



UNO ATTACK™



CONTENIDO:

112 cartas, como se describe a continuación:

- 18 cartas azules: del 1 al 9
- 18 cartas verdes: del 1 al 9
- 18 cartas rojas: del 1 al 9
- 18 cartas amarillas: del 1 al 9
- 8 cartas Pulsa dos veces: 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 4 cartas Reversa: 1 azul, 1 verde, 1 roja y 1 amarilla
- 8 cartas Salta: 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 8 cartas Tira un color: 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

- 4 cartas de comodín multicolor
- 4 cartas de comodín de ataque
- 3 cartas personalizables
- 1 carta Pulsa cuatro veces
- 2 crestas de Dilofosaurus
- Lanzador de cartas de dilofosaurus

ADVERTENCIA: No apuntar a los ojos ni a la cara. Si adquirió un modelo con proyectil(es) incluido(s): Utilizar únicamente el(los) proyectil(es) incluido(s) en este juguete. No disparar a personas ni animales. No disparar a quemarropa.

ADVERTENCIA PARA PADRES: Si las cartas patinan en el rodillo de hule y no salen, usa un paño húmedo o paño humedecido con alcohol para limpiar el rodillo de hule.

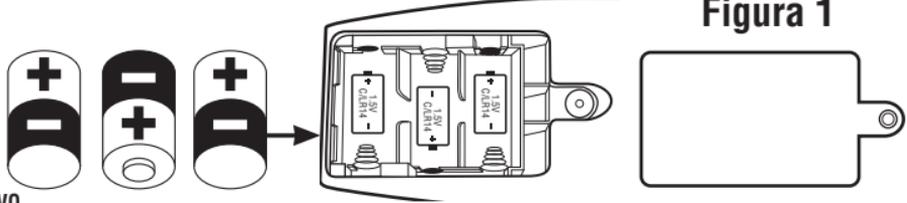
Quita todas las piezas del empaque y compáralas con las que se muestran en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, comuníquese con la oficina Mattel más cercana a tu localidad.

Guarda estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia sobre este producto.

REEMPLAZO DE LAS PILAS

UNO Attack™ funciona con 3 pilas alcalinas C x1.5V (no incluidas). Usa solo pilas alcalinas. El juguete no funciona con otro tipo de pilas.

1. Desatornilla la tapa del compartimiento para pilas con un destornillador de cruz (no incluido) y retírala.
2. Introduce 3 pilas alcalinas C x1.5V como se indica (ve la Figura 1).
3. Para cerrar la tapa, inserta las lengüetas en su lugar, presiona la tapa hacia abajo y ajusta los tornillos.



OBJETIVO

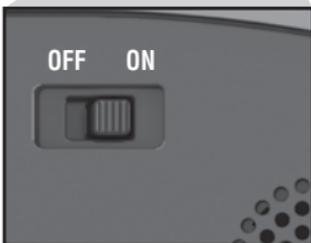
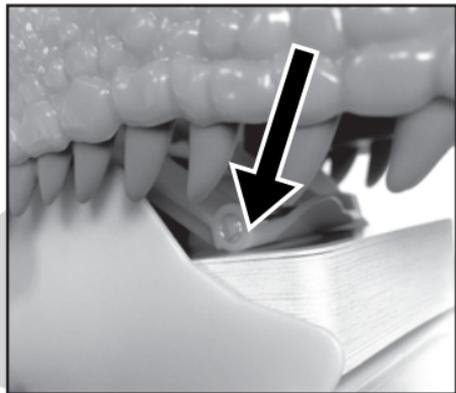
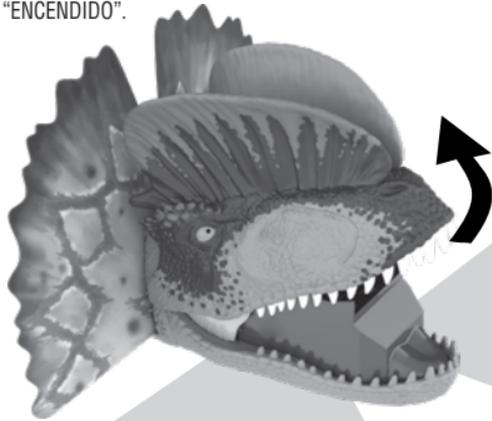
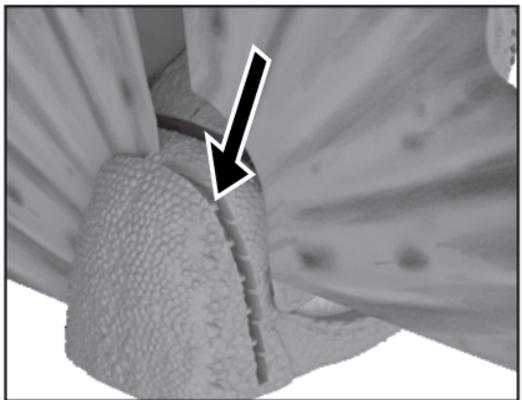
Ser el primero en obtener 500 puntos. El puntaje del primer jugador en deshacerse de todas sus cartas se calcula sumando las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

PREPARACIÓN

Coloca las crestas en las ranuras del lanzador de cartas de Dilofosaurus.

