



CONTENIDO

112 cartas

OBJETIVO

Ser el primer equipo en deshacerse de todas las cartas de ambas manos.

RESUMEN DEL JUEGO UNO TEAMS™

Se juega igual que el clásico UNO® con coincidencias por colores, números o símbolos, pero en lugar de jugar individualmente, juegas en equipos de 2. Antes del juego, cada jugador elige a un compañero y juegan como equipo. Las cartas y reglas especiales ayudan a los compañeros de equipo a trabajar juntos, pero ambos deben deshacerse de todas las cartas de sus manos para ganar. Y no olvides gritar “¡UNO!” cuando a ti o a tu compañero les quede la última carta.

PREPARACIÓN

1. Elige un compañero y siéntense frente a frente en el área de juego.
2. Elijan un repartidor para que baraje las cartas.
3. El repartidor debe entregar 7 cartas a cada jugador.
4. Luego, debe colocar el resto de las cartas **BOCA ABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA TOMAR**.
5. 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.
6. Todos entregan una carta de su mano a su compañero. **SUGERENCIA:** intenta entregarle una carta que crees que podrá utilizar.
7. 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** a la vez 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, hazlo.
2. Puedes optar por tomar una carta, en lugar de jugar una, incluso si tienes una carta que puedas jugar.

Una vez que botes 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.

COMUNICACIÓN

- Durante el juego, los compañeros de equipo pueden hablar entre sí, pero **no pueden** hablar ni dar pistas sobre las cartas que tienen.
- Cuando se juega cualquier tipo de Comodín, los compañeros de equipo no pueden decir nada que influya en el color que se elige para continuar el juego.

¡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. Tu compañero también puede gritar “¡UNO!” por ti.

Pero, si alguien te descubre y ni tú ni tu compañero dicen “UNO” antes de que el siguiente jugador empiece su turno, ¡entonces debes robar 2 cartas!

CIERRE DEL JUEGO

Si te deshaces de todas las cartas de tu mano, tu compañero te pasa la mitad de sus cartas y sigues jugando. Si a tu compañero solo le queda 1 carta en su mano, no te pasa nada y te quedas fuera del juego.

ADVERTENCIA: Si tu compañero tiene una cantidad impar de cartas, él debe mantener la mayor cantidad. Por ejemplo, si tiene 9 cartas en su mano, te pasa 4 cartas y se queda con 5.

VOLVER AL JUEGO

Cuando un equipo juega su última carta y ambos jugadores quedan sin cartas, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y volver a jugar!

CÓMO GANAR

Cuando un equipo juega su última carta y ambos jugadores quedan sin cartas, 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.



Jugar Comodines en equipo: Primero, elige un color. Juega y SALTA directamente a tu compañero. Si puede jugar una carta en su turno, lo hace y el juego continúa desde allí. Si no puede jugar ninguna carta, debes robar 2 cartas como penalización. El juego continúa con tu compañero con el color elegido.



Comodín Toma 4 en equipo: Cuando se juega, el siguiente jugador debe robar 2 cartas y saltarse su turno, y su compañero también debe robar 2 cartas (incluso si está fuera del juego). Esta carta también es un Comodín, así que tú escoges el color con el que sigue el juego.

PASAR



Símbolo de Pasar: Verás que algunas cartas tienen un símbolo de Pasar. Cuando juegas una de estas cartas, tú y tu compañero de equipo se pasan 1 carta cada uno. Una vez más, no puedes decir, indicar ni dar pistas sobre la carta que tu compañero de equipo debe elegir.

SUMA DE PUNTOS (MÉTODO OPCIONAL PARA VER QUIÉN VA GANANDO)

Cuando un equipo 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 al 9) Valor del número

Cualquier carta de color y acción 20 puntos

- Salta, Reversa, Toma 2

Cualquier carta comodín de acción 50 puntos

- Comodín, Jugar Comodín en equipo, Comodín Toma 4 en equipo

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

©2024 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at / Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Chinese mainland: Mattel Barbie (Shanghai). Trading Co., Ltd. Room 2005, 20th Floor, 899 Ruining Road, Xuhui District, Shanghai, 200232, PRC. Customer Care Line: 400-819-8658. Hong Kong SAR: Kids Kingdom Limited, Room 1908-9, Gala Place, 56 Dundas Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong, P.R.C. Customer Care Line: (852)2782-0766. Taiwan region: CHICKABIDDY CO., LTD, F5, No. 186, Sec. 4, Nanjing E. Rd., Taipei 10595, Taiwan region. Customer Care Line: 0800 001 256. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile S.A., Pdte. Riesco 5561, Of. 203-204 PS2, Las Condes, Santiago. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: Servicio.Clientes@Mattel.com. Distribuido por : Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º. Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: Contato: <https://faleconosco.mattel.com.br/Contato>. E-mail: sac.matteldobrazil@mattel.com. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel España, S. A, Aribau 200 pl. 9, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel.: +34 933 06 79 00 <http://www.service.mattel.com/es>.



HXT58_4LB_4B70



Games