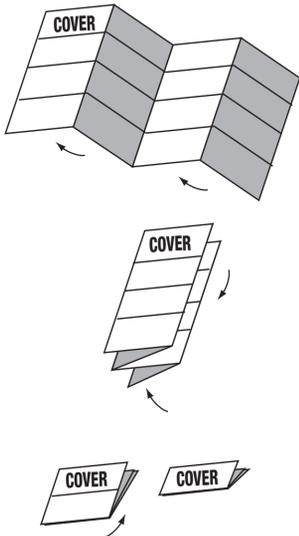


INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Uno Spin Travel 2, Instructions
Part No.:	R2820
Part No.:	0920
Item Size:	17" W x 11" H
Folded Size:	4.25" W x 2.25" H
Type of Fold:	accordion-center
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Black Plate

## Folding Diagram



**A take-along version with special travel rules!**

### CONTENTS

1 UNO Spin® Wheel (To Go Version)

1 Storage Clip

100 cards as follows:

- 19 Blue Cards - 0 to 9 (includes 5 Spin Cards #1-5)
- 19 Green Cards - 0 to 9 (includes 5 Spin Cards #1-5)
- 19 Red Cards - 0 to 9 (includes 5 Spin Cards #1-5)
- 19 Yellow Cards - 0 to 9 (includes 5 Spin Cards #1-5)
- 8 Draw Two Cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Reverse Cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Skip Cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 4 Wild Cards
- 4 Wild Draw Four Cards
- 1 Reference Sheet

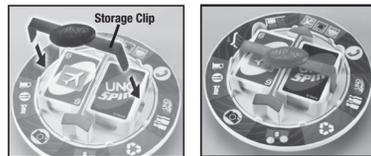
### OBJECT OF THE GAME

Be the first player to score 500 points. Points are scored by getting rid of all the cards in your hand before your opponent(s). You score points for cards left in your opponent's hands.

### SETUP

Place the Reference Sheet nearby; this will help you to quickly identify the special rules that correspond to the icons on the wheel. **NOTE:** You can cut the Reference Sheet along the dotted lines and discard the portion not in your language. You can also store your reference sheet under your UNO Spin® wheel when not playing so it's handy when you're on the go.

Remove the storage clip that is holding the cards inside the UNO Spin® wheel by gently squeezing sides and lifting (replace after playing for easy portability).



Each player draws a card.

The person who draws the highest number deals.

Once the cards are shuffled each player is dealt 7 cards.

The remainder of the deck is placed facedown in the center of the wheel to form a DRAW pile.

The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile, also in the center of the wheel.

### LET'S PLAY

The person to the left of the dealer starts play.

The player taking their turn has to match the card on the DISCARD pile, either by number, color or symbol. For example, if the card is a red 7, the player must put down a red card or any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

If a NUMBER CARD played features a swirling pattern, this is a Spin card and the special rule applies (see SPIN CARDS).

If the player doesn't have a card to match the one on the DISCARD pile, they must take a card from the DRAW pile. If the card picked up can be played, the player is free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

Players may choose not to play a playable card from their hand. If so, the player must draw a card from the DRAW pile. If playable, the card just drawn can be played immediately, but that player may not play a card that was already in their hand prior to the draw.

### FUNCTIONS OF THE ACTION CARDS

**Draw Two Card** - When this card is played, the next person to play must draw 2 cards and miss their turn. This card can only be played on matching colors and other Draw Two cards. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

**Reverse Card** - Reverses direction of play. Play changes direction to the right, and vice versa. The card may only be played on a matching color or on another Reverse card. If this card is turned up at the beginning of play, the dealer goes first, and then play moves to the right instead of the left.

**Skip Card** - The next player in turn after this card has been played loses their turn and is "skipped." The card may only be played on a matching color or on another Skip card. If a Skip card is turned up at the beginning of play, the player to the left of the dealer is "skipped," hence the player to the left of that player commences play.

**Wild Card** - The person playing this card calls for any color to continue the play, including the one currently being played, if so desired. A Wild card can be played at any time - even if the player has another playable card in their hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer determines the color, which continues play.

