vuelta para empezar la pila de descarte es una carta especial, consultar la descripción de dicha carta en la sección CARTAS ESPECIALES para saber cómo proceder.

### Mecánica del juego

Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la derecha del que ha repartido, jugando una carta de su mano que coincida en número, color o símbolo, con la carta a la que se dio la vuelta para formar la pila de DESCARTE (los símbolos representan "Cartas especiales", ver la sección "Cartas especiales").

**POR EJEMPLO:** si dicha carta es un 7 azul, el jugador debe jugar una carta azul o un 7 de cualquier color. También puede descartarse de un comodín (ver la sección CARTAS ESPECIALES).

Si en algún momento de la partida un jugador no puede jugar ninguna de las cartas de su mano, está obligado a robar una carta del montón, pudiéndola jugar inmediatamente si esta coincide en número, color o símbolo con la última de la pila de descarte. Si esta carta tampoco coincide en número, color o símbolo con la última de la pila de descarte, se quedará con la carta y el turno pasará al siguiente jugador.

Un jugador en su turno puede decidir no jugar ninguna de las cartas de su mano aunque alguna coincida en número, color o símbolo con la última de la pila de descarte. En este caso, debe robar una carta del montón. Después de robar, solo puede jugar la carta que ha robado, de modo que le está prohibido descartarse de una de las cartas que ya tenía en la mano.

## Cartas especiales



**ROBA DOS:** cuando un jugador tira la carta "Roba dos", el jugador siguiente deberá robar dos cartas del montón y perderá su turno. Esta carta solo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Roba Dos". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio de la partida sea una carta "Roba dos", el primer jugador deberá robar dos cartas del montón y, además, perderá su turno.



**CAMBIO DE SENTIDO:** esta carta cambia el sentido del juego, es decir, si era hacia la derecha, pasa a ser hacia la izquierda, y viceversa. Esta carta solo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Cambio de sentido". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio de la partida sea una carta "Cambio de sentido", el primer jugador será el que ha repartido y el juego continuará hacia su izquierda, en vez de hacia la derecha.



**PIERDE EL TURNO:** cuando un jugador tira esta carta, el jugador siguiente pierde su turno. Esta carta solo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Pierde el Turno". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio de la partida sea una carta "Pierde el turno", el jugador situado a la derecha del que ha repartido pierde su turno, por lo que empieza la partida el siguiente jugador a su derecha.



**COMODÍN ROBA CUATRO:** esta es la mejor carta que un jugador puede tener, ya que el jugador que la juega no solo decide si quiere cambiar el color en juego o continuar con el mismo color, sino que además, obliga al siguiente jugador a robar 4 cartas del montón para robar y a perder su turno. Desgraciadamente, existe una restricción en la utilización de esta carta: solo puede utilizarse en el caso de que el jugador no posea ninguna carta en su mano que coincida en COLOR con la última de la pila de descarte. En cambio, sí puede jugarla aunque disponga de cartas con el mismo número o símbolo, pero de diferente color que la carta en juego. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio de la partida sea un comodín "Roba cuatro", se devuelve la carta al montón y se coge otra.

**ATENCIÓN:** El jugador que posea un comodín "Roba cuatro" en la mano puede decidir tirarse un farol y jugarlo ilegalmente, pero si le pillan, será penalizado. Cuando un jugador juega un comodín "Roba cuatro", el jugador siguiente (a quien le toca robar cuatro cartas) puede desafiarle a que le muestre sus cartas para comprobar que la jugada ha sido correcta. El que ha jugado el comodín "Roba cuatro" está obligado a mostrárselas. Si la jugada ha sido ilegal (es decir, jugó un comodín "Roba cuatro" teniendo en la mano una carta que coincidía en color con la de la pila de descarte), el infractor deberá robar cuatro cartas. Si la jugada ha sido correcta, el jugador que le ha desafiado deberá robar dos cartas de penalización además de las cuatro que ya debía robar; por lo tanto, robará en total seis cartas. Solo puede presentar el desafío el jugador que tiene que robar las cuatro cartas.



