



UNO ATTACK™

MEGA HIT™

CONTENIDO:

112 cartas, como se describe a continuación:

18 cartas verdes: 1 a 9

18 cartas rojas: 1 a 9

18 cartas amarillas: 1 a 9

4 cartas Reversa: 1 azul, 1 verde, 1 roja y 1 amarilla

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 Pulsa dos veces: 1 azul, 1 verde, 1 roja y 1 amarilla

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

4 cartas de comodín

4 cartas de comodín de ataque

Lanzador de cartas

Tapa frontal del lanzador de cartas

Instrucciones

ATENCIÓN: No apuntar a los ojos ni a la cara. Solo usar los proyectiles incluidos con el producto. No disparar a quemarropa.

ATENCIÓN PADRES: Si las cartas patinan en el rodillo de hule y 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 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 PILAS

UNO Attack funciona con 3 pilas alcalinas C (no incluidas). Usar solo pilas alcalinas. El juguete no funciona con otro tipo de pilas.

1. Desatornillar la tapa del compartimento de pilas con un desatornillador de cruz (no incluido) y retirarla.
2. Introducir 3 pilas alcalinas C 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.

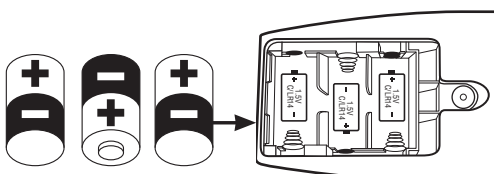


Figura 1

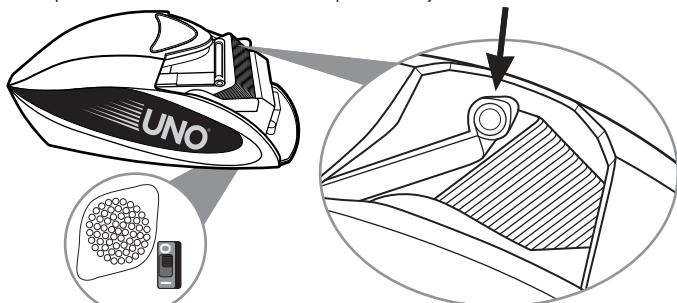
Para una mayor duración usa solo pilas alcalinas.

OBJETIVO

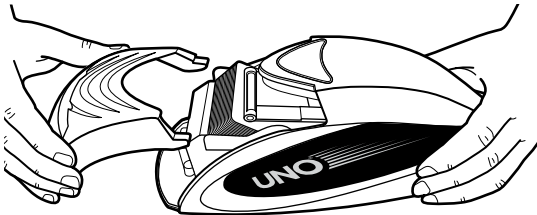
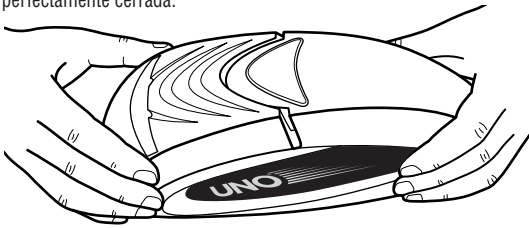
Ser el primero en lograr 500 puntos. Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

RESUMEN DEL JUEGO UNO ATTACK

Reparte 7 cartas a cada jugador. Coloca una carta en el área de juego para empezar una pila para TIRAR. Abre el lanzador, mete las cartas restantes boca abajo, cierra el lanzador y pon el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO en la parte de abajo del lanzador en ENCENDIDO.



ATENCIÓN: Para cerrar el lanzador, desliza la cubierta de vuelta a la unidad hasta que encaje en su lugar. Si la unidad está activada, se escuchará un sonido como señal de que está perfectamente cerrada.



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

RECUERDA: Las cartas no se disparan cada vez que se presiona el botón. Esto no es ninguna desventaja; al contrario, incluso puede favorecer al jugador que lo presiona. Si se presiona el botón correctamente, el lanzador emitirá un sonido.

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 corresponda, tiene que presionar el botón del lanzador. Si no pasa nada, le toca al siguiente jugador. Si salen cartas volando del lanzador, el jugador las tiene que agregar 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 el botón del lanzador. (Bueno, esto únicamente si alguien te sorprende 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. 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 el botón del lanzador.