**Wild Draw Four Card** - This card allows you to call the next color played and requires the next player to draw 4 cards from the DRAW pile and forfeit their turn. If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card. **NOTE:** This card may only be played when the player holding it does not have a card in their hand that matches the color on the DISCARD pile. If the player holds matching numbers or action cards, however, this card may be played.

**Spin Cards (20)** - Five cards of each color (numbers 1 through 5) have a swirling pattern around the number, which indicates they are Spin cards. A player may play a Spin card as they would a regular number card, however, whenever a Spin card is played, the next player must spin the wheel. **Spinning the wheel takes the place of that player's turn.** (See THE UNO SPIN® WHEEL).

**Special Number Cards** - Some of the number cards have special icons: gas (#2), food (#5), lodging (#7) AND taxi (#1), boat (#3), plane (#6). You can play these cards just like any other number card, by matching color or number. In addition, these cards are significant when the Wheel lands on one of the corresponding icons (See THE UNO SPIN® WHEEL).

### THE UNO SPIN® WHEEL

If the player preceding you plays a Spin card, you must spin the wheel and follow the action of the icon indicated by the arrow, as follows:



**Gas, Food, Lodging** - Draw until you pick up a gas (#2), food (#5) or lodging (#7) card. You must keep all of the cards you have drawn.



**Scenic View** - You get to view the hand of any player of your choice. After that player has shown you their hand, resume normal play.



**Cash Machine** - You'll need money for your trip. Draw until you get a green card. You must keep all of the cards you have drawn.



**Phone Call** - "Call" for a Wild card. Starting with the player to your left, if that player has a Wild or a Wild Draw 4 card, they must give it to you. If not, continue calling each player clockwise until you either receive a Wild or you've called everyone and no one has a Wild to give you. Play then resumes as normal.



**UNO Spin®** - All players rush to yell "UNO Spin." The first player to yell it gets to discard one card of their choice. Play then continues with the next person after the winner taking their turn (in the current direction of play).



**Escalator** - Discard one card of each color in your hand. You can choose to keep some applicable cards if you do not wish to discard all of them.



**Taxi, Boat, Plane** - Discard all vehicle cards in your hand: taxi (#1), boat (#3) and plane (#6). You can choose to keep some vehicle cards if you do not wish to discard all of them.



**Luggage** - Choose a color in your hand and discard all cards of that same color. You can choose to keep some cards of that color if you do not wish to discard all of them.



**Recycle** - Exchange your entire hand. Count how many cards you have, discard all of them, and then draw the same amount of cards so that you have a completely new hand.

If the Wheel causes you to discard multiple cards, you get to decide which of your cards is placed on the top of the DISCARD pile, affecting the next player's turn. Thus, you can change the color, number or symbol that is in play.

### GOING OUT

When you play your next-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one") to indicate that you have only one card left. If you don't yell "UNO" and you are caught before the next player begins their turn, you must draw two cards. **NOTE:** This rule also applies if you discard or give away your next-to-last card due to an action directed by the UNO Spin® wheel.

"Going out" is defined as playing your last card and, therefore, having no cards left. It is also possible to go out of the game by discarding or giving away cards due to an action directed by the UNO Spin® wheel.

Once a player has no cards left, the round is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.

If the last card played in a hand is a Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 2 or 4 cards respectively. These cards are counted when the points are totaled. Likewise, if the last card played is a Spin card, the next player must spin the wheel and that action must be resolved, so that any cards drawn or discarded also affect the points totaled.

If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the DISCARD pile is restuffed and play continues.

### SCORING

The first player to get rid of their cards receives points for cards left in all of players' hands as follows:

All number cards (0-9).....	Face Value
Draw Two.....	20 Points
Reverse.....	20 Points
Skip.....	20 Points
Wild.....	50 Points
Wild Draw Four.....	50 Points

### WINNING THE GAME

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, an alternative scoring method is to keep 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.

