

UNO EXPRESS™



JDF56

Juego de cartas

Contenido

56 cartas

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas en la mano.

Preparación

1. Elige un jugador para que baraje las cartas y las reparta.
2. Se reparten cinco cartas a cada jugador.
3. Se colocan las cartas restantes **BOCABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA ROBAR**.
4. Da la vuelta a la carta superior de la **PILA PARA ROBAR** y colócala **BOCARRIBA** para crear la **PILA DE DESCARTE**. Si esta carta es una carta especial, ignórala y da la vuelta a la siguiente.
5. Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la izquierda del que ha repartido y se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

¡Vamos a jugar a UNO®!

En tu turno, trata de deshacerte de todas tus cartas jugando **UNA CARTA** en la pila de descarte.

Si TIENES una carta que coincida en la mano, puedes JUGARLA en la pila de descarte.

1. Solo puedes jugar una carta si coincide con al menos un atributo de la carta superior de la pila de descarte: color, número o símbolo.
2. Si has jugado una carta especial, ¡hará algo extraordinario!

(Consulta Cartas especiales a continuación).

Si NO TIENES una carta que coincida, SACA UNA CARTA de la pila para robar.

1. Si tu nueva carta se puede jugar, podrás jugarla.
2. Puedes elegir robar una carta en lugar de jugar una, incluso si tienes una carta que se puede jugar en la mano.

NOTA: Si no quedan cartas en la pila para robar, hay que volver a barajar la pila de descarte para crear otra pila para robar.

Una vez que hayas jugado o robado una carta, el juego continúa con el siguiente jugador.

Gritar "¡UNO!"

En el momento en que solo tengas una carta en la mano, debes gritar "¡UNO!" para alertar a los demás jugadores de que estás a punto de ganar.

Sin embargo, si alguien se da cuenta y dice "¡UNO!" antes que tú (y antes de que el siguiente jugador comience su turno), ¡deberás robar dos cartas!

Cómo ganar

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

Cartas especiales

NOTA: Las cartas especiales se pueden jugar sobre otras cartas especiales del mismo color. Los comodines pueden jugarse en cualquier momento.



Roba una: – Si se juega esta carta, el siguiente jugador deberá robar dos cartas del montón y perderá su turno.



Cambio de sentido: – Si se juega, se invierte la dirección del juego. Si el juego iba en el sentido de las agujas del reloj, pasará a ir en sentido contrario y viceversa.



Pierde el turno: – Si se juega esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.



Comodín: – Esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte. Cuando un jugador utiliza un comodín, puede elegir el color con el que continúa el juego.



Comodín Roba dos: – Esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte. Sin embargo, hay una condición: solo puedes jugar un comodín Roba dos si **NO TIENES NINGUNA CARTA EN LA MANO QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA DE DESCARTE.**

Cuando se juega, el siguiente jugador tiene dos opciones: robar dos cartas y perder su turno o desafiarlo.

Si el jugador te desafía, entonces debes mostrarle toda tu mano para confirmar si tienes o no una carta que coincida con el color de la pila de descarte. Los comodines también se consideran cartas coincidentes.

Si **NO** tienes una carta que coincida con el color, el jugador que te haya desafiado robará cuatro cartas en lugar de dos y perderá su turno.

Si **TIENES** una carta que coincida con el color, **DEBES** robar dos cartas y el otro jugador no robará ninguna.

Esta también es una carta comodín, por lo que puedes elegir el color con el que se sigue jugando (independientemente del resultado de cualquier desafío).

Recuento de puntos (método de victoria opcional)

Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos en función de las cartas que quedan en las manos de sus oponentes.

Las cartas se valoran de la siguiente manera:

| | |
|--|-------------------|
| Cartas del (0 al 9) | Su valor numérico |
| Cualquier carta especial | 20 puntos |
| - Pierde el turno, Cambio de sentido, Roba una | |
| Cualquier carta comodín | 50 puntos |
| - Comodín, Comodín Roba dos | |

Anota los puntos de cada jugador de una mano a otra. Ganará quien consiga 500 puntos.

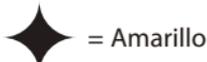


PARA JUGADORES DALTÓNICOS

Se han añadido símbolos especiales a cada carta para ayudar a identificar su color (o colores). De esta forma, ¡los jugadores con CUALQUIER tipo de daltonismo podrán jugar fácilmente!



= Rojo



= Amarillo



= Verde



= Azul