

UNO FLIP!

7+ 2-10

TRANSFORMERS

Juego de cartas

Contenido

112 cartas con dos caras

RESUMEN DEL JUEGO UNO FLIP™

UNO FLIP™ se juega igual que UNO®, con la excepción de que la baraja de cartas es de dos caras: una de los “Autobots” y una de los “Decepticons”. Se empieza jugando con el lado de los Autobots, pero cada vez que alguien tira una carta FLIP, la baraja se voltea (al igual que las cartas de sus manos), y ahora todos juegan usando el lado de los Decepticons de las cartas. El lado de los Decepticons tiene diferentes cartas de acción con castigos más severos. Los jugadores deberán seguir con el lado de los Decepticons hasta que alguien juegue otra carta FLIP, lo que cambiará el juego al lado de los Autobots, y así hasta que alguien se quede sin cartas y finalice la ronda.

Preparación

- Dado que la baraja tiene dos caras, asegúrate de que todas las cartas de cada cara apunten en la misma dirección: todas las cartas del lado de los AUTOBOTS deben apuntar en una misma dirección, y todas las cartas del lado de los DECEPTICONS deben apuntar en la dirección contraria.
- Elijan un repartidor y, luego, barajen las cartas.
- El repartidor debe barajar las cartas y repartir 7 a cada jugador. Sostén las cartas con el lado de los AUTOBOTS apuntando hacia ti y el lado de los DECEPTICONS apuntando a tus oponentes.
- Coloca las cartas restantes con el lado de los AUTOBOTS boca abajo a fin de formar la Pila para TOMAR (el lado de los DECEPTICONS de las cartas quedará hacia ARRIBA).
- Voltea la primera carta de la Pila para TOMAR con el fin de formar una Pila para TIRAR (el lado de los AUTOBOTS de las cartas quedará hacia ARRIBA).
- El primero en jugar será el jugador a la izquierda del repartidor y el juego continuará en esa dirección.

¡A jugar!

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 botar tu *nueva* carta (consulta arriba), hazlo. Si no es así, tu turno se acabó.
2. Puedes optar por tomar una carta en lugar de botar una, incluso si tienes una carta que puedas botar.

ADVERTENCIA: Cuando agregues cartas a tu mano, asegúrate de que apunten en la misma dirección que las demás. Por ejemplo, si estás jugando con el lado de los Autobots de las cartas, agrega cartas nuevas a tu mano con el lado de los Autobots apuntando hacia ti.

Cierre del juego

Ya sea que estén jugando con el lado de los Autobots o el de los Decepticons, cuando tires tu penúltima carta, tienes que decir “UNO” en voz alta para indicar que te queda una sola. Si no dices “UNO” y alguien te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, deberás tomar dos cartas.

Cómo ganar

Cuando un jugador juega su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y volver a jugar!

Funciones de las cartas de acción - LADO DE LOS AUTOBOTS



Carta Toma 1: el siguiente jugador tiene que tomar una carta y pierde su turno.



Carta Reversa: se cambia el sentido del juego. Si el juego iba hacia la derecha, ahora irá hacia la izquierda, y viceversa.



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



Carta comodín El Poder de Optimus Prime: primero, elige otro jugador a quien desafiar. A continuación, ambos jugadores revelan su carta con el NÚMERO más alto (del 1 al 9) en su mano. El jugador con la tarjeta de MAYOR valor gana el desafío y puede desechar hasta dos cartas. NO puedes descartar la última carta de tu mano con esta regla. En el caso de un empate, o si el jugador desafiado no tiene ninguna carta con un número en su mano, el jugador que originalmente jugó la carta comodín será declarado el ganador. Cuando se desecha, el jugador ganador coloca sus cartas DEBAJO de la carta de El Poder de Optimus Prime en la Pila para tirar. Esta carta es un comodín, por lo que el jugador que gana el desafío decide con qué color seguirá el juego.



Carta Flip: cuando tiras esta carta, todo cambia del lado de los AUTOBOTS al lado de los DECEPTICONS y viceversa. Después de tirar la carta Flip, voltear la Pila para tirar (la carta recién jugada quedará hasta abajo), luego la Pila para tomar y, finalmente, las manos de cada jugador. Este nuevo lado seguirá en juego hasta que otro jugador tire una carta Flip, cambiando nuevamente el lado. Esta carta solo se puede botar sobre una carta del mismo color u otra carta Flip.

ADVERTENCIA: CUANDO SE VOLTEA LA BARAJA, SI LA NUEVA CARTA SUPERIOR DE LA PILA PARA TIRAR ES UNA CARTA DE ACCIÓN (REVERSA, SALTA, TOMA, FLIP) NO TIENES QUE REALIZAR LA ACCIÓN. SI LA NUEVA CARTA SUPERIOR DE LA PILA ES UN COMODÍN, LA PERSONA QUE JUGÓ LA CARTA FLIP ELIGE EL COLOR.



Carta comodín Toma 2: esta carta coincide con todo, por lo que se puede botar sin importar qué carta esté en la pila para tirar. Pero hay una pequeña trampa: solo se puede jugar un comodín Toma 2 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 dos opciones: Tomar dos 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 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, el desafiante deberá tomar cuatro cartas en lugar de dos 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 dos 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).

Funciones de las cartas de acción - LADO DE LOS DECEPTICONS



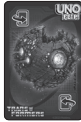
Carta Toma 5: el siguiente jugador tiene que tomar cinco cartas y pierde su turno.



Carta Reversa: tiene la misma función que la del lado de los Autobots.



Carta Salta a todos: cuando se bota esta carta, todos los demás jugadores pierden su turno y jugará el mismo jugador que botó la carta original.



Carta Flip: tiene la misma función que la del lado de los Autobots.



Carta comodín La Tiranía de Megatron: primero, elige otro jugador a quien desafiar. A continuación, ambos jugadores REVELAN sus manos. El jugador con la carta numérica de MENOR valor (del 1 al 9) debe robar dos cartas de la Pila para tomar. En el caso de un empate, el jugador que originalmente jugó la carta comodín es declarado el ganador. Esta carta es un comodín, por lo que el jugador que gana el desafío decide con qué color seguirá el juego.



Comodín Toma un color: cuando se juega esta carta, el siguiente jugador deberá tomar cartas hasta que salga una del color que haya elegido el que la jugó (sin importar la cantidad) y perderá su turno. Sin embargo, ¡hay un obstáculo! Esta carta solo se puede tirar si el jugador que la tiene **NO** tiene otra carta en su mano que coincida en COLOR con la carta recién bajada. No obstante, sí se puede tirar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción.

ADVERTENCIA: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma un color 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 deberá tomar cartas hasta que salga el color elegido. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las cartas hasta que salga el color elegido **MÁS** dos cartas adicionales. Las cartas comodín también se consideran como coincidencia.

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 (1-9)	valor del número
Toma 1	10 puntos
Toma 5, Salta, Reversa y Flip	20 puntos
Salta a todos	30 puntos
Cartas comodín con reglas especiales	40 puntos
- Comodín El Poder de Optimus Prime, Comodín La Tiranía de Megatron	
Comodín Toma 2	50 puntos
Comodín Toma un color	60 puntos

ADVERTENCIA: RECUERDA SUMAR PUNTOS SEGÚN EL LADO (AUTOBOTS O DECEPTICONS) EN EL QUE HAYA ACABADO EL JUEGO.

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