

Disney
THE
LION KING



UNO®

Juego de cartas

Contenido

112 cartas, como se describe a continuación:

19 cartas azules: 0 a 9

19 cartas anaranjadas: 0 a 9

19 cartas verdes: 0 a 9

19 cartas moradas: 0 a 9

8 cartas Toma 2: 2 azules, 2 anaranjadas, 2 verdes y 2 moradas

8 cartas Reversa: 2 azules, 2 anaranjadas, 2 verdes y 2 moradas

8 cartas Salta: 2 azules, 2 anaranjadas, 2 verdes y 2 moradas

4 cartas de comodín

4 cartas de comodín Toma 4

4 cartas de comodín Ciclo de la vida

Objetivo del juego

Sé el primero en deshacerte de tus cartas y acumula puntos por las cartas que tus oponentes tienen. Los puntos se acumulan durante las rondas y el primer jugador en llegar a 500 puntos, gana.

Preparación

1. Cada jugador saca una carta y el jugador con el número más alto reparte las cartas (las cartas con símbolo cuentan como cero).
2. El repartidor baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
3. Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para TOMAR.
4. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para TOMAR para formar una pila para TIRAR.
ADVERTENCIA: Si la primera carta volteada para empezar la pila para TIRAR es una carta de acción (símbolos), lee la sección CARTAS DE ACCIÓN para ver las instrucciones especiales.

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 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 para obtener más detalles).

POR EJEMPLO: Si la carta de la pila para TIRAR es un 7 azul, tienes que bajar una carta azul 0 un 7 de cualquier color. O bien, puedes bajar un comodín (ver FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida con la de arriba de la pila para TIRAR, 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 2 – cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma 2 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 del juego.



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.



Carta Salta – cuando se tira esta carta, el siguiente jugador pierde su turno y tirará el siguiente según el 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.



Comodín – el jugador que tire esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para tirar. Esta carta se puede tirar en cualquier momento, incluso se puede utilizar 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. ¡Pero, hay un obstáculo! Esta carta solo se puede tirar 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 tirar 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.

ADVERTENCIA: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma 4 que te afecte (es decir, teniendo alguna carta con el color que corresponda), puedes desafiarlo. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, el jugador desafiado es quien deberá tomar 4 cartas en vez de ti. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las 4 cartas MÁS 2 cartas adicionales (6 en total).



Comodín Ciclo de la vida – cuando juegues esta carta, todos los jugadores eligen una carta de su mano y la pasan a la izquierda. Esta carta también es un comodín de modo que 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.

Cerrar el juego

Cuando tires 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 tomar 2 cartas.

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

Si la última carta del ganador fue una carta Toma 2 o un Comodín Toma 4, el siguiente jugador deberá tomar las cartas correspondientes, ya que estas se contarán en el total de 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 de la siguiente forma:

Todas las cartas con número (0-9)	valor del número
Toma 2.....	20 puntos
Reversa.....	20 puntos
Salta.....	20 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín Toma 4.....	50 puntos
Comodín Ciclo de la vida	50 puntos

Después de sumar los puntos de la ronda, 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 y forma de ganar alternativas

Otra manera de contar los puntos es ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada ronda. Así, cuando algún jugador llegue a 500 puntos, el que tenga menos puntos será el ganador.

©2019 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com. Tel: 902203010. <http://www.service.mattel.com/es>. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com.

©Disney

? service.mattel.com

GDJ81-0970
1100947376-2LC

