

# UNO®

## Juego de dados

©2019 Mattel. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miquel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 o 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 - Oficinas 109 y 111, Vicente López - Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com. Tel: 902203010. <http://www.service.mattel.com/es>. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 B, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196, Tel. Numero Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com.

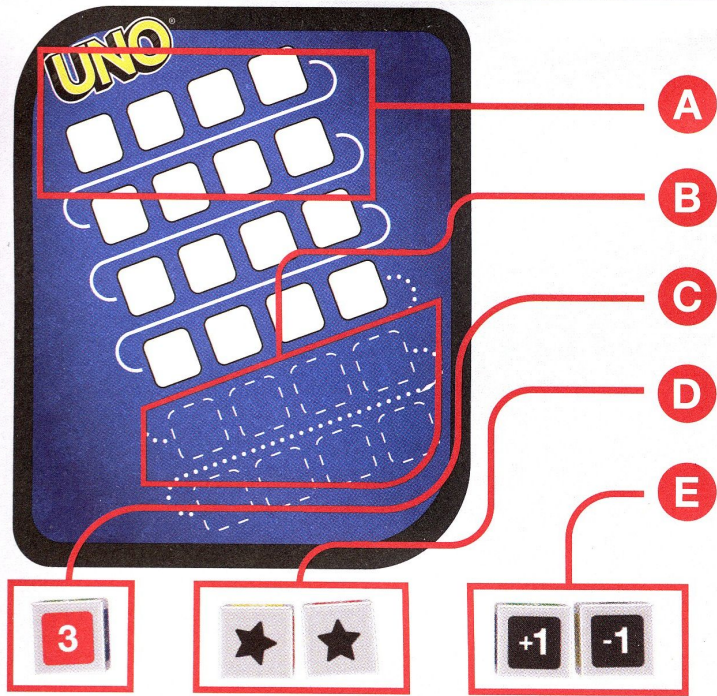


FIGURA 1



FIGURA 2



FIGURA 3



FIGURA 4



FIGURA 5



FIGURA 6



FIGURA 7



FIGURA 8

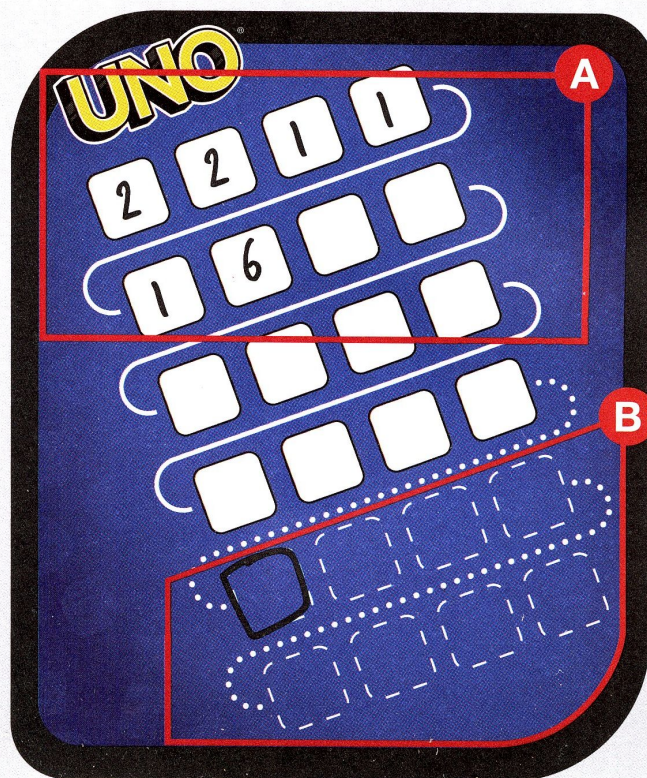


FIGURA 9

## CONTENIDO

6 dados, 4 tableros de juego (rojo, amarillo, azul, verde),  
4 marcadores de borrado en seco

TAPA LOS MARCADORES DESPUÉS DE USARLOS

## OBJETIVO

Sé el primer jugador en llenar todos los espacios en tu tablero de juego.

