



Juego de cartas

## Contenido

112 cartas

## Objetivo

Sé el primero en deshacerse de todas las cartas.

## UNO ALL WILD™ RESUMIDO

Cada carta es un comodín, por lo que no necesitas igualar el número o color como en el juego de UNO® habitual, sólo debes tirar una carta. Quizás pienses que este juego es muy sencillo. No tan rápido. Las cartas de acción especial realmente pueden cambiar el juego, así que ¡presta atención! Como siempre, cuando te quede la última carta, debes gritar ¡“UNO”!

## PREPÁRATE PARA JUGAR

1. Elige un repartidor para barajar las cartas.
2. Reparte siete cartas a cada jugador.
3. Coloca las cartas restantes hacia abajo para formar la pila para Tomar.
4. Voltea la carta de arriba de la pila para tomar para crear la pila para tirar (si es una carta de acción multicolor, ignora la acción).
5. El primero en jugar será el jugador a la izquierda del repartidor y el juego continuará conforme las manecillas del reloj.

## ¡Únete a un juego lleno de colores!

Cuando sea tu turno, debes intentar deshacerte de todas tus cartas botando una carta a la vez en la pila para Descartar.

1. Tira una carta.
2. Si se trata de un comodín de acción, realiza la acción (ver Comodín de Acción a continuación).

¡Eso es!

Bastante simple, ¿no? Pero son los comodines de acción los que realmente animan el juego, así que descubramos cuáles son:

## COMODINES DE ACCIÓN



**Multicolor:** bien, técnicamente esta no es una carta de "acción", pero jugarás muchas de estas, así que intenta que la dinámica se mantenga interesante. Incluso puedes designar un color si quieres. No cambiará nada, pero al menos habrá una carta menos en tu mano, ¿verdad?



**Comodín 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.



**Comodín Salta:** cuando se baja esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.



**Comodín Salta Dos:** cuando se baja esta carta, los siguientes dos jugadores pierden su turno.



**Comodín Toma Dos:** cuando se baja esta carta, el siguiente jugador debe tomar dos cartas y pierde su turno.



**Comodín Toma Cuatro:** cuando se baja esta carta, el siguiente jugador debe tomar cuatro cartas y pierde su turno.



**Comodín Elige y toma dos:** un jugador de tu elección toma 2 cartas (no pierde su próximo turno).



**Comodín Intercambio obligatorio:** cuando se baja esta carta, DEBES elegir otro jugador e intercambiar las cartas en la mano con él (si cualquiera de los jugadores termina con una carta en la mano, deben recordar gritar "UNO").

## ALGO MÁS...

Digamos que el siguiente jugador está a punto de salir y no tienes cómo detenerlo. Puedes arriesgarte y elegir tomar una carta en lugar de jugar alguna de las cartas que tienes en la mano. ¡Podrías tener suerte! Si lo haces, debes jugar la carta que acabas de tomar o entregar tu turno sin jugar una carta.

## ¡GRITA UNO!

En el momento en que tengas solo 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!

## 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:

Cualquier comodín ..... 20 puntos

- *comodín*

Cualquier comodín de acción ..... 50 puntos

- *literalmente cualquier otra cosa*

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