

UNO Juego de cartas

CONTENIDO:

108 cartas distribuidas de la siguiente manera:

- 19 cartas azules – Del 0 al 9
- 19 cartas verdes – Del 0 al 9
- 19 cartas rojas – Del 0 al 9
- 19 cartas amarillas – Del 0 al 9
- 8 cartas especiales ROBA DOS – 2 de cada color
- 8 cartas especiales CAMBIO DE SENTIDO – 2 de cada color
- 8 cartas especiales PIERDE EL TURNO – 2 de cada color
- 4 cartas especiales COMODIN
- 4 cartas especiales COMODIN ROBA CUATRO

OBJETIVO DE JUEGO:

Ser el primer jugador en anotar 500 puntos. La manera de anotar puntos consiste en quedarse sin cartas antes que el resto de jugadores. El ganador contabiliza puntos a su favor por las cartas que les quedan en la mano a los demás jugadores al finalizar la partida.

MECÁNICA DE JUEGO:

Antes de empezar la partida, cada jugador toma una carta. Repatirá el jugador que saque la carta más alta. Las cartas especiales no cuentan en este caso.

Se mezcla la baraja y se reparten 7 cartas a cada jugador.

Las cartas sobrantes se colocan en el centro de la mesa formando el montón. Se da la vuelta a la carta superior del montón, colocándola boca arriba al lado de mismo, esta será la pila de descarte. Si dicha carta es una carta especial, se debe tener en cuenta su efecto (detallado en la sección “Cartas especiales”).

Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la derecha del que ha repartido, jugando una carta de su mano que coincida en número, color o símbolo, con la carta que se giró para formar la pila de descarte. Por ejemplo, si dicha carta es un *7 rojo*, el jugador debe jugar una *carta roja o un 7 de cualquier color*. También puede descartarse de un COMODÍN (ver la sección “Cartas especiales”).

Si en algún momento de la partida, un jugador no puede jugar ninguna de las cartas de su mano por no coincidir con la última de la pila de descarte, *está obligado* a robar una carta del montón, pudiéndola jugar inmediatamente. Si esta carta tampoco coincide en número, color o símbolo con la última de la pila de descarte, se quedará con la carta y el turno pasará al siguiente jugador.

Un jugador en su turno podrá decidir *no* jugar una de las cartas de su mano, aunque esta coincida en número, color o símbolo con la última de la pila de descarte. En este caso, *debe* robar una carta del montón, pudiéndola jugar inmediatamente. Después de robar, sólo puede jugar la carta que ha robado, le está prohibido descartarse de unas de las cartas que ya tenía en la mano.

CARTAS ESPECIALES:

A continuación detallamos las reglas de juego de las cartas especiales y su efecto sobre el desarrollo de la partida.



Roba Dos – Cuando un jugador tira la carta “Roba Dos”, el jugador siguiente *deberá robar* dos cartas del montón y perderá su turno. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color sobre otras cartas “Roba Dos”. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta “Roba Dos”, el primer jugador *deberá robar* dos cartas del montón y perderá su turno igualmente.



Cambio De Sentido - Esta carta cambia la dirección del juego, es decir, si era hacia la derecha, pasa a ser hacia la izquierda, y viceversa. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Cambio De Sentido". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Cambio De Sentido", el primer jugador será el que ha repartido, y el juego continuará hacia su izquierda, en vez de hacia la derecha.



Pierde El Turno – Cuando un jugador tira esta carta, el jugador siguiente pierde su turno. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Pierde El Turno". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Pierde El Turno", el jugador situado a la derecha del que ha repartido pierde su turno, por lo que empieza la partida el jugador siguiente, en dirección derecha.



Comodín – El jugador que juega un comodín, decide si quiere cambiar el *color* en juego o continuar con el mismo color. Los comodines pueden jugarse sobre cualquier carta, y se pueden jugar incluso si el jugador posee otras cartas jugables en la mano. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea un comodín, el jugador situado a la derecha de que repartió elige con qué color debe empezar la partida y luego juega.



Comodín Roba Cuatro – Esta es la mejor carta que un jugador puede tener, ya que el jugador que la juega no sólo decide si quiere cambiar el *color en juego* o continuar con el mismo color, sino que además, obliga al siguiente jugador a *robar cuatro cartas* del montón y a *perder su turno*. Desgraciadamente, existe una restricción en la utilización de esta carta: sólo puede utilizarse en el caso de que el jugador no posea ninguna carta en su mano que coincida en *color* con la última de la pila de descarte. En cambio, si puede jugarla aunque disponga de cartas con el mismo número pero de diferente color que la carta en juego o aunque tenga en la mano otra carta especial. El jugador que posea un "Comodín Roba Cuatro" en la mano puede decidir tirarse un farol y jugarlo "Ilegalmente", pero si los otros jugadores le "pillan", será penalizado (ver sección "PENALIZACIONES"). En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio de juego sea un "Comodín Roba Cuatro", se devolverá al montón y se cogerá otra.

FIN DE LA PARTIDA:

Cuando un jugador juega su penúltima carta, deberá decir en voz alta "**¡UNO!**", para avisar al resto de jugadores de que puede ganar en el próximo turno. Si no lo hace, tendrá que robar 2 cartas del montón, pero sólo si los demás jugadores le pillan (ver sección "PENALIZACIONES").

La partida termina cuando un jugador se queda sin cartas. Entonces se suman los puntos (ver sección "PUNTUACIÓN") y se empieza una nueva partida.

