



7+ 2 to 10 Players
Please remove all components from package and compare them to the component list.

CONTENTS

112 cards as follows:
19 Blue cards - 0 to 9
19 Green cards - 0 to 9
19 Red cards - 0 to 9
19 Yellow cards - 0 to 9
8 Skip cards - 2 each in Blue, Green, Red and Yellow
8 Reverse cards - 2 each in Blue, Green, Red and Yellow
8 Draw 2 cards - 2 each in Blue, Green, Red and Yellow
4 Wild cards
4 Wild Draw 4 cards
4 Blank Cards
Instructions

OBJECT

The first player to play all of the cards in their hand in each round scores points for the cards their opponents are left holding. The first player to score 500 points wins the game.

SET UP

Each player draws a card. Player with the highest point value is the dealer. Shuffle the deck. Each player is dealt 7 cards.

Place the remaining cards facedown to form a DRAW pile. Turn over the top card of the DRAW pile to begin a DISCARD pile. If the top card is a Wild or Wild Draw 4, return it to the deck and pick another card. For all other cards, see directions that follow.

SPECIAL CARDS

Draw 2 Card - When you play this card, the next person to play must draw 2 cards and forfeit his/her turn. If this card is turned up at the beginning of play, the first player must draw two cards. This card may only be played on a matching color or on another Draw 2 card.

Reverse Card - This card reverses direction of play. Play to the left now passes to the right, and vice versa. If this card is turned up at the beginning of play, the player to the right now plays first, and play then goes to the right instead of left. This card may only be played on a matching color or on another Reverse card.

Skip Card - The next person in line to play after this card is played loses his/her turn and is "skipped." If this card is turned up at the beginning of play, the first player (the player to the left of the dealer) is skipped. This card may only be played on a matching color or on another Skip card.

Wild Card - When you play this card, you may change the color being played to any color (including the current color) to continue play. You may play a Wild card even if you have another playable card in hand. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color to begin play and plays the first card.

Wild Draw 4 Card - This card allows you to call the next color played and requires the next player to pick 4 cards from the DRAW pile and forfeit his/her turn. However, there is a hitch! You can only play this card when you don't have a card in your hand that matches the color of the card previously played. If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card. Note: A Player may play a "Wild Draw Four" card even if they have a matching number or word card of a different color in their hand. If you suspect that a player has played a Wild Draw 4 card illegally, you may challenge them. A challenged player must show his/her hand to the player who challenged. If the challenged player is guilty, he/she must draw the 4 cards. If the challenged player is not guilty, the challenger must draw the 4 cards, plus 2 additional cards. Only the person required to draw the 4 cards can make the challenge.

WHAT ARE THESE EXTRA CARDS FOR?

Blank Card - This is a special card that you may use in one of two ways. If a card from your UNO deck is lost or damaged you may use the Blank Card as a replacement. Example: If you find that your deck is missing one of the yellow 7's you would simply replace it by taking the yellow Blank Card, marking a "7" on it and adding it back into the deck.

If your family has a special UNO rule you prefer to play with, you may write that rule on the Blank Cards and add them straight to the deck.

LET'S PLAY!

Player to the left of the dealer plays first. Play passes to the left to start. Match the top card on the DISCARD pile either by number, color or word. For example, if the card is a Green 7, you must play a Green card or any color 7. Or, you may play any Wild card or a Wild Draw 4 card. If you don't have anything that matches, you must pick a card from the DRAW pile. If you draw a card you can play,

play it. Otherwise, play moves to the next person. Before playing your next to last card, you must say "UNO." If you don't say UNO and another player catches you with just one card before the next player begins their turn you must pick FOUR more cards from the DRAW pile. If you are not caught before the next player either draws a card from the DRAW pile or draws a card from their hand to play, you do not have to draw the extra cards. Once a player plays their last card, the hand is over. Points are tallied (see Scoring section) and you start over again.

GOING OUT

If you forget to say, "UNO" before your card touches the DISCARD pile, but you "catch" yourself before any other player catches you, you are safe and not subject to the 4-card penalty.

You may not catch a player for failure to say "UNO!" until his/her second-to-last card touches the DISCARD pile. Also, you may not catch a player for failure to say it after the next player begins his/her turn. "Beginning a turn" is defined as either drawing a card from the DRAW pile or drawing a card from your hand to play.

If the last card played in a hand is a Draw 2 card or Wild Draw 4 card, the next player must draw 2 or 4 cards, depending upon the card played. These cards are counted when points are totaled.

If no one is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, reshuffle the DISCARD pile and continue play.

SCORING

If you are first to get rid of all your cards, you get points for the cards left in the other players hands. Use the included score pad to record your score after each hand. Each card is worth the following:

All number cards (0-9)	Face Value
Draw 2	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Wild	50 Points
Wild Draw 4	50 Points
Blank	?

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, the game may be scored by keeping a running total of the points each player is caught with at the end of each hand. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

RENEGING

You may choose not to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be played, but you may not play a card from your hand after the draw.

