

UNO®

REGLAS DE LA CASA

Juego de cartas



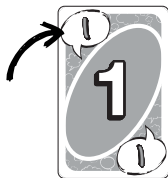
Contenido

112 cartas

RESUMEN DE UNO® REGLAS DE LA CASA

UNO® Reglas de la Casa se juega como un juego de UNO® normal, excepto que los jugadores tienen la oportunidad de crear sus propias reglas a medida que avanzan. Hay ciertas cartas de números en el mazo que tienen un ícono de "Agrega una regla".

Cuando se juega una carta con un ícono de Agrega una regla, el jugador que la jugó puede crear una regla que se debe cumplir cada vez que se juega otra carta con ese mismo número. Puede haber hasta cinco reglas en juego a la vez y solo una carta de Cambio de reglas puede cambiar una regla existente (lo explicaremos más adelante).



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 coincide, 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 coincide, 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 a fin de formar una nueva Pila para tomar.

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

ADVERTENCIA: Las cartas de acción se pueden tirar sobre otras cartas de acción del mismo color. Las cartas Comodín se pueden jugar en cualquier momento.



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 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 o 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 descartar. 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 la persona que la bota puede elegir el color con el que sigue el juego (independientemente del resultado de cualquier desafío).

COMODÍN CAMBIO DE REGLAS



Cuando juegas este comodín, puedes cambiar cualquier regla de la casa que ya esté en juego (si aún no se han creado reglas de la casa, funciona como una carta Comodín normal). Simplemente elige un número que tenga una regla relacionada, crea una nueva regla y, ahora, cada vez que se juegue ese número, la nueva regla estará vigente.

Esta carta también es un comodín, de modo que tú escoges el color con el que sigue el juego.

REGLAS DE LA CASA

Cuando se juega una carta con un número que tenga un ícono de “Agrega una regla”, el jugador que la jugó puede crear una regla. Después de eso, cada vez que se juegue una carta con el mismo número, se debe cumplir esa regla. Por ejemplo, digamos que se juega una carta con el número 2 y con un ícono de Agrega una regla, y la regla inventada es que todos los jugadores deben decir “¡muuuu!” como una vaca. La próxima vez que se juegue CUALQUIER carta con el número 2, todos los jugadores deben mugir, y el último en hacerlo debe tomar una carta.

Puede haber hasta 5 reglas de la casa en cualquier momento, y solo un comodín Cambio de reglas (consulta Comodín Cambio de reglas) puede cambiar una regla existente.

NOTA: Después de establecer una regla, si se juega una carta con el número que activa la regla que también tiene un ícono de “Agregar una regla”, **IGNOREN EL ÍCONO**.

CREACIÓN DE REGLAS DE LA CASA

Todas las reglas de la casa deben seguir esta fórmula:

1. Todos los jugadores deben “hacer” algo: mugir, ponerse de pie, colocar su pulgar en su frente, etc.
 2. El último jugador en “hacer” la acción de la regla debe tomar una carta.
- La penalización por ser el último **SIEMPRE** es tomar una carta.

CONSEJOS PARA LAS REGLAS DE LA CASA

- No escriban las reglas a medida que juegan; tratar de recordar cada regla es parte de la diversión.
- Elijan una acción que facilite la determinación de un ganador claro.
- Las acciones físicas, como dar una palmada en la mesa, hacer cuernos de alce con los dedos o gritar una palabra alocada son algunos ejemplos de acciones que son fáciles de arbitrar.
- Si recordar las reglas de la casa es demasiado difícil para todos, puedes intentar hacer que la Regla rime con el número al que está vinculado: “Si juegan un dos, deberán hacer gruñidos: el último jugador en gruñir roba una carta” o “Si juegan un tres, tocamos nuestros pies: el último jugador que toca sus pies roba una carta”, etc.
- No elijan una acción que aumente la penalización ni cambie las reglas normales de UNO®, como “El último jugador que robó cinco cartas debe tomar una carta” o “El último jugador que jugó todos sus comodines debe tomar una carta”.
- Enfóquense en acciones que se pueden realizar además del juego normal, desafiando a los jugadores a ser divertidos o a realizar una acción alocada.

No duden en probar sus propias ideas bajo su propio riesgo. Después de todo, los consejos anteriores son solo sugerencias; si se sienten creativos, innovadores o aventureros, pueden ignorar estos consejos y volverse locos creando sus propias reglas de la casa o penalizaciones.

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 (0-9) valor del número

Cualquier carta de acción 20 puntos

- *Salta, Reversa, Toma 2*

Cualquier carta comodín 50 puntos

- *Comodín, Comodín Toma 4, Comodín Cambio de reglas*

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