



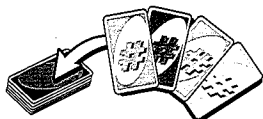
**Cartas de giro (20)** – Hay cinco cartas de cada color (numeradas del 1 al 5) que tienen una espiral alrededor del número (parecida a una huella digital). Dicha espiral indica que se trata de cartas de giro. Estas cartas se pueden jugar del mismo modo que una carta normal de número; no obstante, cuando se juega una carta de giro, el siguiente jugador tiene que hacer girar la rueda. **Hacer girar la rueda cuenta como el turno de dicho jugador** (ver la sección "Rueda UNO SPIN™").

## Rueda UNO Spin™

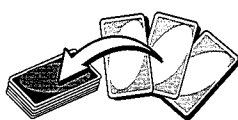
Cuando un jugador juega una carta de giro, el siguiente tiene que hacer girar la rueda y llevar a cabo la acción que muestra el icono que indica la flecha:



**Casi UNO®** - El jugador que ha hecho girar la rueda se deshace de todas las cartas menos dos.



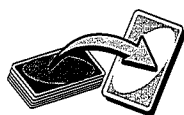
**Descarta número:** el jugador que ha hecho girar la rueda escoge un número y puede deshacerse de todas las cartas de ese número, aunque también puede optar por quedarse con algunas cartas de dicho número si le conviene.



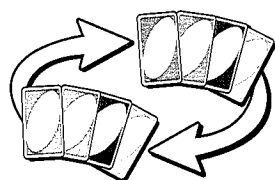
**Descarta color:** el jugador que ha hecho girar la rueda escoge un color y puede deshacerse de todas las cartas de ese color, aunque también puede optar por quedarse con algunas cartas de dicho color si le conviene.



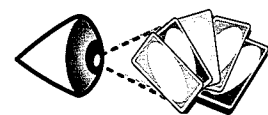
**Roba rojo:** el jugador tiene que robar cartas hasta que le salga una roja (o un comodín) y quedarse con todas ellas.



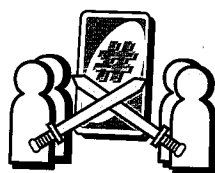
**Roba azul:** el jugador tiene que robar cartas hasta que le salga una azul (o un comodín) y quedarse con todas ellas.



**Intercambio de mano:** todos los jugadores pasan sus cartas al que tienen a la izquierda. Si alguno de los jugadores recibe una sola carta, tiene que gritar "UNO". Si no lo hace, deberá robar dos cartas como penalización.



**Muestra tu mano:** el jugador debe enseñar a los demás las cartas que tiene en la mano. Luego se reanuda el juego de manera normal.



**Guerra:** todos los jugadores tienen que enseñar a la vez su carta más alta, independientemente del color, poniéndola sobre la mesa. El que tenga la carta más alta puede descartarla y los demás, deberán quedarse con las suyas. Si hay un empate, cada uno de los jugadores cuyas cartas sean las más altas tiene que enseñar su segunda carta más alta, y así sucesivamente. El ganador descarta todas las cartas de batalla que ha jugado. A continuación juega el siguiente continuando con la mecánica normal del juego y en la misma dirección que había antes de la batalla.



**UNO Spin™** - Todos los jugadores tienen que gritar "¡UNO Spin!" El primero que lo haga puede descartar la carta que desee. A continuación juega el siguiente continuando con la mecánica normal del juego y en la misma dirección que había antes de esta jugada.

Si la rueda hace que un jugador descarte varias cartas, éste puede decidir cuál de ellas pone encima de la pila de descarte y puede cambiar el color el número o el símbolo del juego.

## Fin de la partida

Cuando un jugador juega su penúltima carta, deberá decir en voz alta "¡UNO!", para avisar a los demás de que puede ganar en el turno siguiente. Si no lo hace y otro de los jugadores se da cuenta **antes de que juegue el siguiente**, tendrá que robar dos cartas del montón.

La partida termina cuando un jugador se queda sin cartas. Entonces se suman los puntos (ver la sección "PUNTUACIÓN") y se empieza una nueva partida.

