



UNO™ SHOWDOWN SUPERCHARGED™

Juego

CONTENIDO:

- 112 cartas, como se describe a continuación:
- 19 cartas azules: 0 a 9
- 19 cartas verdes: 0 a 9
- 19 cartas rojas: 0 a 9
- 19 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
- 4 cartas de comodín
- 4 cartas de comodín Toma 4
- 4 cartas de comodín Showdown
- Unidad UNO® Showdown Supercharged™

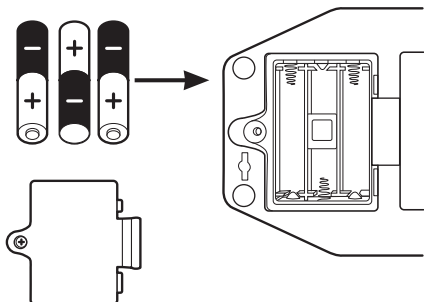
ATENCIÓN: No apuntes a los ojos ni a la cara. Solo usa los proyectiles incluidos en el producto. No dispares a quemarropa.

Saca todas las piezas del empaque y compáralas con las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, ponte en contacto con la oficina Mattel más próxima a tu localidad. Guarda estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia de este producto.

COLOCACIÓN DE LAS PILA

UNO™ Showdown Supercharged™ funciona con tres pilas alcalinas AAA (no incluidas). Usa solo pilas alcalinas. El juguete no funciona con otro tipo de pilas.

1. Desatornilla la tapa del compartimento de pilas con un desatornillador de cruz (no incluido) y retírala.
2. Introduce 3 pilas alcalinas AAA (LR03) x 1,5V tal como se muestra. (Ver la Figura 1).
3. Cierra la tapa ajustando las lengüetas en su lugar, presionando la tapa hacia abajo y apretando los tornillos.



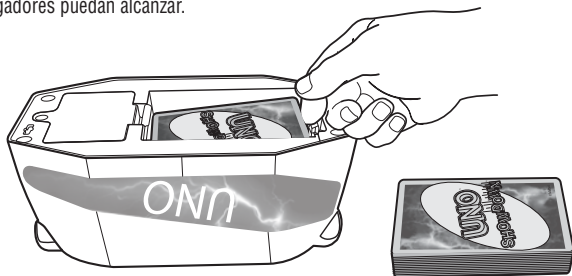
OBJETIVO

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

Saca la baraja UNO™ Showdown Supercharged™ del área de almacenamiento.

Coloca la unidad UNO™ Showdown Supercharged™ en el área de juego, en un lugar que todos los jugadores puedan alcanzar.



CÓMO JUGAR

Reparte 7 cartas a cada jugador.

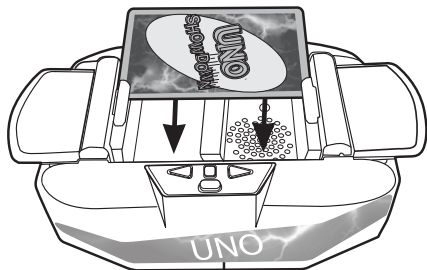
Coloca el resto de la baraja en el área de juego para formar una pila para Tomar. Luego, saca una carta de la pila para tomar y ponla boca arriba junto a la pila para Tomar para comenzar una pila para Tirar.

El jugador a la izquierda del repartidor empieza el juego y debe tener una carta que sea igual a la de la parte superior de la pila para TIRAR, ya sea en 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 puedes hacer, puedes bajar una Carta especial (ver la sección de Cartas especiales). Si no tienes una carta que coincida, debes sacar una carta de la pila para Tomar.

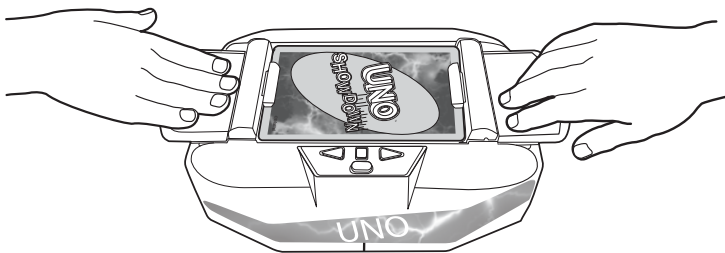


Si la carta que se jugó tiene un ícono de Showdown, es hora de un enfrentamiento cara a cara.

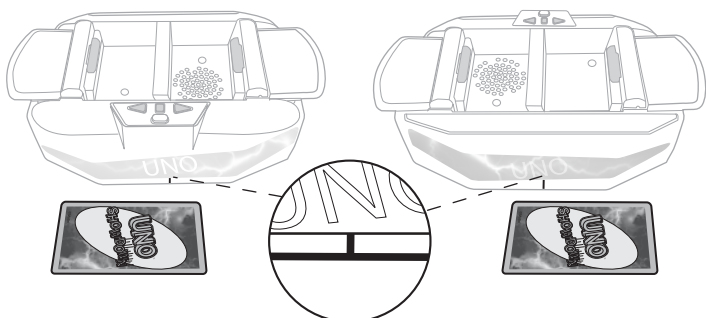
El jugador que bajó la carta toma la unidad Showdown Supercharged y la coloca entre él y el siguiente jugador en el orden actual de juego (a menos que haya jugado una carta de comodín Showdown; explicaremos eso más adelante).



