



UNO ATTACK

Juego

CONTENIDO:

112 cartas, como se describe a continuación:

18 cartas azules - 1 a 9

18 cartas verdes - 1 a 9

18 cartas rojas - 1 a 9

18 cartas amarillas - 1 a 9

8 cartas Pulsa dos veces - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

4 cartas Reversa - 1 azules, 1 verdes, 1 rojas y 1 amarillas

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

8 cartas Tira un color - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

4 cartas de comodín multicolor

4 cartas de comodín de ataque

3 cartas personalizables

1 carta Pulsa cuatro veces

2 cartas de dilofosaurio

Lanzador de cartas de dilofosaurio

Instrucciones

NOTA: si adquirió un modelo con proyectil(es) incluido(s): utilizar únicamente el(los) proyectil(es) incluido(s) en este juguete. No apuntar a los ojos ni a la cara. No disparar a quemarropa.

ATENCIÓN PADRES: si las cartas se patinan en el rodillo de hule o no salen, usar un paño húmedo o paño humedecido con alcohol para limpiar el rodillo de hule.

Saca todas las piezas del empaque y compáralas a las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, ponte en contacto con la oficina Mattel más próxima a tu localidad.

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS

UNO Dino Attack funciona con 3 pilas alcalinas C (LR14) x 1,5V (no incluidas). Usar solo pilas alcalinas. El juguete no funciona con otro tipo de pilas.

1. Destornillar la tapa del compartimento de pilas con un desatornillador de cruz (no incluido) y retirarla.
2. Introducir 3 pilas alcalinas C (LR14) x 1,5V tal como se muestra. (Ver la Figura 1.)
3. Cerrar la tapa ajustando las lengüetas en su lugar, presionando la tapa hacia abajo y apretando los tornillos.

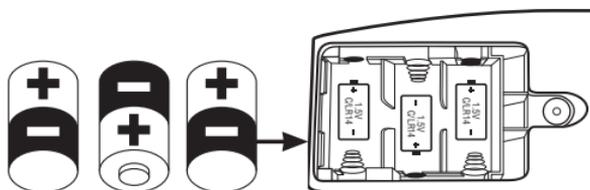
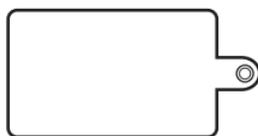


Figura 1

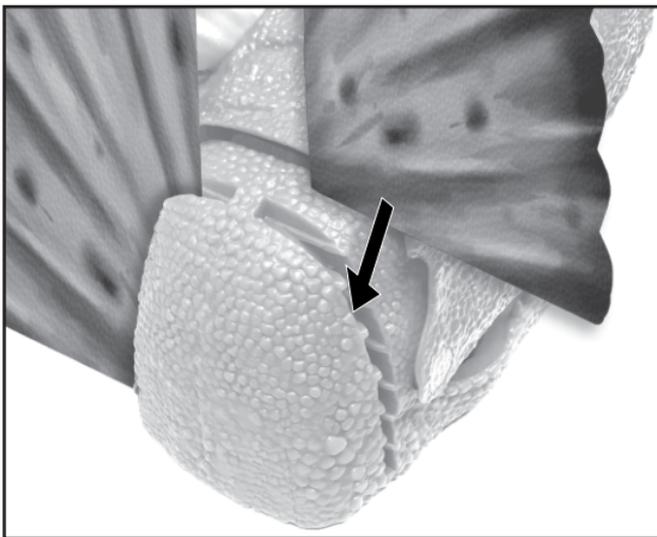


OBJETIVO

Ser el primero en lograr 500 puntos. Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

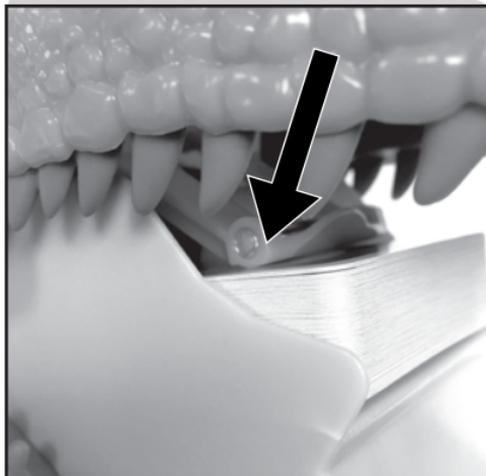
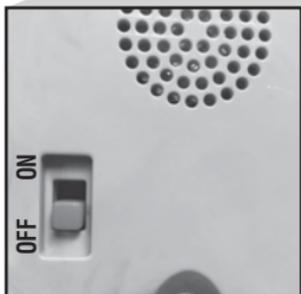
PREPARACIÓN

Mete las crestas en las ranuras del lanzador de cartas de dilofosaurio.



