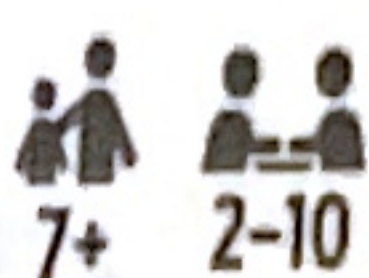


UNO

Juego de cartas



Contenido

112 cartas, incluidas 3 cartas comodín personalizables (ver la sección Cartas especiales para obtener más detalles).

Objetivo del juego

Sé el primer jugador en quedarse sin cartas en la mano.

Preparación

1. Elige al jugador que reparte las cartas y baraja las cartas.
2. Se reparten 7 cartas a cada jugador.
3. Coloca las cartas restantes **BOCABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA ROBAR**.
4. Da la vuelta a la carta superior de la **PILA PARA ROBAR** y colócala **BOCARRIBA** para crear la **PILA DE DESCARTE**. Si esta carta es una carta especial, ignórala y da la vuelta a la siguiente.
5. Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la izquierda del que ha repartido y se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

¡Vamos a jugar a UNO!

En tu turno, trata de deshacerte de todas tus cartas jugando **UNA CARTA** en la pila de descarte.

SI TIENES una carta que coincida en la mano, puedes JUGARLA en la pila de descarte.

1. Solo puedes jugar una carta si coincide con al menos un atributo de la carta superior de la pila de descarte: color, número o símbolo.
2. Si la carta que has jugado es una tarjeta especial, ¡hace algo especial!

(Consulta Cartas especiales a continuación).

SI NO TIENES una carta que coincida, SACA UNA CARTA de la pila para robar.

1. Si tu nueva carta se puede jugar (consulta lo dicho anteriormente), podrás jugarla.
2. Puedes elegir robar una carta en lugar de jugar una, incluso si tienes una carta que se puede jugar en la mano.

Una vez que juegues o robes una carta, el juego continúa con el siguiente jugador.
NOTA: Si no quedan cartas en la pila para robar, hay que volver a barajar la pila de descarte para crear otra pila para robar.

¡Gritar UNO!

En el momento en que solo tengas 1 carta en la mano, debes gritar "UNO" para alertar a los otros jugadores de que estás a punto de ganar.
Sin embargo, si alguien se da cuenta y dice "UNO" antes que tú (y antes de que el siguiente jugador comience su turno), ¡deberás robar 2 cartas!

Cómo ganar

Cuando un jugador juega su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y jugar de nuevo!

Cartas especiales



Roba dos: si se juega la carta "Roba dos", el jugador siguiente deberá robar 2 cartas del montón y perderá su turno.



Cambio de sentido: si se juega, se invierte la dirección del juego. Si el juego iba en el sentido de las agujas del reloj, pasará a moverse en sentido contrario y viceversa.



Pierde el turno: si se juega, el jugador siguiente pierde su turno.



Comodín: esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte. Cuando un jugador utiliza un comodín, puede elegir el color con el que continúa el juego.



Comodín a barajar: Carta Comodín a barajar: esta carta coincide con cualquier cosa para que puedas jugarla sin importar qué carta está en la pila de descarte. Al jugar esta carta, haz lo siguiente:

- Recoge **TODAS** las cartas de la mano de **CADA** jugador y barájalas todas.
- Comenzando con el jugador situado a tu izquierda, reparte estas cartas a todos los jugadores hasta que no quede ninguna. Los jugadores pueden terminar con más o menos cartas de las que comenzaron.
- El juego continúa en el sentido en el que se estaba jugando.

Cuando un jugador utiliza la carta Comodín a barajar, puede elegir el color con el que continúa el juego.



Carta Comodín roba cuatro: esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte. Sin embargo, hay una trampa: solo puedes jugar un Comodín roba cuatro si **NO TIENES NINGUNA CARTA EN LA MANO QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA DE DESCARTE**.

Cuando se juega, el siguiente jugador tiene 2 opciones: robar 4 cartas y perder su turno O desafiarte.

Si el jugador te desafía, entonces debes mostrarle toda tu mano para confirmar si tienes o no una carta que coincida con el color de la pila de descarte. Los comodines también se consideran cartas coincidentes.

- Si **NO** tienes una carta que coincida con el color, el jugador que te haya desafiado robará 6 cartas en lugar de 4 y perderá su turno.
- Si **TIENES** una carta que coincida con el color: **DEBES** robar 4 cartas y el otro jugador no robará ninguna.

Esta carta también es una carta comodín, por lo que puedes elegir el color con el que se sigue jugando (independientemente del resultado de cualquier desafío).



Cartas comodín personalizables: ¡anima el juego creando tus propias reglas de comodines! Antes de jugar al juego, tienes la opción de escribir (con lápiz) tus propias reglas especiales en estas cartas. Esta carta es un comodín, por lo que coincide con cualquier carta de la pila de descarte. Una vez jugada, sigue la regla escrita en la carta. Cuando un jugador utiliza una carta Comodín personalizable, puede elegir el color con el que continúa el juego.

CÓMO USAR LOS COMODINES PERSONALIZABLES

Aquí tienes algunas ideas para tus cartas personalizables:

1. El siguiente jugador debe robar hasta obtener un color específico.
2. Los jugadores rivales tienen que descartar todos sus comodines.
3. Si el jugador siguiente no puede jugar ninguna carta, tiene que robar 3 cartas de la pila para robar.
4. El jugador que juegue esta carta vuelve a tirar.
5. El jugador siguiente tiene que robar o descartar cartas hasta quedarse con siete cartas en la mano.

Mantener la puntuación (método de victoria opcional)

Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos en función de las cartas que quedan en las manos de sus oponentes. Las cartas se valoran de la siguiente manera:

Cartas del 0 al 9	su valor numérico
Cualquier carta especial	20 puntos
- Pierde el turno, cambio de sentido, roba dos	
Cualquier carta comodín	50 puntos
- Comodín, comodín roba cuatro, comodín a barajar, comodín personalizable	

Anota los puntos de cada jugador de una mano a otra. Un jugador se convertirá en ganador cuando consiga 500 puntos.