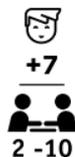


UNO®



REGLAS DE JUEGO

CONTIENE: 108 cartas.

19 cartas azules 0 a 9, 19 cartas rojas 0 a 9, 19 cartas verdes 0 a 9, 19 cartas amarillas 0 a 9, 8 cartas Toma dos, 8 cartas Reversa, 8 cartas Salta, 4 cartas Comodín, 4 cartas Comodín toma cuatro.

OBJETIVO DEL JUEGO: QUEDARSE SIN CARTAS EN LA MANO.

PREPARACIÓN

Para empezar cada jugador toma una carta del mazo y el que obtenga el número más alto será el primero en jugar. Las cartas de acción cuentan como cero en este caso.

Mezclar las cartas y repartir siete a cada jugador. Las cartas sobrantes se colocan en el centro de la mesa formando un mazo. Se da vuelta la primera y se la coloca al lado boca arriba formando un 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!

El jugador sentado a la izquierda de quien repartió comienza el juego y la ronda avanza por turnos.

En su turno el jugador puede realizar dos acciones:

- **Jugar** una carta de su mano que **coincida** con el **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, el jugador puede jugar una carta roja o un 7 de cualquier color. También puede descartar un comodín (*ver Cartas de Acción*).

- **Tomar** una carta del mazo y si es posible jugarla inmediatamente con el mismo criterio. Si ésta tampoco tuviera coincidencias de color, número o símbolo la conservará con el resto de las cartas en mano y pasa el turno al jugador siguiente.

Un jugador puede decidir no jugar ninguna carta de las que tiene en su mano (aunque tenga cartas coincidentes) pero deberá levantar una carta del mazo. Siempre que se tome una carta del mazo, es la única que puede ser jugada, no se puede jugar otra que estaba en la mano previamente.

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 sólo 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 cómo 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 es acumulativo cuando se juegan de manera consecutiva.

Ejemplo 1: Si un jugador colocó un Comodín toma cuatro, y luego se juega otro encima, el jugador siguiente deberá tomar ocho cartas si no tuviera otra igual.

Ejemplo 2: Si un jugador colocó una carta Toma dos y otro jugó un Comodín toma cuatro encima, el siguiente jugador deberá tomar seis cartas si no tuviera otro Comodín Toma Cuatro para jugar y seguir acumulando.

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 este caso deberá retirar su carta, más dos de penalidad y pierde el turno.

:: Cuando un jugador tira un Comodín toma cuatro, el jugador siguiente puede desafiarlo a mostrarle sus cartas. Si demuestra haber jugado correctamente, el desafiante deberá tomar 2 cartas además de las 4 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 toque tomar las 4 cartas luego de haberse jugado el Comodín toma cuatro.

Nota: Si a un jugador se le olvida decir “UNO” antes de que su penúltima carta toque el pozo de descarte y se acuerda de decirlo 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