RESUMEN DEL JUEGO

Reparte 7 cartas a cada jugador. Coloca una carta en el área de juego para empezar una pila para TIRAR. Abre el lanzador de cartas de dilofosaurio levantando la mandíbula superior del dinosaurio. Luego, pon las cartas restantes cara abajo en el compartimento de cartas. Cierra el lanzador de cartas de dilofosaurio presionando la nariz del dinosaurio. Luego, pon el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO de la parte de abajo del lanzador de cartas de dilofosaurio en ENCENDIDO.



IMPORTANTE: Durante el juego, gira el lanzador de modo que siempre se encuentre en dirección al jugador a quien le toca el turno.

RECUERDA: Los jugadores activan el lanzador de cartas, presionando la nariz del dilofosaurio. Pero las cartas no salen lanzadas CADA VEZ que se presiona la nariz. Esto no es ninguna desventaja; especialmente si eres quien tiene que hacerlo. Al presionar la nariz del dilofosaurio, escucharás un sonido de sonaja que te indicará que lo hiciste bien, así como que el peligro acecha.

El primer jugador tiene que hacer coincidir la carta de la pila para TIRAR, ya sea, por número, color o símbolo. Por ejemplo, si la carta es un 7 rojo, tiene que bajar a la pila para TIRAR una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien, si lo puede hacer, puede bajar una carta especial (ver la sección de Cartas especiales). Si no tiene ninguna carta que coincida, tiene que intentar tomar una carta de la pila para tomar. Esto se logra presionando hacia abajo la nariz del dilofosaurio. Si no pasa nada, le toca al siguiente jugador. Si salen cartas volando del lanzador, se escuchará el rugido del dilofosaurio y el jugador tendrá que añadirlas a su mano. El juego sigue a la izquierda (hasta que se tire una carta Reversa - ver la sección de Cartas especiales).

Cuando te quede una sola carta en tu mano, tienes que decir "UNO" antes de bajar tu penúltima carta. De lo contrario, tendrás que presionar DOS veces la nariz del dilofosaurio. (Bueno, esto únicamente si alguien te cacha sin decir "UNO".)

Después de que un jugador juega su última carta, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver la sección de Puntos) y el juego vuelve a empezar. Ese es el juego de UNO Attack resumido.

MECÁNICA DEL JUEGO

ESCOGER AL REPARTIDOR

Cada jugador escoge una carta. La persona con el número más alto es el repartidor. Si te salió una carta especial, ni modo porque esas no cuentan. El repartidor reparte 7 cartas a cada jugador, empieza la pila para tirar y carga el lanzador de cartas del dilofosaurio. El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

CARTAS ESPECIALES



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 esta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.



Salta: el siguiente jugador pierde su turno y se le salta. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona que empieza pierde su turno y le toca empezar al siguiente jugador.



Comodín multicolor: esta carta se puede bajar sobre cualquier otra carta. El jugador que tire esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para tirarse. Esta carta se puede bajar incluso si el jugador tiene en su mano otra carta que pueda bajar. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor escoge un color y luego juega.



Tira un color: baja esta carta cuando quieras tirar de tu mano todas las cartas de un color. Por ejemplo, si en la pila para tirar hay un 7 amarillo, puedes bajar todas las cartas amarillas de tu mano, poniendo la carta Tira un color hasta arriba. (También puedes tirar una carta Tira un color poniéndola sobre otra carta Tira un color.) Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor empieza el juego con una carta del mismo color u otra carta Tira un color. Si no tiene una carta que jugar, tiene que presionar la nariz del dilofosaurio.



Doble manotazo: el siguiente jugador tiene que presionar dos veces la nariz del dilofosaurio. Tras esto, su turno se acaba y el juego continúa con el siguiente jugador. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor tiene que presionar dos veces la nariz del dilofosaurio. Luego, el juego continúa con el siguiente jugador (el segundo jugador a la izquierda del repartidor).



Cuádruple manotazo: el siguiente jugador tiene que presionar CUATRO VECES la nariz del dilofosaurio. Tras esto, su turno se acaba y el juego continúa con el siguiente jugador. Esta carta también es un comodín de modo que tú escoges el color con el que sigue el juego. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor tiene que presionar cuatro veces la nariz del dilofosaurio. Luego, el juego continúa con el siguiente jugador (el segundo jugador a la izquierda del repartidor).



Comodín de ataque: cuando se baja esta carta, quien la haya bajado escoge un color y luego escoge a un jugador que "atacar". Gira el lanzador del dilofosaurio de modo que apunte al jugador elegido y, luego, el jugador "atacante" tiene que presionar dos veces la nariz del dilofosaurio. El jugador "atacado" deberá quedarse con todas las cartas que salgan del lanzador. El juego continúa con el siguiente jugador (el segundo jugador a la izquierda o derecha, según el sentido del juego, del jugador que bajó el comodín de ataque).



