

# UNO FLIP!

+7  
2-10

## REGLAS DE JUEGO

### CONTIENE 112 cartas:

LADO CLARO (blanco): 18 azules (1 a 9), 18 verdes (1 a 9), 18 rojas (1 a 9), 18 amarillas (1 a 9); 8 cartas "TOMA UNA", 8 "REVERSA", 8 "SALTA", 8 "FLIP", 4 "COMODÍN MULTICOLOR" y 4 "COMODÍN TOMA DOS".

LADO OSCURO (negro): 18 fucsias (1 a 9), 18 turquesa (1 a 9), 18 naranja (1 a 9), 18 violeta (1 a 9); 8 cartas "TOMA CINCO", 8 "REVERSA", 8 "SALTA A TODOS", 8 "FLIP", 4 "COMODÍN MULTICOLOR" y 4 "COMODÍN TOMA UN COLOR".

### OBJETIVO

Quedarse sin cartas en la mano.

### UNO FLIP RESUMIDO

UNO FLIP se juega con las mismas reglas que UNO, con la diferencia de que las cartas tienen dos lados que rotan cada vez que un jugador tira una carta "FLIP". La partida comienza con el lado claro; pero esta acción llevará a rotar hacia el lado oscuro, cuyas cartas tienen efectos más severos. Cuando un jugador tire nuevamente una carta "FLIP" el juego volverá a cambiar al lado claro, y así hasta que alguien se quede sin cartas y gane la ronda.

### PREPARACIÓN

Armar el mazo disponiendo las cartas con el lado oscuro hacia arriba y colocarlo en el centro de la mesa. A continuación, cada jugador toma una carta. El jugador que obtiene el número más alto comienza repartiendo (las cartas con símbolo cuentan como cero).

Mezclar las cartas y repartir siete a cada jugador. Las cartas sobrantes se ubican en el centro de la mesa con el lado oscuro hacia arriba, formando el mazo. Luego, se da vuelta la primera carta y se la coloca junto al mazo para formar la pila de descarte.



Cada jugador verá el lado claro de sus cartas y lo mantendrá oculto al resto de los jugadores.

### ¡A JUGAR!

Comienza el jugador que se encuentra a la izquierda de quien repartió.

En su turno cada jugador deberá jugar una carta **que coincida con la carta superior de la pila de descarte, ya sea por número, color o símbolo**. Por ejemplo: si en la pila de descarte hay un 7 azul, el jugador puede tirar una carta azul, un 7 de cualquier color o un comodín (ver *CARTAS DE ACCIÓN*).

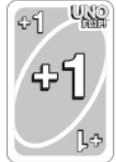
En el caso de que no tenga en su mano ninguna que coincida deberá tomar una carta del mazo. Si ésta coincide, podrá jugarla inmediatamente; si no, deberá conservarla en su mano con el resto de las cartas.

Si un jugador decide no jugar una carta (aunque tenga una o más coincidentes), deberá levantar una carta del mazo, y ésta será la única que puede jugar en ese turno.

**Atención:** Al levantar cartas del mazo, es importante asegurarse de que siempre estén del lado correspondiente. Por ejemplo, si se está jugando con el lado claro, el mazo debe estar boca abajo (con el lado oscuro hacia arriba) y viceversa.

### CARTAS DE ACCIÓN • LADO CLARO

**Toma una:** Cuando se tira esta carta, el jugador siguiente deberá tomar una carta del mazo y pierde su turno. Esta carta sólo se puede tirar sobre una del mismo color o sobre otra "TOMA UNA".



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 una carta del mazo y pierde su turno.

**Reversa:** Cambia el sentido de la ronda. Si la ronda avanza hacia la izquierda, será el turno del jugador de la derecha y viceversa. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra "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 la ronda continúa hacia la derecha.

**Salta:** Cuando se tira esta carta, el jugador siguiente no podrá realizar ninguna jugada y pierde el turno. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra "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 Multicolor:** 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. 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 dos\*:** Quien juega esta carta decide con qué color va a continuar la ronda y además obliga al siguiente jugador a tomar dos cartas del mazo y perder su turno.



**Carta Flip:** Cuando se juega esta carta, todo cambia del lado claro al lado oscuro. Después de tirar la carta "FLIP", se rota la pila de descarte (la carta recién jugada quedará abajo) de manera que quede el lado oscuro hacia arriba. Luego se rota el mazo y finalmente cada jugador da vuelta las cartas de su mano.



La partida continuará jugándose con el lado oscuro hasta que alguien tire una carta "FLIP" y se cambie nuevamente de lado. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra "FLIP".

