



PIXAR

UNO[®]

Juego de cartas

Contenido

112 cartas, como se describe a continuación:

19 cartas azules: 0 a 9

19 cartas amarillas: 0 a 9

19 cartas rojas: 0 a 9

19 cartas verdes: 0 a 9

8 cartas Toma 2: 2 azules, 2 amarillas, 2 rojas y 2 verdes

8 cartas Reversa: 2 azules, 2 amarillas, 2 rojas y 2 verdes

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

4 cartas de comodín Multicolor

4 cartas de comodín Toma 4

4 cartas de comodín Prueba sorpresa de Pixar

Objetivo del juego

Sé el primero en deshacerte de todas tus cartas en cada ronda 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.

Objetivo del juego

Sé el primero en deshacerte de todas tus cartas en cada ronda 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 siete cartas a cada jugador.
3. Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para TOMAR.
4. Voltea la carta de arriba de la pila para TOMAR a fin de 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 [FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN](#) para ver las instrucciones especiales.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza el juego.

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 [FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN](#) para mayores detalles).

POR EJEMPLO: Si la carta de la pila para TIRAR es un 7 azul, tienes que bajar una carta azul o un 7 de cualquier color. O bien, puedes bajar un comodín Multicolor (ver la sección [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 en el mismo turno. 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.

Funciones de las cartas de acción



Carta Toma 2: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma dos 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: al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo con 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 Multicolor: 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, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que seguirá el juego.



Comodín Toma 4: quien tira esta carta escoge su color Y hace que el siguiente jugador tome cuatro cartas de la pila para TOMAR y pierda su turno. ¡Sin embargo, 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. No obstante, 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 cuatro cartas en vez de hacerlo tú. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las cuatro cartas MÁS dos cartas adicionales (seis en total).



Carta de comodín Prueba sorpresa de Pixar: ¿qué tanto sabes de Pixar? Cuando juegues esta carta, elige a cualquier jugador y pídele que nombre una película de Pixar. Luego, debes nombrar tantos personajes como puedas de esa película (con un límite de cinco personajes). El jugador elegido tendrá que sacar una carta por cada personaje que nombraste correctamente. Después, el juego continúa en orden desde el jugador que bajó la carta Prueba sorpresa de Pixar. Esta carta también es un comodín Multicolor, así que tú escoges el color con el que sigue el juego. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que empezará 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 dos cartas.

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.

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 con el fin de 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 como sigue:

Todas las cartas con número (0-9)	valor del número
Toma 2	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín Multicolor	50 puntos
Comodín Toma 4	50 puntos
Comodín Prueba sorpresa de Pixar	50 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

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.

