



UNO™ EXTREME!

Game

CONTENIDO:

112 Cartas distribuidas de la siguiente manera:
18 cartas azules: del 1 al 9
18 cartas verdes: del 1 al 9
18 cartas rojas: del 1 al 9
18 cartas amarillas: del 1 al 9
8 cartas especiales PULSA DOS VECES: 2 de cada color
8 cartas especiales CAMBIO DE SENTIDO: 2 de cada color
8 cartas especiales PIERDE EL TURNO: 2 de cada color
8 cartas especiales DESCARTE DE COLOR: 2 de cada color
4 cartas especiales COMODÍN
4 cartas especiales PULSA Y ATACA
Lanzador de cartas
Tapa delantera del lanzador
Instrucciones

ATENCIÓN: No apuntar el lanzador hacia los ojos o la cara. Utilizar exclusivamente los proyectiles suministrados con este juguete. No dispararlos a quemarropa.

ATENCIÓN ADULTOS: Si las cartas se deslizan por el rodillo de goma y no salen, limpiarlo con un paño húmedo o con un paño mojado ligeramente en alcohol.

Recomendamos sacar todas las piezas de la caja e identificarlas con ayuda de las ilustraciones. Para producto adquirido en España póngase en contacto con el departamento de atención al consumidor de MATTEL ESPAÑA, S.A.: Aribau 200. 08036 Barcelona; Tel.: 902203010; cservice.spain@mattel.com; www.service.mattel.com/es.

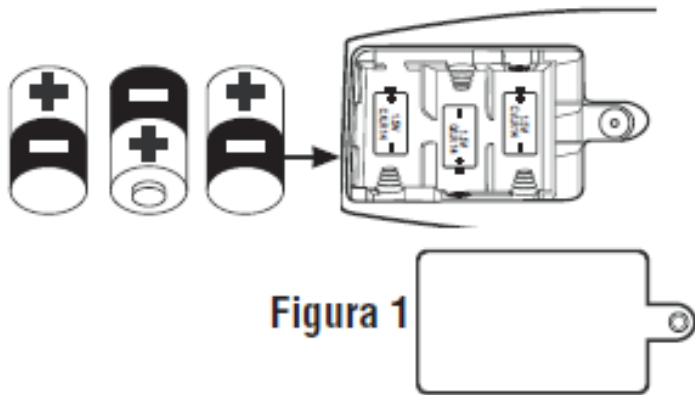
Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca del juguete.

SUSTITUCIÓN DE LAS PILAS

Funciona con 3 pilas alcalinas C, no incluidas.

Recomendamos utilizar exclusivamente pilas alcalinas. Las pilas no alcalinas pueden afectar al funcionamiento de este juguete.

1. Desatornillar la tapa del compartimento de las pilas con un destornillador de estrella (no incluido) y abrirla.
2. Colocar 3 pilas alcalinas C en el compartimento, tal como se muestra (Ver dibujo nº1)
3. Volver a tapar el compartimento encajando las lengüetas en su sitio, apretar la tapa y atornillarla.



INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS.

En circunstancias excepcionales, las pilas pueden desprender líquido corrosivo que podría provocar quemaduras o dañar el juguete. Para evitar el derrame de líquido corrosivo:

No intentar cargar las pilas no recargables.

Antes de recargar pilas recargables, sacarlas del juguete.

Recargar las pilas recargables siempre bajo la supervisión de un adulto.

No mezclar pilas nuevas con gastadas ni pilas de diferentes tipos: alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables (níquel-cadmio).

Utilizar solo pilas del tipo recomendado en las instrucciones o equivalentes.

Colocar las pilas según la polaridad indicada.

No dejar nunca pilas gastadas en el juguete. Un escape de líquido corrosivo podría estropearlo.

Evitar cortocircuitos en los polos de las pilas.

Desechar las pilas gastadas en un contenedor de reciclaje de pilas.

No quemar el juguete ya que las pilas de su interior podrían explotar o desprender líquido corrosivo.

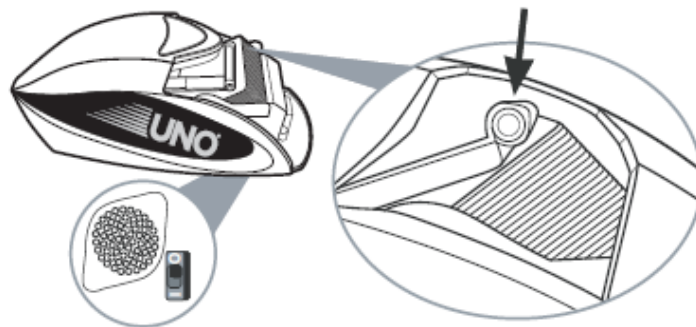
OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador que consiga 500 puntos. Cuando un jugador se queda sin cartas en la mano, ganando la partida, el resto de jugadores debe sumar el valor de las cartas que les quedan en la mano y el ganador anota a su favor la suma total.

