2–10 7+

UNO®
JUEGO DE CARTAS

Contenido

112 cartas, como se describe a continuación:
19 cartas rosas: - 0 a 9
19 cartas azules: - 0 a 9
19 cartas verdes: - 0 a 9
19 cartas amarillas: - 0 a 9
8 cartas Toma 2: - 2 rosas, 2 azules, 2 verdes y 2 amarillas
8 cartas Reversa: - 2 rosas, 2 azules, 2 verdes y 2 amarillas
8 cartas Salta: - 2 rosas, 2 azules, 2 verdes y 2 amarillas
8 cartas de comodín Multicolor
4 cartas de comodín Toma 4

Objetivo del juego

Sé el primero en deshacerte de tus cartas y acumula puntos por las cartas que tus oponentes tienen. El primer jugador en llegar a 500 puntos es el ganador.

Preparación

1. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte las cartas (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 TOMAR.
4. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para TOMAR para formar una pila para TIRAR. **ATENCIÓN:** Si la primera carta volteada para empezar la pila para TIRAR es una carta de acción (símbolos), lee la sección CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

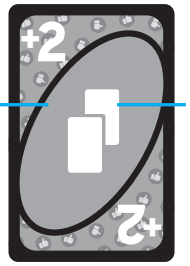
Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para TIRAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles).

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

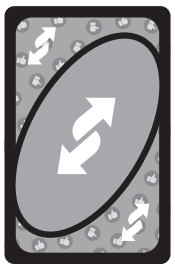
Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que tomar una carta de la pila para TOMAR. Si tomas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

Puedes optar por NO jugar una carta que puedas bajar. Si decides hacer esto, tienes que tomar 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.

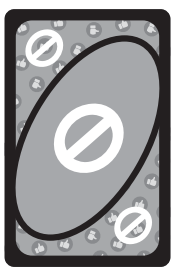
Cartas de acción



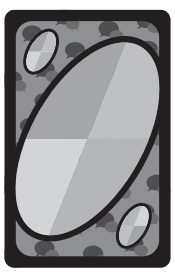
Carta Toma dos – cuando se tira esta carta, el siguiente jugador deberá de tomar dos cartas y pierde su turno. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma dos. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla del juego.



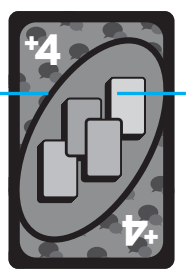
Carta Reversa – cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar jugará la persona de la derecha y el sentido se cambiará hacia la derecha. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre 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 – al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Esta carta solo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre 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 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 esta 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 Toma cuatro – quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador tome 4 cartas de la pila para TOMAR y pierda su turno. Nota: esta carta solo se puede tirar 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 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 pila y se voltea otra carta.

ATENCIÓN: si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma 4 que te afecte (esto es, 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 4 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las 4 cartas ADEMÁS de 2 cartas adicionales (6 en total).

Cerrar el juego

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 mano. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma dos o un comodín Toma cuatro,el siguiente jugador deberá tomar las cartas correspondientes, Ya que estas contarán para los 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.

Puntos

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

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

©2020 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted.

MATTEL games™

service.mattel.com