RESUMEN DEL JUEGO UNO ATTACK™

Reparte 7 cartas a cada jugador. Coloca una carta en el área de juego para empezar una pila de DESCARTE. Abre el lanzador de cartas de Dilofosaurus levantando la mandíbula superior del dinosaurio. Luego, pon las cartas restantes cara abajo en el compartimento de cartas. Cierra el lanzador de cartas de Dilofosaurus presionando la nariz del dinosaurio. Luego, pon el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO de la parte inferior del lanzador de cartas de Dilofosaurus en "ENCENDIDO".



IMPORTANTE: Durante el juego, gira el lanzador de modo que siempre se encuentre en dirección al jugador a quien le toca el turno.

RECUERDA: Los jugadores activan el lanzador de cartas cuando presionan y sueltan la nariz del Dilofosaurus. Sin embargo, las cartas no se lanzan CADA VEZ que se presiona y se suelta la nariz. Esto no es ninguna desventaja; especialmente si eres quien tiene que hacerlo. Cuando presiones y sueltas la nariz del Dilofosaurus, escucharás una "sonaja" que te indicará que lo hiciste bien, pero también que el peligro que acecha cada vez que la presionas y sueltas.

El primer jugador debe coincidir una carta con la de la pila de DESCARTE una carta roja o un 7 de cualquier color. Por ejemplo, si la carta es un 7 rojo, debe bajar a la pila de DESCARTE una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien, baja una carta especial, si se puede (lee la sección de Cartas especiales). Si no tienes ninguna carta que coincida, debes tomar una carta de la pila para tomar. Para ello, presiona y suelta la nariz del Dilofosaurus. Si no pasa nada, le toca al siguiente jugador. Si vuelan cartas del lanzador, se escuchará el “rugido” del Dilofosaurus y el jugador tendrá que tomarlas. El juego sigue hacia la izquierda (hasta que se tire una carta Reversa; ver la sección de Cartas especiales).

Cuando te quede una sola carta en mano, debes decir “UNO” antes de bajar la penúltima carta. De lo contrario, tendrás que presionar y soltar la nariz del dilofosaurus DOS veces. (solo si los otros jugadores descubren que no dijiste “UNO”).

La mano termina cuando un jugador se queda sin cartas. Se suman los puntos (ver la sección de Puntos) y el juego vuelve a empezar. Éste es un resumen del juego UNO Attack™.

MECÁNICA DEL JUEGO

ESCOGER AL REPARTIDOR

Cada jugador escoge una carta. La persona con el número más alto debe repartir. Si tomaste una carta especial, mala suerte. Esas no cuentan. El repartidor entrega 7 cartas a cada jugador, empieza la pila de descarte y carga el lanzador de cartas de dilofosaurus. Empieza el jugador a su izquierda.

CARTAS ESPECIALES



Reversa: cambia el sentido del juego. Si fuese el turno del jugador a la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar, jugará la persona de la derecha y cambiará el sentido de la ronda. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el repartidor juega primero y la ronda continúa hacia la derecha.



Tira un color: baja esta carta cuando quieras deshacerte de todas las cartas de un color. Por ejemplo, si en la pila de descarte hay un 7 amarillo, puedes bajar todas las cartas amarillas de tu mano con la carta Tira un color arriba de todo. También puedes bajar una carta Tira un color sobre otra de este tipo. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor empieza el juego con una carta del mismo color u otra carta Tira un color. Si no tiene una carta que jugar, debe presionar y soltar la nariz del Dilofosaurus.



Salta: el siguiente jugador pierde su turno y se le saltea. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona que empieza pierde su turno y le toca empezar al siguiente jugador.



Pulsa dos veces: el siguiente jugador tiene que presionar y soltar la nariz del dilofosaurus dos veces. Tras esto, su turno se acaba y el juego continúa con el siguiente jugador. Si esta carta se voltea al comienzo, el jugador a la izquierda del repartidor debe presionar y soltar la nariz del Dilofosaurus dos veces. Luego, es el turno del siguiente jugador (el segundo a la izquierda del repartidor).



Comodín multicolor: esta carta se puede bajar sobre cualquier otra carta. El jugador que tire esta carta puede conservar el color o elegir uno nuevo. Esta carta se puede jugar incluso si el jugador tiene en su mano otra carta que pueda bajar. Si ésta es la primera carta que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor escoge un color y juega.



Pulsa cuatro veces: el siguiente jugador tiene que presionar y soltar la nariz del Dilofosaurus CUATRO VECES. Tras esto, su turno se acaba y el juego continúa con el siguiente jugador. Esta carta también es un comodín de modo que tú escoges el color con el que sigue el juego. Si esta carta se voltea al comienzo, el jugador a la izquierda del repartidor tiene que presionar y soltar la nariz del Dilofosaurus 4 veces. Luego, es el turno del siguiente jugador (el segundo a la izquierda del repartidor).



