

UNO

FLIP!™

Juego de cartas

Contenido

112 cartas, como se describe a continuación:

LADO CLARO (marco blanco):

- 18 cartas azules: 1 a 9
- 18 cartas verdes: 1 a 9
- 18 cartas rojas: 1 a 9
- 18 cartas amarillas: 1 a 9
- 8 cartas Toma 1: 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
- 8 cartas Flip - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 4 cartas de comodín multicolor
- 4 cartas de comodín Toma 2

LADO OSCURO (marco negro):

- 18 cartas rosas: 1 a 9
- 18 cartas verdes azuladas: 1 a 9
- 18 cartas anaranjadas: 1 a 9
- 18 cartas moradas: 1 a 9
- 8 cartas Toma 5: 2 rosas, 2 verdes azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas
- 8 cartas Reversa: 2 rosas, 2 verdes azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas
- 8 cartas Salta a todos: 2 rosas, 2 verdes azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas
- 8 cartas Flip: 2 rosas, 2 verdes azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas
- 4 cartas de comodín multicolor
- 4 cartas de comodín Toma un color

UNO FLIP™ RESUMIDO

UNO FLIP™ se juega igual que UNO®, con la excepción de que la baraja de cartas es de dos lados: uno claro y uno oscuro. Se empieza jugando con el lado claro, pero cada vez que alguien tira una carta FLIP, la baraja de cartas se voltear (lo mismo que las cartas en sus manos), y ahora todos juegan usando el lado oscuro de las cartas. El lado oscuro tiene diferentes cartas de acción con castigos más severos. Siguen jugando con el lado oscuro hasta que alguien tire otra carta FLIP, lo que cambiará el juego al lado claro y así hasta que alguien se quede sin cartas y finalice la ronda.

Como siempre, si eres el primero en deshacerte de tus cartas en una ronda, acumulas puntos por las cartas que tus oponentes tienen. Los puntos se acumulan durante las rondas y el primer jugador en llegar a 500 puntos, gana. ADVERTENCIA: RECUERDA SUMAR PUNTOS SEGÚN EL LADO (CLARO U OSCURO) EN EL QUE HAYA ACABADO EL JUEGO.

Preparación

1. Debido a que la baraja tiene dos lados, asegúrate de que las cartas del lado claro apunten en una dirección y todas las cartas del lado oscuro en otra.
2. Cada jugador escoge una carta y enseña el lado claro. El jugador con el número más alto reparte las cartas (las cartas con símbolo cuentan como cero).
3. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador. Sujeta las cartas con el lado claro apuntando hacia ti y el lado oscuro apuntando a tus oponentes.
4. Coloca las cartas restantes con el lado claro boca abajo para formar la pila para TOMAR (el lado oscuro de las cartas quedará hacia ARRIBA).
5. Voltea la primera carta de la pila para TOMAR con el fin de formar una pila para TIRAR (el lado claro de las cartas quedará hacia ARRIBA).

ADVERTENCIA: Si la primera carta volteada para empezar la pila para TIRAR es una carta de acción (símbolos), lee la sección FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN para ver las instrucciones especiales.

A jugar

El jugador a la izquierda del repartidor empieza el juego.

Sin importar si juegan con el lado claro o el oscuro, cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la primera carta de la pila para TIRAR, ya sea por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN).

POR EJEMPLO: Si la carta de la pila para TIRAR es un 7 azul, tienes que bajar una carta azul 0 un 7 de cualquier color. O bien, puedes bajar un comodín Multicolor (lee la sección FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida con la primera de la pila para TIRAR, tienes que tomar una carta de la pila para TOMAR.

ADVERTENCIA: Cuando agregues cartas a tu mano, asegúrate de que apunten en la misma dirección que las demás cartas en tu mano. Por ejemplo, si estás jugando con el lado claro de las cartas, agrega cartas nuevas a tu mano con el lado claro apuntando hacia ti.

Si tomas una carta que puedes jugar, bájala en el mismo turno. 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 TOMAR. Si puedes bajar dicha carta, puedes hacerlo en ese mismo turno, pero no puedes bajar una carta de tu mano después de haber tomado una.

Funciones de las cartas de acción

LADO CLARO



Carta Toma 1: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador deberá tomar una carta y pierde su turno. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Toma 1. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.



Carta Reversa: cuando se tira esta carta, cambia el sentido del juego (si actualmente el juego va hacia la izquierda, cambia hacia la derecha y viceversa). Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.



Carta Salta: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador pierde su turno y tirará el siguiente según el sentido del juego. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Salta. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se “salta” al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.



Comodín Multicolor: el jugador que tire esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para tirar. Esta carta se puede tirar sobre cualquier carta; incluso, puede utilizarse en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que seguirá el juego.



