

Referencia bibliográfica

Contenido

Uno (Juego cartas): 3

Solitario de cartas: 4

Uno (Juego cartas):

Uno (estilizado en mayúsculas: UNO) es un juego de cartas estadounidense desarrollado en 1971 por Merle Robbins en Reading, Ohio. El juego es un producto de Mattel desde 1992.

Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir en voz alta “Uno”. De lo contrario, deberá robar dos cartas de la pila para robar. Esto sólo es necesario en caso de que uno de los jugadores sorprenda al jugador saliente sin haber dicho “Uno”.

Uno es un juego de cartas que fue desarrollado en los años 1970 por el Merle Robbins, el propietario de una barbería en Estados Unidos.[1] Años más tarde, y tras unas cuantas barajas vendidas, los derechos fueron comprados por International Games y actualmente es Mattel el encargado de producir y distribuir el juego. Hay otro entretenimiento muy parecido creado en Alemania, llamado “Skip-Bo”.

El juego cuenta con un mazo, de características distintas a los naipes españoles o ingleses, el cual contiene 2 tipos de cartas: normales y especiales.

A pesar de que se han creado distintas modalidades de juego, incluyendo una que permite jugar solitario, el clásico admite de 2 a 10 participantes.

Objetivo del juego

El objetivo de Uno es deshacerse de todas las cartas que se dan a cada jugador (inicialmente con 7), diciendo la palabra “Uno” cuando queda la última carta en la mano; si el jugador no dice *Uno* cuando tiene solo una carta será penalizado con 2 cartas más. El ganador del juego será el primero que llegue a los 500 puntos, los puntos se irán sumando a medida que se terminen las partidas de juego. El que logre ganar una mano, sumará todos los puntos de las cartas que se han quedado los jugadores rivales.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Uno_\(juego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Uno_(juego))

Solitario de cartas:

El solitario, también conocido como Klondike, es un juego de naipes, caracterizado para ser jugado por un solo jugador. Precisamente, el nombre se refiere al hecho de que sólo hay un jugador en competencia. Es considerado como un juego de paciencia y destreza, cuyo objetivo es utilizar todas las cartas de la baraja, para construir las cuatro pilas de naipes clasificadas por pintas comenzando por los ases en orden ascendente.

No existe ninguna historia cierta sobre el origen de este juego, pero es probable que apareciera con el nacimiento de los naipes y como entretenimiento personal. En alguna publicación se le atribuye un origen canadiense por el nombre del río del mismo nombre, en torno al cual se desarrolló a finales del siglo XIX la fiebre del oro. Quizá en esa época surgió este juego.

Objetivo del juego

es ordenar todas las cartas de la baraja en cuatro pilas de fundaciones, una para cada palo (corazones, diamantes, tréboles y picas), en orden ascendente, comenzando por el As y terminando por el Rey.

Para lograr esto, el jugador debe mover las cartas entre las siete columnas del tablero, formando secuencias descendentes de colores alternos (por ejemplo, un 7 de corazones sobre un 8 de tréboles) y utilizando el mazo para revelar nuevas cartas. Se pueden mover secuencias completas de cartas entre columnas, y las columnas vacías solo pueden ser ocupadas por un Rey.

Una vez que se han colocado todas las cartas en las pilas de fundaciones, en orden ascendente y por palo, se considera que el jugador ha ganado el juego.

https://es.wikipedia.org/wiki/Solitario_de_cartas