

# UNO - Reglas oficiales del juego de cartas

## Objetivo del juego

El objetivo de UNO es deshacerse de todas las cartas que se “roban” inicialmente, diciendo la palabra “UNO” cuando queda la última carta en la mano. El primero que llega a 500 puntos gana. Se recibe puntos por todas las cartas que los otros jugadores todavía tienen en sus manos (véase puntos).

## La preparación del juego

Se baraja las cartas y cada jugador recibe siete cartas. 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 descartes. Un jugador se sortea y empieza la ronda.

## Decurso del juego

El primero jugador pone una carta de su mano al mazo de descartes. 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” (que significa “Eins”) 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. Los puntos se suman y se comienza una nueva ronda.

## Cartas de Acción

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



### CARTA TOMA DOS

Cuando se pone esta carta, el siguiente jugador debe tomar dos cartas y no puede deponer ninguna carta en esta ronda. Esta carta sólo puede superponer en una carta con el color apropiado u otras cartas “toma dos”. Si se revela al principio del juego, las mismas reglas aplican.



### CARTA DE RETORNO

Con esta carta se cambia la dirección. Si se ha jugado por la izquierda, ahora se juega por la derecha y por la inversa. La carta sólo se puede superponer en una carta con color correspondiente o en una otra carta de retorno. Cuando esta carta se toma en el principio del juego, el dador comienza y entonces el jugador a su derecha continúa.



### CARTA DE INTERMISIÓN

Después de poner esta carta, el siguiente jugador será “saltado”. La carta sólo se puede superponer en una carta con color correspondiente o en una otra carta de intermisión. Cuando esta carta se toma en el principio del juego, el jugador se “salta” a la izquierda del dador y el jugador a la izquierda de este jugador continúa el juego.



#### CARTA DE ELECCIÓN DE COLORES

Con esta carta el jugador decide qué color sigue en el juego. También el color presente puede ser seleccionado. Una carta de elección de colores también se puede poner cuando el jugador puede poner una carta diferente. Si se toma una carta de elección de colores en el principio del juego, el jugador a la izquierda del dador decide qué color va a seguir.



#### CARTA DE TOMAR CUATRO COLORES

Esta carta es la mejor. El jugador decide qué color sigue en el juego. Además, el siguiente jugador debe tomar cuatro cartas. No se puede deponer cualquier carta en esta ronda. Por desgracia, la carta sólo se puede poner si el jugador que la tiene, no tiene ninguna carta en la mano que corresponde con el color del montón. Si el jugador tiene una carta con el número o una carta de acción, sin embargo la carta de tomar cuatro colores se puede poner.

Un jugador que tiene una carta de tomar cuatro colores puede tirarse un farol y poner esa carta prohibida. Si el jugador se atrapa ciertas reglas aplican (ver cartas de pena). Si esta carta se toma en el principio del juego, se devuelve en el mazo y se toma otra carta.

## Penas

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

- UNO: Si un jugador olvida llamar "UNO" después de su penúltima carta y el siguiente jugador aún no ha jugado su carta, debe tomar una carta de pena.
- Propuestas: Quién 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.
- La +4 sólo se puede poner cuando el jugador no puede utilizar el color actual con excepción de otras cartas de acción. Si el jugador que tiene la +4 cree que la carta se ha jugado mal, puede desafiar al jugador anterior. Debe entonces justificar al mostrar sus cartas que en realidad no podía operar correctamente el color. Puede confirmarlo, el jugador desafiante ahora debe tomar seis cartas en lugar de cuatro. Sin embargo fue trasladado a tener la +4 ilegalmente, debe tomar las cuatro cartas a su mismo.

## Puntos

El jugador que ha puesto todas sus cartas primeramente, recibe los siguientes puntos por las cartas de sus jugadores que tienen todavía en la mano:

#### Todas las cartas de números

Carta toma dos

Carta de retorno

Carta de intermisión

Carta de elección de colores

Carta de tomar cuatro colores

#### Valor

20 puntos

20 puntos

20 puntos

50 puntos

50 puntos

Quién llega a 500 puntos al primero gana el juego.

Además de las reglas estándar de UNO, todavía hay muchas modificaciones y variantes. Una visión general se puede encontrar en el siguiente enlace: [Variantes del juego UNO](#)