

UNO® TRIPLE PLAY™

Juego

7+

2-6

GXV87

CONTENIDO: 112 cartas, como se describe a continuación:

19 cartas azules: del 0 al 9

19 cartas verdes: del 0 al 9

19 cartas rojas: del 0 al 9

19 cartas amarillas: del 0 al 9

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 Tira 2 del mismo color: 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

4 cartas comodín Multicolor

4 cartas de comodín de despeje

4 cartas de comodín transferible

1 unidad Triple Play

Saca todas las piezas del empaque y compáralas con las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, comunícate 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. Los colores y decoración pueden variar de los mostrados.

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 gana el primer jugador en llegar a 500 puntos.

RESUMEN DEL JUEGO UNO TRIPLE PLAY

UNO TRIPLE PLAY se juega como el UNO clásico, excepto que tiene TRES pilas para tirar en lugar de una sola. Cuando sea tu turno, tienes que hacer coincidir una de las cartas de tu mano con una de las tres pilas para tirar disponibles, pero solo puedes tirar a una pila que esté ILUMINADA. Y si tiras a una pila que tiene tantas cartas que se SOBRECARGA, es posible que tengas que tomar cartas adicionales. Las cartas especiales ayudan a lidiar con todos los peligros de las pilas para tirar (lo profundizaremos más adelante), pero, como siempre, cuando te queda la última carta, todavía tienes que gritar "¡UNO!".

PREPARACIÓN

- Coloca el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO ubicado en la parte inferior del lanzador en "ENCENDIDO".
- Coloca la unidad UNO Triple Play™ en el centro del área de juego.
- Mezcla la baraja y reparte 7 cartas a cada jugador.
- Coloca las cartas restantes boca abajo y así crear una pila para tomar al lado de la unidad.
- Coloca una carta boca arriba en cada uno de los 3 espacios de la pila para tirar de la unidad.

ADVERTENCIA: Después de dos minutos de inactividad, la unidad quedará inactiva. Para activarlo, presiona el botón una vez.

REGULADOR DE VOLUMEN

Una vez que hayas iniciado uno de los dos modos de juego, mantén presionado el botón GO durante 3 segundos hasta que aparezca un número en la pantalla central.

Suelta el botón y presionalo nuevamente para disminuir y aumentar el volumen. El rango de volumen va de 1 a 5. Cuando se suelta el botón por 2 segundos, el juego se reanuda en la parte en que se dejó.

¡A JUGAR!

Hay dos maneras de jugar UNO Triple Play, MODO REGULAR y MODO CON TEMPORIZADOR.

MODO REGULAR

Para comenzar, presiona el botón amarillo "Go" (Empezar).

Se escuchará el tono de inicio y las luces del contador de cartas en el centro parpadearán de color AZUL. Presiona el botón "Go" (Empezar) nuevamente para comenzar la ronda. Todas las luces del contador de cartas parpadearán de color VERDE y se iluminarán las primeras pilas para tirar.

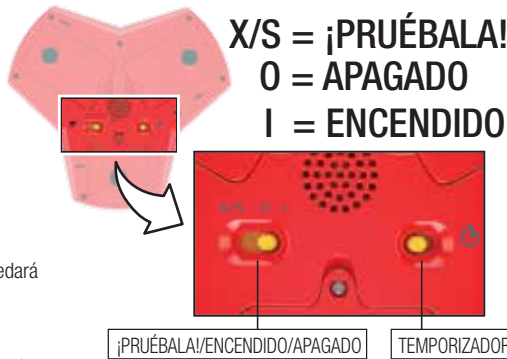
El juego lo comienza el jugador a la izquierda del repartidor.

Cuando sea tu turno, debes hacer coincidir una carta de tu mano con la carta superior de una de las pilas para tirar ILUMINADAS (la cantidad de pilas para tirar que esté activa variará en cada turno; es posible que en un turno estén iluminadas las tres pilas o que en el siguiente turno haya solo dos iluminadas, etc.). SOLO PUEDES JUGAR CARTAS EN UNA PILA PARA TIRAR QUE ESTÉ ILUMINADA.

