

UNO FLEX!



Juego de cartas

Contenido

112 cartas: incluye 8 Cartas de poder personalizables (consulta la sección Cartas de poder para obtener más detalles).

Objetivo

Ser el primero en deshacerse de todas las cartas de su mano.

RESUMEN DEL JUEGO UNO FLEX™

UNO Flex™ cuenta con tres tipos de cartas:



CLÁSICA



FLEX



DE PODER

Se juega como el UNO® clásico: haciendo coincidir colores, números o símbolos. Sin embargo, este juego incluye Cartas "Flex", las que tienen dos lados y te permiten cambiar el color de la carta a fin de hacerlas coincidir. También hay Cartas Flex de acción y Cartas comodín (más información sobre ellas más adelante). Como siempre, cuando te quede la última carta, debes gritar ¡"UNO"!

Preparación

1. Separa las 8 Cartas de poder del resto del mazo.
2. Entrega una Carta de poder a cada jugador.
3. Los jugadores comienzan con sus Cartas de poder en el lado verde "✓".
4. Elijan un repartidor para barajar las cartas restantes.
5. El repartidor debe entregar 7 cartas a cada jugador.
6. Luego, debe colocar el resto de las cartas **BOCA ABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA TOMAR**.
7. 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.
8. El primero en jugar será la persona a la izquierda del repartidor y el juego continuará en esa dirección.

Notarás que algunas de las Cartas clásicas tienen un icono de "voltear". Te contaremos más sobre esto en la sección "Carta de poder".



¡Juguemos UNO Flex™!

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

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

1. Solo puedes jugar una carta si esta 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 jugaste es una carta de acción, ¡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 jugar tu *nueva* carta (consulta arriba), hazlo.
2. Puedes optar por tomar una carta, en lugar de jugar una, incluso si tienes una carta que puedas jugar.

Una vez que juegues 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!”

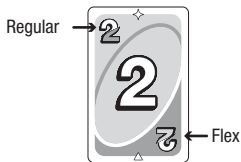
En el momento en que tengas solo 1 carta en la mano, debes gritar “¡UNO!” para avisar a los demás jugadores que estás a punto de ganar.

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 2 cartas.

Cómo ganar

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

Cartas Flex



Cada Carta Flex tiene un lado principal “regular” principal y un lado secundario “flexible”. La carta se juega con el lado principal “normal”, a menos que decidas utilizar el lado secundario “flexible”.

Por ejemplo, la primera carta de la Pila para tirar es verde, pero no tienes cartas verdes para jugar. Pero sí tienes una Carta Flex que tiene un lado amarillo “regular” y un lado verde “flexible”, por lo que usas el lado “flexible” y la juegas como una carta verde que coincide. Sin embargo, el siguiente jugador debe tirar una carta que coincida con el lado “regular” AMARILLO, no con el lado verde “flexible”.

ADVERTENCIA: Si eliges jugar el lado “flexible” de la carta, el color del lado “regular” o “color del óvalo central” de la carta es el color con el que sigue el juego, no el color del lado “flexible”.

También hay Cartas de acción flexibles, consulte la sección Carta de acción para obtener más detalles.

Carta de poder

La Carta de poder determina si puedes utilizar o no el lado “flexible” de una carta. Si tu Carta de poder está del lado verde “✓”, puedes elegir usar el lado “flexible” de una carta. Si tu Carta de poder está del lado rojo “✗”, no puedes hacerlo.

Después de usar tu Carta de poder para jugar el lado “flexible” de una carta, debes voltearla del lado verde “✓” al lado rojo “✗”. La carta permanecerá en el lado rojo “✗” hasta que:

- Cada jugador tenga su Carta de poder del lado rojo “✗” al mismo tiempo, entonces, todos los jugadores voltean sus cartas al lado verde “✓”.
- Juegues una Carta de número con un ícono de “voltear”.
- Alguien juega un Comodín voltear (consulta la sección Comodín)

Si juegas una Carta de número con el ícono "voltear", DEBES voltear tu Carta de poder. Si se encuentra del lado verde "✓", voltéala al lado rojo "x" y viceversa.

