

Front _ English



Card Game

Contents

- 112 Cards as follows:
- 19 Blue cards - 0 to 9
- 19 Green cards - 0 to 9
- 19 Pink cards - 0 to 9
- 19 Yellow cards - 0 to 9
- 8 Draw Two cards - 2 each in blue, green, pink and yellow
- 8 Reverse cards - 2 each in blue, green, pink and yellow
- 8 Skip cards - 2 each in blue, green, pink and yellow
- 4 Wild cards
- 4 Wild Draw Four cards
- 4 Creeperific "Urrrhhh" Cards

Object of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards in each round and score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

Setup

1. Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
2. The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
3. Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile.
4. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. **NOTE:** If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS OF ACTION CARDS for special instructions.

Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

EXAMPLE: If the card on the DISCARD pile is a pink 7, the player must put down a pink card OR any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

If you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

You may also 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 put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

Functions of Action Cards



Draw Two Card – When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw Two card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.



Reverse Card – When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This 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, then play moves to the right instead of the left.



Skip Card – When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). This 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 starts play.



Wild Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild card was laid down). You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that continues play.



Wild Draw 4 Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play PLUS the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! You may only play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the **COLOR** on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

NOTE: If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!



Creeperific "Urrrhhh" Card – Channel your inner zombie! Ghoulia loves to bring order to chaos... and a large hand of cards is, well, scary! But when you play this card, you get to give away some of those frightful cards. Discard this card and choose a color from your hand that you want to give away. Then, starting with the player to your left and going clockwise, give one card to each player in order until you run out of cards of that color (don't forget to speak Zombie as you hand a card to each player: "Urrrhhh!"). It's okay if players do not receive the same number of cards. This card is also a Wild card, so you call the color that will resume play. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that continues 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.

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

If the last card played in a round 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.

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

Scoring

The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their opponents' 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
Creeperific "Urrrhhh"	50 Points

Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round.

Winning the Game

The WINNER is the first player to reach 500 points.

Alternative Scoring and Winning

Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

©2011 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc. 636 Girard 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 Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. 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. Dlimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd. (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel: 03-78803817. Fax: 03-78803867. Importado y distribuido por Mattel de Mexico, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel Perú, S.A., Paseo de la República 3531, Ofic.1003, San Isidro, Lima, Perú, RUC: 20425853865, Reg. Importador: 01720-10-JUE-DIGESA Importado por : Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2º. Andar - 07770-000 - Polivinho - Cajamar - SP - Brasil Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-550780 - sac@mattel.com.



78233-0920

Back _ LAAM SP



Juego de cartas

Contenido

- 112 cartas:
- 19 cartas azules - 0 a 9
- 19 cartas verdes - 0 a 9
- 19 cartas rosas - 0 a 9
- 19 cartas amarillas - 0 a 9
- 8 cartas Roba dos - 2 azules, 2 verdes, 2 rosas y 2 amarillas
- 8 cartas Reversa - 2 azules, 2 verdes, 2 rosas y 2 amarillas
- 8 cartas Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rosas y 2 amarillas
- 4 cartas de comodín
- 4 cartas de comodín Roba cuatro
- 4 cartas de "Urrrhhh" monstruorífico

Objetivo del juego

Ser el primero en lograr 500 puntos. Acumula puntos deshaciéndote de las cartas de tu mano antes que tus oponentes. Los jugadores logran puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

Preparación

1. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
2. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
3. Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
4. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. **NOTA:** si la primera carta volteada para empezar la pila para DESCARTAR es una carta de acción (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para DESCARTAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección de CARTAS DE ACCIÓN).

POR EJEMPLO, si la carta de la pila para DESCARTAR es un 7 rosa, tienes que bajar una carta rosa o un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

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

Puedes optar por no jugar una carta que puedas 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 de tu mano después de haber robado.

Cartas de acción



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, al 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.



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. 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. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

NOTA: si un jugador baja un Comodín Roba 4 ilegalmente, (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda) y alguien lo desafía a mostrar sus cartas, deberá enseñar sus cartas al jugador que lo desafió. Si es culpable, el jugador desafiado deberá robar 4 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá robar las 4 cartas ADEMÁS de 2 cartas adicionales (6 en total).



Carta de "Urrrhhh" monstruorífico: ¡Saca a relucir tu zombie interior! A Ghoulia le encanta restablecer el orden en toda situación de caos... y una mano llena de cartas es, bueno, ¡aterrorizante! Pero cuando bajas esta carta, puedes deshacerte de algunas de esas cartas aterradoras. Juega esta carta y escoge un color de tu mano del que te quieras deshacer. Luego, empezando con el jugador a tu izquierda, y siguiendo en la dirección de las manecillas del reloj, dale una carta del color elegido a cada jugador hasta que te quedes sin cartas de ese color (no olvides hablar como zombie mientras repartes tus cartas a cada jugador: "Urrrhhh"). No importa si no a todos los jugadores les toca la misma cantidad de cartas. Esta carta también sirve de comodín de modo que tú escoges el color en juego. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que seguirá el juego.

Cerrar el juego

Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir "UNO" en voz alta. Si no dices "UNO" y alguien te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, deberás robar dos cartas.

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

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

Si la pila para ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve la pila para DESCARTAR para 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. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número (0-9)	Valor del número
Roba dos	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín de color	50 puntos
Comodín Roba cuatro	50 puntos
"Urrrhhh" monstruorífico	50 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

Para ganar el juego

El GANADOR es el primero en llegar a 500 puntos.

Puntuación alterna

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.

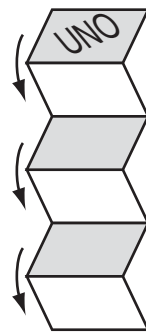
INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: Uno Instructions
 Toy No.: T8233
 Part No.: -0920
 Trim Size: 4.25" W x 19.25" H
 Folded Size: 4.25" W x 2.75" H
 Type of Fold: 1 panel w 7 panel h
 # colors: 1 (one) both sides
 Colors: Black
 Paper Stock: White Offset
 Paper Weight: 70 lb.
 EDM No.:



Black Plate

Folding Diagram



78233-0920

