



REGLAS DE JUEGO

Objetivo del juego:

El objetivo de **+UNO** es deshacerse de todas las cartas de la mano, diciendo la palabra "UNO" cuando queda la última carta en la mano.

Preparación del juego:

Se mezclan las cartas y cada jugador recibe siete. Las cartas restantes se ponen encubiertas en el centro y forman el mazo. La primera carta se desvela y se pone al lado. Este mazo es el mazo de descarte. Un jugador se sortea y empieza la ronda.

Durante el juego:

El primer jugador pone una carta de su mano en el mazo de descarte. Aquí vale: Una carta sólo se puede superponer en una carta del mismo color o del mismo número. Las cartas negras son cartas de acción especiales con reglas particulares (ver cartas de acción). Si un jugador no puede poner la carta oportuna, tiene que tomar una carta de pena del mazo. Puede jugar esta carta ahora mismo, si la vale bien. Si no, es el turno del siguiente jugador. Quién pone la penúltima carta, debe decir "UNO" y señala que tiene sólo una última carta en la mano. Si un jugador lo olvida y el otro lo nota a tiempo (antes de que el siguiente jugador haya tomado o ha depuesto una carta) tiene que tomar dos cartas de pena. El ganador de la ronda es él que depone la última carta.

Cartas de Acción:

En el juego hay cartas de acción negras con diferentes funciones, que se explican a continuación:



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 cambio de dirección el 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.

Penalizaciones:

Si un jugador no respeta las reglas, debe tomar una o más cartas de pena. Las reglas son las siguientes:

UNO: Si un jugador olvida cantar "UNO" después de su penúltima carta y el siguiente jugador aún no ha jugado su carta, debe tomar una carta de pena.

Propuestas: Quien hace propuestas a sus jugadores, debe tomar dos cartas de pena.

Puesto incorrecto: Quién pone una carta, a pesar de que no está o una carta incorrecta, debe reanudarla y además, recibe una carta de pena.