



UNO ATTACK[®]

Game

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

Lanzador de cartas

Tapa frontal del lanzador de cartas

Instrucciones

ADVERTENCIA: No apuntar a los ojos ni a la cara. Si adquirió un modelo con proyectil(es) incluido(s): Utilizar únicamente el(los) proyectil(es) incluido(s) en este juguete. No disparar a personas ni animales. No disparar a quemarropa.

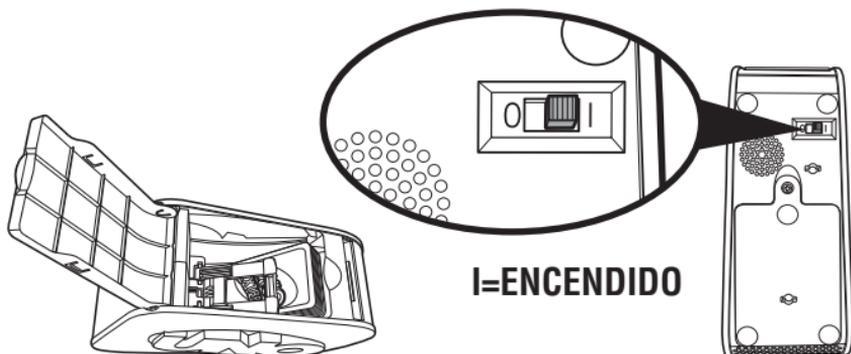
ADVERTENCIA PARA PADRES: Si las cartas patinan en el rodillo de hule y no salen, usa un paño húmedo o paño humedecido con alcohol para limpiar el rodillo de hule.

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.

Lee y guarda estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información importante acerca de este producto.

OBJETIVO

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



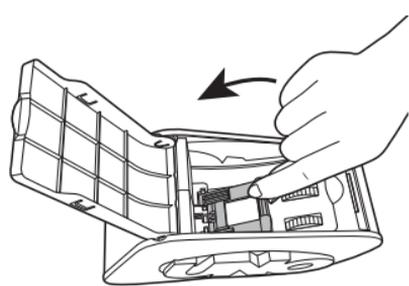
RESUMEN DEL JUEGO UNO[®] ATTACK

UNO ATTACK[®] se juega como UNO[®] clásico, con la excepción de que ahora el lanzador de cartas contiene la pila para tomar. Cada vez que tengas que sacar una carta, presiona el botón del lanzador de cartas. Pero no siempre lanza las cartas. En algunos casos, NO lanza cartas; en otros, solo ALGUNAS, pero otras veces lanza DEMASIADAS.

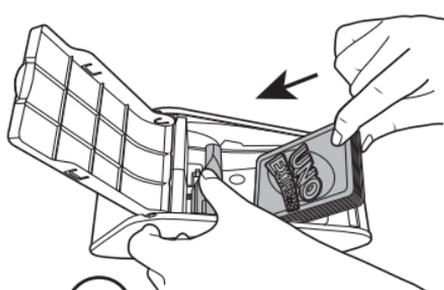
Cada vez que presionas el botón, las luces PARPADEARÁN y escucharás SONIDOS. Si no salen las cartas, las luces y sonidos PARPADEARÁN MÁS Y MÁS RÁPIDO cada vez que lo presiones hasta que... ¡PUM! Cuando las cartas finalmente salgan disparadas, el jugador que presionó el botón debe agregarlas a su mano.

PREPARACIÓN

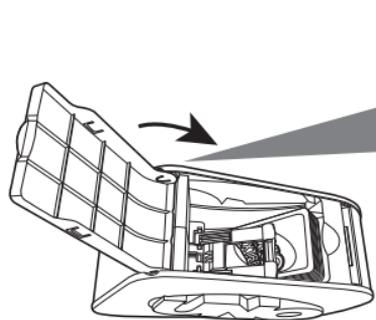
1. Selecciona un repartidor de cartas para que baraje y reparta siete cartas para cada jugador.
2. Coloca una carta en el área de juego para empezar una pila para TIRAR.
3. Carga las cartas restantes en el lanzador:
 - A. Abre la tapa de la parte superior de la unidad y levanta la palanca en su interior.
 - B. Inserta las cartas boca abajo por debajo de la palanca.
 - C. Cierra la tapa del lanzador hasta que encaje.



