REGLAS OFICIALES

# UNO ALL WILD REGLAS PDF

UNOALLWILDRULES.COM

UNOALLWILDRULES.COM

# CONTENIDO

112 cartas

# OBJETIVO

Sé el primero en deshacerse de todas las cartas.

# UNO ALL WILD™ RESUMIDO

Cada carta es un comodín, por lo que no necesitas igualar el número o color como en el juego de UNO® habitual – sólo debes tirar una carta. Quizás pienses que este juego es muy sencillo. No tan rápido. Las cartas de acción especial realmente pueden cambiar el juego, así que ¡presta atención! Como siempre, cuando te quede la última carta, debes gritar “UNO”.

# PREPARACIÓN

1. Cada carta es un comodín, por lo que no necesitas igualar el número o color como en el juego de UNO® habitual – sólo debes tirar una carta.
2. Quizás pienses que este juego es muy sencillo. No tan rápido.
3. Las cartas de acción especial realmente pueden cambiar el juego, así que ¡presta atención!
4. Como siempre, cuando te quede la última carta, debes gritar “UNO”.

# ¡VAMOS A LO SALVAJE!

En tu turno, debes intentar deshacerte de tus cartas jugando UNA CARTA en la pila de Descarte.

1. Juega una carta.
2. Si es un Comodín de Acción, realiza la acción (ver Comodines de Acción más abajo).

¡Eso es!
Bastante simple, ¿no? Pero son los Comodines de Acción los que realmente animan el juego, así que descubramos cuáles son:

Carta comodín – Es la carta más abundante del mazo, así que la jugarás con frecuencia. Al jugarla, incluso puedes elegir y decir un color si quieres. No cambiará nada, pero al menos ahora tienes una carta menos, ¿verdad?

Carta comodín “Cambio de sentido” – cambia la dirección del juego. Si la partida se jugaba en el sentido de las agujas del reloj, ahora continuará en sentido contrario (y viceversa).

Carta comodín “Salta” – el siguiente jugador pierde su turno.

Carta comodín “Salta a dos” – los dos siguientes jugadores pierden sus turnos.

UNOALLWILDRULES.COM

Carta comodín “Toma dos” – el siguiente jugador debe robar 2 cartas del mazo de ROBO y pierde su turno.

Carta comodín “Toma cuatro” – el siguiente jugador debe robar 4 cartas del mazo de ROBO y pierde su turno.

Carta comodín “Tú toma dos” – el jugador que lanza esta carta elige a otro jugador, quien debe robar 2 cartas (sin perder su turno).

Carta comodín “Intercambio obligatorio” – el jugador que juega esta carta DEBE elegir a otro jugador e intercambiar toda su mano con él (si como resultado alguno de los jugadores se queda con una sola carta, ¡debe recordar gritar “UNO”!).

## ALGO MÁS...

Digamos que el siguiente jugador está a punto de salir y no tienes cómo detenerlo. En esta situación, en lugar de jugar una carta de tu mano, puedes arriesgarte y elegir tomar una carta.
¡Podrías tener suerte! Si lo haces, debes jugar la carta que acabas de tomar o terminar tu turno sin jugar una carta.

## ¡GRITA UNO!

Cuando un jugador tiene solo una carta en la mano, debe gritar “UNO” para avisar a los demás que está a punto de ganar.
Si alguien lo sorprende y grita “UNO” antes (y antes de que el siguiente jugador empiece su turno), el jugador con una carta debe tomar 2 cartas.

## CÓMO GANAR

El jugador gana cuando juega su última carta. ¡Es hora de barajar y volver a empezar!

## SUMA DE PUNTOS (MÉTODO OPCIONAL PARA VER QUIÉN VA GANANDO)

Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos según las cartas que quedaron en manos de sus oponentes.
Las cartas tienen el siguiente valor:
Cualquier comodín ..... 20 puntos
– Comodín
Cualquier comodín de acción ..... 50 puntos
– (literalmente cualquier otra cosa)
Puedes llevar un registro acumulado de los puntos de cada jugador en cada mano. Gana el primero en llegar a 500 puntos.