



UNO

**Play against
1 to 3 electronic
opponents!**

CONTENTS:

Electronic UNO® game unit (3 “AAA” batteries included).

OBJECT OF THE GAME

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

IMPORTANT:

If this product malfunctions, push in RESET or try new batteries.
Keep these instructions for future reference as they contain important information.

A LOOK AT YOUR GAME UNIT

THE BIG SCREEN!

Your cards are shown; your opponents' cards are hidden! Large card is the card in play!

DRAW!

Pull the button back to draw a card!

TURN IT ON!

Automatic shutoff feature - Push ENTER/ON to wake up the game!

NEW GAME!

Press here to start a new game!

UNO!

Don't forget to press the UNO button when you have one card left!

CHOOSE A CARD!

Push in the CARD SELECTOR to choose the card you want to play!

PLAY!

Push the button forward to play a card!

WILD!

Press here to choose your WILD card's color. Then play it by pushing PLAY.

SCORE!

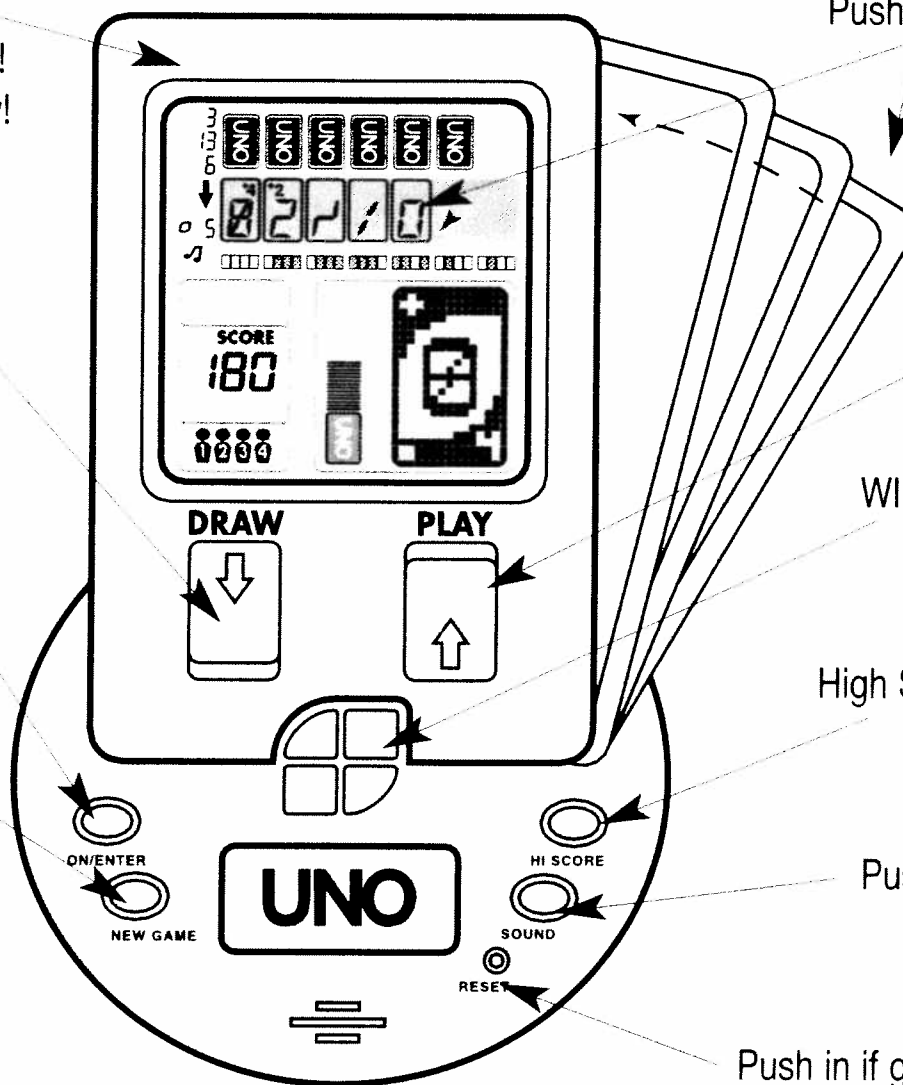
High Score button keeps track of your greatest triumphs!

SOUND!

Push here to turn cool sounds effects on/off!

RESET!

Push in if game isn't working properly. (This will erase the best score).