A continuación, toman la cantidad de cartas que indica el ícono de Showdown de la pila para Tomar y la ponen boca abajo frente a la unidad.



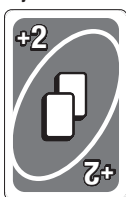
Ambos jugadores colocan una mano sobre una paleta y, luego, presionan el botón del temporizador. Escucharás el TRUENO supercargado y verás un DESTELLO DE RAYO. Luego, comenzará la cuenta regresiva. A medida que el temporizador avanza, las LUCES ROJAS DESTELLAN y suenan los SONIDOS DE LA CUENTA REGRESIVA. Los jugadores deben esperar hasta que la luz VERDE DESTELLE para presionar la paleta. El que presiona su paleta primero gana el enfrentamiento. Las tarjetas se VOLTEARÁN hacia el jugador más lento, quien, luego, debe poner las cartas en su mano.



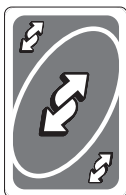
Si no está claro qué jugador ganó el enfrentamiento debido al lugar donde se cae la tarjeta, usen las líneas en el costado de la unidad como indicadores. El jugador con la mayor cantidad de cartas en su lado de la línea divisoria debe llevárselas y agregarlas a su mano.

IIIMPORTANTE: Si un jugador presiona la paleta ANTES de que el temporizador destelle de color verde, la cuenta regresiva se detendrá y la luz roja apuntará en la dirección del jugador culpable. Ese jugador pierde el enfrentamiento automáticamente y debe poner las cartas en su mano.

Tarjetas de acción



Carta Toma 2 - cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma 2 cartas y pierde su turno.



Carta Reversa - cuando se tira esta carta, cambia la dirección del juego (si se está jugando hacia la izquierda, cambiará a la derecha y viceversa).



Carta Salta - cuando se juega esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.

ATENCIÓN: Las tarjetas de acción SOLO se pueden tirar en cartas que tengan el mismo color o símbolo de acción.

CARTAS DE COMODÍN



Comodín - cuando juegas esta carta, puedes elegir el color con el que se seguirá jugando. Esta carta se puede tirar en cualquier momento, incluso se puede utilizar en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente.



Carta de comodín Showdown - Cuando juegues esta carta, puedes elegir con qué jugador te enfrentarás y podrás elegir la cantidad de cartas (de 1 a 3) que estarán en el enfrentamiento. También puedes elegir el color con el que se seguirá jugando. Puedes jugar una carta de comodín Showdown incluso si tienes alguna otra carta con el número o color correspondiente en tu mano.



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. Sin embargo, solo puedes jugar esta carta cuando NO tengas otra carta en tu mano que coincida con el COLOR de la pila para TIRAR.

ATENCIÓN: 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 hacerlo tú. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las 4 cartas MÁS 2 cartas adicionales (6 en total).

Cerrar el juego

Cuando te quede solo una 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.

Si la última carta que un jugador deja tiene un ícono de Showdown, debe haber un enfrentamiento entre él y el siguiente jugador en el orden de juego actual (a menos que sea una carta de comodín Showdown) antes de que el jugador pueda ganar la ronda.

Si gana el enfrentamiento, gana la ronda.

Si pierde, debe agregar las cartas del enfrentamiento a su mano y continuar con el juego.

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

PARA UN DESAFÍO ADICIONAL...

Antes de que comience el juego, los jugadores pueden acordar que cuando alguien juegue su última carta, debe haber un enfrentamiento. Cuando un jugador juega su última carta en la pila para Tirar, toma una nueva carta de la pila para Tomar, la coloca en la unidad de Showdown y enfrentarse al siguiente jugador en el orden de juego actual. Si gana el enfrentamiento, gana la ronda. Si pierde, debe tomar la carta y seguir jugando.

GANAR

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 puntos, el que tenga menos puntos será el ganador.

PUNTOS

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 Showdown	40 puntos

TARJETAS DE ACCIÓN EN LA ÚLTIMA JUGADA

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.

QUÉ HACER SI SE ACABA LA PILA PARA TOMAR

Si se acaban las cartas de la pila para TOMAR, vuelve a revolver la pila para TIRAR y continúa con el juego.

El producto podría no funcionar correctamente si se expone a una fuente electrostática. Para reanudar el funcionamiento normal, sacar y volver a introducir las pilas.

©2019 Mattel. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at / Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. 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 U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía 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. Distribuido por : Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º. Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: fone 0800-550780. E-mail: sac@mattel.com. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902203010 http://www.service.mattel.com/es. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.



GMX56-4B70