**Contenido del juego de mesa. (ver la Figura 1)**

- A** Espacios en blanco
- B** Espacio adicional

**¿Qué hay en el dado? (ver la Figura 1)**

- C** Números y colores
- D** Símbolos comodines “★”
- E** Castigos +1 y -1

## JUEGO DE DADOS UNO® EN POCAS PALABRAS:

Tira el dado e intenta crear una “cadena de dados” poniendo tu dado en una secuencia basada en números o colores. El último número escrito en tu tablero de juego determina dónde comienza tu cadena de dados. Puedes volver a lanzar cualquiera de tus dados una vez por turno.

## PREPARACIÓN

1. Formen un círculo, tomen un tablero de juego y un marcador: el jugador más joven va primero y el juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj.
2. Cada jugador toma un dado y lo lanza hasta que salga un número. Luego, escriben ese número en el primer espacio de su tablero de juego. (ver la Figura 2)

## ¡A JUGAR!

Cuando sea tu turno, el orden de las acciones que debes realizar es el siguiente:

1. **LANZAR 6 DADOS**
2. **ARMA UNA CADENA DESDE EL ÚLTIMO NÚMERO ESCRITO EN TU TABLERO DE JUEGO**
3. **VUELVE A LANZAR CUALQUIER NÚMERO DE DADOS QUE NO HAYAS USADO (UNO POR TURNO)**
4. ~~ANOTA LA CADENA~~
5. **ASIGNA LOS CASTIGOS**
6. **NOMBRA EL COLOR Y EL NÚMERO DEL ÚLTIMO DADO**

### 1. LANZAR 6 DADOS

Por ejemplo, digamos que lanzaste un 2 amarillo, un 6 rojo, un 1 amarillo, un 1 rojo, un 5 azul y un 3 verde. (ver la Figura 3)

Ahora, mira tu tablero de juego y encuentra el último número que escribiste. Escribimos un “2” en el ejemplo de la Figura 2, por lo que nuestra cadena de dados también tendrá que comenzar con un “2”.

Puedes unir el dado con el 2 amarillo al “2” de tu tablero de juego (una pareja de números), así que pon el dado en el área de juego para comenzar como el inicio de tu cadena de dados. (ver la Figura 4)

TIENES que hacer una pareja de números para comenzar tu cadena de dados, pero después de eso puedes hacer parejas según el número o el color.

### 2. ARMA UNA CADENA DESDE EL ÚLTIMO NÚMERO ESCRITO EN TU TABLERO DE JUEGO

Luego, el dado con el 1 amarillo se puede unir con el dado que tiene el 2 amarillo (una pareja de colores), así que se pone a la derecha del dado con el 2 amarillo. Ahora, une el dado con el 1 rojo al dado con el 1 amarillo (pareja de números) y, luego, une el dado con el 6 rojo al dado con el 1 rojo (pareja de colores). El 3 verde y el 5 azul no se pueden unir al 6 rojo ni en número ni en color, así que no puedes agregarlos a la cadena de números. (ver la Figura 5)

### 3. VUELVE A LANZAR CUALQUIER NÚMERO DE DADOS (UNO POR TURNO)

Ya que el 3 verde y el 5 azul no se pueden unir, puedes lanzarlos de nuevo. Tienes una oportunidad para volver a lanzar por turno. Puedes volver a lanzar un dado o todos.