Si la última carta que se juega es una carta especial "Roba dos" o "Comodín roba cuatro", el siguiente jugador está obligado a robar dos o cuatro cartas respectivamente, que se contarán al sumar su puntuación. Y si la última carta que se juega es una carta de giro, el siguiente jugador tiene que hacer girar la rueda y llevar a cabo la acción indicada. Las cartas que se roben o se descarten en este turno cuentan para la puntuación final.

En el caso de que se terminen todas las cartas del montón y ningún jugador haya ganado, se barajarán todas las cartas de la pila de descarte menos la última y se colocarán como montón para continuar la partida.

## Puntuación

Cuando un jugador se queda sin cartas en la mano, ganando la partida, el resto de jugadores suma el valor de las cartas que les quedan en la mano, y el ganador anota a su favor la suma total. El valor de las cartas es el siguiente:

Cartas del 0 al 9	Su valor numérico
Carta "Roba dos"	20 puntos
Carta "Cambio de sentido"	20 puntos
Carta "Pierde el turno"	20 puntos
Carta "Comodín"	50 puntos
Carta "Comodín roba cuatro"	50 puntos

## Ganador del juego

El primer jugador que, tras una serie de partidas, llegue a 500 puntos, será el **GANADOR DEL JUEGO**. Variante: Los puntos también se pueden contabilizar de una manera distinta: cada jugador se anotará los puntos que le queden en la mano al finalizar la partida, y cuando un jugador llegue a los 500 puntos o los sobrepase, la partida terminará, resultando ganador el que tenga menos puntos anotados.

## Otras maneras de jugar

Para que el juego resulte más corto o más largo, antes de empezar, los jugadores pueden decidir si jugar hasta una cantidad de puntos determinada en vez de hasta 500 (por ejemplo, 250). **También pueden optar por no llevar la cuenta de los puntos, de modo que el ganador sea el primero en deshacerse de todas sus cartas.**

© 2005 Mattel, Inc. 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-8697. Mattel U.K. Ltd., Varwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902 20 30 10 http://www.service.mattel.com/es Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NB3, 59-05-51-00, Ext. 5206 6 - 01-800-463 59-89 Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuy Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

K2784-0725

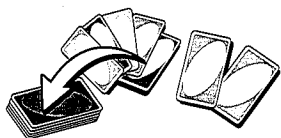




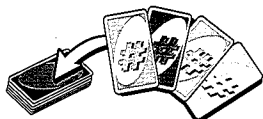
**Cartas de giro (20)** – Hay cinco cartas de cada color (numeradas del 1 al 5) que tienen una espiral alrededor del número (parecida a una huella digital). Dicha espiral indica que se trata de cartas de giro. Estas cartas se pueden jugar del mismo modo que una carta normal de número; no obstante, cuando se juega una carta de giro, el siguiente jugador tiene que hacer girar la rueda. **Hacer girar la rueda cuenta como el turno de dicho jugador** (ver la sección "Rueda UNO SPIN™").

## Rueda UNO Spin™

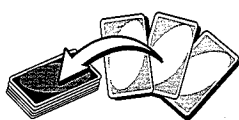
Cuando un jugador juega una carta de giro, el siguiente tiene que hacer girar la rueda y llevar a cabo la acción que muestra el ícono que indica la flecha:



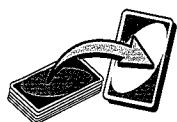
**Casi UNO®** - El jugador que ha hecho girar la rueda se deshace de todas las cartas menos dos.



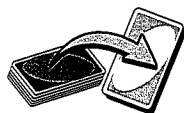
**Descarta número:** el jugador que ha hecho girar la rueda escoge un número y puede deshacerse de todas las cartas de ese número, aunque también puede optar por quedarse con algunas cartas de dicho número si le conviene.



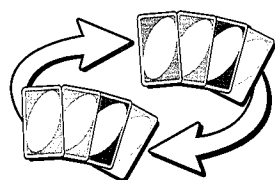
**Descarta color:** el jugador que ha hecho girar la rueda escoge un color y puede deshacerse de todas las cartas de ese color, aunque también puede optar por quedarse con algunas cartas de dicho color si le conviene.



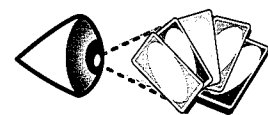
**Roba rojo:** el jugador tiene que robar cartas hasta que le salga una roja (o un comodín) y quedarse con todas ellas.



