

GREEN LANTERN



UNO

Juego de cartas

Contenido

- 112 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**
- 4 cartas de anillo de poder

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

1. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
2. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
3. Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
4. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR.
NOTA: si la primera carta volteada 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.

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 puede 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 puedes 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.



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 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 anillo de poder: ¿Te sientes poderoso? Cuando juegas esta carta, demuestra tu poder tomando TODAS las cartas amarillas de tu mano y distribuyéndolas entre los demás jugadores. Se las puedes dar todas a 1 jugador o repartirlas entre los jugadores de tu elección. Esta carta también es un comodín de modo que tú escoges el color con el que sigue el juego. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que seguirá el juego.

Cerrar el juego

Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir "UNO" en voz alta. 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 la pila para DESCARTAR para 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 multicolor	50 puntos
Comodín Roba cuatro	50 puntos
Carta de anillo de poder	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.



T8235-0920

