

UNO FLASH™

Juego



CONTENIDO:

1 unidad de juego de UNO Flash™

108 cartas:

19 cartas azules - 0 a 9

19 cartas verdes - 0 a 9

19 cartas rojas - 0 a 9

19 cartas amarillas - 0 a 9

8 cartas Roba 2 - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

8 cartas Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

8 cartas de manotazo - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

4 cartas de comodín

4 cartas de comodín Roba 4

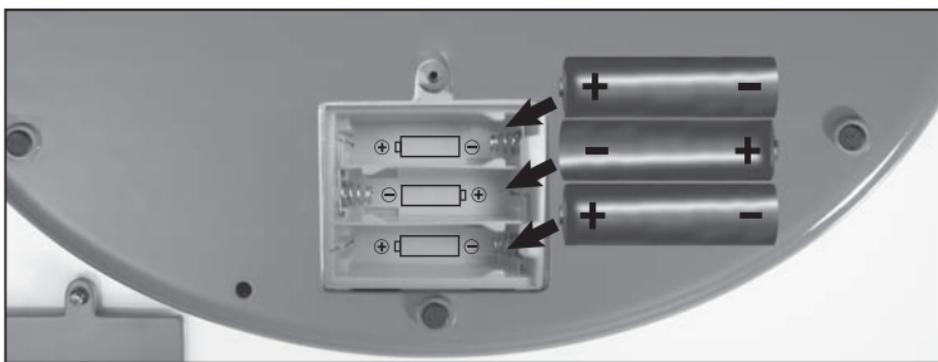
Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, contáctese con la oficina Mattel más próxima a su localidad. En los E.U.A., llámenos al 1-800-524-8697.

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en deshacerse de sus cartas en cada ronda antes de que se acabe el tiempo. El ganador de cada ronda obtiene puntos en base a las cartas que tienen los demás jugadores. El primer jugador en sumar 500 puntos gana.

INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS



Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

- Funciona con 3 pilas AA (LR6) x 1,5V (incluidas).
- Para una mayor duración, usar solo pilas alcalinas.
- Proteger el medio ambiente no disponiendo de este producto en la basura del hogar (2002/96/EC). Consultar con la agencia local pertinente en cuanto a información y centros de reciclaje.
- Si el juego no funciona correctamente, revisar la orientación de las pilas.
- SUSTITUIR LAS PILAS CUANDO EL SONIDO SE OIGA DISTORSIONADO O LAS LUCES SE ATENÚEN.



INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden derramar líquido que puede causar quemaduras o dañar el producto. Para evitar derrames:

- No cargar pilas no recargables.
- Sacar las pilas recargables antes de cargarlas (si están diseñadas para esto).
- La carga de las pilas recargables sólo debe realizarse con la supervisión de un adulto.
- No mezclar pilas alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables (níquel-cadmio).
- No mezclar pilas nuevas con gastadas.
- Usar solo el tipo de pilas recomendadas o su equivalente.
- Cerciorarse de que la polaridad de las pilas sea la correcta.
- Sacar las pilas gastadas del producto.
- No provocar un cortocircuito con las terminales.
- Disponer de las pilas gastadas de manera segura.
- No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar el líquido incorporado en ellas.

PREPARACIÓN

Regulador de velocidad

∞ = Cronómetro apagado;
cuanto tiempo quieran
por turno

6 = 6 segundos por turno

4 = 4 segundos por turno



Interruptor de encendido/apagado

X = Modalidad "pruébame"