Puedes hacer coincidir las cartas por número, color o símbolo. Por ejemplo, si la carta en la pila para tirar es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien, si lo puedes hacer, baja una carta especial (consulta la sección Cartas especiales).

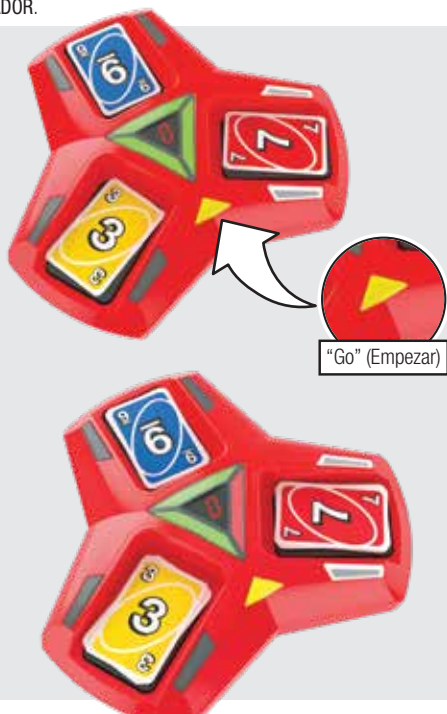
Si no tienes nada que coincida, deberás robar una carta de la pila para tomar. Si tomas una carta que puedes jugar, bájala en el mismo turno. Si no puedes tirar la carta, debes presionar una de las pilas para tirar disponibles para activar el contador de cartas.

ADVERTENCIA: Puedes optar por NO jugar una carta que puedas bajar. Si decides hacer esto, tienes que robar 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. Si no juegas una carta, igualmente debes presionar una de las pilas para tirar disponibles para activar el contador de cartas.



¡PRUÉBALA!/ENCENDIDO/APAGADO

TEMPORIZADOR



COLOCA UNA CARTA EN UNA PILA PARA TIRAR

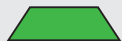
Después de determinar en cuál pila para tirar ILUMINADA (si hay) deseas jugar, al bajar la carta asegúrate de presionar con firmeza hasta que escuches un pitido. Las luces cambiarán a fin de estar listas para el siguiente jugador.

ADVERTENCIA: NO PRESIONES DURANTE MÁS DE DOS SEGUNDOS O SE RESTABLECERÁ EL CONTADOR DE CARTAS (SE PROFUNDIZA MÁS ADELANTE).

Solo puedes jugar en UNA pila para tirar por turno.

PANTALLA DEL CONTADOR DE CARTAS

Cada pila para tirar también tiene una luz del contador de cartas que indica el estado de la pila. Cuanto más juegues en una pila para tirar, la luz del contador de cartas cambiará de color **VERDE** (seguro) a **AMARILLO** (precaución) y a **ROJO** (cerca de la **SOBRECARGA**), así que ten cuidado.



CAJA FUERTE



PRECAUCIÓN



¡CERCA DE LA SOBRECARGA!



SOBRECARGA

Si una pila para descartar recibe demasiadas cartas, se "sobrecargará". Cuando esto sucede, escucharás el tono de sobrecarga y un número destellará en la pantalla central. El jugador que jugó la carta que causó la sobrecarga debe tomar la cantidad indicada de cartas de la pila para tomar (entre 1 y 4 cartas). Una vez que hayas tomado las cartas, debes presionar el botón de inicio y volver a ajustar la unidad para el siguiente jugador en el orden actual.

NOTA: Después de que una pila para tirar tenga aproximadamente 20 cartas, quitálas y regresa solo la carta superior para continuar con la pila para tirar. Esto evitará que la pila se active por error. Coloca las cartas que quitaste a un lado. Si se acaban las cartas de la pila para tomar, mezcla las cartas que retiraste y colócalas boca abajo para crear una nueva pila para tomar.

MODO CON TEMPORIZADOR

Voltea la unidad y procura que el botón de encendido/apagado esté en la posición de apagado. Luego, acciona el interruptor del temporizador en la parte inferior hacia el ícono del temporizador. Luego, coloca nuevamente el botón de ENCENDIDO/APAGADO en la posición de encendido.

