

UNO FLIP!

NETFLIX



STRANGER THINGS

Juego de cartaS

Contenido

112 tarjetas de dos caras

RESUMEN DEL JUEGO UNO FLIP™

UNO FLIP™ se juega igual que el UNO® original, excepto que hay dos caras en la baraja: la del “Mundo real” y la de “El otro lado”. Comienzas a jugar con la cara del “Mundo real”, pero cada vez que alguien juega una carta FLIP, todo se debe voltear (la baraja, la pila para tirar e incluso las cartas de tu mano) y ahora todos deben jugar con “El otro lado”. El otro lado tiene diferentes cartas de acción con castigos más severos. Los jugadores deben jugar con la cara de El otro lado hasta que una persona juegue otra carta FLIP y el juego vuelva a la cara del Mundo real, y así sucesivamente hasta que alguien juegue todas las cartas de su mano para terminar la ronda.

Preparación

- Dado que la baraja tiene dos caras, asegúrate de que todas las cartas de cada cara apunten en la misma dirección: todas las cartas de la cara del Mundo real deben apuntar en una misma dirección, y todas las cartas de El otro lado deben apuntar en la dirección contraria.
- Elijan un repartidor y, luego, barajen las cartas.
- El repartidor debe entregar siete cartas a cada jugador. Sostén las cartas con la cara del Mundo real apuntando hacia ti y El otro lado apuntando a tus oponentes.
- Coloca el resto de la baraja con la cara del Mundo real hacia abajo a fin de formar una pila para TOMAR (la cara de las cartas de El otro lado quedará boca ARRIBA).
- Voltea la primera carta de la pila para TOMAR con el fin de formar una pila para TIRAR (la cara del Mundo real quedará boca ARRIBA). Si se trata de una carta de acción, ignórala y volteá la siguiente carta.
- El primero en jugar será el jugador a la izquierda del repartidor y el juego continuará hacia la derecha.

Notarás que algunas de las cartas de El otro lado tienen al azar el icono de un waffle. Te contaremos más sobre esto en la sección “Carta Waffle de Once”.



¡A jugar!

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. Sólo 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 la sección *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. Si no es así, tu turno se acabó.
2. Puedes optar por tomar una carta en lugar de botar una, incluso si tienes una carta que puedas botar.

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 la cara del Mundo real, agrega cartas nuevas a tu mano con esa cara apuntando hacia ti.

Cerrar el juego

Ya sea que estés jugando con la cara del Mundo real o El otro lado, 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.

Cómo ganar

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

Cartas de acción - CARA MUNDO REAL



Carta Toma 1: el siguiente jugador tiene que tomar una carta y pierde su turno.



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



Carta Salta: cuando se bota esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.



Carta comodín Jim Hopper: el jugador que tenga MÁS cartas en su mano puede tirar la mitad de sus cartas (si la cantidad de cartas en su mano es impar, debe tirar la cantidad mayor). Esta carta también es un comodín, por lo que el jugador que la bota primero puede decidir con qué color seguirá el juego.



Carta Flip: cuando un jugador bota esta carta, todo cambia de la cara del Mundo real a la de El otro lado. Después de que se bota 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. Esta nueva cara seguirá en juego hasta que otro jugador bote una carta Flip, lo que cambiará nuevamente la cara. Esta carta sólo se puede botar 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, TOMA, FLIP) NO TIENES QUE REALIZAR LA ACCIÓN. SI LA NUEVA CARTA SUPERIOR DE LA PILA ES UN COMODÍN, LA PERSONA QUE JUGÓ LA CARTA FLIP ELIGE EL COLOR.



Carta comodín Toma 2: 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: sólo se puede jugar un comodín Toma 2 si **NO SE TIENE NINGUNA CARTA QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA PARA TIRAR.**

Cuando se juega esta carta, el siguiente jugador tiene dos opciones: Tomar dos cartas y perder su turno O desafiar.

Si el jugador decide desafiar, la persona que haya jugado el comodín deberá mostrarle todas las cartas de su mano con el fin de 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 tomar cuatro cartas en lugar de dos y perderá su turno.
- En caso de que **SÍ** tenga una carta que coincida con el color: **LA PERSONA QUE JUGÓ EL COMODÍN** deberá tomar dos cartas, mientras que el otro jugador ninguna.

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

Cartas de acción - CARA EL OTRO LADO



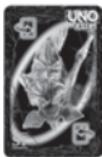
Carta Toma 5: el siguiente jugador tiene que tomar cinco cartas y pierde su turno.



Carta Reversa: tiene la misma función que la de la cara del Mundo real.



Carta Salta a todos: cuando se bota esta carta, todos los demás jugadores pierden su turno y jugará el mismo jugador que botó la carta original.



Carta Flip: tiene la misma función que la de la cara del Mundo real.



Carta Waffle de Once: el jugador con MENOS cartas debe tomar cartas hasta que saque una con un icono de waffle. Esta carta también es un comodín, por lo que el jugador que la bota primero puede decidir con qué color seguirá el juego.



Comodín Toma un color: cuando botas esta carta, el siguiente jugador debe tomar cartas hasta que salga una del color que hayas elegido (sin importar la cantidad) y pierde su turno. Sin embargo, ¡hay un obstáculo! Esta carta sólo se puede botar 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 botar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción.

ADVERTENCIA: Si sospechas que un jugador botó 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. Las cartas comodín también se consideran como coincidencia.

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 (2-9, 11)	valor del número
Toma 1	10 puntos
Toma 5, Salta, Reversa y Flip	20 puntos
Salta a todos	30 puntos
Cartas comodín con reglas especiales	40 puntos
- Comodín <i>Jim Hopper</i> , Comodín <i>Waffle de Once</i>	
Comodín Toma 2	50 puntos
Comodín Toma un color	60 puntos

ADVERTENCIA: RECUERDA SUMAR PUNTOS SEGÚN LA CARA (MUNDO REAL O EL OTRO LADO) EN LA QUE HAYA ACABADO EL JUEGO.

Lleva un recuento de los puntos de cada jugador entre mano y mano. El primer jugador en llegar a 500 puntos es el ganador.

Stranger Things: ™/© Netflix. Used with Permission.

©2021 Mattel.

? service.mattel.com

HJP41-4B70_4LB_IS



Games