Digamos que los vuelves a lanzar y sale 1 azul y 4 verde. (ver la Figura 6)

Hasta el final de tu turno, puedes volver a organizar tu cadena de dados de la forma que quieras, siempre y cuando el primer dado de tu cadena coincida con el último número en tu tablero de juego. Entonces, en nuestro ejemplo, el 4 verde no coincide en ningún lugar de la cadena, pero el 1 azul puede hacer una pareja de colores con el 1 amarillo y el 1 rojo. Si pones el 1 azul entre el 1 amarillo y el 1 rojo, puedes aumentar tu cadena en un dado. (ver la Figura 7)

## CÓMO USAR LOS SÍMBOLOS COMODINES

También hay símbolos comodines (★) en el dado. Cada dado con símbolo comodín cuenta como una mitad de un espacio comodín, así que debes tener DOS dados con símbolos comodines para usarlos como un espacio comodín en tu cadena de dados. Si solo obtienes un dado con símbolo comodín en tu primer lanzamiento, puedes separarlo e intentar obtener otro en tu segundo lanzamiento. Cuando tengas dos dados con símbolo comodín, puedes ponerlos en cualquier parte de tu cadena (incluido el comienzo) y, luego, continuar tu cadena después del espacio comodín con el dado que quieras. Cuando escribes tu cadena en tu tablero de juego al final de tu turno, pon **UNA** estrella en un cuadrado para representar los **DOS** símbolos comodines en tu cadena (*ver la Figura 8*).

### 4. ANOTA LA CADENA

Solo puedes volver a lanzar los dados una vez, así que ya se acabó tu turno. Rellena los espacios en tu tablero de juego con los números de tu cadena de dados (*ver Figura 9A*).

### 5. ASIGNA LOS CASTIGOS

También hay símbolos +1 y -1 en el dado, que se pueden usar como castigos contra tus oponentes. Si sacas uno (o más) de estos en tu primer lanzamiento, puedes (1) guardarlos y usarlos al final de tu turno o (2) volver a lanzarlos si te interesa más obtener dados para aumentar tu cadena que castigar a tus oponentes.

Un dado -1 obliga al oponente que elijas a borrar el último número en su tablero de juego (a menos que solo tengan un número).

Un dado +1 obliga al oponente que elijas a agregar un espacio adicional a su tablero de juego, lo cual significa que deben hacer más parejas para ganar. Por cada +1 que se juegue en contra de ellos, usan su marcador para delinear el próximo espacio adicional sin usar en su tablero de juego. (*ver la Figura 9B*)

### 6. NOMBRA EL COLOR Y EL NÚMERO DEL ÚLTIMO DADO

Después de haber llenado tu tablero de juego con los números de tu cadena de dados (incluidos los símbolos comodines) y asignado cualquier dado de castigo a tus oponentes, debes decir el número y el color del último dado de tu cadena. Cualquier jugador **QUE NO SEAS TÚ** y que tenga en su tablero de juego el número que dijiste como último número, puede agregar ese número a su tablero de juego. Además, el jugador que utilice un tablero de juego con el color que digas puede agregar ese número a su tablero de juego. Si tú estás usando el tablero con el color que dijiste, **NO PUEDES** escribir el número.

Por ejemplo, en la *Figura 9A*, el último número es un **6 rojo**, entonces, tendrías que decir "**6 rojo**". Cualquier **OTRO** jugador que tenga un "6" como último número en su tablero de juego puede anotar un "6" en el siguiente espacio disponible de su tablero de juego. Además, cualquier **OTRO** jugador que esté usando el tablero de juego rojo puede anotar un "6" en el siguiente espacio abierto en su tablero de juego.

**ADVERTENCIA: SI UN JUGADOR TIENE EL NÚMERO Y EL COLOR QUE DIJISTE, SOLO PUEDE LLENAR UN ESPACIO EN SU TABLERO DE JUEGO.**

Tienes que ser estratégico con el número que dejes al final de tu cadena de números, para que no ayudes a tus oponentes. Por ejemplo, no sería prudente colocar un comodín al final de tu cadena, ya que eso beneficiaría a todos los jugadores.

### GANAR

El **GANADOR** es el primer jugador que rellene todos los espacios en su tablero de juego, incluido cualquier espacio adicional que se haya agregado con algún castigo.

### ¿QUIEREN JUGAR DE NUEVO?

Solo deben limpiar los tableros de juego con un papel seco.

Este producto puede manchar o pegarse en algunas superficies.  
Protege el área de juego antes de usar el producto.