### ALTERNATIVE WAYS TO PLAY

At the beginning of a game, players may decide on a different point value to play to (i.e. 250 instead of 500, for longer or shorter games). **Players may also choose to play without keeping score, so that the first player to get rid of all their cards is the winner.**

© 2009 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Mattel, Inc. 636 Grand Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Dimport & Diederken Odeh, Mattel SEA Ptd Ltd, 893532-71 Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lest Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.2, Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Mattel U.K. Ltd., Vauxhall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Importado distribuido por Mattel de Mexico, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, Mexico, D.F. R.F.C. MMC-920701-NE63. Tele: 59-05-51-00 Ext. 5206-6 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Americo Vesputcio 501-B, Quilicura, Santiago, Mattel de Venezuela, C.A., RIF: J501596439, Ave. Mara, C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071, Mattel Argentina, S.A., Carapazá 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P5, Bogotá, Mattel España, S.A., Arbaou 200, 08036 Barcelona, s.e.r.v.i.c.e.s.p.a.n.i@mattel.com Tel: 902.20.30.10 http://www.service.mattel.com/es

Need Assistance? In the US and Canada, [service.mattel.com](http://service.mattel.com) or 1-800-524-8697. In the UK, [www.service.mattel.com](http://www.service.mattel.com) or 01-800-463-59-89. In Mexico, [www.service.mattel.com](http://www.service.mattel.com) or 01-800-463-59-89. In Chile, [www.service.mattel.com](http://www.service.mattel.com) or 01-800-463-59-89. In Argentina, [www.service.mattel.com](http://www.service.mattel.com) or 01-800-463-59-89. In Venezuela, [www.service.mattel.com](http://www.service.mattel.com) or 01-800-463-59-89. In Colombia, [www.service.mattel.com](http://www.service.mattel.com) or 01-800-463-59-89. In Spain, [www.service.mattel.com](http://www.service.mattel.com) or 902.20.30.10

R2820-0920



**¡Una versión portátil con reglas de viaje especiales!**

### CONTENIDO

1 rueda UNO Spin® (versión portátil)

1 clip de sujeción

100 cartas, como se describe a continuación:

- 19 cartas azules - 0 a 9 (incluye 5 cartas Spin 1-5)
- 19 cartas verdes - 0 a 9 (incluye 5 cartas Spin 1-5)
- 19 cartas rojas - 0 a 9 (incluye 5 cartas Spin 1-5)
- 19 cartas amarillas - 0 a 9 (incluye 5 cartas Spin 1-5)
- 8 cartas Roba dos - 2 de cada color (azul, verde, rojo y amarillo)
- 8 cartas Reversa - 2 de cada color (azul, verde, rojo y amarillo)
- 8 cartas Salta - 2 de cada color (azul, verde, rojo y amarillo)
- 4 cartas de comodín
- 4 cartas de comodín Roba cuatro
- 1 hoja de referencia

### OBJETIVO

Ser el primero en lograr 500 puntos. Los puntos se logran al deshacerse de las cartas de la mano antes que los oponentes. Los jugadores logran puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

### PREPARACIÓN

Coloca la hoja de referencia cerca de todos; les ayudará a identificar rápidamente las reglas especiales que corresponden a los iconos en la rueda. **NOTA:** Puedes cortar la hoja de referencia a lo largo de las líneas de puntos y descartar la parte que no está en tu idioma. También puedes guardar la hoja de referencia abajo de la rueda UNO Spin cuando no estés jugando de modo que la tengas a la mano cuando salgas.

Quita el clip de sujeción que mantiene las cartas dentro de la rueda de UNO Spin, apretando ligeramente los lados y levantándolo (vuelve a ponerlo en su lugar después de acabar de jugar).



Cada jugador escoge una carta.

La persona a quien le salga el número más alto, es el repartidor.

Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.

Pon las cartas restantes cara abajo en el centro de la rueda para formar una pila para ROBAR.

Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR, también en el centro de la rueda.

### ¡A JUGAR!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Dicho jugador tiene que hacer coincidir la carta de hasta arriba de la pila de DESCARTE, ya sea, por número, color o símbolo. Por ejemplo, si la carta es un 7 rojo, tiene que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien puede bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

Si una CARTA DE NÚMERA incluye un diseño de espiral, significa que se trata de una carta Spin y le aplica una regla especial (ver CARTAS SPIN).

Si no tienes ninguna carta que coincida con la de la pila de DESCARTE, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si robas una carta que puedes jugar, baja. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

Puedes optar por no jugar una carta que puedes bajar. Si decides hacer esto, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si puedes bajar dicha carta, puedes hacerlo en ese mismo turno, pero no puedes bajar una carta que ya tenías en tu mano antes de haber robado.