0 = Apagado

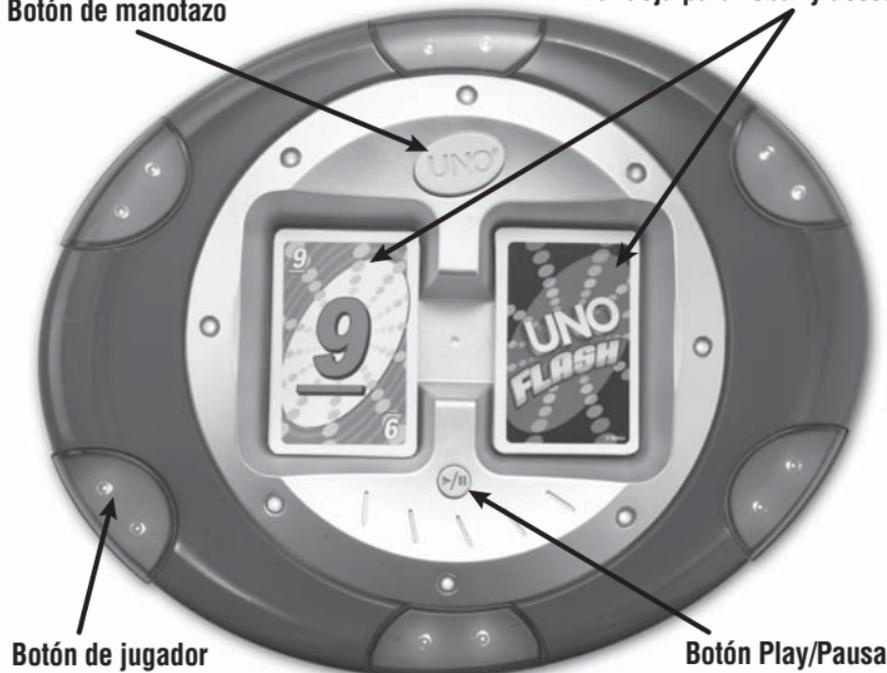
I = Encendido

1. Antes de empezar, decidan cuán rápido quieren jugar. En la parte de abajo de la unidad, selecciona la velocidad deseada moviendo el regulador de velocidad. Luego, pon el interruptor de encendido/apagado en "encendido". Voltea la unidad.
2. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
3. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
4. Pon el resto de la baraja cara abajo en un lado de la bandeja para formar la pila para ROBAR.
5. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar la pila para DESCARTAR en el otro lado de la bandeja. **NOTA:** Si la primera carta que se voltea para empezar la pila para DESCARTAR es una carta de acción (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.
6. Para empezar a jugar, cada jugador presiona el botón de Jugador enfrente de sí mismo. El botón presionado será su botón de Jugador personal para el juego.
7. Presiona el botón de Play/Pausa para empezar el juego y la unidad seleccionará de inmediato quién empieza. Ahora todos son parte de la acción... ¡atentos todos!



Botón de manotazo

Bandeja para robar y descartar



Botón de jugador

Botón Play/Pausa

Para reanudar o restablecer el juego

Si pausas la unidad durante un juego, o la unidad entra en modalidad de reposo por inactividad, presiona el botón Play/Pausa para reanudar el juego. Si cualquier botón de Jugador está centelleando, presiona dicho botón para que la unidad seleccione al siguiente jugador en turno.

Si quieres empezar un juego nuevo, puedes restablecer la unidad manteniendo presionados simultáneamente por 3 segundos el botón Play/Pausa y el botón de manotazo, hasta que se activen las luces y sonidos.

¡A JUGAR!

¡Cuando se ilumine tu botón de Jugador, es tu turno y el cronómetro se pone en marcha!

Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para DESCARTAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN).

POR EJEMPLO, si la carta de la pila para DESCARTAR es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si robas una carta que puedes jugar, bájala.

Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar. Si decides hacer esto, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si puedes bajar dicha carta, puedes hacerlo en ese mismo turno, pero no puedes bajar una carta de tu mano después de haber robado.

En cuanto completes tu turno, presiona tu botón de jugador. La unidad seleccionará de inmediato al siguiente jugador en turno... pero, cuidado, ¡te puede tocar a ti otra vez!

Si no presionas tu botón de jugador antes de que se acabe el tiempo, indicado por un sonido, deberás robar dos cartas de castigo de la pila para ROBAR, por tomar mucho tiempo. Añade las cartas a tu mano.

NOTA: Si en tu turno juegas la carta de manotazo, NO presiones tu botón de jugador; presionarás el botón de MANOTAZO (ver "carta de manotazo" bajo CARTAS DE ACCIÓN).

CARTAS DE ACCIÓN



Carta Roba 2: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador seleccionado por la unidad roba dos cartas y pierde su turno, ¡incluso si ese jugador eres tú! El jugador seleccionado tiene que robar 2 cartas y presionar su botón de Jugador antes de que se acabe el tiempo, de lo contrario deberá robar 2 cartas adicionales. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Roba 2. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.



Carta Salta: al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. El jugador que pierde su turno de todos modos tiene que presionar su botón de Jugador antes de que se acabe el tiempo. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.



Comodín de color: el jugador que descarte esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartarse. ¡Escoge un color rápido o arriésgate a presenciar la furia del siguiente jugador! Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador seleccionado por la unidad para ser el primero en jugar decide el color con el que empezará el juego.



