

42003



UNO®



Juego de cartas

CONTENIDO

108 cartas:
19 cartas azules - 0 a 9
19 cartas verdes - 0 a 9
19 cartas rojas - 0 a 9
19 cartas amarillas - 0 a 9
8 cartas Toma dos - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Reversa - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
4 cartas de comodín de color
4 cartas de comodín Toma cuatro

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en lograr 500 puntos. Los puntos se logran al deshacerse de las cartas de la mano antes que los oponentes. El jugador logra puntos con las cartas que el oponente no pudo descartar.

REGLAS DEL JUEGO

Cada jugador toma una carta. La persona que tenga el número más grande será quien reparta. En esta parte del juego, las cartas de acción cuentan como cero.

Después de barajar las cartas, se reparten 7 cartas a cada jugador.

Las cartas restantes se colocan cara abajo para formar la pila para ROBAR. La primera carta de la pila para ROBAR se voltea para formar una pila para DESCARTAR. Si la carta que se volteó de la pila para ROBAR es una carta de acción, se tienen que seguir ciertas reglas (ver FUNCIONES DE CARTAS DE ACCIÓN).

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. Tiene que hacer coincidir, ya sea por número, color o símbolo, la carta en la pila de DESCARTE con una de sus cartas. Por ejemplo: Si la muestra es un 7 rojo, el jugador podrá descartar una carta roja o un siete de cualquier color. El jugador también podrá tirar un Comodín de color (ver FUNCIONES DE CARTAS DE ACCIÓN).

Si el jugador no tiene ninguna carta que corresponda a la carta de la pila para DESCARTAR, entonces deberá tomar una carta de la pila para ROBAR. Si se puede jugar esta carta, el jugador la puede descartar en ese turno. De lo contrario, el juego continúa con el siguiente jugador en turno.

Un jugador puede optar por no jugar una carta jugable de su mano. De hacer esto, el jugador debe robar una carta de la pila para ROBAR. Si es una carta que coincide, ésta se puede descartar en el mismo turno, pero el jugador no puede usar otra carta de la mano después de haber robado.

FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN

Las funciones de las cartas de acción, así como cuándo se pueden descartar, se describen abajo.



Carta Toma Dos - Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma dos. Si ésta es la primera carta del juego que se volteó, se sigue la misma regla de juego.



Carta Reversa - Cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar jugará la persona de la derecha, y el sentido se cambiará hacia la derecha. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa. Si ésta es la primera carta del juego que se volteó, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.



Carta Salta - Al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta. Si ésta es la primera carta del juego que se volteó, se "salta" al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.



Comodín De Color - El jugador que descarte esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartarse. Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si ésta es la primera carta del juego que se volteó, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.



Carta Comodín Toma Cuatro - Esta es la mejor carta. No solamente quien la tira elige su color, sino que además hace que el siguiente jugador robe 4 cartas y pierda su turno. Desafortunadamente, esta carta sólo se puede descartar si el jugador que la tiene no tiene otra carta en su mano que coincida en color con la de la pila de DESCARTE. Si se puede descartar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan en número o cartas de acción. Un jugador con esta carta se puede arriesgar a descartarla "ilegalmente", pero si se le sorprende se tienen que seguir ciertas reglas (ver CASTIGOS). Si ésta es la primera carta del juego que se volteó, se regresa a la pila y se volteó otra carta.

DECIR 'UNO'

Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir en voz alta "UNO". De lo contrario, deberá robar dos cartas de la pila para ROBAR. Esto sólo es necesario en caso de que uno de los jugadores sorprenda al jugador saliente sin haber dicho "UNO" (ver CASTIGOS).

Cuando un jugador descarte todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver Puntuación) y el juego vuelve a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma dos o un Comodín Toma cuatro, el siguiente jugador deberá robar las cartas correspondientes, ya que éstas contarán para los puntos del ganador.

