



Disney · PIXAR
LIGHTYEAR

Juego de cartas

Contenido

112 Cartas: incluye una carta de regla especial (consulta la sección Cartas de acción para obtener más detalles).

Objetivo

Sé el primero en deshacerse de todas las cartas.

Preparación

1. Elijan un repartidor para que baraje las cartas.
2. El repartidor debe entregar 7 cartas a cada jugador.
3. Luego, debe colocar el resto de las cartas **BOCA ABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA TOMAR**.
4. Después, debe voltear la carta superior de la **PILA PARA TOMAR** y colocarla **BOCA ARRIBA**, a fin de 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 en esa dirección.

¡Juguemos UNO®!

Cuando sea tu turno, debes intentar deshacerte de todas tus cartas botando **UNA CARTA** en la Pila para tirar.

Si TIENES una carta que coincida, puedes BOTARLA en la Pila para tirar.

1. Sólo puedes botar 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 botaste 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 botar.

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

ADVERTENCIA: Si no quedan cartas en la Pila para tomar, baraja la Pila para tirar a fin de formar una nueva Pila para tomar.

Gritar “¡UNO!”

En el momento en que tengas sólo 1 carta en la mano, debes gritar “¡UNO!” para avisar a los demás jugadores que estás a punto de ganar.

Pero si alguien te descubre y dice “UNO” antes que tú (y antes de que el siguiente jugador empiece su turno), entonces debes tomar 2 cartas.

Cómo ganar

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

Cartas de acción



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



Reversa: Cuando se bota 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 bota 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 de Hipervelocidad: primero, el jugador debe elegir un color para seguir jugando. Luego, cada vez que se juegue una carta de ese color, ¡se saltan el turno del siguiente jugador! Esto continúa hasta que alguien juegue un nuevo color. Por ejemplo, en un juego de cuatro personas, el jugador 1 tira una carta de Hipervelocidad y elige “azul”. Si el jugador 2 tira una carta azul, el jugador 3 pierde su turno y ahora es el turno del jugador 4. Si el jugador 4 tira una carta azul, el jugador 1 pierde su turno y ahora es el turno del jugador 2. Si el jugador 2 tira una carta con un número que coincida con la Pila para tirar, la Hipervelocidad se acaba y se sigue con el juego normalmente.



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: sólo se puede botar un comodín Toma 4 si **NO SE TIENE NINGUNA CARTA QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA PARA TIRAR**.

Cuando se juega esta carta, el siguiente jugador tiene 2 opciones: Tomar 4 cartas y perder su turno O desafiar.

Si el jugador decide desafiar, la persona que haya botado el comodín deberá mostrarle todas las cartas de su mano al desafiante con el fin de 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 tomar 6 cartas en lugar de 4, 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 4 cartas y el desafiante, ninguna.

Esta carta también es un comodín, por lo que se puede elegir el color con el que sigue el 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 comodín 50 puntos

- *Comodín, comodín Toma 4, comodín de Hipervelocidad*

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