Si la última carta que se juega es una carta especial "Roba Dos" o "Comodín Roba Cuatro", el siguiente jugador *está obligado* a robar dos o cuatro cartas respectivamente, que se contarán al contabilizar su puntuación.

En el caso de que se terminen todas las cartas del montón y ningún jugador haya ganado, se barajarán todas las cartas de la pila de descarte menos la última y se colocarán como montón para continuar la partida.

PUNTUACIÓN:

Cuando un jugador se queda sin cartas en la mano, ganando la partida, el resto de jugadores suma el valor de las cartas que les quedan en la mano, y el ganador anota a su favor la suma total. El valor de las

cartas es el siguiente:

Cartas del 0 al 9	Su valor numérico
Carta "Roba Dos"	20 puntos
Carta "Cambio De Sentido"	20 puntos
Carta "Pierde El Turno"	20 puntos
Carta "Comodín"	50 puntos
Carta "Comodín Roba Cuatro"	50 puntos

GANADOR DEL JUEGO:

El primer jugador que, tras una serie de partidas, llegue a 500 puntos, será el GANADOR DEL JUEGO. Variante: Los puntos se pueden contabilizar también de una manera distinta. Cada jugador apuntará los puntos que le quedaron en la mano al finalizar la partida, y el primer jugador que llegue o sobrepase 500 puntos será considerado el perdedor, resultando ganador el jugador que menos puntos tenga anotados.

PENALIZACIONES:

Cuando un jugador juega su penúltima carta, debe decir en voz alta "¡UNO!". Debe decirlo antes de que su penúltima carta toque la pila de descarte, sino los demás jugadores le pueden "pillar". Si se ha *olvidado* pero se da cuenta antes que el resto de jugadores y dice "¡UNO!", estará salvado, por lo que no deberá robar ninguna carta de penalización. No se puede "pillar" a un jugador por olvidarse de decir "¡UNO!" antes de que coloque su penúltima carta en la pila de descarte. Tampoco se le puede "pillar" cuando ya ha empezado el turno del siguiente jugador. Por "empezar el turno" se entiende que el jugador ha robado una carta del montón o que ha cogido una carta de su mano para jugarla.

Si un jugador hace una sugerencia a otro respecto a la carta que debería jugar, *estará obligado* a robar 2 cartas de penalización.

Si un jugador una carta incorrectamente y alguno de los otros jugadores le pilla, *deberá volver* a coger esa carta y robar 2 cartas del montón. Pierde el turno, por lo que sigue el siguiente jugador.

Cuando un jugador juega una carta "Comodín Roba Cuatro", el jugador siguiente (a quién le toca robar cuatro) puede "desafiarle" a que muestre sus cartas, para comprobar que la jugada es correcta. El que jugó el "Comodín Roba Cuatro" *está obligado* a mostrarlas al que le ha desafiado. Si la jugada fue "ilegal" (es decir, jugó un "Comodín Roba Cuatro" teniendo en la mano una carta que coincidía en *color* con la de la pila de descarte), el intructor *deberá robar* cuatro cartas. Si la jugada fue correcta, el jugador que le ha desafiado *deberá robar* 2 cartas de penalización, *además de* las 4 que ya debía robar, por lo tanto robará 6 en total. *Sólo* puede presentar el "desafío" el jugador que tiene que robar las cuatro cartas.

REGLAS PARA DOS JUGADORES, JUEGO POR PAREJAS Y GRUPOS:

UNO A DOS (UNO para dos jugadores)

Se juega según las siguientes reglas especiales:

1. Al jugar una carta "Cambio De Sentido", funcionará como una carta "Pierde El Turno", por lo que el jugador que la tiró vuelve a jugar.
2. Cuando se juega una carta "Pierde El Turno", el que la tiró también vuelve a jugar.
3. Cuando se juega una carta "Roba Dos" o un "Comodín Roba Cuatro", después de que el jugador correspondiente robe las cartas obligadas en cada caso, le tocará el turno al primer jugador. Por lo demás, se juega según las reglas de juego normales del UNO.

JUEGO POR PAREJAS

Los integrantes de la pareja se sientan uno enfrente del otro. En el momento en que uno sólo de ellos termine sus cartas, se acaba la partida. Se contabilizan los puntos de las cartas que quedan en las manos de la pareja contraria y se anotan en favor de la pareja ganadora.

VARIACIÓN

Para 4 jugadores: consiste en jugar cuatro partidas con cada uno de los otros tres jugadores como pareja (12 partidas en total). Cada jugador lleva la cuenta de los puntos que ha conseguido con cada pareja. Se juegan varias rondas, ganando el jugador que termina con el mayor número de puntos.

Para 8 jugadores: se pueden jugar dos partidas separadas, cada una en una mesa distinta. Los

jugadores hacen pareja con cada uno de los demás durante cuatro partidas (28 partidas en total). La puntuación se cuenta igual que en el ejemplo anterior.

PARTIDAS POR ELIMINACIÓN:

Esta opción consiste en anotar el total de puntos que cada jugador se queda en la mano al finalizar cada partida. En el momento en que un jugador llegue a una cifra acordada de antemano, por ejemplo 500 puntos, queda eliminado. Cuando sólo queden dos jugadores, jugarán mano a mano, hasta que uno de los dos llegue o sobrepase la cifra acordada, en este caso 500 puntos, y por lo tanto pierda. El ganador de esta partida final será considerado el ganador del juego (para la partida final, ver las reglas especiales del UNO A DOS).

¡Divertíos jugando al UNO y que gane el mejor, o el que tenga mejor suerte!