

ColorADD
The Color Alphabet

UNO®



Juego de cartas

Contenido

- 112 cartas, como se describe a continuación:
- 19 cartas azules: del 0 al 9
- 19 cartas verdes: del 0 al 9
- 19 cartas rojas: del 0 al 9
- 19 cartas amarillas: del 0 al 9
- 8 cartas Toma 2: 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 8 cartas Reversa: 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 8 cartas Salta: 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 4 cartas comodín Multicolor
- 4 cartas comodín Toma 4
- 4 cartas comodín personalizable

Objetivo del juego

Sé el primero en deshacerte de todas tus cartas en cada ronda y acumula puntos por las cartas que tus oponentes tengan. Los puntos se acumulan durante las rondas y gana el primer jugador en llegar a 500 puntos.

Preparación

- Cada jugador saca una carta; el jugador con el número más alto reparte las cartas (las cartas con símbolo cuentan como cero).
- El repartidor baraja las cartas y reparte 7 a cada jugador.
- Luego pone las cartas restantes boca abajo y forma una pila para TOMAR.
- Y, finalmente, voltea la carta de arriba de la pila para TOMAR y forma una pila para TIRAR.
ADVERTENCIA: Si la primera carta volteada para empezar la pila para TIRAR es una carta de acción (símbolos), lee la sección FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN para ver las instrucciones especiales.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza el juego.

Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de arriba de la pila para TIRAR, ya sea por número, color o símbolo COLORADD, o símbolo de carta de acción (ve la sección FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN).

EJEMPLO: Si la carta de la pila para TIRAR es un 7 rojo , tienes que jugar una carta roja 0  un 7 de cualquier color. O bien, puedes bajar una carta comodín (ve la sección FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN).

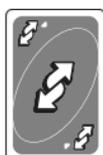
Si no tienes ninguna carta que coincida con la primera de la pila para TIRAR, tienes que tomar una carta de la pila para TOMAR. Si tomas una carta que puedes jugar, bájala en el mismo turno. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

Puedes optar por NO jugar una carta que puedes bajar. Si decides hacer esto, tienes que sacar una carta de la pila para TOMAR. Si puedes jugar dicha carta, puedes hacerlo en ese mismo turno, pero no puedes jugar una carta de tu mano después de haber tomado una.

Funciones de las cartas de acción



Carta Toma 2: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador deberá tomar dos cartas y pierde su turno. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o símbolo COLORADD, o sobre otra carta Toma 2. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.



Carta Reversa: cuando se tira esta carta, cambia el sentido del juego (si actualmente el juego va hacia la izquierda, cambia hacia la derecha y viceversa). Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o símbolo COLORADD, o sobre otra carta Reversa. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.



Carta Salta: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador pierde su turno y tirará el siguiente según el sentido del juego. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o símbolo COLORADD, o sobre otra carta Salta. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor pierde su turno y empieza el siguiente jugador.



Comodín Multicolor: el jugador que tire esta carta dirá el nuevo color o símbolo COLORADD que se jugará o puede repetir el que ya estaba para tirar. Esta carta se puede tirar sobre cualquier carta; incluso, puede utilizarse en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente en la mano. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color o símbolo COLORADD con el que seguirá el juego.



Comodín Toma 4: el jugador que tire esta carta escoge su color o símbolo COLORADD Y hace que el siguiente jugador tome cuatro cartas de la pila para TOMAR y pierda su turno. Sin embargo, ¡hay un obstáculo! Esta carta solo se puede tirar si el jugador que la tira NO tiene otra carta en su mano que coincida en COLOR o símbolo COLORADD con la carta de la pila para TIRAR. Sin embargo, sí se puede tirar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta de la pila para TIRAR en número o acción. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la baraja y se voltea otra carta.

ADVERTENCIA: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma 4 que te afecte (es decir, teniendo alguna carta que coincida con el color), puedes desafiarlo. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, el jugador desafiado es quien deberá tomar cuatro cartas en vez de hacerlo tú. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, tú (o sea, el desafiante) deberás tomar las cuatro cartas MÁS dos cartas adicionales (seis en total).



Comodín personalizable: con un lápiz de grafito N.º 2, escribe cualquier regla de la casa en una carta. Tu imaginación (y el consentimiento de los demás jugadores) son el límite. Antes de que empiece el juego, decidan cuántas de estas cartas incluir. Pueden usar 1 o las 3 cartas; depende de ustedes. Esta carta es un comodín, por lo que puedes usarla en tu turno incluso si tienes alguna carta en tu mano que puedas tirar. Además, tú escoges el color con el que sigue el juego. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que empezará la partida.

ADVERTENCIA: ¡Las cartas se pueden borrar, así que se pueden escribir nuevas reglas cada vez que jueguen!

Cierre del juego

Cuando tires tu penúltima carta, tienes que decir "UNO" en voz alta para indicar que te queda una sola carta. Si no dices "UNO" y alguien te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, deberás tomar dos cartas.

Cuando un jugador tira todas sus cartas, se acaba la ronda. Los puntos se suman (lee la sección PUNTUACIÓN) y el juego vuelve a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma 2 o un comodín Toma 4, el siguiente jugador deberá tomar las cartas correspondientes, ya que estas se contarán en el total de puntos del ganador.

Si la pila para TOMAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve la pila para TIRAR para tener nuevamente una pila de donde tomar.

Puntuación

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron tirar. La puntuación será de la siguiente forma:

Todas las cartas con número (0 al 9)	Valor del número
Toma 2	20 puntos
Reversa.....	20 puntos
Salta.....	20 puntos
Comodín Multicolor	50 puntos
Comodín Toma 4.....	50 puntos
Comodín personalizable.....	50 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

Ganar el juego

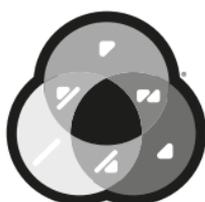
El GANADOR es el primero en llegar a 500 puntos.

Puntuación y forma de ganar alternativas

También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego. Así, cuando algún jugador llegue a 500 puntos, el que tenga menos puntos será el ganador.

El alfabeto de ColorAdd

El sistema de identificación de colores de ColorAdd utiliza símbolos para representar diferentes colores, ¡lo que permite a jugadores con CUALQUIER forma de daltonismo jugar fácilmente!



ColorADD

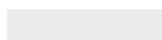
The Color Alphabet



Rojo



Azul



Amarillo



Verde