Carta Comodín Roba 4: quien tira esta carta escoge su color Y el siguiente jugador seleccionado por la unidad tiene que robar 4 cartas de la pila para ROBAR y pierde su turno (incluso si ese jugador eres tú). El jugador que tiene que robar las 4 cartas puede pausar la unidad para tener suficiente tiempo para hacerlo. Jugar esta carta tiene sus ventajas y desventajas. Esta carta solo se puede descartar si el jugador que la tiene **NO** tiene otra carta en su mano que coincida en **COLOR** con la carta recién bajada. Sin embargo, sí se puede descartar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

NOTA: si un jugador baja un Comodín Roba 4 ilegalmente, (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda) y alguien lo desafía a mostrar sus cartas, deberá enseñar sus cartas al jugador que lo desafió. Si es culpable, deberá robar 4 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá robar las 4 cartas **ADEMÁS** de 2 cartas adicionales (6 en total).



Carta de manotazo: bajar esta carta hará que todos los jugadores den de manotazos. En cuanto bajes esta carta, presiona el botón de MANOTAZO de la unidad de juego (no presiones tu botón de jugador). La unidad entrará en modalidad de manotazo y todos tus oponentes tienen que darle un manotazo (presionar) su botón de jugador lo más rápido posible. El último botón de jugador presionado centelleará y el jugador de dicho botón tendrá que robar 2 cartas de castigo. Presiona el botón de jugador centelleante para reanudar el juego. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

RECUERDA: Si presionas accidentalmente el botón de Jugador en lugar del botón de Manotazo después de bajar esta carta, se cancela la acción de MANOTAZO y el juego continúa de manera normal.

DECIR 'UNO'

Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir en voz alta "UNO". De lo contrario, deberá robar dos cartas de la pila para ROBAR. Esto sólo es necesario en caso de que uno de los jugadores sorprenda al jugador saliente sin haber dicho "UNO".

Cuando un jugador descarta todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Roba dos o un Comodín Roba cuatro, el siguiente jugador deberá robar las cartas correspondientes, ya que éstas contarán para los puntos del ganador.

Si la pila para ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve el monto para voltearlo y tener nuevamente una pila de donde robar.

PUNTOS

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número (0-9)	Valor del número
Roba dos	20 puntos
Salta.....	20 puntos
Manotazo.....	20 puntos
Comodín multicolor.....	50 puntos
Comodín Roba cuatro.....	50 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

PARA GANAR EL JUEGO

El ganador es el primero en llegar a 500 puntos.

PUNTUACIÓN ALTERNA

También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego; así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.



JUEGO ALTERNO:

Cartas Roba 2 y Comodín Roba 4 asignadas

¿Quieres un poco menos de juego al azar? ¿Quieres un poco más de control para castigar a jugadores? ¿Quieres salvarte a ti mismo y hacer que tus oponentes sufran? ¡Entonces te va a gustar esta manera alterna de jugar las cartas roba 2 y comodín roba 4! Antes de empezar a jugar, todos tienen que estar de acuerdo en jugar usando esta regla alterna. Ahora, cuando bajes una de estas cartas de acción, en lugar de dejar que la unidad decida quién tomará el castigo, tú escoges al oponente que quieres que robe las cartas. Cuando hagas esto, no presiones el botón de Jugador; puedes presionar el botón de pausa o dejar que el tiempo se acabe mientras tu víctima roba la cantidad correspondiente de cartas.



Este dispositivo cumple con la Parte 15 del reglamento FCC

El uso está sujeto a las siguientes dos condiciones:

(1) Este dispositivo no debe causar interferencia dañina y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que puede resultar en el uso indeseado del producto.

- Este equipo fue probado y cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B, según está establecido en la Parte 15 del reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia, y si se instala y utiliza según lo estipulado en las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radiocomunicaciones. Sin embargo, no hay ninguna garantía de que no haya interferencia en una instalación particular. Si este equipo llega a causar interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede ser verificado encendiendo y apagando el equipo, se recomienda tomar una de las siguientes medidas para corregir el problema:
- Cambiar la orientación o localización de la antena receptora.
- Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo en un tomacorriente en un circuito diferente al del receptor.
- Ponerse en contacto con el distribuidor o con un técnico de radio/TV.

NOTA: Los cambios o modificaciones no expresamente autorizados por el fabricante responsable del cumplimiento de las normas puede cancelar la autoridad del usuario de usar el equipo.

M1002



INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR

¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, service.mattel.com
O bien 1-800-524-8697, L-V 8 a.m. - 6 p.m., hora del Este.

En México: 01 800 463 59 89, L-V 8 a.m. - 4 p.m.

SERVICE.MATTEL.COM

M1002-0920G1