

UNO

SHOW 'EM NO MERCY™

Juego de cartas



Contenido

168 cartas

OBJETIVO

Sé el primero en deshacerte de todas las cartas o elimina a todos los demás jugadores de la partida hasta que seas el único que quede.

RESUMEN DE UNO SHOW EM NO MERCY™

Se juega igual que el UNO® clásico, emparejando colores, números o símbolos, pero agregamos 4 reglas especiales y 6 cartas de acción difíciles para animar las cosas (más adelante hablaremos de ellas). También hay dos formas de ganar: la manera tradicional de deshacerte de todas las cartas de la mano o eliminar a todos los demás jugadores de la partida (de nuevo, hablaremos más sobre esto en un minuto). Como siempre, cuando te quede la última carta, debes gritar "¡UNO!".

PREPARACIÓN

1. Elijan un repartidor para que baraje las cartas. Consejo: Son muchas cartas, por lo que si tienen problemas para barajarlas, pueden dividir el mazo entre varios jugadores.
2. El repartidor debe entregar 7 cartas a cada jugador.
3. Luego, debe colocar el resto de las cartas **BOCA ABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA TOMAR**.
4. Después, debe voltear la carta superior de la **PILA PARA TOMAR** y colocarla **BOCA ARRIBA**, a fin de 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 la persona a la izquierda del repartidor y el juego continuará en esa dirección.

¡Juguemos UNO®!

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

Si TIENES una carta que coincida, puedes JUGARLA en la Pila para tirar.

1. Solo puedes jugar una carta si esta 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 jugaste es una carta de acción, ¡hace algo especial!
(consulta la sección *Cartas de acción a continuación*).

Si **NO TIENES** una carta que coincida, **DEBES** tomar cartas de la Pila para tomar **HASTA QUE TOMES UNA QUE PUEDAS JUGAR**. Luego, juega esa carta.

Una vez finalizado tu turno, el juego continúa con el siguiente jugador.

ADVERTENCIA: Si no quedan cartas en la Pila para tomar, baraja la Pila para tirar a fin de formar una nueva Pila para tomar.

Gritar "¡UNO!"

En el momento en que tengas solo 1 carta en la mano, debes gritar "¡UNO!" para avisar a los demás jugadores 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 2 cartas.

Cómo ganar

Cuando un jugador juega su última carta, gana. La otra opción es que si todos los demás jugadores son eliminados del juego (consulta la regla Piedad), tú ganas. ¡Es hora de barajar las cartas y volver a jugar!

REGLAS ESPECIALES

Apilar - Si alguien juega una carta para tomar (+2, +4, +6, +10), puedes "apilar" la sanción jugando una de tus cartas para tomar de igual o mayor valor. Si lo haces, la carta que jugaste se suma a la sanción total del siguiente jugador. Por ejemplo, si el jugador anterior juega una carta +4, entonces puedes tirar un +6 encima de ella, y el siguiente jugador estará obligado a tomar 10 cartas (a menos que pueda jugar una carta para tomar +6 o superior y, entonces, pasaría al siguiente jugador). Esto continúa hasta que alguien no pueda jugar una carta para tomar que sea igual o superior al valor de la última carta jugada. Entonces, ese jugador recibirá la sanción completa de todas las cartas para tomar apiladas. ¡Ay!

Piedad - Si un jugador tiene 25 cartas o más, queda fuera del juego. Aparta su mano de cartas hasta que se acabe el mazo y deban barajarlo de nuevo.



Intercambio con 7 - Cuando juegas una carta 7 de cualquier color, **DEBES** intercambiar tus cartas con otro jugador de tu elección. El juego continúa en el orden actual.



Paso de mano con 0 - Cuando juegas una carta 0 de cualquier color, **TODOS** los jugadores deben pasarle sus cartas al siguiente jugador en la dirección actual de juego.

Cartas de acción



Toma 2: el siguiente jugador en el orden actual tiene que tomar 2 cartas y pierde su turno.



Toma 4: cuando se juega esta carta, el siguiente jugador tiene que tomar 4 cartas y pierde su turno.



Salta: cuando se juega esta carta, el siguiente jugador en el orden actual pierde su turno.



Reversa: cuando se juega esta carta, se cambia el sentido del juego. Si el juego iba hacia la derecha, ahora irá hacia la izquierda, y viceversa. Si solo hay dos jugadores, la carta Reversa salta al otro jugador y te permite conseguir otro turno.



Tira un color: Desecha todas las cartas de tu mano que coincidan con el color de la carta Tira un color. Coloca todas las cartas que deseches debajo de la carta Tira un color.



Salta a todos: Salta a todos los jugadores y consigue un turno más.

CARTAS COMODÍN



Comodín reversa toma 4: invierte la dirección de juego, el siguiente jugador en la nueva dirección debe tomar 4 cartas y pierde su turno. Si solo hay 2 jugadores, esta carta salta al otro jugador y hace que TÚ tomes 4 cartas. Puedes utilizar la regla de apilamiento para enviar la sanción de vuelta al otro jugador.



Comodín toma 6: el siguiente jugador tiene que tomar 6 cartas y pierde su turno.



Comodín toma 10: el siguiente jugador tiene que tomar 10 cartas y pierde su turno.



Comodín ruleta de color: el siguiente jugador elige un color. Después, debe dar vuelta cartas del mazo de una en una de la Pila para tomar hasta que consiga una carta de ese color (los comodines NO cuentan). Luego, debe tomar todas las cartas dadas vuelta y pierde su turno.

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 al 9)	Valor del número
Cualquier carta de color y acción	20 puntos
- Salta, Reversa, Toma 2, Toma 4, Tira un color, Salta a todos	
Cualquier carta comodín de acción	50 puntos
- Comodín reversa toma 4, Comodín toma 6, Comodín toma 10, Comodín ruleta de color	

Bonificación por eliminar jugadores:

250 puntos por cada jugador eliminado del juego durante la mano (las cartas que tenían en la mano en el momento de ser eliminados se ignoran).

Lleven un recuento de los puntos de cada jugador entre mano y mano. El primer jugador en llegar a 1000 puntos, ¡gana!