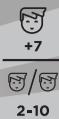


UNO®



REGLAS DE JUEGO

ELEMENTOS DEL JUEGO

108 cartas: 19 azules, 19 rojas, 19 verdes, 19 amarillas, 8 cartas *toma dos*, 8 cartas *reversa*, 8 cartas *salta*, 4 cartas comodín y 4 cartas *comodín toma cuatro*.

OBJETIVO

Quedarse sin cartas en la mano.

PREPARACIÓN

Cada jugador toma una carta del mazo, el que obtenga el número más alto comienza (las cartas con símbolo cuentan como cero en este caso).

Mezclar y repartir siete cartas a cada jugador. Las cartas restantes se colocan en el centro de la mesa para formar un mazo. Se da vuelta la primera y se la coloca al lado boca arriba para formar el pozo de descarte, si se trata de una carta de acción se deberá tener en cuenta su efecto (ver *CARTAS DE ACCIÓN*).



Cada jugador deberá levantar sus siete cartas y mantenerlas ocultas al resto de los jugadores.

¡A JUGAR!

En su turno el jugador puede realizar dos acciones:

- Jugar una carta de su mano que coincida con color, número o símbolo de la última carta del pozo de descarte y colocarla encima boca arriba. Por ejemplo: si dicha carta es un 7 rojo, puede jugar cualquier carta roja o un 7 de cualquier color. También puede jugar un comodín (ver *CARTAS DE ACCIÓN*).
- Tomar una carta del mazo y si es posible jugarla inmediatamente con el mismo criterio. Si no hubiera coincidencia de color, número o símbolo la conserva con el resto de las cartas de la mano y pasa el turno al jugador siguiente.

Un jugador puede decidir no jugar ninguna carta de las que tiene en su mano, pero deberá levantar una carta del mazo. Una vez levantada una carta, es la única que puede ser jugada.

CARTAS DE ACCIÓN

Toma dos: Cuando se coloca esta carta, el jugador siguiente deberá tomar dos cartas del mazo y perder su turno. Esta carta solo puede jugarse sobre cartas que coincidan en color o sobre otras cartas *toma dos*.



En el caso de que la primera carta que se da vuelta al comenzar el juego sea de este tipo, el primer jugador deberá tomar dos cartas del mazo y perder el turno.

Reversa: Cambia el sentido de la ronda. Si la ronda avanzaba hacia la izquierda, será el turno del jugador de la derecha y viceversa. Esta carta solo se puede jugar sobre cartas que coincidan en color o sobre otras cartas *reversa*.



En el caso de que la primera carta que se da vuelta al comenzar el juego sea de este tipo, el primer jugador será el que repartió y el juego continúa hacia la derecha.

Salta: El jugador siguiente no realizará ninguna jugada y pierde el turno. Esta carta solo se puede jugar sobre cartas que coincidan en color o sobre otras cartas *salta*.



En el caso de que la primera carta que se da vuelta al comenzar el juego sea de este tipo, el jugador que está a la izquierda del que repartió pierde el turno y empieza la partida el jugador siguiente hacia la izquierda.

Comodín: Quien juegue un comodín deberá decir en voz alta si cambia el color con el que se seguirá jugando o si se continúa con el mismo. Por ejemplo: si se juega sobre un 7 azul, el jugador puede decir "¡cambio a rojo!" o "¡sigue azul!" dependiendo de como quiera desarrollar su estrategia.



Los comodines pueden colocarse sobre cualquier carta incluso si en la mano se tienen otras cartas posibles de ser jugadas.

En el caso de que la primera carta que se da vuelta al comenzar el juego sea de este tipo, el jugador que está a la izquierda del que repartió elige color y luego juega.



Comodín toma cuatro: Quien juega esta carta decide con qué color va a continuar la ronda y además obliga al siguiente jugador a tomar cuatro cartas del mazo y perder su turno. ¡Pero ojo!, solo puede utilizarse si el jugador no tiene en su mano ninguna carta que coincida en color con la del pozo de descarte. En cambio sí puede jugarla si cuenta con una carta del mismo número y diferente color u otra carta de acción. De todas formas, el jugador que tiene un *comodín toma cuatro* puede arriesgarse y jugarlo, pero si es descubierto, será penalizado (ver *PENALIDADES*).

En el caso de que la primera carta que se da vuelta al comenzar el juego sea de este tipo, se devuelve al mazo, se mezcla y se toma otra.

Atención: El efecto de las cartas *toma dos* y *comodín toma cuatro* no es acumulativo.*

UNO

¡Importante! Cuando a un jugador le quede una sola carta deberá decir “¡UNO!” en voz alta. Si juega su anteúltima carta y no lo dice será penalizado (ver *PENALIDADES*).

Si el mazo se termina y ningún jugador ganó aún, se deja la última carta, se mezcla el pozo de descarte, se da vuelta y el juego continúa.

PENALIDADES

Un jugador deberá tomar del mazo dos cartas en los siguientes casos:

- Si a un jugador se le olvida decir “UNO” cuando tiene una única carta en la mano y es descubierto.
- Si un jugador se entromete en la jugada de otro y le aconseja qué carta tirar.

- Si un jugador coloca en el pozo de descarte una carta equivocada o juega fuera de su turno. En estos casos retira su carta, toma dos del mazo y pierde el turno.

Cuando alguien juega un comodín toma cuatro, el jugador siguiente puede desafiarlo a mostrarle sus cartas. Si demuestra haber jugado correctamente, el desafiante deberá tomar dos cartas además de las cuatro que le corresponde robar. Pero si la jugada fue ilegal y tenía en su mano una carta del mismo color, deberá robar cuatro cartas del mazo. Este desafío solo lo puede hacer el jugador al que le corresponde tomar las cuatro cartas después de haberse jugado el *comodín toma cuatro*.

Aclaración: Si a un jugador se le olvida decir “UNO” antes de que su penúltima carta toque el pozo de descarte y lo dice en otro turno antes de que otro jugador lo sorprenda, no está sujeto a penalidad.

FINAL DEL JUEGO

Existen dos opciones para dar por terminada una partida de UNO.

- **Partida rápida:** El primer jugador que se quede sin cartas en la mano será el ganador.

- **Partida por puntos:** Una vez finalizada la mano, cada jugador sumará los puntos de las cartas que le quedaron en mano y la suma total de todos los jugadores será anotada a favor del ganador. Se vuelve a repartir y empieza una nueva ronda hasta que un jugador logre sumar 500 puntos y se convierta en el ganador final.

Nota: Si la última carta fue un *toma dos* o un *comodín toma cuatro* el siguiente jugador deberá tomar las cartas correspondientes ya que sumarán puntos al ganador.

TABLA DE PUNTAJES

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

*si bien en ediciones anteriores esta regla era diferente, desde el año 2020 Mattel establece que una vez jugada una carta *toma dos*, o un *comodín toma cuatro* el jugador siguiente pierde el turno y toma la cantidad de cartas correspondiente.

