

RESUMEN DEL JUEGO O'NO 99

Se bajan las cartas de la mano en la pila para tirar. La mayoría de las cartas tienen números y a medida que las agregas a la pila, aumenta el número total de ésta. Si colocas un 3 sobre un 7, la pila queda en 10. Si agregas un 6, la pila queda en 16 y así sucesivamente. A medida que el número de la pila aumenta, debes intentar mantenerla con un total **MENOR QUE 99**. Si no puedes jugar una carta sin hacer que el total llegue a 99 o lo exceda, estás fuera del juego.

CONTENIDO

112 cartas

OBJETIVO

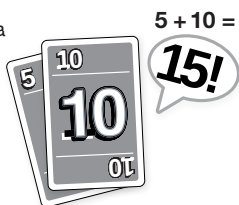
Ser el último participante en el juego.

PREPARACIÓN

- Baraja las cartas.
- Reparte cuatro cartas a cada jugador.
- Coloca el resto de las cartas **BOCA ABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA TOMAR**.
- El jugador a la izquierda del repartidor empieza botando una carta **BOCA ARRIBA** junto a la pila para tomar, creando de esa manera una pila para tirar, y señala la carta o el valor del número.

DURANTE TU TURNO...

- Bota una carta.
- Agrega el valor de tu carta al total anterior de la pila para tirar y anuncia el nuevo total.
- Agrega una carta a tu mano para volver a tener cuatro.
- Cada jugador subsiguiente debe hacer lo mismo en su turno, siempre anunciando el nuevo total de la pila para tirar y sacando una carta para finalizar su turno.

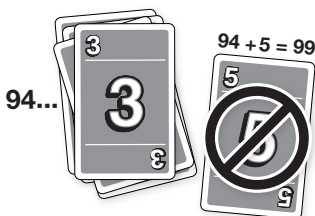


CONSEJO

Siempre se debe anunciar el total de la pila para tirar cuando se bota una carta, incluso si éste no cambia.

Si no pueden jugar ninguna carta en su mano sin hacer que el total llegue a 99 o lo exceda, están fuera del juego. **¡NO JUEGUEN NINGUNA CARTA!** Coloca tus cartas frente a ti para que los demás jugadores recuerden saltarte en los siguientes turnos.

El juego continúa con el siguiente jugador en el orden.



CÓMO GANAR

¡El último participante que queda en el juego **GANA!**

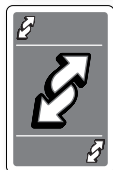
CARTAS ESPECIALES DE ACCIÓN



CARTA O'NO 99

La mala noticia: si te toca una carta O'NO 99, debes conservarla y no puedes jugarla.

La buena noticia: si juntas cuatro cartas O'NO 99, puedes botarlas todas a la vez (no agrega nada al total de la pila) y tomar cuatro nuevas.



CARTA REVERSA

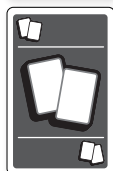
La carta Reversa cambia el sentido del juego (de derecha a izquierda, y viceversa).

En un juego de dos jugadores, esta carta tiene el mismo efecto que botar un 0.



CARTA -10

La carta -10 resta diez del conteo total de la pila. No se permiten los totales negativos.



CARTA JUEGA 2

Obliga al siguiente jugador a botar dos cartas en su turno. Éste debe jugar una carta, anunciar el nuevo total, luego, tomar una carta y jugar la segunda.

También el jugador puede responder a una carta Juega 2 botando una carta Reversa y devolver el castigo al jugador anterior O botar su propia carta Juega 2 y pasarla al siguiente jugador (quien solo tendrá que botar dos cartas, ya que las cartas Juega 2 no se "acumulan"). Es posible que una carta Juega 2 se pase y revierta varias veces antes de llegar finalmente a un jugador desafortunado.

Si te lanzan una carta Juega 2 y puedes botar una carta, pero no puedes botar una segunda correctamente, quedas fuera del juego.

ADVERTENCIA:

- Si **NADIE** puede jugar una carta sin hacer que el total llegue a 99 o lo exceda, el último jugador que haya botado correctamente una carta a la pila para tirar es el ganador.
- Si la pila para tomar se acaba antes de que termine el juego, barajen la pila para tirar a fin de formar una nueva pila para tomar.
- Si un jugador es eliminado por la carta Juega 2, el siguiente jugador **NO** deberá jugar dos cartas.