2–10 +1

LEV GO!

¡DIVERSIÓN VYGOTSKYANA EN FAMILIA!

MÁS QUE UNO, UN MUNDO DE JUEGOS
EN CADA CAJA. ¡CREA, JUEGA, DIVIÉRTETE!

JUSTICIA · HONESTIDAD · SOLIDARIDAD · RESPETO · RESPONSABILIDAD

CONTENIDO 108 CARTAS

Incluye 1 carta comodín personalizable y una carta comodín para barajar (consulta la sección Cartas de acción para obtener más detalles).

OBJETIVO

Ser el primero en deshacerse de todas las cartas.

PREPARACIÓN

1. Elijan un repartidor para que baraje las cartas.
2. Reparte 7 cartas a cada jugador.
3. Coloquen el resto de las cartas **BOCA ABAJO** en centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA TOMAR.**
4. Volteen la carta superior de la **PILA PARA TOMAR** y colóquenia **BOCA ARRIBA** para formar la **PILA PARA TIRAR.** Si se trata de una carta de acción, ignórenla y volteen la siguiente carta.
5. El primero en jugar será el jugador a la izquierda del repartidor y el juego continuará hacia la derecha.

¡JUGUEMOS UNO CLÁSICO®!

Cuando sea tu turno, debes intentar deshacerte de todas tus cartas botando **UNA CARTA** en la pila para tirar.

Si TIENES una carta que coincida, puedes BOTARLA en la pila para tirar.

1. Solo puedes botar una carta si esta coincide con al menos un atributo de la carta superior de la pila para tirar: su color, número o símbolo.
2. Si la carta que botaste es una carta de acción, ¡esta hace algo especial! (consulta Cartas de acción a continuación)

Si NO TIENES una carta que coincida, TOMA UNA CARTA de la pila para tomar

1. Si puedes botar tu nueva carta (consulta arriba), hazlo.
2. Puedes optar por tomar una carta en lugar de botar una, incluso si tienes una carta que puedas botar.

Una vez que botes o tomes una carta, el juego continúa con el siguiente jugador.
NOTA: Si no quedan cartas en la pila para tomar, baraja nuevamente la pila para tomar una nueva de la pila para tomar.

GRITAR ¡“ UNO”!

En el momento en que tengas solo una carta en tu mano, debes gritar "UNO" para alertar a los demás jugadores de que estás a punto de ganar. Sin embargo, si alguien te descubre y dice "UNO" antes que tú (y antes de que el siguiente jugador empiece su turno), entonces debes tomar dos cartas.

GANA

Cuando un jugador bota su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y volver a jugar!

TARJETAS DE ACCIÓN

TOMA DOS: Cuando botas esta carta, el siguiente jugador tiene que tomar 2 cartas y pierde su turno.

REVERSA: Cuando se bota esta carta se cambia el sentido del juego. Si el juego iba hacia la derecha, ahora irá hacia la izquierda y viceversa

BLOQUEO: Cuando se bota esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.

COMODÍN: Esta carta coincide con todo, por que se puede botar sin importar qué carta esté en la pila para tirar. Cuando se bota una carta comodín, también se podrá elegir el color con el que se seguirá jugando.

COMODÍN BARAJA LAS CARTAS: esta carta coincide con todo, por lo que se puede botar sin importar qué carta esté en la pila para tirar. Cuando se bota esta carta, se debe hacer lo siguiente:

- Recolectar TODAS las cartas de CADA jugador y barajarlas juntas.
- Luego, se deben repartir las cartas a todos los jugadores, comenzando por el jugador de la izquierda, hasta que no quede ninguna. Los jugadores pueden terminar con más o menos cartas
- El juego sigue en la dirección actual del juego.

Cuando se bota una carta comodín, podrás elegir el color con el que se seguirá jugando.

COMODIN TOMA 4: Esta carta coincide con todo, por lo que se puede botar sin importar qué carta esté en la pila para tirar. Pero hay una pequeña trampa: solo se puede jugar un comodin Toma 4 si NO SE TIENE NINGUNA CARTA QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA PARA TIRAR.

Cuando se bota esta carta, el siguiente jugador tiene 2 opciones: Sacar 4 cartas y perder su turno o desafiar.

Si el jugador decide desafiar, la persona que boto el comodín deberá mostrarle todas las cartas de su mano para confirmar si tiene o no una carta que conicida con el color de pila para tirar. Las cartas comodín tambien se consideran como coincidencia.

- Si NO tiene una carta que coincida con el color, el desafiante deberá sacar 6 cartas en lugar de 4 y perderá su turno.
- En caso de que SÍ tenga una carta que coincida con el color: LA PERSONA QUE BOTÓ EL COMODÍN deberá tomar 4 cartas y el jugador, ninguna.

Esta carta también es un comodín, por lo que se puede elegir el color con el que sigue en juego (independientemente del resultado de cualquier desafío).

CARTAS COMODIN PERSONALIZABLES: ¡Cambia el juego haciendo tus propias reglas alocadas! Antes de jugar, los jugadores tienen la opción de escribir (con un lápiz sus propias reglas especiales en estas cartas. Esta carta es comodin, por lo que coincide con cualquier carta de la pila para tirar. Una vez que se haya botado, se deben seguir las reglas que estén escritas en la carta. Cuando se bota una carta comodín personalizable, también se podrá elegir el color con el que se seguirá jugando.

USO DE CARTAS PERSONALIZABLES

Aquí hay algunas ideas para las cartas personalizables:

1. El siguiente jugador debe tomar cartas hasta que obtenga un color específico.
2. Todos menos tú tienen que tirar todos sus comodines.
3. Si el siguiente jugador no tiene carta que botar, tiene que tomar 3 cartas de la pila para tomar
4. Toma un turno extra.
5. El siguiente jugador tiene que tomar o tirar cartas hasta que tenga 7 cartas.

SUMA PUNTOS
(MÉTODO OPCIONAL PARA VER QUIÉN VA GANANDO)

Cuando un jugador gana una mano recibe puntos según las cartas que le quedaron a sus oponentes.
Las cartas se valoran de la siguiente manera:

Todas las cartas con número (0-9): ..... valor del número

Cualquier carta de acción: ..... 20 puntos.
Salta, Reversa, Toma 2

Cualquier carta de Comodín ..... 50 puntos.
Comodín, Comodín Toma 4, Comodín Baraja Cartas, Comodín Personalizable

Lleva un recuento de los puntos el primer jugador en llegar a 500 puntos, ¡gana LEV GO!

MÁS JUEGOS ESTÁN POR VENIR