READY TO PLAY

TO EXIT THE DEMO:

The sample demo game is a shortened 2-player game. Before playing the game, you can just hit the UNO button to see the sample game. To exit the demo, push in RESET or take the batteries out and put them back in. After pressing RESET or changing the batteries, the game will go to a 4-player game automatically. To play any other game, press and hold the NEW GAME button. See To Start a New Game below.

WAKING UP THE GAME:

If no buttons are pressed within 2 minutes, the game will go "to sleep". To "wake up" the game unit, press the ENTER/ON button. All previous game knowledge will be just as it was before it went to sleep.

TO START A NEW GAME:

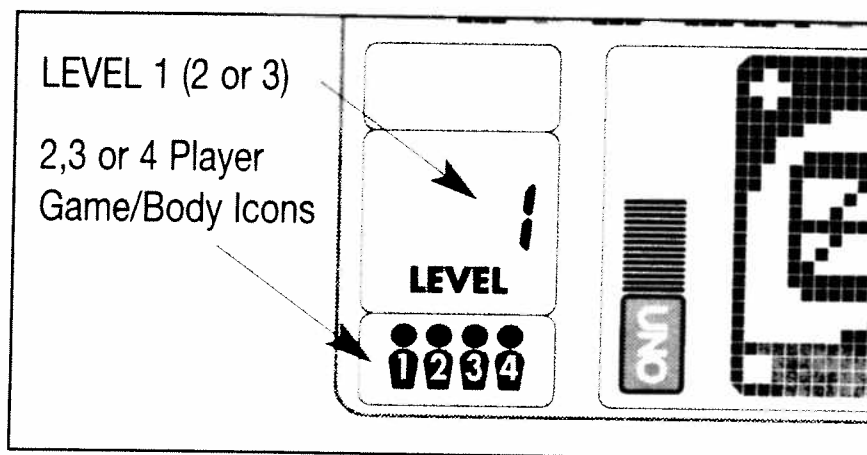
After waking up the game unit, press and hold the NEW GAME button to select the Skill Level and Number of Players for a new game. To start a new round of play after playing a round, press the NEW GAME button once. To start a new skill level after playing a game, press and hold the NEW GAME button until you hear a second beep and then release.

1. CHOOSE YOUR SKILL LEVEL:

You'll see the skill level displayed on the left side of the screen, with a flashing "1" displayed for Level 1. Use the CARD SELECTOR on the right side of the game unit to find levels 2 and 3. When the level you want appears, press the ENTER/ON button. Note: The higher the skill level, the more experienced the electronic opponent! Also, in level 1, you'll start a game more often than an electronic opponent will.

2. CHOOSE THE NUMBER OF PLAYERS:

You'll then see four flashing body icons which represent the Number of Players. These icons appear in the lower left of the screen. Use the CARD SELECTOR to select the Number of Players for your game. When you get to the number of body icons/players you want, press ENTER/ON. Note: if you select 2 body icons/2 players, your game will be you versus only One Electronic Opponent.



CARDS IN PLAY

There are 108 UNO cards. Here is a breakdown of the cards you'll see in play:

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 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

UNO IN A NUTSHELL

THE DEAL:

