

GIANT UNO®



Juego de cartas

Contenido

108 cartas

Objetivo

Ser el primero en deshacerse de todas las 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. 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.
5. El primero en jugar será la persona a la izquierda del repartidor y el juego continuará en esa dirección.

¡Juguemos UNO®!

Cuando sea tu turno, debes intentar deshacerte de todas tus cartas botando **UNA CARTA** 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 botar.

ADVERTENCIA: Si no quedan cartas en la Pila para tomar, baraja la Pila para tirar a fin de formar una nueva Pila para tomar.

Una vez que juegues o tomes una carta, el juego continúa con el siguiente jugador.

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!

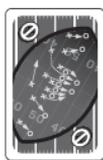
Cartas de acción



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



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.



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



Comodín: esta carta coincide con todo, por lo que se puede jugar sin importar qué carta esté en la Pila para tirar. Cuando se juega una carta Comodín, también se podrá elegir el color con el que se seguirá jugando.



Comodín Congelar al pateador: cuando se juega esta carta, el siguiente jugador debe "patear un gol de campo" con éxito o tomar tres cartas. Si el "balón de fútbol americano" pasa entre los "postes", la patada es válida. Si no lo hace, la patada no es válida y el jugador debe tomar tres cartas. Esta carta también es un comodín, de modo que el jugador puede elegir el color con el que sigue el juego.



Comodín Toma 4: esta carta coincide con todo, por lo que se puede jugar sin importar qué carta esté en la Pila para tirar. Sin embargo, 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: Tomar 4 cartas y perder su turno 0 desafiar.

Si el jugador decide desafiar, la persona que haya jugado el comodín deberá mostrarle todas las cartas de su mano al desafiante con el fin de confirmar si tiene o no una carta que coincida con el color de la Pila para tirar. Las cartas comodín también se consideran como coincidencia.

- Si **NO** tiene una carta que coincida con el color, la persona que desafía deberá tomar **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 desafiante, ninguna.

Esta carta también es un comodín, por lo que se puede elegir el color con el que sigue en juego (independientemente del resultado de cualquier desafío).

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 (0 al 9) Valor del número

Cualquier carta de acción 20 puntos

- Salta, Reversa, Toma 2

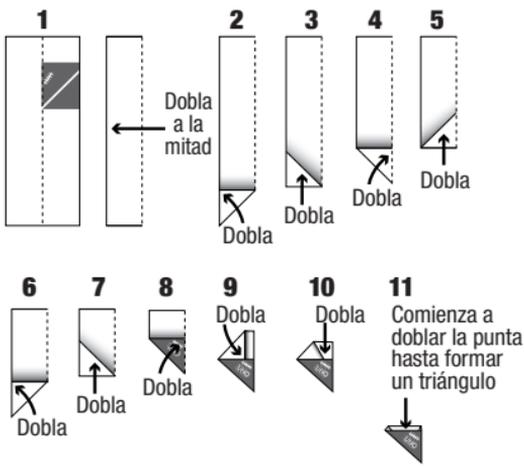
Cualquier carta comodín 50 puntos

- Comodín, Comodín Toma 4, Comodín Congelar al pateador

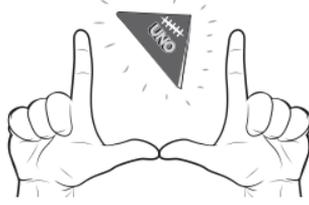
Lleva un recuento de los puntos de cada jugador. El primer jugador en llegar a 500 puntos, ¡gana!

Cómo Doblar Y Patear El Balón De Fútbol Americano De Papel

Primero, doblen la hoja de instrucciones para convertirla en un "balón de fútbol americano" de papel. **NOTA:** También pueden utilizar otro papel que tengan a mano, las directrices deberían aplicarse de la misma manera.



Una vez que el balón de fútbol americano de papel esté listo, formen un "poste de portería" juntando sus pulgares de forma horizontal y levantando ambos dedos índices. El jugador que pateará el gol de campo debe ubicar el "balón de fútbol americano" triangular de papel sobre uno de sus vértices, sosteniéndolo en su lugar con un dedo de la mano que no pateará a unos 60 centímetros de distancia de los "postes de portería".



A continuación, el pateador usa su otra mano para "patear" el "balón de fútbol americano" a través de los "postes". Esto se hace golpeando el "balón de fútbol americano" con el dedo, lanzándolo por el aire hacia los "postes".



Comodín Congelar al pateador: cuando se juega esta carta, el siguiente jugador debe "patear un gol de campo" con éxito o tomar tres cartas. Si el "balón de fútbol americano" pasa entre los "postes", la patada es válida. Si no lo hace, la patada no es válida y el jugador debe tomar tres cartas. Esta carta también es un comodín, de modo que el jugador puede elegir el color con el que sigue el juego.