Comodín Toma 2: quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador tome dos cartas de la pila para TOMAR y pierda su turno. Sin embargo, ¡hay un obstáculo! Esta carta solo se puede tirar si el jugador que la tiene NO dispone de otra carta en su mano que coincida en COLOR con la carta recién bajada. No obstante, sí se puede tirar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la baraja y se voltea otra carta.

ADVERTENCIA: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma 2 que te afecte (es decir, teniendo alguna carta con el color que corresponda), puedes desafiarlo. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, el jugador desafiado deberá tomar 2 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las 2 cartas MÁS 2 cartas adicionales (4 en total).



Carta Flip: cuando tiras esta carta, todo cambia del lado oscuro al lado claro y viceversa. Después de que se tira la carta Flip, se voltean la pila para tirar (la carta recién jugada quedará abajo), la pila para tomar y, finalmente, las manos de cada jugador. Este nuevo lado seguirá en juego hasta que otro jugador tire una carta Flip, lo que cambiará nuevamente el lado. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Flip. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la baraja se gira inmediatamente hacia el lado oscuro.

LADO OSCURO



Carta Toma 5: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma cinco cartas y pierde su turno. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Toma 5.



Carta Reversa: cuando se tira esta carta, cambia el sentido del juego (si actualmente el juego va hacia la izquierda, cambia hacia la derecha y viceversa). Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa.



Carta Salta a todos: cuando se tira esta carta, todos los demás jugadores pierden su turno y tirará el mismo jugador que tiró la carta original. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Salta a todos.



Comodín Multicolor: el jugador que tire esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para tirar. Esta carta se puede tirar sobre cualquier carta; incluso, puede utilizarse en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente.



Comodín Toma un color: cuando tiras esta carta, el siguiente jugador deberá tomar cartas hasta que salga una del color que hayas elegido (sin importar la cantidad) y perderá su turno. Sin embargo, ¡hay un obstáculo! Esta carta solo se puede tirar si el jugador que la tiene NO dispone de otra carta en su mano que coincida en COLOR con la carta recién bajada. No obstante, sí se puede tirar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que se seguirá el juego.

ADVERTENCIA: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma un color que te afecte (es decir, teniendo alguna carta con el color que corresponda), puedes desafiarlo. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, el jugador desafiado deberá tomar cartas hasta que salga el color elegido. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las cartas hasta que salga el color elegido MÁS dos cartas adicionales.



Carta Flip: cuando tiras esta carta, todo cambia del lado oscuro al lado claro y viceversa. Después de que se tira la carta Flip, se voltean la pila para tirar (la carta recién jugada quedará abajo), la pila para tomar y, finalmente, las manos de cada jugador. Este nuevo lado seguirá en juego hasta que otro jugador tire una carta Flip, lo que cambiará nuevamente el lado. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color u otra carta Flip.

ADVERTENCIA: CUANDO SE VOLTEA LA BARAJA, SI LA NUEVA CARTA SUPERIOR DE LA PILA PARA TIRAR ES UNA CARTA DE ACCIÓN (REVERSA, SALTA, TOMAR, TIRAR) NO TIENES QUE REALIZAR LA ACCIÓN. SI LA NUEVA CARTA SUPERIOR DE LA PILA ES UN COMODÍN, EL JUGADOR QUE JUGÓ LA CARTA FLIP ELIGE EL COLOR.

Cierre del juego

Ya sea que estén jugando con el lado claro o el oscuro, cuando tires tu penúltima carta, tienes que decir "UNO" en voz alta para indicar que te queda una sola carta. Si no dices "UNO" y alguien te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, deberás tomar dos cartas.

Cuando un jugador tira todas sus cartas, se acaba la ronda. Los puntos se suman (lee la sección PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma 1, Toma 5, comodín Toma 2 o comodín Toma un color, el siguiente jugador deberá tomar las cartas correspondientes, ya que estas se contarán en el total de puntos del ganador.

Si la pila para TOMAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve la pila para TIRAR para tener nuevamente una pila de donde tomar.

Puntuación

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron tirar. La puntuación será de la siguiente forma:

Todas las cartas con número (1-9):	valor del número
Toma 1:	10 Puntos
Toma 5:	20 Puntos
Reversa:	20 Puntos
Salta:	20 Puntos
Salta a todos:	30 Puntos
Flip:	20 Puntos
Comodín Multicolor:	40 Puntos
Comodín Toma 2:	50 Puntos
Comodín Toma un color:	60 Puntos

Después de sumar los puntos de la ronda, si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

Ganar el juego

El GANADOR es el primero en llegar a 500 puntos.

Puntuación y forma de ganar alternativas

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