

# UNO FLIP!™

# MARVEL

Juego de cartas

## Contenido

112 cartas, como se describe a continuación:

### LADO DE LOS SUPERHÉROES (borde 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

4 cartas comodín Superhéroe

4 cartas comodín Toma 2

### LADO DE LOS VILLANOS (borde negro)

18 cartas rosas: 1 a 9

18 cartas verdes azuladas: 1 a 9

18 cartas anaranjadas: 1 a 9

18 cartas moradas: 1 a 9

8 cartas Toma 5: 2 rosas, 2 verdes azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas

8 cartas Reversa: 2 rosas, 2 verdes azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas

8 cartas Salta a todos: 2 rosas, 2 verdes azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas

8 cartas Flip: 2 rosas, 2 verdes azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas

4 cartas comodín Villano

4 cartas comodín Toma un color

## RESUMEN DEL JUEGO UNO FLIP™

UNO FLIP™ se juega igual que el UNO® original, excepto que hay dos lados en la baraja: el de los superhéroes y el de los villanos. Comienzas a jugar con el lado de los superhéroes, pero cada vez que alguien juega una carta FLIP, la baraja se voltea (al igual que las cartas de tu mano) y ahora todos deben jugar en el lado de los villanos. El lado de los villanos tiene diferentes cartas de acción con sanciones mucho más severas. Los jugadores deben jugar con el lado de los villanos de las cartas hasta que otra persona juegue otra carta FLIP y el juego vuelva al lado de los superhéroes, y así sucesivamente hasta que alguien juegue todas las cartas de su mano para terminar la ronda.

También hay comodines especiales con una regla "Superhéroe" y una regla "Villano". Encontrarás más información sobre eso más adelante en la sección Funciones de las cartas de acción.

Como siempre, si eres el primero en deshacerte de tus cartas en una ronda, acumulas puntos por las cartas que tengan tus oponentes. Los puntos se acumulan durante las rondas y el primer jugador en llegar a 500 puntos, gana.

ADVERTENCIA: RECUERDA SUMAR PUNTOS SEGÚN EL LADO (SUPERHÉROES O VILLANOS) EN EL QUE HAYA ACABADO EL JUEGO.

## Preparación

- Debido a que la baraja tiene dos lados, asegúrate de que todas las cartas de cada lado estén mirando en la misma dirección: todas las cartas de superhéroes hacia un lado y las cartas de villanos hacia el otro.
- Cada jugador toma una carta y revela el lado de los superhéroes; el jugador que saque el número más alto es el repartidor (cualquier carta con un símbolo cuenta como cero).
- El repartidor baraja las cartas y reparte siete cartas a cada jugador. Sostén las cartas con el lado de los superhéroes hacia ti y el lado de los villanos hacia tus oponentes.
- Coloca el resto de la baraja con el lado de los superhéroes hacia abajo a fin de formar una pila para TOMAR (el lado de los villanos de las cartas quedarán boca arriba).
- La carta superior de la pila para TOMAR se voltea a fin de comenzar una pila para TIRAR (el lado de los superhéroes estará boca ARRIBA).

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 juegues en el lado de los superhéroes o los villanos y 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 obtener más detalles).

**POR EJEMPLO:** Si la carta de la pila para TIRAR es un 7 azul de superhéroe, tienes que bajar una carta azul de superhéroe 0 un 7 de superhéroe de cualquier color. O bien, puedes bajar un comodín Superhéroe (lee 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.

**ADVERTENCIA:** Cuando agregues cartas a tu mano, asegúrate de que apunten en la misma dirección que las demás cartas en tu mano. Por ejemplo, si estás jugando el lado de los superhéroes, agrega cartas nuevas a tu mano con el lado de los superhéroes apuntando hacia ti.

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

### LADO DE LOS SUPERHÉROES



**Carta Toma 1:** cuando se tira esta carta, el siguiente jugador deberá tomar una carta y pierde su turno. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Toma 1. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.



