

UNO®



JUEGO DE CARTAS

Contenido

113 cartas: incluye 1 carta metálica coleccionable (consulta la sección Carta metálica para obtener más información).

Objetivo

Ser el primero en deshacerse de todas las cartas.

Preparación

1. Elijan un repartidor para que baraje las cartas.
2. Reparte 7 cartas a cada jugador.
3. Coloquen el resto de las cartas **BOCA ABAJO** en centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA TOMAR**.
4. Volteen la carta superior de la **PILA PARA TOMAR** y colóquenla **BOCA ARRIBA** para formar la **PILA PARA TIRAR**. Si se trata de una carta de acción, ignórenla y volteen la siguiente carta.
5. El primero en jugar será el jugador a la izquierda del repartidor y el juego continuará hacia la derecha.

¡Juguemos UNO®!

Cuando sea tu turno, debes intentar deshacerte de todas tus cartas botando UNA CARTA en la pila para tirar.

Si TIENES una carta que coincida, puedes BOTARLA en la pila para tirar.

1. Solo puedes botar una carta si ésta coincide con al menos un atributo de la carta superior de la pila para tirar: su color, número o símbolo.
2. ¡Si la carta que botaste es una carta de acción, ¡ésta hace algo especial!
(consulta Cartas de acción a continuación)

Si NO TIENES una carta que coincida, TOMA UNA CARTA de la pila para tomar.

1. Si puedes botar tu *nueva* carta (consulta arriba), hazlo.
2. Puedes optar por tomar una carta en lugar de botar una, incluso si tienes una carta que puedas botar.

Una vez que botes o tomes una carta, el juego continúa con el siguiente jugador.

NOTA: Si no quedan cartas en la pila para tomar, baraja nuevamente la pila para tirar para formar una nueva pila para tomar.

Gritar ¡“UNO”!

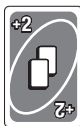
En el momento en que tengas solo una carta en tu mano, debes gritar “UNO” para alertar a los demás jugadores de que estás a punto de ganar.

Sin embargo, si alguien te descubre y dice “UNO” antes que tú (y antes de que el siguiente jugador empiece su turno), entonces debes tomar dos cartas.

Ganar

Cuando un jugador bota su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y volver a jugar!

Tarjetas de acción



Toma 2: Cuando bajas esta carta, el siguiente jugador tiene que tomar 2 cartas y pierde su turno.



Reversa: Cuando se baja esta carta, se cambia el sentido del juego. Si el juego iba hacia la derecha, ahora irá hacia la izquierda y viceversa.



Saltar: Cuando se baja esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.



Comodín: Esta carta coincide con todo, por lo que se puede botar sin importar qué carta esté en la pila para tirar. Cuando se bota una carta comodín, también se podrá elegir el color con el que se seguirá jugando.



Comodín Baraja las cartas: esta carta coincide con todo, por lo que se puede botar sin importar qué carta esté en la pila para tirar. Cuando se bota esta carta, se debe hacer lo siguiente:

- Recolectar TODAS las cartas de CADA jugador y barajarlas juntas.
- Luego, se deben repartir las cartas a todos los jugadores, comenzando por el jugador de la izquierda, hasta que no quede ninguna. Los jugadores pueden terminar con más o menos cartas de las que tenían.
- El juego sigue en la dirección actual del juego.

Cuando se bota una carta comodín, podrás elegir el color con el que se seguirá jugando.



Comodín Toma 4: Esta carta coincide con todo, por lo que se puede botar sin importar qué carta esté en la pila para tirar. Pero hay una pequeña trampa: solo se puede jugar un comodín Toma 4 si NO SE TIENE NINGUNA CARTA QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA PARA TIRAR.

Cuando se baja esta carta, el siguiente jugador tiene 2 opciones: Sacar 4 cartas y perder su turno o desafiar.

Si el jugador decide desafiar, la persona que botó el comodín deberá mostrarle todas las cartas de su mano para confirmar si tiene o no una carta que coincida con el color de la pila para tirar. Las cartas comodín también se consideran como coincidencia.

- Si NO tiene una carta que coincida con el color, el desafiante deberá sacar 6 cartas en lugar de 4 y perderá su turno.
- En caso de que SÍ tenga una carta que coincida con el color: LA PERSONA QUE BOTÓ EL COMODÍN deberá tomar 4 cartas y el jugador, ninguna.

Esta carta también es un comodín, por lo que se puede elegir el color con el que sigue en juego (independientemente del resultado de cualquier desafío).



Cartas comodín personalizables: ¡Cambia el juego haciendo tus propias reglas alocadas! Antes de jugar, los jugadores tienen la opción de escribir (con un lápiz) sus propias reglas especiales en estas cartas. Esta carta es comodín, por lo que coincide con cualquier carta de la pila para tirar. Una vez que se haya botado, se deben seguir las reglas que estén escritas en la carta. Cuando se bota una carta comodín personalizable, también se podrá elegir el color con el que se seguirá jugando.

USO DE CARTAS PERSONALIZABLES

Aquí hay algunas ideas para las cartas personalizables:

1. El siguiente jugador debe tomar cartas hasta que obtenga un color específico.
2. Todos menos tú tienen que tirar todos sus comodines.
3. Si el siguiente jugador no tiene ninguna carta que botar, tiene que tomar 3 cartas de la pila para tomar.
4. Toma un turno extra.
5. El siguiente jugador tiene que tomar o tirar cartas hasta que tenga siete cartas.

Suma de puntos (método opcional para ver quién va ganando)

Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos según las cartas que les quedaron a sus oponentes.

Las cartas se valoran de la siguiente manera:

Todas las cartas con número (0-9): valor del número

Cualquier carta de acción: 20 puntos

- *Salta, reversa, Toma 2*

Cualquier carta comodín: 50 puntos

- *Comodín, comodín Toma 4, comodín Baraja las cartas, comodín personalizable*

Lleva un recuento de los puntos de cada jugador. El primer jugador en llegar a 500 puntos, ¡gana!

CARTA METÁLICA RARA DE UNO ULTIMATE™

¡FELICIDADES! ¡En este paquete, recibiste una carta metálica coleccionable y aleatoria de UNO Ultimate™! Esta es una versión coleccionable de los tipos de cartas que se usan en el juego de cartas UNO Ultimate™. Podrías preguntarte, ¿qué es eso? Bueno, déjame contarte...



UNO Ultimate™ es un juego en el que cada jugador toma la identidad de un personaje del mundo del entretenimiento. Por ejemplo, si eres fan de Marvel, la primera edición de UNO Ultimate™ cuenta con Thor, Iron Man, Black Panther y Captain Marvel. Cada jugador recibe su propio Mazo de personajes según el personaje que elijan y hay reglas especiales para cada personaje. También hay ataques peligrosos de enemigos y eventos impredecibles que realmente pueden cambiar el juego.

Cada paquete de UNO® especialmente marcado contiene una tarjeta metálica aleatoria diferente. También puedes encontrarlas en el juego base de UNO Ultimate™ y en los packs adicionales de UNO Ultimate™.

Otros juegos y packs adicionales se venden por separado y están sujetos a disponibilidad. Algunos productos quizá no estén disponibles en todos los países.

Shuffle Hands rule submitted by Global Rule Contest winner Kagami Haruya.