Comodín de ataque: cuando se baja esta carta, quien la haya bajado escoge un color y luego escoge a un jugador al que “atacar”. Se gira el lanzador de cartas de Dilofosaurus de modo que apunte al jugador elegido y, luego, el jugador “atacante” tiene que presionar y soltar dos veces la nariz del Dilofosaurus. El jugador “atacado” deberá quedarse con todas las cartas que salgan del lanzador. El juego continúa en orden con el siguiente jugador después del jugador atacado.

ADVERTENCIA: Si la última carta de un jugador es un comodín de ataque, el comando se lleva a cabo antes de que acabe el juego. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor puede elegir “atacar” a cualquier jugador. El jugador debe presionar y soltar la nariz del Dilofosaurus dos veces. El juego comienza con el siguiente jugador (el segundo a la izquierda del repartidor). Éste también es un comodín, por lo que el jugador a la izquierda del repartidor puede elegir con qué color comienza el juego.



Comodín personalizable: con un lápiz n.º 2, escribe cualquier regla de la casa en una carta. Tu imaginación (y el consentimiento de los demás jugadores) son el límite. Antes de que empiece el juego, decidan cuántas de estas cartas incluir. Pueden usar 1 o las 3 cartas; depende de ustedes. Esta carta es un comodín, por lo que puedes usarla en tu turno incluso si tienes alguna carta en tu mano que puedas tirar. Además, tú escoges el color con el que sigue el juego. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que empezará la partida. **ATENCIÓN:** Las cartas se pueden borrar, así que puedes escribir reglas nuevas cada vez que juegues.

CERRAR EL JUEGO

Cuando te quede una sola carta en mano, debes decir "UNO" antes de bajar la penúltima carta. De lo contrario, tendrás que presionar y soltar la nariz del Dilofosaurus DOS veces. (sólo si los otros jugadores descubren que no dijiste "UNO").

Si se te olvida decir "UNO" antes de que tu penúltima carta toque la pila de descarte, pero te acuerdas de hacerlo (y dices "UNO") antes de que otro jugador te descubra, no estás sujeto al castigo.

No se puede penalizar a un jugador por no decir "UNO" hasta que su penúltima carta toque la pila de descarte. Tampoco se puede penalizar a un jugador por no decir "UNO" una vez que el siguiente jugador empezó su turno. "Empezar un turno" significa bajar una carta o presionar la nariz del Dilofosaurus.

Si la última carta de un jugador es un comodín de ataque, el comando se lleva a cabo antes de que acabe el juego.

Cuando la pila de descarte alcance un nivel considerable (se vea como una baraja completa), baraja las cartas de la pila de descarte, vuelve a colocarlas en el lanzador del dilofosaurus y sigue jugando.

REGLAS ESPECIALES

Si queda alguna carta a medio salir del lanzador de Dilofosaurus después de activarlo, el jugador que activó el lanzador debe tomar las cartas y agregarlas a su mano.

PUNTUACIÓN

Cuando te quedas sin cartas, obtienes puntos por las cartas que les quedan en la mano a tus oponentes, de acuerdo con lo siguiente:

Todas las cartas del 0 al 9:	valor del número
Reversa:	20 punto
Salta:	20 punto
Pulsa dos veces:	20 punto
Pulsa cuatro veces:	40 punto
Tira un color:	30 punto
Comodín multicolor:	50 punto
Comodín de ataque:	50 punto
Comodín personalizable:	50 punto

El GANADOR es el primero en obtener 500 puntos. También se pueden sumar los puntos de cada jugador al final de cada partida. Así, cuando algún jugador llegue a 500, ganará el que tenga menos puntos

PASAR

Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar. Si lo haces, tendrá que presionar y soltar la nariz del Dilofosaurus. Tras esto, tu turno se acaba.

CASTIGOS

Si un jugador hace una sugerencia a otro respecto a la carta que debería jugar, estará obligado a presionar y soltar la nariz del dilofosaurus 4 veces.

UNO A DOS

Para dos jugadores: juega UNO Attack™ según las siguientes reglas especiales:

1. Tirar una carta Reversa es igual que tirar una carta Salta. Cuando se tira Reversa, el jugador tirará otra carta inmediatamente.
2. Cuando se descarta Salta, el jugador baja otra carta de inmediato.
3. Cuando una persona juega una carta Pulsa dos veces y su oponente presiona y suelta la nariz del dilofosaurus dos veces, automáticamente es el turno del primer jugador.

PARTIDAS POR ELIMINACIÓN

Esta opción de UNO Attack™ consiste en anotar el total de puntos que cada jugador tiene en la mano cuando finaliza cada partida. Cuando un jugador alcanza una cifra acordada de antemano, por ejemplo 500 puntos, queda eliminado. Cuando queden sólo dos jugadores, estos jugarán entre sí (lee la sección de UNO A DOS). Cuando un jugador llega a la puntuación fijada o la supera, pierde. El jugador vencedor será declarado el ganador.

Si el producto no funciona bien, APÁGALO por unos cuantos segundos y, luego, vuelve a ENCENDERLO.