

# Disney PRINCESS



# UNO®

Card Game

## Contents

**112 Cards as follows:**

**19 Blue cards** - 0 to 9

**19 Green cards** - 0 to 9

**19 Pink cards** - 0 to 9

**19 Yellow cards** - 0 to 9

**8 Draw Two cards** - 2 each in blue, green, pink and yellow

**8 Reverse cards** - 2 each in blue, green, pink and yellow

**8 Skip cards** - 2 each in blue, green, pink and yellow

**4 Wild cards**

**4 Wild Draw Four cards**

**4 Wild Power of Friendship cards**

## Object of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards in each round and score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

## Setup

1. Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
2. The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
3. Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile.
4. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. **NOTE:** If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS OF ACTION CARDS for special instructions.

## Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

**EXAMPLE:** If the card on the DISCARD pile is a blue 7, the player must put down a blue card OR any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

If you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

You may also choose NOT to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

## Functions of Action Cards



**Draw Two Card** – When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw Two card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.



**Reverse Card** – When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This card may only be played on a matching color or on another Reverse card. If this card is turned up at the beginning of play, the dealer goes first, then play moves to the right instead of the left.



**Skip Card** – When you play this card, the next player is “skipped” (loses their turn). This card may only be played on a matching color or on another Skip card. If a Skip card is turned up at the beginning of play, the player to the left of the dealer is “skipped,” hence the player to the left of that player starts play.



**Wild Card** – When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild card was laid down). You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that continues play.



**Wild Draw 4 Card** – When you play this card, you get to choose the color that continues play PLUS the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! You may only play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the COLOR on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

**NOTE:** If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!



**Wild Power of Friendship Card** – When you play this card, first choose a color BUT DON'T TELL ANYONE. Take a card of that color from your hand (any card but a Wild card or a Wild Draw 4 card) and place it face-down in front of you. Next, every other player picks a card from their hand they THINK will match the COLOR of your card and lays it face-down in front of them. Count down 3... 2... 1! On "1", everybody reveals their cards. All players who match the color get to discard their card, all those who did not match the color put their card back in their hand. You discard your card last and play continues in current order. If the card you chose is an action card (Reverse, Skip, Draw 2) the next player in order DOES NOT have to perform the action. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that begins play.

## Going Out

When you play your next-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one") to indicate that you have only one card left. If you don't yell "UNO" and you are caught before the next player begins their turn, you must draw two cards.

Once a player has no cards left, the round is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.

If the last card played in a round is a Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 2 or 4 cards respectively. These cards are counted when the points are totaled.

If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the DISCARD pile is reshuffled and play continues.

## Scoring

The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their opponents' hands as follows:

All number cards (0-9) .....	Face Value
Draw Two .....	20 Points
Reverse .....	20 Points
Skip.....	20 Points
Wild .....	50 Points
Wild Draw Four .....	50 Points
Wild Power of Friendship.....	50 Points

Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round.

## Winning the Game

The WINNER is the first player to reach 500 points.

## Alternative Scoring and Winning

Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.



# Disney PRINCESS



# UNO®

Juego de cartas

## Contenido

**112 cartas, como se describe a continuación:**

**19 cartas azules:** 0 to 9

**19 cartas verdes:** 0 to 9

**19 cartas rosas:** 0 to 9

**19 cartas amarillas:** 0 to 9

**8 cartas Toma 2:** 2 azules, 2 verdes, 2 rosas y 2 amarillas

**8 cartas Reversa:** 2 azules, 2 verdes, 2 rosas y 2 amarillas

**8 cartas Salta:** 2 azules, 2 verdes, 2 rosas y 2 amarillas

**4 cartas comodín Multicolor**

**4 cartas comodín Toma 4**

**4 cartas de comodín Poder de la amistad**

## Objetivo del juego

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 el primer jugador en llegar a 500 puntos, gana.

## Preparación

1. Cada jugador escoge una carta; 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 boca abajo para formar una pila para TOMAR.
4. Voltea la carta de arriba de la pila para TOMAR y forma 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 obtener más detalles).

**POR EJEMPLO:** Si la carta de la pila para TIRAR es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja O un 7 de cualquier color. O bien, puedes bajar un comodín (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. 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 deberá tomar 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 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 en vez de hacia la izquierda.



**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 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 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 utilizarse en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si esta 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.



**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 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 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).



**Comodín Poder de la amistad** – cuando juegas esta carta, primero debes elegir un color, PERO NO DEBES DECIRLE A NADIE. Toma una carta de ese color de tu mano (cualquier carta, excepto un Comodín o un Comodín Toma 4) y colócala boca abajo frente a ti. Luego, cada jugador escoge una carta de su mano que CREA que tendrá el mismo COLOR de tu carta y la deja boca abajo frente a él. Cuenta regresiva: ¡3... 2... 1! A la cuenta de “1”, todos revelan sus cartas. Todos los jugadores cuyas cartas tengan el mismo color pueden tirar su carta; los que no hayan coincidido con el color, deben volver a poner la carta en sus manos. Tú serás el último en tirar la carta y el juego continúa en el orden actual. Si la carta que elegiste es una carta de acción (Reversa, Salta, Toma 2) el siguiente jugador en orden NO tiene que realizar la acción. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que empezará el juego.

## 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 (lee 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.

## Puntuación

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.....	20 puntos
Comodín Multicolor .....	50 puntos
Comodín Toma 4.....	50 puntos
Comodín Poder de la amistad .....	50 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 llega a 500 puntos, el que tenga menos puntos será el ganador.