A.

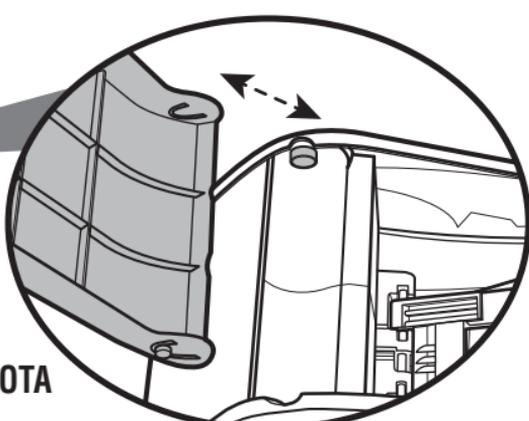


B.



C.

NOTA



NOTA: La tapa de la parte superior de la unidad es desmontable. Para volver a colocarla, simplemente encájala en su lugar.

4. Coloca el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO ubicado en la parte inferior del lanzador en "ENCENDIDO".
5. Gira el lanzador en dirección al jugador a la izquierda del repartidor. Durante el juego, gira el lanzador de modo que siempre se encuentre en dirección al jugador a quien le toca el turno.

ADVERTENCIA: Después de cinco minutos de inactividad, la unidad pasará a modo de reposo. Para activarlo, presiona el botón una vez.

¡A JUGAR!

Durante tu turno, debes 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, tienes que bajar a la pila para TIRAR una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien, si lo puedes hacer, baja una carta especial (lee la sección de Cartas especiales).

Si no tienes ninguna carta que coincida, debes presionar el botón del lanzador. Si no pasa nada, le toca al siguiente jugador. Si salen cartas volando del lanzador, debes agregarlas a tu mano. El juego sigue a la izquierda (hasta que se tire una carta Reversa; lee la sección de Cartas especiales).

Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar de tu mano. En ese caso, igual debes presionar el botón del lanzador. Tras esto, tu turno se acaba.

NOTA: En la versión clásica de UNO®, si sacas una carta que puedes tirar, puedes colocarla en la pila para tirar inmediatamente. En UNO® ATTACK, si las cartas que recibes cuando presionas el botón del lanzador se pueden tirar, NO PUEDES colocarlas en la pila para tirar. TU TURNO SE ACABA UNA VEZ QUE PRESIONAS EL BOTÓN DEL LANZADOR.

CERRAR EL JUEGO

Cuando te quede una sola carta en tu mano, tienes que decir "UNO" antes de bajar tu penúltima carta. Si no gritas "UNO", debes presionar el botón DOS VECES. (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 (lee la sección de Puntos) y el juego vuelve a empezar.

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 varias cartas amarillas de tu mano, siempre y cuando coloques una carta amarilla Tira un color en la parte superior. (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 esto no es posible, debes presionar el botón del lanzador.



Pulsa dos veces: el siguiente jugador tiene que presionar dos veces el botón del lanzador. 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).



Pulsa cuatro veces: el siguiente jugador tiene que presionar CUATRO VECES el botón del lanzador. 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 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 juega esta carta, el jugador escoge cualquier color y a CUALQUIER jugador al que “atacar”. Gira el lanzador hacia el jugador elegido, que debe presionar el botón dos veces. El juego continúa con el siguiente jugador en el orden que se tenía antes de que el jugador fuera atacado.

NOTA: Si la última carta de algún jugador es un comodín de ataque, se puede atacar normalmente antes de acabar el juego. Si la carta se voltea al principio del juego, el jugador a la izquierda del repartidor escoge el jugador a “atacar”. Ese jugador debe presionar el botón dos veces. El juego continúa con el siguiente jugador (el segundo a la izquierda del repartidor). Esta carta también es un comodín, por lo que el jugador a la izquierda del repartidor escoge el color con el que comienza el juego.”



Comodín personalizable: con un lápiz del N.º 2, escribe cualquier regla de la casa en una carta. Tu imaginación es el límite (así como 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, depende de ustedes. 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 empezará el juego.

