

UNO

TEAMS!

Juego de cartas



CONTENIDO

112 cartas

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer equipo en quedarse sin cartas en las manos.

REGLAS DEL JUEGO UNO TEAMS™ EN POCAS PALABRAS

Se juega igual que al UNO® clásico, haciendo coincidir cartas del mismo color, número o símbolo, pero en lugar de jugar individualmente, se juega en equipos de dos personas. Antes de empezar, cada jugador elige un compañero y juegan en equipo durante todo el juego. Las reglas y cartas especiales ayudan a los compañeros de equipo a jugar juntos, pero ambos jugadores deben deshacerse de todas las cartas que tengan en las manos para ganar. Y recuerda que cuando a ti o a tu compañero os quede una sola carta en la mano, ¡debéis gritar "UNO"!

PREPARACIÓN

1. Elige un compañero y siéntate frente a él en la zona de juego.
2. Elige un jugador para que baraje las cartas y las reparta.
3. Se reparten siete cartas a cada jugador.
4. Se colocan las cartas restantes **BOCABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA ROBAR**.
5. 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.
6. Todos pasan una carta de su mano a su compañero. **SUGERENCIA:** Trata de pasarle a tu compañero una carta que creas que podrá usar.
7. 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.

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.

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

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.

COMUNICACIÓN

- Durante el juego, los compañeros de equipo pueden hablar entre sí, pero no pueden hablar o dar pistas sobre las cartas que tienen en la mano.
- Cuando se juega un comodín, el compañero de equipo no puede decir nada que influya en el color que se elige para continuar jugando.

¡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. Tu compañero también puede gritar "¡UNO!" por ti.

Sin embargo, si alguien se da cuenta y ni tú ni tu compañero gritáis "¡UNO!" antes de que el siguiente jugador comience su turno, ¡deberás robar dos cartas!

FIN DE LA PARTIDA

Si te quedas sin cartas en la mano, tu compañero te pasa la mitad de sus cartas y sigues jugando. Si tu compañero solo tiene una carta en la mano, no te pasará ninguna carta y seguirás fuera del juego.

NOTA: Si tu compañero tiene un número impar de cartas en la mano, se queda con el mayor número de cartas. Por ejemplo, si tiene nueve cartas en la mano, te pasa cuatro cartas y se queda con cinco.

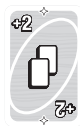
ENTRAR DE NUEVO AL JUEGO

Aunque estés fuera del juego, puedes volver a entrar. Mientras estás fuera, si tu compañero roba cartas por cualquier razón, inmediatamente te pasará la mitad de sus cartas y tú volverás a jugar.

CÓMO GANAR

Cuando un equipo juega su carta final y ambos jugadores se quedan sin cartas, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y jugar de nuevo!

CARTAS ESPECIALES



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



Cambio de sentido: Si se juega esta carta, 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 Juego en equipo: Primero, elige un color. Luego el juego SALTA directamente a tu compañero. Si puede jugar una carta en su turno, lo hace y el juego continúa desde ahí. Si NO puede jugar una carta, debes robar dos cartas como penalización. El juego continúa a partir de tu compañero con el color elegido.



Comodín El equipo roba cuatro: Cuando se juega esta carta, el siguiente jugador debe robar dos cartas y perderá el turno, y su compañero también debe robar dos cartas (incluso si está actualmente fuera del juego). Esta carta también es un comodín, por lo que puedes elegir el color con el que continúa el juego.

PASAR



Símbolo de pasar: Algunas de las cartas presentan un “símbolo de pasar”. Cuando juegas una carta con un símbolo de pasar, tú y tu compañero de equipo os pasáis una carta. De nuevo, no puedes decir, indicar o insinuar nada que influya en la carta que tu compañero de equipo pasarte.

RECUESTO DE PUNTOS (MÉTODO DE VICTORIA OPCIONAL)

Cuando un equipo 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 1 al 9..... Su valor numérico

Cualquier carta especial con color..... 20 puntos

- Pierde el turno, Cambio de sentido, Roba dos

Cualquier comodín especial 50 puntos

- Comodín, Comodín Juego en equipo, Comodín El equipo roba cuatro

Anota los puntos de cada equipo de una mano a otra. Un equipo se convertirá en ganador cuando consiga 500 puntos.



PARA JUGADORES DALTÓNICOS

Se agregaron símbolos gráficos especiales a cada carta para ayudar a identificar sus colores. ¡Esto permitirá que los jugadores con CUALQUIER forma de daltonismo jueguen fácilmente!



= Rojo



= Amarillo



= Verde



= Azul