



UNO[®]

dados

Contenido: 11 dados

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser la primera persona en deshacerte de todos tus dados.

PREPARACIÓN

Cada jugador toma cinco dados. Así, sobrará un dado que se usará para empezar el juego.

Los jugadores tiran uno de sus dados para ver quién empieza. El jugador con el número más alto empieza. (Los símbolos cuentan como cero.)

¡A JUGAR!

Tira tus 5 dados y déjalos enfrente de ti.

El otro jugador tira el dado extra y lo pone en el medio del área de juego. Si es necesario, vuelve a tirar el dado extra hasta que salga un número, no una acción.

Cuando sea tu turno, tienes que hacer coincidir un dado de tu mano con el dado en juego de la línea de dados. En este momento ya no puedes tirar tus dados para hacer coincidir algo.

POR EJEMPLO: si el dado en juego de la línea de dados es un 3 rojo, el jugador tiene que usar un dado rojo 0 cualquier dado con un 3.

El jugador también puede jugar un comodín (ver FUNCIONES DE DADOS DE ACCIÓN).



La línea de dados se puede formar de arriba hacia abajo o de derecha a izquierda.

Si no tienes un dado que coincida con el de la línea de dados, tienes que robar un dado del final de la línea de dados y volver a tirar todos tus dados. Si puedes bajar uno de tus dados, puedes jugarlo en ese mismo turno. De lo contrario, le toca al otro jugador.

Puedes optar por NO jugar un dado que puedes bajar de tu mano. Si lo haces, tienes que robar un dado del final de la línea de dados y volver a tirar tus dados. Si puedes usar uno de tus dados, puedes jugarlo en ese mismo turno. De lo contrario, le toca al otro jugador.

Atención: no se permite esconder los dados. Ambos jugadores tienen que poder ver los dados del otro jugador en todo momento.

DADOS DE ACCIÓN



ROBA UNO: cuando tiras este dado, el otro jugador tiene que robar un dado del final de la línea de dados, volver a tirar todos sus dados y pierde su turno. Este dado solo se puede jugar con un dado del mismo color o con otro dado Roba uno. Si te sale esto al comienzo del juego, vuelve a tirar el dado hasta que te salga algo sin acción.



ROBA DOS: igual que Roba uno, pero tienes que robar dos dados.



Comodín: el jugador que juega este dado dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba en juego. Si el comodín sale al comienzo del juego, el primer jugador decide el color en juego.

CIRCUNSTANCIA ESPECIAL:

Siempre tiene que haber un dado en la línea de dados. Esto significa que:

1) Si se juega un dado Roba dos, habiendo dos dados en el área de juego, roba uno solo para dejar un dado para hacer coincidir en el área de juego.

2) Si solo hay un dado sobre la mesa y no tienes en tu mano uno que coincida, vuelve a tirar todos tus dados una vez. Si sigues sin poder hacer coincidir el dado, tu turno se acaba. Esto también es válido si al comienzo del juego el primer jugador no puede hacer coincidir el dado.

3) Si un jugador no dice "UNO" y solo hay un dado en la línea de dados, tiene que robar un dado de su oponente.

CERRAR EL JUEGO

Cuando uses tu penúltimo dado y te quede uno solo, tienes que decir en voz alta "UNO" para indicar que te queda un solo dado en juego. Si no dices "UNO" y tu oponente te sorprende antes de empezar su turno, deberás robar dos dados y volver a tirar todos tus dados.

La ronda se acaba cuando un jugador se queda sin dados. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

Si el último dado del ganador fue un dado Roba dos o Roba uno, el siguiente jugador deberá robar los dados correspondientes (si sobran dados en la línea de dados). Estos dados cuentan para los puntos del ganador.

Recuerda: cada vez que robes dados tienes que volver a tirar TODOS tus dados. Si robaste dados porque te salió un dado con la acción para robar dados, se acaba tu turno. Si robaste un dado porque no puedes o quieres hacer coincidir el dado en la línea de dados, puedes usar un dado que coincida después de volver a tirar tus dados.

PUNTOS

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de los dados que el oponente no pudo descartar. La puntuación será como sigue:

Todos los dados numerados (1-5).....Valor del número

Roba uno.....20 puntos

Roba dos20 puntos

Comodín.....50 puntos

Para ganar el juego

El GANADOR es el primero en llegar a 200 puntos.

PUNTUACIÓN ALTERNA Y GANAR

En lugar de contar los puntos de los dados, pueden jugar de modo que el ganador sea el que gane 2 de 3 rondas.



©2011 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel Perú, S.A., Av. República de Panamá N° 3531, Oficina 1003, San Isidro, Lima, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 01720-10-JUE-DIGESA. Importado por : Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2º. Andar - 07770-000 - Polvilho - Cajamar - SP - Brasil Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-550780 - sac@mattel.com. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 933067939 http://www.service.mattel.com/es. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com.

service.mattel.com

W5807-0723



UNO[®]

dados

Conteúdo: 11 dados

OBJETIVO DO JOGO

Ser a primeira pessoa a se livrar de todos os seus dados.

