



Juego de cartas

Contenido

108 cartas:

LADO CLARO (marco blanco):

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 Toma 1 - 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 Flip - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

2 cartas de comodín multicolor

2 cartas de comodín Toma 2

LADO OSCURO (marco negro):

18 cartas rosas - 1 a 9

18 cartas verde azuladas - 1 a 9

18 cartas anaranjadas - 1 a 9

18 cartas moradas - 1 a 9

8 cartas Toma 5 - 2 rosas, 2 verde azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas

8 cartas Reversa - 2 rosas, 2 verde azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas

8 cartas Salta a todos - 2 rosas, 2 verde azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas

8 cartas Flip - 2 rosas, 2 verde azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas

2 cartas de comodín multicolor

2 cartas de comodín Toma un color

UNO FLIP SPLASH™ RESUMIDO

UNO FLIP SPLASH™ se juega igual que UNO®, con la excepción de que el monto de cartas es de dos lados: uno claro y uno oscuro. Se empieza jugando con el lado claro, pero cada vez que alguien tira una carta FLIP, el lado de las cartas se voltea y ahora todos juegan usando el lado oscuro de las cartas. El lado oscuro tiene diferentes cartas de acción con castigos más severos. Sigán jugando usando el lado oscuro hasta que alguien tire otra carta FLIP, lo que cambiará el juego al lado claro, y así hasta que alguien se quede sin cartas y gane la ronda.

Como siempre, si eres el primero en deshacerte de tus cartas en una ronda, acumulas puntos por las cartas que tus oponentes tienen. El primer jugador en llegar a 500 puntos es el ganador. **ATENCIÓN: RECUERDA SUMAR PUNTOS SEGÚN EL LADO (CLARO U OSCURO) EN EL QUE HAYA ACABADO EL JUEGO.**

Preparación

1. Como el monto de cartas es de dos caras, asegúrate que las cartas del lado claro apunten en una dirección y todas las cartas del lado oscuro en otra.
2. Cada jugador escoge una carta y enseña el lado claro. El jugador con el número más alto reparte las cartas (las cartas con símbolo cuentan como cero).
3. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador. Sujeta las cartas con el lado claro apuntando hacia ti y el lado oscuro apuntando a tus oponentes.
4. Coloca las cartas restantes con el lado claro cara abajo para formar la pila para TOMAR (el lado oscuro de las cartas quedará hacia ARRIBA).
5. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para TOMAR para formar una pila para TIRAR (el lado claro de las cartas quedará hacia ARRIBA).

ATENCIÓN: Si la primera carta volteada para empezar la pila para TIRAR es una carta de acción (símbolos), ve la sección de CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Sin importar si juegan con el lado claro o el oscuro, cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para TIRAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN).

POR EJEMPLO: Si la carta de la pila para TIRAR es un 7 azul, tienes que bajar una carta azul 0 un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ve la sección de CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que tomar una carta de la pila para TOMAR.

ATENCIÓN: Al añadir cartas a tu mano, asegúrate que apunten en la misma dirección que las demás cartas en tu mano. Por ejemplo, si estás jugando con el lado claro de las cartas, añade cartas a tu mano con el lado claro apuntando hacia ti.

Si tomas una carta que puedes jugar, bájala. 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.

Cartas de acción

LADO CLARO



Carta Toma una: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma una carta y pierde su turno. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma una. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de 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 sólo 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: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo con el sentido del juego. Esta carta sólo 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 con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.



Comodín Toma 2: quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador tome dos cartas de la pila para TOMAR y pierda su turno. Nota: Esta carta sólo 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. Sin embargo, si 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.

ATENCIÓN: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma 2 que te afecte (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda), puedes desafiarlo. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, el jugador desafiado deberá tomar 2 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las 2 cartas MÁS 2 cartas adicionales (4 en total).



Carta Flip: al tirar esta carta, todo cambia del lado claro al lado oscuro. Después de tirar la carta Flip, voltea la pila para tirar (la carta recién jugada quedará hasta abajo), luego la pila para tomar y, finalmente, las manos de cada jugador. Este nuevo lado seguirá en juego hasta que otro jugador tire una carta Flip, cambiando nuevamente el lado. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Flip.

ATENCIÓN: DESPUÉS DE DAR VUELTA LA PILA PARA TIRAR, SI AHORA HAY UN COMODÍN EN LA PARTE SUPERIOR, EL JUGADOR QUE JUGÓ LA CARTA FLIP ELIGE CON QUÉ COLOR SE SIGUE JUGANDO.

LADO OSCURO



Carta Toma cinco: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma cinco cartas y pierde su turno. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma cinco.



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 sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa.



Carta Salta a todos: cuando se tira esta carta, todos los demás jugadores pierden su turno y tirará el mismo jugador que tiró la carta original. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta a todos.



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 con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente.



Comodín Toma un color: cuando tiras esta carta, el siguiente jugador deberá tomar cartas hasta que salga una del color que hayas elegido (sin importar la cantidad) y perderá su turno. Cuando el jugador toma una carta del color elegido, debe mostrarla a los demás para verificarla. ¡Pero, 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. Sin embargo, si se puede tirar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción.

ATENCIÓN: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma un color que te afecte (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda), puedes desafiarlo. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, el jugador desafiado deberá tomar cartas hasta que salga el color elegido. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las cartas hasta que salga el color elegido, ¡ADEMÁS de 2 cartas adicionales!



Carta Flip: cuando tiras esta carta, todo cambia del lado oscuro al lado claro. Después de tirar la carta Flip, volteas la pila para tirar (la carta recién jugada quedará hasta abajo), luego la pila para tomar y, finalmente, las manos de cada jugador. Este nuevo lado seguirá en juego hasta que otro jugador tire una carta Flip, cambiando nuevamente el lado. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Flip.

ATENCIÓN: Si la nueva carta encima de la pila para tirar después del giro es un comodín, el siguiente jugador en el orden decide el color que reanudará el juego. Otras cartas de acción (Salta, Reversa, Toma Cinco) que aparezcan encima de la pila para tirar después del giro no se vuelven a activar, por lo que el siguiente jugador en el orden solo debe coincidir con el color o el tipo para seguir jugando.

Cerrar el juego

Ya sea que estén jugando usando el lado claro o el oscuro, 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 robar dos cartas.

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

Si la última carta del ganador fue una carta Toma una, Toma cinco, comodín Toma dos o un comodín Toma un color, el siguiente jugador deberá tomar las cartas correspondientes, ya que estas contarán para los 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 se deshace de todas sus cartas, se le suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron tirar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número (1-9)	Valor del número
Toma una	10 puntos
Toma cinco	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Salta a todos	30 puntos
Flip	20 puntos
Comodín multicolor	40 puntos
Comodín Toma dos	50 puntos
Comodín Toma un color	60 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda. ATENCIÓN: RECUERDA SUMAR PUNTOS SEGÚN EL LADO (CLARO U OSCURO) EN EL QUE HAYA ACABADO EL JUEGO.

Para ganar el juego

El GANADOR es el primero en llegar a 500 puntos.

Puntuación alterna

También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego. Así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.