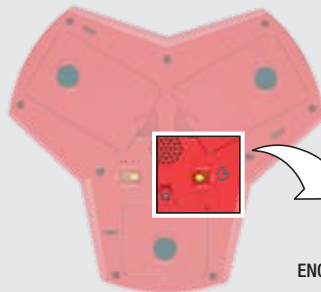
Presiona el botón "Go" (Empezar) para comenzar.

El modo de temporizador es una versión rápida del modo normal en la que debes jugar rápidamente. (No apto para cardíacos)

Una vez que comience tu turno, tendrás solo cinco segundos para tirar una carta sobre una pila para tirar disponible (recuerda presionar y activar el contador de cartas). El tiempo se cuenta en la pantalla central, ¡así que debes apresurarte! Una vez que hayas jugado tu carta, el temporizador se volverá a configurar para el siguiente jugador y la cuenta regresiva se iniciará de nuevo.

Si no puedes completar tu turno antes de que se acabe el tiempo, debes tomar las cartas que intentaste jugar y tomar 6 cartas de la pila para tirar para agregarlas a tu mano. (Así es... ¡6 cartas!)

Cuando hayas tomado las cartas, debes presionar el botón de inicio y volver a ajustar la unidad para el siguiente jugador en el orden actual.



ENCENDIDO APAGADO

Si no puedes jugar una carta en tu turno, debes tomar una carta para jugar. Si aún no puedes jugar, debe presionar una de las pilas para tirar disponibles para activar el contador de cartas antes de que se agote el tiempo. Recuerda, si se termina el tiempo en tu turno, debes tomar 6 cartas. Presiona el botón de inicio y vuelve a ajustar la unidad para el siguiente jugador en el orden actual.

Si una pila para tirar se sobrecarga en tu turno, el temporizador se detendrá y el juego se pondrá en pausa. Deberás tomar la cantidad de cartas que se indica en la pantalla central y, a continuación, presionar el botón de inicio y volver a ajustar la unidad para el siguiente jugador en el orden actual. El juego continúa hasta que un jugador se quede sin cartas (consulta "Cerrar el juego").

CERRAR EL JUEGO

Cuando te quede una sola carta en tu mano, tienes que decir "UNO" antes de jugar tu penúltima carta. Si no dices "UNO", deberás tomar dos cartas (si los otros jugadores se dan cuenta).

Si juegas tu última carta en una pila para tirar que se sobrecarga, no puedes cerrar el juego. Deberás tomar la cantidad de cartas que se indica en la pantalla central y seguir jugando.

La ronda termina una vez que un jugador consiga jugar su última carta en una pila para tirar iluminada. Los puntos se suman (lee la sección de Puntos) y el juego vuelve a empezar.

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
Toma 2:	30 puntos
Comodín:	50 puntos
Comodín de despeje:	50 puntos
Comodín transferible:	50 puntos

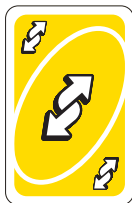
El **GANADOR** es el primero en llegar a 500 puntos. También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego. Así, cuando algún jugador llegue a 500 puntos, el que tenga menos puntos será el ganador.

PARTIDAS POR ELIMINACIÓN

En este juego se anota 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. Cuando un jugador llegue a la puntuación fijada, pierde. El jugador que haya quedado vencedor será declarado el ganador.

Cuando termine el juego, divide las cartas en dos barajas y coloca cada una en una de las dos áreas de almacenamiento de cartas en la parte inferior de la unidad.





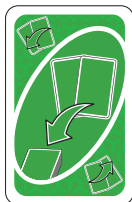
Reversa:

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 carta se voltea al comienzo del juego, vuelve a colocarla en el centro de la pila para tomar y elige otra carta.



Salta:

El siguiente jugador pierde su turno y se le salta. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, vuelve a colocarla en el centro de la pila para tomar y elige otra carta.