TWO PLAYERS, PARTNERS AND MULTI-TABLE TOURNAMENTS

Rules for Two Players - The following special rules apply to two-player UNO:

- Playing a Reverse card works like playing a Skip card. By playing the Reverse card, you may immediately play another card.
- By playing a Skip card, you may immediately play another card.
- After playing a Draw 2 card or a Wild Draw 4 card, your opponent draws the number of cards indicated, and play is back to you.

Partners - Four Players - Sit across from your partner. When either partner goes out, the hand is over. Total all of the points in both opposing partners' hands and score for the winning team.

Variation - With four players, play four hands with each of the other three players as your partner (a total of 12 hands). Each player keeps track of his/her points scored in each partnership. Play several rounds, with the person scoring the highest number of points declared the winner.

With eight players, play two separate games at two tables, with each player having every other player as a partner for four hands each (a total of 28 hands). Score as above.

CHALLENGE UNO

This game is scored by keeping a running total of what each player is caught holding in his/her hand. As each player reaches a designated amount (500 is suggested), that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play head to head. (See Rules for Two Players above.) When a player reaches or exceeds the amount designated, they lose. The winner of that final hand is declared the winning player of the game. This variation is the most challenging to play.

THE MAKERS OF UNO FIND THIS VARIATION THE MOST CHALLENGING WAY TO PLAY.

© 2001 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. © and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.


Retain this address for future reference:
 Mattel U.K. Ltd., Vainwall Business Park, Maidenhead SL6 4JG, UK
 Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria 3121 - Consumer Advisory Service 1800 800 812 (valid only in Australia).
 Mattel East Asia Limited, 930 Ocean Centre, Harbour City, HK, China.
 41001-0925

CONSUMER INFORMATION

YOU CAN TELL IT'S MATEL™ CALL US toll-free or write with any comments or questions about our products or services. Monday-Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing. Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 USA.

1 (800) 524-TOYS

CE CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963. We are dedicated to quality products.



7+ 2 a 10 jugadores
Sacar todo el contenido del paquete y compararlo a la lista del contenido.

CONTENIDO

112 cartas:
19 cartas azules - 0 a 9
19 cartas verdes - 0 a 9
19 cartas rojas - 0 a 9
19 cartas amarillas - 0 a 9
8 cartas Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Reversa - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Toma dos - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
4 cartas de comodín multicolor
4 cartas de comodín Toma cuatro multicolor
4 cartas en blanco
Instrucciones

OBJETIVO

Ser el primero en lograr 500 puntos. Los puntos se logran al deshacerse de las cartas de la mano antes que los oponentes. El jugador logra puntos con las cartas que el oponente no pudo descartar.

PREPARACIÓN

Cada jugador toma una carta. La persona que tenga el número más alto será quien reparta. Revuelve las cartas. Reparte 7 cartas a cada jugador.

Coloca las cartas restantes cara abajo para formar la pila para ROBAR. Voltea la primera carta de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. Si la primera carta que volteas de la pila para ROBAR es una carta de comodín multicolor o comodín Toma cuatro, regrésala a la baraja y saca otra carta. Para las demás cartas sigue las siguientes instrucciones.

CARTAS ESPECIALES

Carta Toma dos: Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Si ésta es la primera carta del juego que se volteas, el primer jugador tiene que robar dos cartas. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma dos.

Carta Reversa: Cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar jugará la persona de la derecha, y el sentido se cambiará hacia la derecha. Si ésta es la primera carta del juego que se volteas, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa.

Carta Salta: Al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Si ésta es la primera carta del juego que se volteas, se "salta" al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta.

Comodín multicolor: El jugador que descarte esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartarse. Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si ésta es la primera carta del juego que se volteas, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.

Comodín Toma cuatro: Esta es la mejor carta. No solamente quien la tira escoge su color, sino que además hace que el siguiente jugador robe 4 cartas y pierda su turno. Desafortunadamente, esta carta sólo se puede descartar si el jugador que la tiene no tiene otra carta en su mano que coincida en color con la de la pila de DESCARTE. Si ésta es la primera carta del juego que se volteas, se regresa a la pila y se volteas otra carta. Nota: Esta carta se puede descartar si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan en número o cartas de acción de otro color. Si sospechas que un jugador bajó una carta Comodín Toma cuatro ilegalmente, lo puedes desafiar a que muestre sus cartas. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, deberá robar 4 cartas; si no lo es, el desafiante tendrá que robar 2 cartas, además de las 4 del comodín. Este desafío sólo lo puede hacer el jugador a quien le toque tomar las 4 cartas, después de que se descarte el Comodín Toma cuatro.

LAS CARTAS ADICIONALES

Carta en blanco: Esta es una carta especial que se puede usar de dos maneras. Si una de las cartas de tu baraja UNO se pierde o daña, puedes usar la Carta en blanco como carta de repuesto. Por ejemplo: Si te das cuenta que a tu baraja le falta una carta amarilla con el número 7, la reemplazarías con la Carta en blanco amarilla escribiendo un número 7 en la misma para que forme parte de la baraja.

