

UNO 3UV

Juego de mesa

Objetivo general:

El objetivo del juego es quedarse sin cartas antes que los demás jugadores. Cada jugador recibe 7 cartas y el resto se coloca boca abajo formando el mazo de juego. Luego, se voltea una carta del mazo para iniciar la partida.

En cada turno, el jugador debe lanzar una carta que coincida con el color o el número de la carta en juego. Si no tiene una carta válida, debe robar una del mazo. Si la carta robada puede jugarse, podrá usarla inmediatamente o de lo contrario, el turno pasa al siguiente jugador

¿Cómo termina el juego?

Cuando a un jugador le quede una sola carta, debe decir “Math”. Si no lo hace, deberá robar dos cartas. Un jugador pierde automáticamente si acumula más de 25 cartas. El ganador será el primero en quedarse sin cartas o el último jugador que permanezca en el juego.

Cartas especiales

El juego incorpora cuatro cartas especiales.

Carta	Ejemplo
La carta “x” permite crear una regla. Al jugarla, el jugador dice una condición y todos deberán lanzar cartas que la cumplan. La condición debe permitir al menos dos valores posibles. Quien no pueda hacerlo, roba dos cartas.	Por ejemplo: “solo múltiplos de 2” o “solo múltiplos de 3”
La carta “?” representa una incógnita. Al jugarla, el jugador dice una pista cuyo resultado sea un número entre 0 y 9. Los demás deben descubrir el número y lanzar la carta correcta. Quien no pueda hacerlo, roba dos cartas.	Por ejemplo: “Estoy pensando en un número que al sumarle 2 da 7”
La carta “f(x)” representa una regla de cambio entre números. Cuando un jugador usa esta carta, debe escoger un valor y una operación matemática que todos deberán seguir. La regla debe permitir al menos dos valores posibles y debe mantenerse igual mientras el efecto de la carta continúe. Si algún jugador no puede seguir la relación establecida, deberá robar cuatro cartas y el efecto de la carta terminará.	Por ejemplo: “sumar 2”. Si la carta en juego es 3, el siguiente jugador deberá poner 5; después 7; luego 9, y así sucesivamente.
La carta “Comodín” permite cambiar la regla especial que está activa en el juego. Cuando un jugador utiliza esta carta, puede escoger una nueva carta especial para continuar la partida. Desde ese momento, todos los jugadores deberán seguir las reglas de la nueva carta elegida.	Por ejemplo: un jugador usa la carta “Comodín” y cambia la regla a “n”. Luego dice: “múltiplos de 3”. A partir de ese momento, todos deberán jugar cartas que cumplan esa condición.