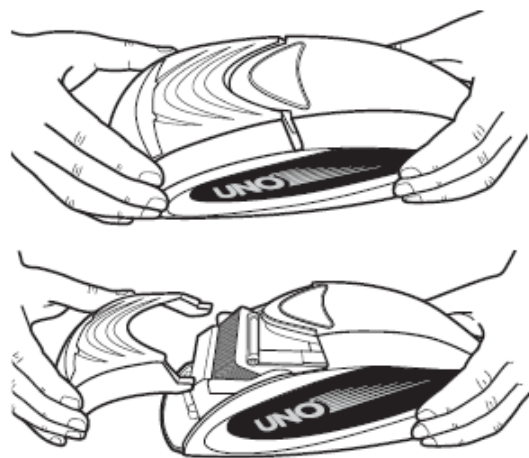
RESUMEN DEL JUEGO

Se reparten siete cartas a cada jugador. A continuación, se coloca una carta de la baraja en la superficie de juego; esta será la pila de descarte. Las cartas sobrantes se guardan en el lanzador, boca abajo. Una vez cerrado el lanzador, poner el interruptor situado en la parte inferior del lanzador en la posición de encendido.

ENCENDIDO



ATENCIÓN: para cerrar el lanzador, hay que deslizar la tapa hasta el tope. Si está encendido, emitirá un pitido para confirmar que ha sido cerrado correctamente.



ATENCIÓN: durante el juego, recomendamos ir girando el lanzador de modo que siempre se encuentre en dirección al jugador a quien le toca el turno.

RECORDAD: el lanzador no lanza cartas cada vez que se pulsa el botón. De hecho, que no salgan cartas puede ser positivo, especialmente para el jugador que ha pulsado. Si se ha pulsado el botón correctamente, el lanzador emite un "ding".

El primer jugador debe jugar una carta que coincida en número, color o símbolo con la carta de la pila de descarte. Por ejemplo, si dicha carta es un 7 rojo, se deberá descartar una carta roja o un 7 de cualquier color. También puede jugar una carta especial, siempre que se cumplan los requisitos para ello (ver apartado "Cartas especiales"). Si el jugador no puede jugar ninguna de las cartas de su mano, está obligado a pulsar el botón del lanzador. Si no ocurre nada, el turno pasa al siguiente jugador, pero si lanza cartas, debe añadirlas a su mano. Luego, el turno pasa al jugador situado a su derecha (hasta que se juegue una carta especial "Cambio de sentido").

Cuando un jugador juega su penúltima carta, debe decir en voz alta "¡UNO!" antes de que su carta toque la pila de descarte, para avisar al resto de jugadores de que puede ganar en el próximo turno. Si no lo hace y los demás jugadores le pillan antes de que empiece el siguiente turno, debe pulsar el botón del lanzador DOS VECES.

La partida finaliza cuando uno de los jugadores tira su última carta. Entonces se suman los puntos (ver sección "Puntuación") y se empieza una nueva partida.

EXPLICACIÓN DETALLADA DEL JUEGO

¿QUIÉN REPARTE?

Antes de empezar la partida, cada jugador toma una carta. Repartirá el jugador que saque la carta más alta. Las cartas especiales no cuentan en este caso. Este jugador será el encargado de repartir 7 cartas a cada uno, iniciar la pila de descarte y cargar el lanzador. Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la derecha del que ha repartido.

CARTAS ESPECIALES



Carta "Cambio de sentido": se invierte la dirección del juego. Si iba hacia la derecha, a partir de ese momento va hacia la izquierda y viceversa. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Cambio de sentido", el primer jugador será el que ha repartido y el juego continuará hacia su izquierda, en vez de hacia la derecha.



Carta "Pierde el turno": el jugador siguiente pierde su turno. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Pierde el turno", el jugador situado a la derecha del que ha repartido pierde su turno, por lo que empieza la partida el jugador siguiente, en dirección derecha.



Comodín: los comodines pueden jugarse sobre cualquier carta, y se pueden jugar incluso si el jugador posee otras cartas jugables en la mano. El jugador que juega un comodín decide si quiere cambiar el color en juego o continuar con el mismo color. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea un comodín, el jugador situado a la derecha del que repartió anuncia el color en juego y tira una carta.



Carta "Descarte de color": se juega cuando el jugador desea descartarse de todas sus cartas de un color. Por ejemplo, si en la pila de descarte hay un siete amarillo, un jugador puede tirar encima del siete una carta "Descarte de color" amarilla y luego descartarse de todas sus cartas amarillas. Esta carta puede jugarse también sobre otra carta "Descarte de color". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Descarte de color", el jugador situado a la derecha del que repartió debe jugar una carta del mismo color u otra carta "Descarte de color". Si no tiene ninguna carta jugable, debe pulsar el botón del lanzador.



Carta "Pulsa dos veces": el jugador siguiente está obligado a pulsar el botón del lanzador dos veces. Después de pulsar, su turno termina y el juego continúa con el siguiente jugador. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Pulsa dos veces", el jugador situado a la derecha del que repartió debe pulsar el botón dos veces. El juego continúa con el siguiente jugador (es decir, el segundo jugador situado a la derecha del que repartió).



