



nickelodeon

UNO junior

2-4 3+

Haz que tus hijos conozcan UNO® de una forma que los desafíe a leer y crecer mientras juegan. Cada nuevo nivel cuenta con beneficios de aprendizaje que se expanden junto con su conocimiento del clásico juego que te encanta.

RESUMEN DEL JUEGO UNO® JUNIOR

Haz coincidir las cartas con la pila para tirar a fin de deshacerte de todas las cartas de tu mano. Puedes combinar por **color**, **número** y **personaje**, lo cual es especialmente útil para los jugadores más pequeños. Chase coincide con Chase y Skye coincide con Skye.

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.

CÓMO JUGAR



Después de revolver la baraja, **reparte cinco cartas** a cada jugador.

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, gira la primera carta para crear una **pila para tirar**.

la pila para tomar tiene las cartas boca abajo



Pila para tomar



Pila para tirar

mientras que la pila para tirar tiene las cartas boca arriba.

En tu turno, combina por:



COLOR

Si no puedes hacer una coincidencia, saca UNA carta de la pila para tomar (si coincide con la de la pila para tirar, ¡juégala!).

NÚMERO

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

PERSONAJE

Sigue así hasta que alguien se quede sin cartas. ¡Ellos ganan!

NIVELES

1. PRINCIPIANTE

Para los jugadores más jóvenes que están aprendiendo a jugar.

LO QUE APRENDERÁN

- Tomar turnos
- Reconocer colores y números

QUÉ HACER

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



CONSEJO PARA LOS PADRES

Comienza haciendo coincidir personajes en lugar de números. Incluso puedes hacer que imiten el personaje cuando jueguen la carta.

2. INTERMEDIO

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

LO QUE APRENDERÁN

- Orden y clasificación
- Pensamiento crítico

QUÉ HACER

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



CONSEJO PARA LOS PADRES

Puedes tirar un comodín en cualquier momento, sin importar lo que esté sobre la pila para tirar.

3. AVANZADO

¡Agrega las cartas de castigo a la baraja para aumentar la dificultad!

LO QUE APRENDERÁN

- Lógica
- Solución 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.



CONSEJO PARA LOS PADRES

Recuerda que puedes jugar una carta de acción sobre una 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 en el orden de juego 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).



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:
9 cartas azules de personaje: de 0 a 8
9 cartas rojas de personaje: de 0 a 8
9 cartas verdes de personaje: de 0 a 8
9 cartas amarillas de personaje: de 0 a 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

service.mattel.com

