



Juego de cartas

Contenido

- 1 estuche UNO® Deluxe con pizarra de puntos
- 1 UNO® Deluxe Bandeja de cartas
- 1 marcador borrable
- 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 **Reversa** - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
 - 8 cartas **Salta** - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
 - 4 cartas de comodín
 - 4 cartas de comodín **Roba 4**

Objetivo del juego

Ser el primero en lograr 500 puntos. Acumula puntos deshaciéndote de las cartas de tu mano antes que tus oponentes. Los jugadores logran puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

Preparación

- Cada jugador escoge una carta. La persona a quien le salga el número más alto, es el repartidor. (las cartas con símbolo cuentan como cero).
- Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
- Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
Recuerda: Puedes jugar directamente en la bandeja de cartas, así que pon la pila para ROBAR en uno de los lados. La bandeja de cartas es desprendible de modo que la puedes poner en cualquier lugar para fácil acceso.
- Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. **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.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Haz coincidir 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 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. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

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.

Cartas de acción



Carta Roba 2: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. 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 Reversa: cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar jugará la persona de la derecha, y el sentido se cambiará hacia la derecha. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.



Carta Salta: al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. 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 “salta” al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.



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. 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 a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.



Carta Comodín Roba 4: quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador robe 4 cartas de la pila para ROBAR y pierda su turno. Nota: esta carta sólo 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).

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.

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
Reversa.....	20 puntos
Salta.....	20 puntos
Comodín.....	50 puntos
Comodín Roba cuatro.....	50 puntos

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

NOTA sobre la pizarra de puntos y el marcador: Si llegas al final de la pizarra de puntos antes de que se acabe el juego, borra los puntos actuales y pasa el subtotal hasta arriba y sigue jugando. La mejor manera de borrar las marcas de la pizarra de puntos es con agua y un paño o pañuelo suave.

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.

Instrucciones para el marcador

Este producto puede manchar algunas superficies. Proteger el área de juego antes de usarlo. Solo usar los marcadores lavables incluidos con el juguete. Ponerles la tapa a los marcadores después de usarlos.

M2062



M2062-0920