**COMODÍN ¡COLORES AL PODER!** el jugador que juega este comodín tiene el poder del color de dicho comodín, a saber:  
**ROJO:** esta carta permite al jugador que tiene el poder rojo dar sus cartas de color rojo a uno de los demás jugadores en cualquier momento. **AZUL:** esta carta permite al jugador que tiene el poder azul descartarse de 2 cartas en su turno. **VERDE:** si el jugador que tiene el poder verde no tiene ninguna carta jugable en la mano, puede coger la carta superior del montón y colocarla en la pila de descarte (coincida o no en color o número con la de la pila de descarte). **AMARILLO:** esta carta protege al jugador que la posee de los efectos de cualquier carta especial "Pierde el turno", "Cambio de sentido", "Roba 2", comodín "Roba 4" y comodín "¡Colores al poder!" rojo.

Los jugadores deben colocar su carta de "Poder de color" en el portacartas y situarlo delante de ellos, para que los demás jugadores sepan en todo momento qué poder de color posee cada jugador. Hasta que otro jugador te la robe, tu carta de "Poder de color" debe permanecer delante de ti. Por ejemplo, si un jugador tiene una carta de "Poder de color" roja y otro jugador juega el comodín "¡Colores al poder!" rojo o el comodín "¡Elige color!" y elige el rojo, el poder del rojo pasa del primer jugador al que ha jugado uno de estos comodines.

Como las cartas de "¡Colores al poder!" son comodines, se pueden jugar en cualquier momento de la partida. El jugador que juega uno de estos comodines, elige el color en juego. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea un comodín "¡Colores al poder!", el jugador situado a la derecha del que repartió elige con qué color debe empezar la partida y luego juega



**COMODÍN ¡ELIGE COLOR!** el jugador que juega esta carta elige el poder de color que quiere tener. Debe anunciarlo en voz alta y luego situar la carta de "Poder de color" correspondiente delante de él. Si ese "Poder de color" lo ostenta otro jugador en ese momento, debe robar la carta de "Poder de color" de dicho jugador. Los comodines se pueden jugar sobre cualquier carta, incluso si el jugador posee otras cartas descartables en la mano. Después de jugar el comodín "¡Elige color!" y elegir qué poder de color quiere, el jugador debe elegir el color en juego, como ocurre con cualquier otro comodín. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio de la partida sea un comodín, el jugador situado a la derecha del que ha repartido elige con qué color debe empezar la partida y luego juega.

## Fin de la partida

Cuando un jugador juega su penúltima carta, debe decir en voz alta "¡UNO!" para avisar al resto de jugadores de que puede ganar en el próximo turno. Si no lo hace, tendrá que robar dos cartas del montón, pero solo si los demás jugadores le pillan antes de que juegue el siguiente jugador.

La partida termina cuando un jugador se queda sin cartas en la mano. Entonces se suman los puntos (ver sección "Puntuación") y se empieza una nueva partida.

Si la última carta que se juega es una carta especial "Roba dos" o "Comodín roba cuatro", el siguiente jugador está obligado a robar dos o cuatro cartas respectivamente, que se sumarán al contabilizar su puntuación.

En el caso de que se terminen todas las cartas del montón para robar y ningún jugador haya ganado, se barajarán todas las cartas de la pila de descarte menos la última y se colocarán como montón para continuar la partida.

## Puntuación

Cuando un jugador se queda sin cartas en la mano y gana la partida, el resto de jugadores debe sumar el valor de las cartas que les quedan en la mano y el ganador anota a su favor la suma total. El valor de las cartas es el siguiente:

Cartas del 1 al 9:.....	su valor numérico.
Carta "Roba dos".....	20 puntos
Carta "Cambio de sentido".....	20 puntos
Carta "Pierde el turno".....	20 puntos
Carta "Comodín".....	50 puntos
Carta "Comodín roba cuatro".....	50 puntos
Carta "Comodín ¡Elige color!".....	50 puntos
Carta "Comodín ¡Colores al poder!".....	50 puntos

Si al final de la partida, ningún jugador ha conseguido llegar a 500 puntos, se vuelve a mezclar la baraja y se empieza una partida nueva.

## Ganador del juego

El primer jugador que, tras una serie de partidas, llegue a 500 puntos, será el ganador del juego.

## Variante del juego

Los puntos se pueden contabilizar también de una manera distinta: cada jugador anota los puntos que le quedaron en la mano al finalizar la partida y el primer jugador que llegue a 500 puntos o los sobrepase será considerado el perdedor, resultando ganador el jugador que menos puntos tenga anotados.