**Carta Reversa:** cuando se tira esta carta, cambia el sentido del juego (si actualmente el juego va hacia la izquierda, cambia hacia la derecha y viceversa). 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:** cuando se tira esta carta, el siguiente jugador pierde su turno y tirará el siguiente según el sentido del juego. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u 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 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. Sin embargo, ¡hay un obstáculo! Esta carta solo se puede tirar si el jugador que la tiene NO dispone de 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 2 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 deberá tomar 2 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las dos cartas MÁS dos cartas adicionales (cuatro en total).



**Comodín Superhéroe:** cuando juegas esta carta, el jugador con MÁS cartas en su mano tiene que tirar UNA carta. Luego, el jugador elige el color para continuar el juego en el orden actual desde el jugador que tiró el comodín Superhéroe. Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede utilizarse en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si el comodín Superhéroe 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.



**Carta Flip:** cuando tiras esta carta, todo cambia del lado de los superhéroes al lado de los villanos. Después de tirar la carta Flip, voltea la pila para tirar (la carta recién jugada quedará hasta abajo), luego, voltea la pila para tomar y, voltea finalmente, las manos de cada jugador. Este nuevo lado seguirá en juego hasta que otro jugador tire una carta Flip, lo que cambiará nuevamente el lado. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Flip. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la baraja se gira inmediatamente hacia el lado de los villanos.

### LADO DE LOS VILLANOS



**Carta Toma 5:** cuando se tira esta carta, el siguiente jugador deberá tomar cinco cartas y pierde su turno. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Toma 5.



**Carta Reversa:** cuando se tira esta carta, cambia el sentido del juego (si actualmente el juego va hacia la izquierda, cambia hacia la derecha y viceversa). Esta carta solo 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 solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Salta a todos.



**Comodín Villano:** Cuando juegas esta carta, el jugador con MENOS cartas en su mano tiene que sacar TRES cartas. Luego, el jugador elige el color para continuar el juego en el orden actual desde el jugador que tiró el comodín Villano. Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede utilizarse 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. ¡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 carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que se seguirá el juego.

**ADVERTENCIA:** Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma un color 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 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 MÁS dos cartas adicionales.



**Carta Flip:** cuando tiras esta carta, todo cambia del lado de los villanos al de los superhéroes. Después de tirar la carta Flip, voltea la pila para tirar (la carta recién jugada quedará hasta abajo), luego, voltea la pila para tomar y, voltea finalmente, las manos de cada jugador. Este nuevo lado seguirá en juego hasta que otro jugador tire una carta Flip, lo que cambiará nuevamente el lado. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Flip.

**ADVERTENCIA:** CUANDO SE VOLTEA LA BARAJA, SI LA NUEVA CARTA SUPERIOR DE LA PILA PARA TIRAR ES UNA CARTA DE ACCIÓN (REVERSA, SALTA, TOMAR, TIRAR) NO TIENES QUE REALIZAR LA ACCIÓN. SI LA NUEVA CARTA SUPERIOR DE LA PILA ES UN COMODÍN, EL JUGADOR QUE JUGÓ LA CARTA FLIP ELIGE EL COLOR.

## Cerrar el juego

Ya sea que juegues con el lado de los superhéroes o los villanos, cuando juegues 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 (lee la sección PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma 1, Toma 5, comodín Toma 2 o comodín Toma un color, 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.

## Puntuación

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron tirar. La puntuación será de la siguiente forma:

Todas las cartas con número (1-9):	.....	valor del número
Toma 1:	.....	10 puntos
Toma 5:	.....	20 puntos
Reversa:	.....	20 puntos
Salta:	.....	20 puntos
Salta a todos:	.....	30 puntos
Flip:	.....	20 puntos
Comodín Superhéroe:	.....	40 puntos
Comodín Villano:	.....	40 puntos
Comodín Toma 2:	.....	50 puntos
Comodín Toma un color:	.....	60 puntos

Después de sumar los puntos de la ronda, si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

## Para 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.