Manotazo - el siguiente jugador en el orden actual debe presionar el botón lanzador una vez. Tras esto, su turno se acaba y el juego continúa con el siguiente jugador. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, el jugador a la izquierda del repartidor debe presionar el botón lanzador una vez. Luego, el juego continúa con el siguiente jugador (el segundo jugador a la izquierda del repartidor).



Doble manotazo - el siguiente jugador en el orden actual debe presionar el botón lanzador dos veces. 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 el botón del lanzador. 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 al que “atacar”. El lanzador se gira de modo que apunte al jugador elegido y, luego, el jugador que está siendo atacado debe presionar el botón lanzador dos veces. 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).

Regla de Mega Manotazo - Cuando alguien juega una carta de manotazo en tu contra (Manotazo, Doble manotazo o un comodín Ataque-Ataque), puedes jugar CUALQUIER carta de manotazo que tengas en tu mano sobre ella (sin importar el color). Esto significa que (a) no es necesario que realices el manotazo y (b) el siguiente jugador en el orden actual tendrá que realizar AMBOS manotazos. Si el siguiente jugador tiene una carta de manotazo, puede agregarla a la pila y pasar todos los manotazos al siguiente jugador después de él o ella hasta que la jugada llegue a un jugador que no tenga una carta de manotazo en su mano. Luego, el jugador tendrá que realizar TODOS LOS MANOTAZOS ACUMULADOS.

POR EJEMPLO: El jugador a tu derecha juega una carta Manotazo. Normalmente, esto significa que tendrías que darle un manotazo al botón lanzador una vez, pero tienes una carta Doble Manotazo en tu mano, así que la juegas. La pila se convierte en un Triple Manotazo (tu carta Doble Manotazo + la carta Manotazo original) al siguiente jugador en el orden actual. Luego, ese jugador juega una carta Comodín Ataque-Ataque, que le agrega dos manotazos más a la pila (ahora son 5) y eso les permite mandar el ataque a cualquier jugador. Ella elige al jugador original, que no tiene más cartas de manotazo y no puede desviar el ataque, así que debe presionar el botón 5 veces.

ADVERTENCIA: Si la primera carta que se jugó es una carta Ataque-Ataque y el jugador que está siendo atacado tiene una carta de manotazo, puede jugarla y comenzar una pila de Mega Manotazo. Luego, el siguiente jugador en el orden actual debe jugar una carta de manotazo o realizar todos los manotazos en la pila.

Si sale alguna carta de la unidad UNO Attack antes de que termines de presionar el botón el número necesario de veces, puedes evitar los manotazos que queden.

Después de que se juegue una pila de Mega Manotazo, el juego continúa con el siguiente jugador en el orden actual a partir del JUGADOR QUE PUSO LA PRIMERA CARTA DE MANOTAZO.

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 el botón del lanzador. (Bueno, esto únicamente si alguien te sorprende 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 el botón del lanzador.

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

REGLAS ESPECIALES

Si queda alguna carta a medio salir del lanzador después de activarlo, el jugador que hizo que se activara el lanzador debe tomar las cartas y agregarlas 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
Manotazo	20 puntos
Doble manotazo	40 puntos
Tira un color	30 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín de ataque	50 puntos

TEI 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.

PASAR

Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar. De hacerlo, tienes que presionar el botón del lanzador. 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 el botón del lanzador 4 veces.

JUEGO PARA DOS JUGADORES

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

- 1. Tirar una carta Reversa es igual que tirar una carta Salta. Si un jugador tira una carta Reversa, puede jugar otra carta inmediatamente.
- 2. Si un jugador tira una carta Salta, puede jugar otra carta inmediatamente.
- 3. Cuando se juega una carta Doble manotazo y tu oponente presiona el botón lanzador dos veces, la jugada vuelve a ti.

PARTIDAS POR ELIMINACIÓN

Esta opción de UNO Attack consiste en anotar el total de puntos que cada jugador se queda en la mano cuando finaliza 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.

©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., 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, 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. 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 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.