Tira dos del mismo color:

Juega esta carta cuando quieras tirar una carta adicional del mismo color. Por ejemplo, si hay un "7" amarillo disponible en una pila para tirar, puedes tirar la carta amarilla "Tira dos del mismo color" MÁS una carta amarilla adicional de tu mano (siempre coloca las cartas "Tira dos del mismo color" en la parte inferior). Juega juntas las dos cartas y solo presiona una vez la pila para tirar. Si la última carta jugada es una carta especial, el siguiente jugador en el orden debe realizar la acción. También puedes jugar una carta "Tira dos del mismo color" sin jugar otra carta.



Comodín Multicolor:

Esta carta se puede bajar después de cualquier otra carta. Sin embargo, a diferencia de la versión clásica de UNO, la persona que juega la carta no **ELIGE** el color que sigue en juego. En su lugar, el siguiente jugador que juegue una carta en esa pila en el orden actual decide el color que sigue en juego. Esto se hace jugando una carta de su elección y el juego sigue con cualquiera sea el color de la carta. Si esta es una carta especial (por ejemplo, una carta Reversa verde o una carta Salta roja), la acción también debe ser acatada por el siguiente jugador en orden.



Comodín de despeje:

Cuando juegas esta carta, puedes despejar el espacio de una pila para tirar si colocas tu carta en una pila para tirar iluminada y disponible y la mantienes presionada durante **DOS SEGUNDOS**. De esta manera, se restablecerá el contador de cartas y su luz se volverá a tornar verde. Puedes jugar esta carta en cualquier momento, pero si la usas estratégicamente querrás jugarla en una pila para tirar que esté cerca de sobrecargarse. Esta carta también es un comodín, por lo que el siguiente jugador que toca esa pila en el orden actual decide el color que sigue jugando.



Comodín de transferencia:

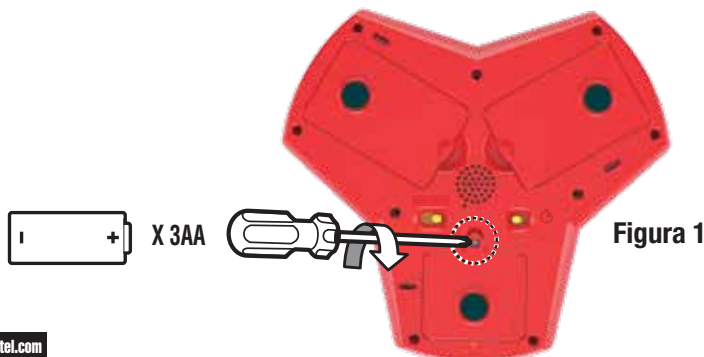
Si juegas esta carta y hace que la pila para tirar se "sobrecargue", puedes tomar todas las cartas indicadas (en la pantalla central) y dárselas a cualquier jugador o jugadores que elijas. No tiene que ser una distribución uniforme; puedes dar todas las cartas a un jugador, o dar dos cartas a un jugador y una carta a otro jugador, etc. Si juegas esta carta y la pila para tirar **NO** se sobrecarga, simplemente descartaste una carta y el juego continúa en el orden actual. Esta carta también es un comodín, por lo que el siguiente jugador que toca esa pila en el orden actual decide el color que sigue jugando.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS

UNO Triple Play requiere 3 pilas alcalinas AA (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. Coloca 3 pilas alcalinas AA en el compartimento, 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.
4. Es posible que el producto no funcione correctamente si se expone a una fuente electrostática. Para reanudar el funcionamiento normal, desliza el interruptor de encendido para apagarlo por unos momentos y, luego, vuelve a encenderlo.

ADVERTENCIA: Cuando sea necesario reemplazar las pilas, oírás un sonido de apagado y la unidad pasará directamente al "modo de suspensión" después de encenderse.



[? service.mattel.com](http://service.mattel.com)

©2020 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext: 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 PS, Bogotá. Tel: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com. Tel: 902203010. <http://www.service.mattel.com/es>. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd, Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 – consumidor@mattel.com.

GXV87-0970_2LC



Games