**Roba azul:** el jugador tiene que robar cartas hasta que le salga una azul (o un comodín) y quedarse con todas ellas.



**Intercambio de mano:** todos los jugadores pasan sus cartas al que tienen a la izquierda. Si alguno de los jugadores recibe una sola carta, tiene que gritar "UNO". Si no lo hace, deberá robar dos cartas como penalización.



**Muestra tu mano:** el jugador debe enseñar a los demás las cartas que tiene en la mano. Luego se reanuda el juego de manera normal.



**Guerra:** todos los jugadores tienen que enseñar a la vez su carta más alta, independientemente del color, poniéndola sobre la mesa. El que tenga la carta más alta puede descartarla y los demás, deberán quedarse con las suyas. Si hay un empate, cada uno de los jugadores cuyas cartas sean las más altas tiene que enseñar su segunda carta más alta, y así sucesivamente. El ganador descarta todas las cartas de batalla que ha jugado. A continuación juega el siguiente continuando con la mecánica normal del juego y en la misma dirección que había antes de la batalla.



**UNO Spin™** - Todos los jugadores tienen que gritar "¡UNO Spin!" El primero que lo haga puede descartar la carta que desee. A continuación juega el siguiente continuando con la mecánica normal del juego y en la misma dirección que había antes de esta jugada.

Si la rueda hace que un jugador descarte varias cartas, éste puede decidir cuál de ellas pone encima de la pila de descarte y puede cambiar el color el número o el símbolo del juego.

## Fin de la partida

Cuando un jugador juega su penúltima carta, deberá decir en voz alta "¡UNO!", para avisar a los demás de que puede ganar en el turno siguiente. Si no lo hace y otro de los jugadores se da cuenta **antes de que juegue el siguiente**, tendrá que robar dos cartas del montón.

La partida termina cuando un jugador se queda sin cartas. Entonces se suman los puntos (ver la sección "PUNTUACIÓN") y se empieza una nueva partida.

Si la última carta que se juega es una carta especial "Roba dos" o "Comodín roba cuatro", el siguiente jugador está obligado a robar dos o cuatro cartas respectivamente, que se contarán al sumar su puntuación. Y si la última carta que se juega es una carta de giro, el siguiente jugador tiene que hacer girar la rueda y llevar a cabo la acción indicada. Las cartas que se roben o se descarten en este turno cuentan para la puntuación final.

En el caso de que se terminen todas las cartas del montón y ningún jugador haya ganado, se barajarán todas las cartas de la pila de descarte menos la última y se colocarán como montón para continuar la partida.

## Puntuación

Cuando un jugador se queda sin cartas en la mano, ganando la partida, el resto de jugadores suma el valor de las cartas que les quedan en la mano, y el ganador anota a su favor la suma total. El valor de las cartas es el siguiente:

Cartas del 0 al 9	Su valor numérico
Carta "Roba dos"	20 puntos
Carta "Cambio de sentido"	20 puntos
Carta "Pierde el turno"	20 puntos
Carta "Comodín"	50 puntos
Carta "Comodín roba cuatro"	50 puntos

## Ganador del juego

El primer jugador que, tras una serie de partidas, llegue a 500 puntos, será el **GANADOR DEL JUEGO**. Variante: Los puntos también se pueden contabilizar de una manera distinta: cada jugador se anotará los puntos que le queden en la mano al finalizar la partida, y cuando un jugador llegue a los 500 puntos o los sobrepase, la partida terminará, resultando ganador el que tenga menos puntos anotados.

## Otras maneras de jugar

Para que el juego resulte más corto o más largo, antes de empezar, los jugadores pueden decidir si jugar hasta una cantidad de puntos determinada en vez de hasta 500 (por ejemplo, 250). **También pueden optar por no llevar la cuenta de los puntos, de modo que el ganador sea el primero en deshacerse de todas sus cartas.**

© 2005 Mattel, Inc. 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-8697. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902 20 30 10 http://www.service.mattel.com/es Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1800-206 Lisboa. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NB3, 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., Ave. Mara, C.C. Macaracuy Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1807) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

K2784-0725