Comodín personalizable: con un lápiz escolar, escribe cualquier regla de la casa en una carta. Tu imaginación es el límite (y el consentimiento de los demás jugadores). Antes de que empiece el juego, decidan cuántas de estas cartas incluir. Pueden usar 1 o las 3 cartas. Esta carta es un comodín, por lo que la puedes utilizar en tu turno incluso si tienes alguna carta en tu mano que puedas tirar. Además, tú escoges el color con el que sigue el juego. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que seguirá el juego. **ATENCIÓN:** las cartas se pueden borrar, así que pueden escribir nuevas reglas cada vez que jueguen.

CERRAR EL JUEGO

Cuando te quede una sola carta en tu mano, tienes que decir "UNO" antes de bajar tu penúltima carta. De lo contrario, tendrás que presionar DOS veces la nariz del dilofosaurio. (Bueno, esto únicamente si alguien te cacha sin decir "UNO".)

Si se te olvida decir "UNO" antes de que tu penúltima carta toque la pila para tirar, pero te acuerdas de hacerlo (y dices "UNO") antes de que otro jugador te cache, no estás sujeta/o al castigo.

No se puede cachar a un jugador por no decir "UNO" hasta que su penúltima carta toque la pila para tirar. Tampoco no se puede cachar a un jugador por no decir "UNO" después de que el siguiente jugador empiece su turno. "Empezar un turno" significa bajar una carta o presionar la nariz del dilofosaurio.

Si la última carta de un jugador es un comodín de ataque, el comando se lleva a cabo antes de que acabe el juego.

Cuando la pila para tirar alcance un nivel substancial (se vea como una baraja completa), baraja las cartas de la pila para tirar, vuelve a meterlas en el lanzador del dilofosaurio y sigue jugando.

REGLAS ESPECIALES

Si queda alguna carta a medio salir del lanzador del dilofosaurio después de activarlo, el jugador que hizo que se activara el lanzador debe tomar las cartas y añadirlas a su mano.

PUNTOS

Cuando un jugador se queda sin cartas, ganando la partida, el resto de jugadores suma 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:

Todas las cartas del 1 al 9	Valor del número
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Doble manotazo	20 puntos
Cuádruple manotazo	40 puntos
Descarta un color	30 puntos
Comodín multicolor	50 puntos
Comodín de ataque	50 puntos
Comodín personalizable	50 puntos

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.

PASAR

Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar. Si lo haces, tendrás que presionar la nariz del dilofosaurio. Tras esto, tu turno se acaba.

CASTIGOS

Si un jugador hace una sugerencia a otro respecto a la carta que debería jugar, estará obligado a presionar 4 veces la nariz del dilofosaurio.

UNO A DOS

Juego para dos jugadores: juega UNO Dino Attack según las siguientes reglas especiales:

1. Tirar una carta Reversa es igual que tirar una carta Salta. Al tirar Reversa un jugador, este tirará otra carta inmediatamente.
2. Al tirar Salta un jugador, este tirará otra carta inmediatamente.
3. Cuando el jugador 1 tira una carta de doble manotazo y el jugador 2 presiona dos veces la nariz del dilofosaurio, le vuelve a tocar el turno automáticamente al primer jugador.

PARTIDAS POR ELIMINACIÓN

Esta opción de UNO Dino Attack consiste en anotar el total de puntos que cada jugador se queda en la mano al finalizar cada partida. En el momento en que un jugador llegue a una cifra acordada de antemano, por ejemplo 500 puntos, queda eliminado. Cuando únicamente queden dos jugadores, estos jugarán entre sí. (Lee la sección de UNO A DOS.) Cuando un jugador llegue a la puntuación fijada, pierde. El jugador que haya quedado vencedor será declarado el ganador.

Si el producto no funciona correctamente, pon el interruptor en APAGADO por algunos segundos y luego en ENCENDIDO de nuevo.

NOTA FCC

Este dispositivo cumple con la Parte 15 del reglamento FCC

El uso está sujeto a las siguientes dos condiciones:

(1) Este dispositivo no debe causar interferencia dañina y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que puede resultar en el uso indeseado del producto.

- Este equipo fue probado y cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B, según está establecido en la Parte 15 del reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza según lo estipulado en las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radiocomunicaciones. Sin embargo, no hay ninguna garantía de que no haya interferencia en una instalación particular. Si este equipo llega a causar interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede ser verificado encendiendo y apagando el equipo, se recomienda tomar una de las siguientes medidas para corregir el problema:
- Cambiar la orientación o localización de la antena receptora.
- Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo en un tomacorriente en un circuito diferente al del receptor.
- Ponerse en contacto con el distribuidor o con un técnico de radio/TV. could void the user's authority to operate the equipment.

NOTA: Los cambios o modificaciones no expresamente autorizados por el fabricante responsable del cumplimiento de las normas puede cancelar la autoridad del usuario de usar el equipo.



Jurassic World is a trademark and copyright of Universal Studios and Amblin Entertainment, Inc.
Licensed by Universal Studios. All Rights Reserved.

©2017 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted.

FPW39-0970
1101657295-2LC

