

DOS™

SEGUNDA EDICIÓN



Juego de cartas

Contenido

112 cartas

Objetivo

Ser el primero en deshacerse de todas las cartas.

DOS™ EN POCAS PALABRAS

El juego funciona de la misma forma que el clásico UNO® que conoces y disfrutas, excepto por unas cuantas cartas y reglas especiales. Primero, hay DOS pilas para tirar en lugar de una sola. Segundo, todas las cartas “2” de la baraja son “Cartas Comodín DOS™” (pueden ser de cualquier color, pero aún cuentan como el número 2) y, finalmente, hay una carta de acción especial “Comodín Tira 2” (más detalles a continuación). Y no olvides gritar “¡DOS!” cuando te queden DOS 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. Voltea las **DOS CARTAS** superiores de la **PILA PARA TOMAR** y colócalas **BOCA ARRIBA** en el centro del área de juego para formar dos **PILAS PARA TOMAR**. Si alguna de las cartas es de acción, voltea las cartas nuevas hasta que ninguna pila para tirar muestre una carta de acción en la parte superior.
5. El primero en jugar será la persona a la izquierda del repartidor y el juego continuará en esa dirección.



PILA PARA TOMAR



PILAS PARA TIRAR

¡A JUGAR DOS™!

Intenta deshacerte de todas tus cartas jugando en cualquiera de las dos pilas para tirar.

**Si TIENES una carta que coincida, puedes JUGARLA en cualquier pila para tirar.
Puedes jugar en AMBAS pilas para tirar en el mismo turno si es posible.**

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)
3. Si juegas **DOS** cartas de acción en el mismo turno, **AMBAS** cartas afectan al siguiente jugador en orden. **EJEMPLOS:** Jugar una carta Toma 2 y una Salta hace que el siguiente jugador tome dos cartas y salte su turno; jugar dos cartas Toma 2 hace que el siguiente jugador saque cuatro cartas y salte su turno, y así sucesivamente.
4. Puedes agregar dos cartas del **MISMO COLOR** para que coincidan con el número de una carta superior de una pila para tirar. **ADVERTENCIA:** Las dos cartas que combines **DEBEN** ser del **MISMO COLOR**, pero no es necesario que coincidan con el color de la carta de la pila para tirar (recuerda que estás haciendo coincidir el número, no el color).
POR EJEMPLO: Combina un 3 rojo con un 4 rojo para que coincida con cualquier color 7. También puedes usar una carta Comodín DOS™ para completar tu juego.

----- 0 -----

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 con el objetivo de formar una nueva pila para tomar.

Decir en voz alta “¡DOS™!”

En el momento en que tengas 2 o menos carta en tu mano, debes gritar “DOS” para alertar a los demás jugadores de que estás a punto de ganar.

Pero, si alguien te descubre y dice “DOS” antes que tú (y antes de que el siguiente jugador empiece su turno), ¡entonces debes robar 2 cartas!

Cómo ganar

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

CARTAS DE ACCIÓN



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.



Carta Comodín DOS™: Cuenta como un "2" de cualquier color que elijas. Puedes jugarla por sí sola o con un dos de cualquier color, o usarla en combinación con otra carta para sumarla con el número en la carta superior de una pila para tirar.



Carta Comodín Tira dos: Cuando juegas esta carta, el siguiente jugador en el orden actual debe jugar al menos DOS cartas en su turno. Si no puede, debe tomar dos cartas y saltarse su turno. Debido a que esta carta es un comodín, elige el color de esta pila para tirar antes del turno del siguiente jugador.

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, 3-10) valor del número

Cualquier carta de acción 20 puntos

- *Salta, Reversa, Toma 2*

Cualquier carta comodín 50 puntos

- *Comodín DOS™, Comodín Tira dos*

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