Si tu familia tiene alguna regla UNO especial, puedes escribir dicha regla en las Cartas en blanco y agregarlas a la baraja.

¡A JUGAR!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. El juego sigue hacia la izquierda para empezar. Tienes que hacer coincidir, ya sea por número, color o símbolo, la carta en la pila de DESCARTE con una de tus cartas. Por ejemplo: Si la muestra es un 7 verde, puedes descartar una carta verde o un siete de cualquier color. También puedes tirar cualquier carta de comodín. Si no tienes ninguna carta que corresponda a la carta de la pila para DESCARTAR, deberás tomar una carta de la pila para ROBAR. Si se puede jugar esta carta, la puedes descartar en ese turno. De lo contrario, el juego continúa con el siguiente

jugador en turno. Antes de jugar tu penúltima carta, tienes que decir "UNO." Si no dices "UNO" y otro jugador te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, tendrás que robar CUATRO cartas de la pila para ROBAR. Si nadie te sorprende antes de que el siguiente jugador juegue una de sus cartas o robe una carta de la pila, no tendrás que robar las cartas adicionales. Después de que un jugador juega su última carta, se acaba la mano. Cuenta los puntos (ver sección de puntos) para volver a empezar.

GRITAR 'UNO'

Si se te olvida decir "UNO" antes de que tu penúltima carta toque la pila para DESCARTAR, pero te acuerdas de hacerlo (y dices "UNO") antes de que otro jugador te sorprenda, no estás sujeta al castigo.

No se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" sino hasta que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR. Tampoco no se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" después de que el siguiente jugador empiece su turno. "Empezar un turno" significa robar una carta de la pila para ROBAR o descartar una carta de su propia mano de cartas.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma dos o un Comodín Toma cuatro, el siguiente jugador deberá robar las cartas correspondientes, ya que éstas contarán para los puntos del ganador.

Si la pila de ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve el monto para voltearlo y tener nuevamente una pila de donde robar.

PUNTOS

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. Usa el bloc de puntuación para anotar tus puntos después de cada mano. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número	Valor del número
Toma Dos	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín Toma cuatro	50 puntos
Carta en blanco	Valor de la carta reemplazada

El ganador es el primero en llegar a 500 puntos. También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego; así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.

RENUNCIAR

Puedes optar por no jugar una carta jugable de tu mano. Si lo haces, tendrás que robar una carta de la pila de ROBAR. Si ésta se puede jugar, puedes jugarla; pero no podrás usar una carta de tu mano después de robar.

DOS JUGADORES, PAREJAS Y TORNEOS DE VARIAS MESAS

Reglas para dos jugadores: Las siguientes reglas especiales son válidas para jugar UNO entre dos jugadores:

Tirar una carta Reversa es igual que tirar una carta Salta. Al tirar Reversa un jugador, éste tirará otra carta inmediatamente.

Cuando se tira un Toma dos o un Comodín Toma cuatro, el oponente tomará su castigo y la jugada se regresará al jugador que tiró la carta; es decir, el oponente toma su castigo y no podrá tirar.

Parejas (Cuatro jugadores): Si hay varias parejas que quieren jugar, sienta a cada integrante de una pareja frente a su respectiva pareja. Al momento que alguien se quede sin cartas, se acaba la mano. Se sumarán los puntos de las cartas de los integrantes de la pareja perdedora y se agregarán a la puntuación de la pareja ganadora.

Variaciones: Con cuatro jugadores, jueguen cuatro manos con cada uno de los jugadores como pareja (12 manos en total). Cada jugador llevará la cuenta de sus puntos ganados con cada pareja. Se pueden jugar varias rondas. La persona que junte más puntos es la ganadora.

Con ocho jugadores jueguen UNO por parejas en dos mesas diferentes y formen parejas entre todos los jugadores para hacer un total de 28 manos. La puntuación será como se explicó en el juego de cuatro jugadores.

UNO DESAFÍO

La puntuación de este juego se lleva con los puntos que cada jugador tenga en su poder al finalizar cada mano. Al momento en que un jugador llegue a la puntuación fijada (sugerimos sean 500 puntos), es eliminado del juego. Cuando únicamente queden dos jugadores, éstos jugarán entre sí hasta que alguno llegue a la puntuación fijada y pierda. (Ver las reglas de UNO entre dos personas). El jugador que haya quedado vencedor será declarado el ganador. Esta variación del juego es la más desafiante.

©2001 Mattel, Inc. HECHO EN CHINA. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Mattel de Venezuela, C.A., Aven. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 5, Colinas de la California, Caracas 1071, Venezuela, Mattel Argentina, S.A., Avenida Libertador 1515 C.P. (1638), Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 125#7-07 P.5, Bogotá. Marcas registradas utilizadas bajo licencia. Todos los derechos reservados. Guarde estas direcciones para futura referencia.

CONSUMER INFORMATION

¡BASTA VER PARA SABER QUE ES MATEL™! Llámenos gratis o escribanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicios. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel. Atención al cliente: Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 USA.

1 (800) 524-TOYS

CE CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD. Dedicados a brindarles productos de calidad.

FRONT

BACK