

UNO[®] junior



MOVE!

Haz que tus hijos conozcan UNO[®] de una forma que los desafíe a aprender y desarrollarse mientras juegan. Cada nivel ofrece oportunidades para mejorar o aprender nuevas habilidades que expanden el conocimiento del juego clásico que te encanta.

RESUMEN DE UNO JUNIOR MOVE!™

Deshazte de todas las cartas de tu mano haciéndolas coincidir con la Pila para tirar. ¡Puede hacer coincidir por **color**, **número** e **imagen**! Y para divertirte un poco más, cada vez que juegas una carta con un ícono de estrella, tienes que levantarte y realizar una acción (más adelante encontrarás más información sobre esto).

Hay tres niveles de juego en UNO Junior Move!™: Principiante, intermedio y avanzado. A medida que los niveles aumentan de dificultad, se agregan cartas que saltan jugadores, invierten la dirección del juego o, incluso, hacen que alguien tome cartas adicionales.

PREPARACIÓN

Antes de jugar, quiten las **4 cartas MOVIMIENTO** de la baraja.



SALTA



BAILA



APLAUDE



FLEXIONA

Un jugador debe barajar estas cartas y, luego, sostenerlas boca abajo para que los demás jugadores elijan una cada uno. Cada jugador mantendrá esta tarjeta boca arriba frente a ellos. Esta carta indicará qué acción debe realizar el jugador cada vez que juegue una carta con un ícono de estrella.

ÍCONOS DE ESTRELLA

Notarás que algunas de las cartas tienen al azar un ícono de estrella. Cada vez que juegues una carta que tenga una, **DEBES** ponerte de pie y realizar tu acción. Por ejemplo, si tu acción asignada es "Baila" y juegas una carta en la Pila para tirar que tiene un ícono de estrella en ella, debes ponerte de pie y hacer un baile rápido (lo divertido depende de ti). Lo mismo ocurre con Salta, Aplauda y Flexiona. Luego, termina tu turno.



Nota para el nivel avanzado: Si juegas una carta con un ícono de estrella, pero olvidas hacer tu acción y otro jugador se da cuenta, ¡**DEBES** tomar una carta adicional!

CÓMO JUGAR

Después de barajar las cartas, **reparte cinco cartas** a cada jugador.



1

2

3

4

5

CONSEJO PARA LOS PADRES

¡Haz que los principiantes coloquen sus cartas boca arriba para que puedas ayudarlos!

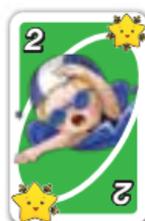


Haz una **Pila para tomar** con las cartas restantes y, luego, da vuelta la primera carta para crear una **Pila para tirar**.

la Pila para tomar debe tener las cartas boca abajo



Pila para tomar



Pila para tirar

mientras que la Pila para tirar debe tener las cartas boca arriba



En tu turno, haz coincidir tu carta por:



COLOR



NÚMERO



IMAGEN

Si puedes hacer una coincidencia, coloca tu carta que coincide en la Pila para tirar y así finaliza tu turno. Si no puedes hacer una coincidencia, saca UNA carta de la Pila para tomar (si coincide con la de la Pila para tirar, ¡juégala!).

Cuando te quede solo una carta, grita "¡UNO!" Si no lo haces y alguien te atrapa, tienes que sacar DOS cartas adicionales.

Sigue así hasta que alguien se quede sin cartas. ¡Ese jugador gana!

NIVELES

1. PRINCIPIANTE

Para los jugadores que están aprendiendo a jugar.

HABILIDADES QUE UTILIZARÁN

- Tomar turnos
- Reconocimiento de color, número e imagen

QUÉ HACER

Saca todas las cartas de acción (consulta la sección CARTAS DE ACCIÓN) de la baraja.

CONSEJO PARA LOS PADRES

Comienza haciendo coincidir imágenes en lugar de números.

2. INTERMEDIO

Agrega algunas cartas de acción a la baraja para aumentar el ritmo.

HABILIDADES QUE UTILIZARÁN

- Orden y clasificación
- Pensamiento crítico

QUÉ HACER

VUELVE a agregar las cartas Reversa, Salta y Comodin a la baraja, pero DEJA FUERA las cartas Toma 1 y Toma 2.



CONSEJO PARA LOS PADRES

Puedes jugar una carta Comodín en cualquier momento, sin importar lo que esté sobre la Pila para tirar.

3. AVANZADO

¡Agrega las cartas Toma 1 y Toma 2 a la baraja para aumentar la dificultad!

HABILIDADES QUE UTILIZARÁN

- Lógica
- Resolución de problemas

QUÉ HACER

Agrega las cartas Toma 1 y Toma 2 a la baraja para que puedas utilizarla completa, incluidas todas las cartas de acción.

Recuerda, si juegas una carta con un ícono de estrella, pero olvidas hacer tu acción y otro jugador se da cuenta, ¡DEBES tomar una carta adicional!

CONSEJO PARA LOS PADRES

Recuerda que puedes jugar una carta de acción sobre otra carta de acción que coincida sin importar de qué color sea.



CARTAS DE ACCIÓN



CARTA TOMA 1

El siguiente jugador debe tomar una carta y pierde su turno.



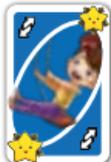
CARTA TOMA 2

El siguiente jugador debe tomar dos cartas y pierde su turno.



CARTA SALTA

El siguiente jugador pierde su turno.



CARTA REVERSA

El sentido del juego se invierte (si actualmente el juego va hacia la derecha, cambia hacia la izquierda y viceversa).



CARTA COMODÍN

Esta carta se puede jugar en cualquier momento. Luego, el jugador decide con qué color se seguirá jugando.

CONTENIDO

56 cartas, como se describe a continuación:

8 cartas azules: del 1 al 8

8 cartas verdes: del 1 al 8

8 cartas rojas: del 1 al 8

8 cartas amarillas: del 1 al 8

4 cartas Toma 1: una de cada color

4 cartas Toma 2: una de cada color

4 cartas Salta: una de cada color

4 cartas Reversa: una de cada color

4 cartas Comodín

4 cartas Movimiento: una de cada color