Configurações

Cada jogador pega cinco dados. Isso deixará um dado sobrando, que será usado para começar o jogo.

Os jogadores rolam um de seus dados para ver quem começa. O jogador com a rolagem mais alta começa. (Contar qualquer dado com um símbolo como zero).

COMO JOGAR

Role todos os seus cinco dados e deixe-os na sua Frente.

Um jogador rola o dado extra e o coloca no meio da área de jogo. Se necessário, rolar novamente até que um número, não uma ação, seja mostrado.

Na sua vez, você deve combinar um dado de sua mão e o último dado em jogo na fileira de dados. Nesse momento, você não pode rolar para tentar combinar.

PEXEMPLO: Se o último dado na fileira de dados for um 3 vermelho, o jogador deve colocar um dado vermelho OU 3 de qualquer cor.

Como alternativa, o jogador pode jogar um dado Coringa (ver FUNÇÕES DE DADOS DE AÇÃO).



A fileira de dados pode ir de cima para baixo ou da direita para a esquerda.

Se você não tem um dado que combine com o que está na fileira de dados, você deve comprar um dado da parte de baixo da fileira e rolar novamente todos os seus dados. Se um de seus dados puder ser jogado, você está livre para rolá-lo na mesma rodada. Se não, a vez passa para o outro jogador

Você também pode escolher NÃO jogar um dado jogável que tem na mão. Se escolher, você deve lançar um dado da parte inferior da fileira de dados e rolar novamente todos os seus dados. Se um de seus dados puder ser jogado, você está livre para rolá-lo na mesma rodada. Se não, a vez passa para o outro jogador.

Observação: os jogadores não podem esconder seus dados. Ambos os jogadores devem poder ver os dados do outro jogador o tempo todo.

DADOS DE AÇÃO



COMPRAR UM: Quando você joga este dado, o próximo jogador deve lançar um dado da parte inferior da fileira de dados, rolar novamente todos os seus dados e perder sua vez. Este dado somente pode ser jogado com uma cor combinando ou sobre outro dado comprado. Se rolado no início da jogada, rolar novamente até um uma rolagem que não seja Comprar apareça.



COMPRAR DOIS: O mesmo que Comprar Um, mas você deve comprar um total de dois dados.



Curinga: Quando você joga este dado, você pode escolher a cor que continua a jogo (qualquer cor, incluindo a cor que estava em jogo antes que o dado Curinga fosse lançado). Se um Curinga for rolado no início da jogada, o primeiro jogador escolhe a cor para jogar.

CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

Sempre deve haver um dado na Fileira de dados. Isso significa:

1/ Quando uma Compra de Dois é Feita, você deve pegar apenas um dado, se necessário, para deixar um dado combinado na área de jogo.

2/se somente um dado está na mesa e você não consegue combiná-lo, role novamente todos os seus dados uma vez. Se você ainda não consegue combinar o dado, acabou sua vez. Isso também se aplica se o primeiro jogador não conseguir combinar o dado para começar o jogo.

3/se um jogador não gritar “UNO” e houver somente um dado na Fileira, ele deve pegar um dado de seu oponente.

Finalizando

Quando você joga o penúltimo dado, você deve gritar “UNO!” (que significa “um”) para indicar que você tem apenas um dado. Se você não gritar “UNO” e for apanhado antes que o próximo jogador comece sua jogada, você deve pegar dois dados e rolar novamente todos os seus dados.

Quando um jogador não tiver nenhum dado, a rodada está terminada. Os pontos são marcados (veja PONTUAÇÃO) e o jogo começa novamente.

Se o último dado jogado em uma rodada for um dado da Compra de Dois ou da Compra de Um, o próximo jogador deve pegar (se houver dados suficientes na Fileira de dados). Esses dados são contados quando os pontos são somados.

Lembre-se: Em qualquer momento em que você pegar novos dados, você deve rolar novamente TODOS os seus dados. Se você tiver que pegar um dado por causa de um dado Comprar, acabou sua vez. Se você pegar um dado por você não puder, ou não quiser, combinar a Fileira de dados, você pode colocar um dado jogável depois que rolar novamente.

PONTUAÇÃO

O primeiro jogador a se livrar de seus dados em uma rodada recebe pontos por todos os dados deixados na mão do oponente, como segue:

Todos os dados com números (1-5).....Valor Nominal
Comprar Um.....20 pontos
Comprar Dois.....20 pontos
Curinga.....50 pontos

Vencendo o Jogo

O VENCEDOR será o primeiro jogador a Fazer 200 pontos.

Pontuação Alternativa e Vencedor

Em vez de contar pontos por dado, você pode jogar considerando que o vencedor é o melhor de três mãos.