Cartas de acción

Las cartas de acción se pueden tirar sobre otras cartas de acción del mismo color.



Carta Toma 2 - cuando se juega esta carta, el siguiente jugador tiene que tomar 2 cartas y pierde su turno.



Carta Reversa - cuando se juega esta carta, se cambia el sentido del juego. Si el juego iba hacia la derecha, ahora irá hacia la izquierda, y viceversa.



Carta Salta - cuando se juega esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.



Comodín Todos Voltean - Todos los jugadores deben voltear su Carta de poder. Esta carta también es un comodín, así que tú escoges el color con el que sigue el juego.

CARTAS FLEX DE ACCIÓN



Carta Flex Toma 2
Lado regular - Funciona como una Carta Toma 2 clásica.
Lado Flex - Obliga a los demás jugadores a tomar 1 carta y el siguiente jugador no pierde su turno.



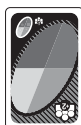
Carta Flex Reversa
Lado regular - Funciona como una Carta Reversa clásica.
Lado Flex - Funciona como una Carta Reversa y luego SALTA, de modo que el juego cambia de dirección y se salta al primer jugador en esa dirección.



Carta Flex Salta
Lado regular - Funciona como una Carta Salta clásica.
Lado Flex - El lado "flexible" es un SALTA TODO que adelanta a todos los demás jugadores para que vuelva a ser tu turno.



Comodín Flex Toma 2 focalizada
Lado regular - Funciona como un comodín clásico.
Lado Flex - Funciona como un Carta Toma 2 "focalizada" con la que eliges al jugador que debe tomar 2 cartas. El juego continúa con el siguiente jugador en el orden actual. Esta carta también es un comodín, así que tú escoges el color con el que sigue el juego.



Comodín Flex Todos Toman
Lado regular - Funciona como un comodín clásico.
Lado Flex - Obliga a todos los demás jugadores a sacar 2 cartas. El siguiente jugador no pierde su turno.



Comodín Flex Toma 4
Lado regular -Esta carta coincide con todo, por lo que se puede jugar 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 juega esta carta, el siguiente jugador tiene 2 opciones: Robar 4 cartas y perder su turno 0 desafiar.

- Si **NO** tiene una carta que coincida con el color, el desafiante deberá robar 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 JUGÓ EL COMODÍN** deberá tomar 4 cartas y el jugador, ninguna.

Esta carta también es un comodín, por lo que la persona que la bota puede elegir el color con el que sigue el juego (independientemente del resultado de cualquier desafío). Si el jugador te desafía, entonces debes mostrarle toda tu mano para confirmar si tienes o no una carta que coincida con el color de la Pila para tirar, las cartas comodín también se consideran como coincidencia.

Lado Flex - Funciona como un Toma 4 "focalizado" con la que eliges al jugador que debe tomar 4 cartas. El juego continúa con el siguiente jugador en el orden actual. Esta carta también es un comodín, así que tú escoges el color con el que sigue el juego.

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 (1-8) valor del número
- Cualquier carta de acción 20 puntos
 - *Salta, Reversa, Roba 2, Flex Salta, Flex Reversa, Flex Roba 2*
- Cualquier carta comodín 50 puntos
 - *Comodín Flex Toma 2, Comodín Flex Todos Toman, Comodín Flex Toma 4, Comodín Todos Voltean*

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



PARA JUGADORES DALTÓNICOS

Se agregaron símbolos gráficos especiales a cada carta para ayudar a identificar sus colores. ¡Esto permitirá que los jugadores con CUALQUIER forma de daltonismo jueguen fácilmente!



= Rojo



= Amarillo



= Verde



= Azul