Si la pila para ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve el mazo para voltearlo y tener nuevamente una pila de donde robar.

Puntuación

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número	Valor del número
Toma Dos	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín Toma cuatro	50 puntos

PARA GANAR EL JUEGO

El ganador es el primero en llegar a 500 puntos. También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego; así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.

CASTIGOS

Si a un jugador se le olvida decir "UNO" antes de que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR, pero se acuerda de hacerlo (y dice "UNO") antes de que otro jugador lo sorprenda, no está sujeto al castigo. No se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" sino hasta que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR. Tampoco no se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" después de que el siguiente jugador empiece su turno. "Empezar un turno" significa robar una carta de la pila para ROBAR o descartar una carta de su propia mano de cartas.

Si un jugador le aconseja a otro tirar una carta, el primero deberá robar 2 cartas de la pila para ROBAR.

Si un jugador descarta una carta equivocada y cualquiera de los jugadores se da cuenta, el jugador que descartó deberá tomar su carta y robar otras 2 cartas de la pila para ROBAR. El juego continúa con la siguiente persona en turno.

Si un jugador tira un Comodín Toma cuatro ilegalmente, (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda) y alguien lo desafía a mostrar sus cartas, deberá enseñar sus cartas al jugador que lo desafió. Si es culpable, deberá robar 4 cartas; si no lo es, el desafiante tendrá que robar 2 cartas, además de las 4 del comodín. Este desafío sólo lo puede hacer el jugador a quien le toque tomar las 4 cartas, después de que se descarte el Comodín Toma cuatro.

UNO ENTRE DOS JUGADORES, PAREJAS Y TORNEOS DE VARIAS MESAS

DOS JUGADORES

Juega UNO entre dos personas con las siguientes reglas:

1. Al tirar Reversa un jugador, éste tirará otra carta inmediatamente.
2. Si tira un Salta, igual tirará otra carta inmediatamente.
3. Cuando se tira un Toma dos o un Comodín Toma cuatro, el oponente tomará su castigo y la jugada se regresará al jugador que tiró la carta; es decir, el oponente toma su castigo y no podrá tirar.

Otras situaciones se jugarán con las reglas normales de UNO.

PAREJAS

Si hay varias parejas que quieren jugar UNO, sienta a cada integrante de una pareja frente a su respectiva pareja. Al momento que alguien se quede sin cartas, se acaba la mano. Se sumarán los puntos de las cartas de las parejas perdedoras y se agregarán a la puntuación de la pareja ganadora.

VARIACIONES

Con cuatro jugadores, jueguen cuatro manos con cada uno de los jugadores como pareja (12 manos en total). Cada jugador llevará la cuenta de sus puntos ganados con cada pareja. Se pueden jugar varias rondas. La persona que junte más puntos es la ganadora.

Con ocho jugadores, juega UNO por parejas en dos mesas diferentes y forma parejas entre todos los jugadores para hacer un total de 28 manos. La puntuación será como se explicó en el juego de cuatro jugadores.

UNO® DESAFIANTE

La puntuación de este juego se lleva con los puntos que cada jugador tenga en su poder al finalizar cada mano. Al momento en que un jugador llegue a la puntuación fijada, sugerimos sean 500 puntos, es eliminado del juego. Cuando únicamente queden dos jugadores, éstos jugarán entre sí hasta que alguno llegue a la puntuación fijada y pierda. El jugador que haya quedado vencedor será declarado EL GANADOR. (Ver las reglas de UNO entre dos personas).

¡Diviértete jugando UNO – y que la suerte esté contigo!

42003



CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963
RESPEITA AS NORMAS DE SEGURANÇA DA ASTM F963.

©2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc. © 2003 Mattel, Inc. Tous droits réservés. ® et TM désignent des marques de Mattel, Inc. aux É.-U. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Siliç 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08o842809. Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa. 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, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 54-49-41-00. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., 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. GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS. Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780. 42003-0824