Carta "Pulsa y ataca": el jugador que juega esta carta, decide el color en juego y luego elige a uno de los otros jugadores para "atacarlo". Se gira el lanzador, de modo que quede en dirección a la "víctima" y el jugador "atacante" pulsa el botón dos veces. El juego continúa con el siguiente jugador, en el orden normal (es decir, el segundo jugador situado a la derecha del jugador que jugó la carta "Pulsa y ataca").

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador juega su penúltima carta, debe decir en voz alta "¡UNO!" antes de que su carta toque la pila de descarte, para avisar al resto de jugadores de que puede ganar en el próximo turno. Si se olvida de hacerlo y los demás jugadores le pillan, deberá pulsar el botón del lanzador dos veces.

Cuando un jugador juega su penúltima carta, debe decir en voz alta "¡UNO!". Si se ha olvidado pero se da cuenta antes que el resto de jugadores y dice "¡UNO!", estará salvado, por lo que no deberá robar ninguna carta de penalización.

No se puede pillar a un jugador por olvidarse de decir "¡UNO!" antes de que coloque su penúltima carta en la pila de descarte. Tampoco se le puede pillar cuando ya ha empezado el turno del siguiente jugador. Por "empezar el turno" se entiende jugar una carta o pulsar el botón del lanzador.

Si la última carta que tira un jugador es una carta "Pulsa y ataca", puede usar esta carta normalmente antes de que termine la partida.

Cuando la pila de descarte alcance un volumen considerable (más o menos, como una baraja completa), hay que volverla a mezclar y cargarla de nuevo en el lanzador, para seguir jugando.

REGLAS ESPECIALES

Si queda alguna/s carta/s a medio salir del lanzador después de activarlo, el jugador que ha jugado la carta que ha provocado la activación del lanzador debe tomar esa/s carta/s y añadirla/s a su mano.

PUNTUACIÓN

Cuando un jugador se queda sin cartas, ganando la partida, el resto de jugadores suma el valor de las cartas que les quedan en la mano, y el ganador anota a su favor la suma total. El valor de las cartas es el siguiente:

Cartas del 0 al 9 su valor numérico.

Carta "Cambio de sentido" 20 puntos.

Carta "Pierde el turno" 20 puntos.

Carta "Pulsa dos veces" 20 puntos.

Carta "Descarte de color" 30 puntos.

Comodín 50 puntos.

Carta "Pulsa y ataca" 50 puntos.

El primer jugador que, tras una serie de partidas, llegue a 500 puntos, será el ganador del juego. Variante: los puntos se pueden contabilizar también de una manera distinta. Cada jugador apuntará los puntos que le quedaron en la mano al finalizar la partida, y el primer jugador que llegue o sobrepase 500 puntos será considerado el perdedor, resultando ganador el jugador que menos puntos tenga anotados.

PASAR TURNO

Un jugador en su turno podrá decidir no jugar una de las cartas de su mano, aunque ésta coincida en número, color o símbolo con la última de la pila de descarte. En ese caso, debe pulsar el botón del lanzador y pierde su turno.

PENALIZACIONES

Si un jugador hace una sugerencia a otro respecto a la carta que debería jugar, estará obligado a pulsar el botón del lanzador cuatro veces.

UNO A DOS (UNO para dos jugadores)

Se juega según las siguientes reglas especiales:

1. Al jugar una carta "Cambio de sentido", funcionará como una carta "Pierde el turno", por lo que el jugador que la tiró vuelve a jugar.
2. Cuando se juega una carta "Pierde el turno", el que la tiró también vuelve a jugar.
3. Cuando se juega una carta "Pulsa dos veces", una vez que el rival haya pulsado el botón dos veces, el turno pasa de nuevo al primer jugador.

PARTIDAS POR ELIMINACIÓN

Esta opción consiste en anotar el total de puntos que cada jugador se queda en la mano al finalizar cada partida. En el momento en que un jugador llegue a una cifra acordada de antemano, por ejemplo 500 puntos, queda eliminado. Cuando solo queden dos jugadores, jugarán mano a mano, hasta que uno de los dos llegue o sobrepase la cifra acordada, en este caso 500 puntos, y por lo tanto pierda. El ganador de esta partida final será considerado el ganador del juego (para la partida final, ver las reglas especiales del UNO A DOS).

ATENCIÓN: las modificaciones en la unidad electrónica que no estén expresamente aprobadas por el fabricante pueden invalidar la autorización del usuario para usar este juguete.

CARTAS DE REFERENCIA



Cambio de sentido: se invierte el sentido del juego.



Pierde el turno: el jugador siguiente pierde su turno.



Comodín: se puede jugar sobre cualquier carta. Puedes cambiar el color en juego.



Descarte de color: juegas todas las cartas que tengas del mismo color.



Pulsa dos veces: el jugador siguiente está obligado a pulsar el botón del lanzador dos veces.



Comodín: se puede jugar sobre cualquier carta. Elige CUALQUIER JUGADOR y pulsa el botón del lanzador DOS veces. A continuación, puedes cambiar el color en juego.

V9364



© 2013 Mattel, Inc. Todos los derechos reservados.