

# MARIOKART™

2-10

7+

# UNO®

Juego de cartas

## 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

**8 cartas de comodín Caja de objetos**

**4 cartas de comodín Toma 4**

## UNO® Mario Kart en pocas palabras

Se juega como cualquier UNO clásico que conoces y amas, a excepción de que cada carta tiene en la esquina un ícono de OBJETO (Champiñón, Cáscara de banana, Caparazón verde o Bomba). Los OBJETOS no tienen efecto durante el juego normal; sin embargo, si juegas una **Carta de comodín Caja de objetos**, tendrás que dar vuelta a la primera carta de la pila para Tomar y usar el OBJETO de esa carta inmediatamente. Cada OBJETO tiene un efecto diferente (hablaremos más sobre esto dentro de poco).

## 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 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 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 (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 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 Caja de objetos:** quien tira esta carta toma la carta de arriba de la pila para tomar y la coloca boca arriba en la pila para tirar. Revisa qué ícono de la Caja de objetos aparece en la carta y te dirá qué acción realizar (ver la sección Acciones de la Caja de objetos a continuación).

**IMPORTANTE:** Si la carta es una carta de acción (Toma dos, Reversa, Salta, comodín Toma 4) NO TIENES QUE REALIZAR LA ACCIÓN de la carta, SOLAMENTE tienes que realizar la acción relacionada con el objeto. Ya que se trata de una carta de comodín, esta carta se puede tirar en cualquier momento, incluso si tienes otra carta en tu mano que puedes tirar. 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.

**ADVERTENCIA:** CUANDO EL JUEGO CONTINÚE, EL JUGADOR DEBE LANZAR UNA CARTA QUE COINCIDA CON LA CARTA DE ARRIBA DE LA PILA PARA TIRAR, COMO SIEMPRE.

## Acciones de la Caja de objetos



**CHAMPIÑÓN:** tienes otro turno. **ADVERTENCIA:** Si no tienes otra carta en tu mano que puedas jugar, tendrás que sacar de la pila para tomar como si se tratara de un turno normal.



**CÁSCARA DE BANANA:** el jugador que viene inmediatamente ANTES de ti debe sacar dos cartas. **ADVERTENCIA:** Si aquel jugador antes de ti había perdido su último turno, el turno todavía cuenta como suyo por lo que tiene que sacar dos cartas.



**CAPARAZÓN VERDE:** cualquier jugador que elijas debe sacar dos cartas.



**RAYO:** todos los jugadores EXCEPTO tú deben sacar una carta. Después debes jugar otro turno inmediatamente.



**BOB-OMB:** ¡Oh, no! Encontraste un Bob-omb. La mala noticia: debes sacar dos cartas. La buena noticia es que puedes elegir el color con el que seguirá el juego, ya que la primera carta de la pila para tirar es una carta comodín. ¡Mírale el lado positivo!

## 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 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 como sigue:

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

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.