En el caso de que la primera carta que se da vuelta al comenzar el juego sea un "COMODÍN TOMA DOS" o una carta "FLIP", se devuelve al mazo, se mezcla y se toma otra.

## CARTAS DE ACCIÓN • LADO OSCURO

**Toma cinco:** Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma cinco cartas del mazo y pierde su turno. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra "TOMA CINCO".



**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 sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra "REVERSA".



**Salta a todos:** Cuando un jugador tira esta carta, todos los demás jugadores pierden su turno y vuelve a jugar el mismo jugador que tiró la carta. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra "SALTA A TODOS".



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



**Comodín Toma un color\*:** El jugador que tira esta carta elige un color y obliga al siguiente a tomar del mazo las cartas que sean necesarias hasta obtener una de ese color. Cuando esto sucede, el jugador debe mostrarla a los demás y pierde su turno. La ronda continúa con el color elegido.



\* Las cartas "COMODÍN TOMA DOS" y "COMODÍN TOMA UN COLOR" sólo pueden utilizarse si el jugador no tiene en su mano ninguna carta que coincida en color con la de la pila de descarte. En cambio sí puede jugarla si cuenta con una del mismo número y diferente color u otra carta de acción. De todas formas, el jugador que tiene el comodín puede arriesgarse y jugarlo, pero si es descubierto será penalizado (ver *PENALIDADES*).

**Carta Flip:** Cuando se juegue esta carta, todo cambia del lado oscuro al lado claro. Después de tirar la carta "FLIP", se rota la pila de descarte (la carta recién jugada quedará abajo) de manera que quede el lado claro hacia arriba. Luego se rota el mazo y finalmente cada jugador da vuelta las cartas de su mano.



La partida continuará jugándose con el lado claro hasta que alguien tire una carta "FLIP" y se cambie nuevamente de lado. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra "FLIP".

**Atención:** Después de dar vuelta la pila de descarte, si la carta que queda visible en la parte superior es una carta de acción, su efecto no se vuelve a activar. El siguiente jugador sólo debe coincidir con el color o el tipo para seguir jugando. En caso de que sea un comodín, el jugador que tiró la carta "FLIP" elige con qué color continuar.

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

## UNO

**¡IMPORTANTE!** Ya sea que se esté jugando con el lado claro o el oscuro, cuando a un jugador le queda una sola carta deberá decir "¡UNO!" en voz alta. Si no lo dice antes de que su penúltima carta toque la pila de descarte será penalizado (ver *PENALIDADES*).

## PENALIDADES

Los jugadores deben levantar cartas del mazo como penalidad en los siguientes casos:

- Si un jugador al que le queda una única carta en la mano se olvida de decir "UNO", en el caso de que sea descubierto **deberá tomar dos cartas del mazo**. Si se ha olvidado de decirlo en su turno pero se acuerda antes de que lo sorprenda otro jugador, no está sujeto a penalidad.

- Cuando un jugador tira un "COMODÍN TOMA DOS" o un "COMODÍN TOMA UN COLOR", el jugador siguiente (para evitar ser afectado por la carta) puede sospechar que la carta fue jugada ilegalmente, desafiándolo a mostrar su mano:

- Si se demuestra que la jugada fue ilegal porque tenía una o más cartas del color correspondiente, el efecto del comodín se vuelve sobre quien lo tiró. Así, el jugador penalizado deberá levantar del mazo según lo indique la carta.
- En cambio, si se demuestra que la carta fue jugada correctamente, además de ejecutar el efecto del comodín el desafiante deberá levantar dos cartas adicionales a modo de penalización.

## FINAL DEL JUEGO

Hay dos opciones para dar por terminada una partida de UNO Flip.

- **Partida rápida:** El primer jugador que se quede sin cartas en la mano será el ganador.
- **Partida por puntos:** Una vez finalizada la mano, el jugador que se haya quedado sin cartas sumará el total de puntos según las cartas que hayan quedado en mano de los demás jugadores. 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 jugada fue una carta de acción, debe ejecutarse el efecto antes de sumar los puntos.

## TABLA DE PUNTAJES

Los puntos se suman según el lado (claro u oscuro) en el que haya terminado la mano:

TODAS LAS CARTAS CON NÚMERO	VALOR DEL NÚMERO
TOMA UNA	10 PUNTOS
TOMA CINCO	20 PUNTOS
REVERSA	20 PUNTOS
SALTA	20 PUNTOS
FLIP	20 PUNTOS
SALTA A TODOS	30 PUNTOS
COMODÍN MULTICOLOR	40 PUNTOS
COMODÍN TOMA DOS	50 PUNTOS
COMODÍN TOMA UN COLOR	60 PUNTOS