ATENCIÓN: las cartas se pueden borrar, así que pueden escribir nuevas reglas cada vez que jueguen.

PUNTUACIÓN

Cuando un jugador se queda sin cartas, ganando la partida, el resto de los 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
Pulsa dos veces.....	20 puntos
Pulsa cuatro veces.....	40 puntos
Tira 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 puntos, el que tenga menos puntos será el ganador.

UNO A DOS

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

1. Tirar una carta Reversa es igual que tirar una carta Salta. Al tirar Reversa, el jugador tirará otra carta inmediatamente.
2. Al tirar Salta, el jugador tirará otra carta inmediatamente.
3. Cuando el jugador 1 tira una carta Pulsa dos veces y el jugador 2 presiona dos veces el botón del lanzador, le vuelve a tocar el turno automáticamente al primer jugador.

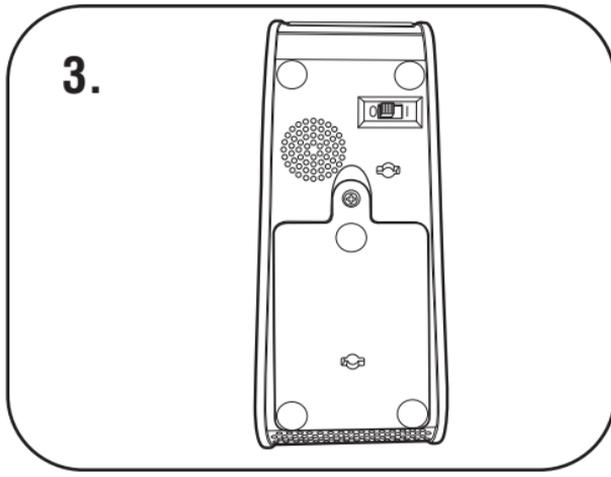
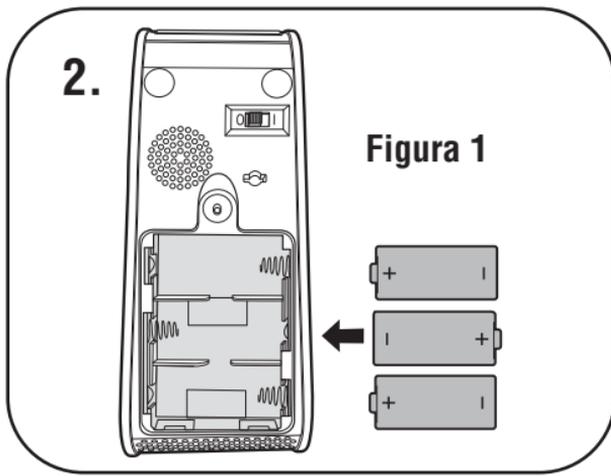
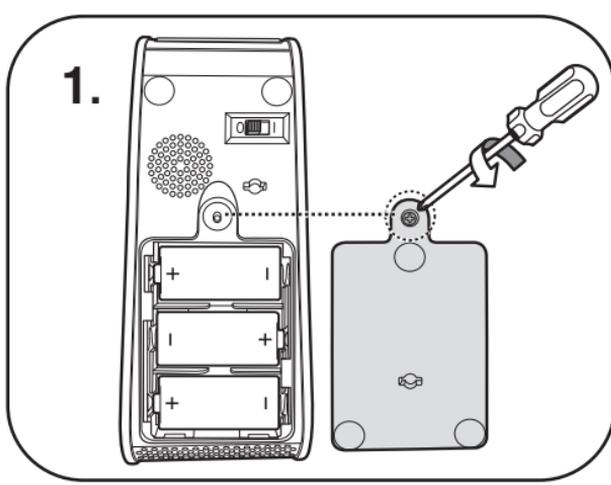
PARTIDAS POR ELIMINACIÓN

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.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS

UNO Attack® funciona con 3 pilas alcalinas C (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 destornillador de cruz (no incluido) y retírala.
2. Introduce 3 pilas alcalinas C tal como se muestra. (Ve la Figura 1).
3. Cierra la tapa ajustando las lengüetas en su lugar, presionando la tapa hacia abajo y apretando los tornillos.



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.