### FUNCIONES DE LAS CARTAS DE ACCIÓN

**Carta Roba 2:** Carta Roba 2: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Roba 2. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.

**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. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.

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

**Comodín de color:** 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 voltea, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.

**Carta Comodín Roba 4:** quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador robe 4 cartas de la pila para ROBAR y pierda su turno. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta. **Nota:** 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 carta recién bajada. Sin embargo, si se puede descartar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción, pero no en color.

**Cartas Spin (20):** cinco cartas de cada color (números 1 a 5) tienen un diseño de espiral alrededor del NÚMERO (como una huella digital) que indica que son cartas Spin. Las cartas Spin se pueden usar igual que una carta de número común y corriente; no obstante, cuando se juega una carta Spin, el siguiente jugador tiene que girar la rueda. **Girar la rueda cuenta como el turno de dicho jugador.** (Ver La rueda UNO SPIN®)

**Cartas de número especiales:** Algunas de las cartas numeradas tienen iconos especiales: gasolina (#2), restaurantes (#5), alojamiento (#7) Y taxi (#1), bote (#3) y avión (#6). Puedes usar estas cartas igual que cualquier otra carta numerada, haciendo coincidir color o número. Además, estas cartas son de importancia cuando la rueda cae en uno de los iconos correspondientes (ver LA RUEDA UNO SPIN®).

### LA RUEDA UNO SPIN®

Si el jugador que jugó antes de ti juega una carta Spin, tienes que girar la rueda y realizar la acción del icono indicada por la flecha:



**Gasolina, restaurantes, alojamiento:** Roba cartas hasta que te salga una carta de gasolina (#2), restaurantes (#5) o alojamiento (#7). Te tienes que quedar con todas las cartas que robes.



**Vista panorámica:** Puedes ver la mano de cualquier jugador de tu elección. Después de que el jugador te enseñe su mano, el juego se reanuda de manera normal.



**Máquina de efectivo:** Necesitarás dinero para el viaje. Roba cartas hasta que te salga una carta verde. Te tienes que quedar con todas las cartas que robes.



**Llamada telefónica:** Un "llamado" para un comodín. Empezando con el jugador a tu izquierda, si dicho jugador tiene un comodín o comodín Roba 4, te lo tiene que dar. Si no tiene ningún comodín, avanzando en dirección de las manecillas del reloj, el primer jugador en tener un comodín o comodín Roba 4 te lo tiene que dar. Si ningún jugador tiene un comodín, el juego continúa de manera normal.



**UNO Spin®:** todos los jugadores tienen que decir "UNO Spin". El primer jugador en decirlo descarta una de sus cartas. El juego continúa con el siguiente jugador en turno (en la dirección actual del juego).



**Escalera mecánica:** Descarta una carta de cada color en tu mano. Puedes optar por quedarte con algunas cartas si no las quieres descartar todas.



**Taxi, bote, avión:** Descarta todas las cartas de vehículo en tu mano: taxi (#1), bote (#3) y avión (#6). Puedes optar por quedarte con algunas cartas de vehículo si no las quieres descartar todas.



**Equipaje:** Escoge un color de tu mano de cartas y descarta todas las cartas del mismo color. Puedes optar por quedarte con algunas cartas del color elegido si no las quieres descartar todas.



**Reciclar:** Intercambia toda tu mano. Cuenta cuántas cartas tienes, descártalas todas y luego, roba la misma cantidad de cartas de modo que tengas una mano nueva.

Si la rueda le hace descartar varias cartas, puedes decidir cuál de tus cartas pondrás hasta arriba en la pila para DESCARTAR, afectando el turno del siguiente jugador. Así, puedes cambiar el color, número o símbolo de juego.

### CERRAR EL JUEGO

Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir "UNO" en voz alta. 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". **NOTA:** Esta regla también es válida si descartas o le deshaces de tu penúltima carta siguiendo una acción de la rueda de UNO Spin®.

"Cerrar el juego" significa jugar tu última carta y, por lo tanto, quedarte sin cartas. También es posible cerrar el juego, descartando o deshaciéndote de cartas siguiendo una acción de la rueda de UNO Spin®.

Cuando un jugador descarta todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

R2820

