

UNO®



DRAGONBALL Z

JUEGO DE CARTAS

Contenido

112 Cartas

Objetivo

Sé el primero en deshacerse de todas sus cartas.

Preparación

1. Elijan un repartidor para barajar las cartas.
2. Repartan siete cartas a cada jugador.
3. Coloquen el resto de las cartas **BOCA ABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA TOMAR**.
4. Volteen la carta superior de la **PILA PARA TOMAR** y colóquenla **BOCA ARRIBA** para formar la **PILA PARA TIRAR**. Si se trata de una carta de acción, ignórenla y volteen la siguiente carta.
5. El primero en jugar será el jugador a la izquierda del repartidor y el juego continuará conforme a las manecillas del reloj.

¡Juguemos UNO!

Cuando sea tu turno, debes intentar deshacerte de todas tus cartas poniendo **UNA CARTA** a la vez en la pila para tirar.

Si TIENES una carta que coincida, puedes PONERLA en la pila para tirar.

1. Sólo puedes poner una carta si ésta coincide con al menos un atributo de la carta superior de la pila para tirar: su color, número o símbolo.
2. Si la carta que pusiste es una carta de acción, ¡ésta hace algo especial!
(consulta la sección Cartas de acción a continuación)

Si NO TIENES una carta que coincida, TOMA UNA CARTA de la pila para tomar.

1. Si puedes botar tu *nueva* carta (consulta arriba), hazlo.
2. Puedes optar por tomar una carta en lugar de botar una, incluso si tienes una carta que puedas poner.

Una vez que botes o tomes una carta, el juego continúa con el siguiente jugador.

NOTA: Si no quedan cartas en la pila para tomar, baraja nuevamente la pila para tirar para formar una nueva pila para tomar.

Grita ¡“UNO”!

En el momento en que tengas sólo una carta en tu mano, debes gritar “UNO” para alertar a los demás jugadores de que estás a punto de ganar.

Sin embargo, si alguien te descubre y dice “UNO” antes que tú (y antes de que el siguiente jugador empiece su turno), entonces debes tomar dos cartas.

Cómo ganar

Cuando un jugador bota su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y volver a jugar!

Tarjetas de acción



Toma 2: Cuando bajas esta carta, el siguiente jugador tiene que tomar dos cartas y pierde su turno.



Reversa: Cuando se baja esta carta, se cambia el sentido del juego. Si el juego iba hacia la derecha, ahora irá hacia la izquierda y viceversa.



Salta: Cuando se baja esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.



Comodín: Esta carta coincide con todo, por lo que se puede botar sin importar qué carta esté en la pila para tirar. Cuando se bota una carta Comodín, también se podrá elegir el color con el que se seguirá jugando.



Carta comodín Deseo de Shenron: después de botar esta carta toma, VOLTEA la carta de arriba de la pila para tomar y colócala en la pila para tirar. Si hay un ícono de Dragonball en la carta, puedes elegir UNA de las siguientes acciones: 1) hacer que el siguiente jugador tome dos cartas, 2) invertir la dirección del juego, 3) elegir a otro jugador para que pierda su turno cuando corresponda, 4) desechar otra carta de tu mano. Esta carta también es un comodín, de modo que tú escoges el color con el que sigue el juego.

ADVERTENCIA: Si NO hay un ícono de Dragonball en la carta que volteas, tu turno se termina.



Comodín Toma 4: Esta carta coincide con todo, por lo que se puede botar sin importar qué carta esté en la pila para tirar. Pero hay una pequeña trampa: solo se puede jugar un comodín Toma 4 si **NO SE TIENE NINGUNA CARTA QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA PARA TIRAR.**

Cuando se baja esta carta, el siguiente jugador tiene dos opciones: Sacar cuatro cartas y perder su turno O desafiar.

Si el jugador decide desafiar, la persona que botó el comodín deberá mostrarle todas las cartas de su mano para confirmar si tiene o no una carta que coincida con el color de la pila para tirar. Las cartas Comodín también se consideran como coincidencia.

- Si **NO** tiene una carta que coincida con el color, el desafiante deberá sacar seis cartas en lugar de cuatro y perderá su turno.
- En caso de que **SÍ** tenga una carta que coincida con el color: **LA PERSONA QUE BOTÓ EL COMODÍN** deberá tomar cuatro cartas y el jugador, ninguna.

Esta carta también es un comodín, por lo que se puede elegir el color con el que sigue en juego (independientemente del resultado de cualquier desafío).

Suma de puntos (método opcional para ver quién va ganando)

Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos según las cartas que les quedaron a sus oponentes.

Las cartas se valoran de la siguiente manera:

Todas las cartas con número (0-9)	valor del número
Cualquier carta de acción	20 puntos
- Salta, reversa, Toma 2	
Cualquier carta comodí	50 puntos
- Comodín, comodín Toma 4, comodín Deseo de Shenron	

Lleva un recuento de los puntos de cada jugador. El primer jugador en llegar a 500 puntos, ¡gana!