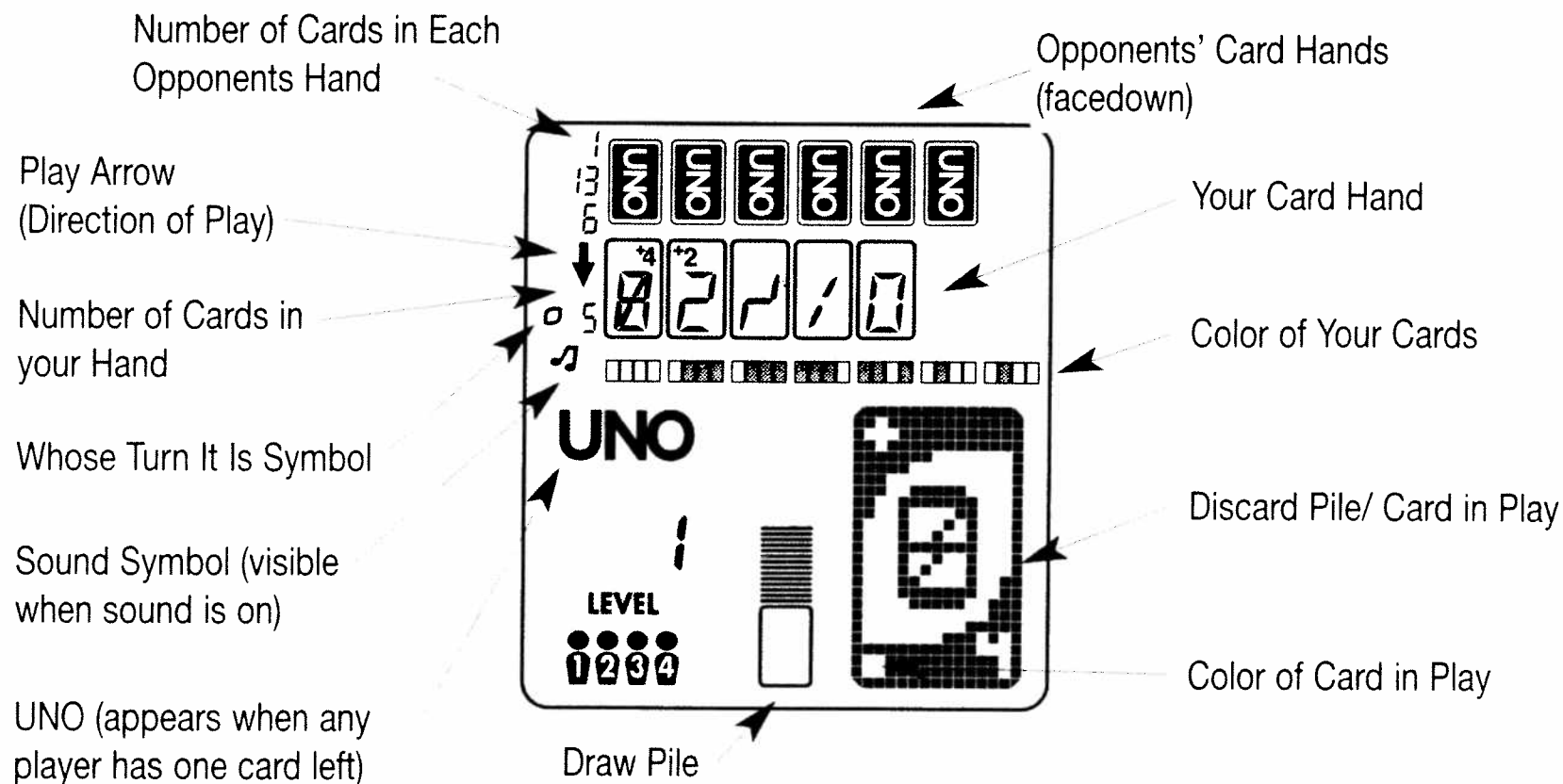
At the start of the game, the computer deals each player 7 cards and randomly decides who goes first. You'll see your cards face-up on the screen, and your opponent's cards face down. Note: The computer will group your cards by special cards and then number cards (lowest to highest).

PLAY A CARD:

If your far-left card is flashing, it's your turn to play! You will also see a small symbol  next to your card hand if it is your turn to play. This symbol will move along the left side of the screen as play moves from player to player.

The Play Arrow will indicate the direction of play.

Onscreen, the large card in the bottom right corner is the top card of the current game's Discard pile. This is also the card currently in play. (The remaining cards stacked to its left are the draw pile).



Try and match one of your cards to either the **color**, **number** or **symbol** of the card on top of the Discard Pile. (The color of the large card is indicated by the Color Square shown underneath that card. The color of each of your cards is indicated by the Color Square below each one).

Push in the CARD SELECTOR to scroll from card-to-card in your hand and stop on the one you want to play. Each card will flash in turn. Push the PLAY button forward to the card. Note: Only 7 cards will be shown

in your hand at one time. Continue scrolling across if you have more than 7 in your hand. See the number located to the left of your visible card hand for the true amount of cards in your hand. If you try to play a card incorrectly, the computer will make an error sound and that card will continue to flash and will not be played. You must then choose another card to play. Whenever you draw or play a card, the computer will automatically rearrange your cards.

DRAW A CARD (OR PASS):

If you don't have a match, you can draw a card by pulling the DRAW button back towards you. Be sure you want to draw a card before you do so! The computer will allow you to draw a card even if you don't need one! The computer will not let you play any other cards in your hand after you have drawn a card. The computer will only let you play a drawn card if it can be played - otherwise, play will automatically go to the next player.

If you can play the drawn card, the computer will flash that card. To play that card, push in the PLAY button.

If you decide not to play the draw card, pull the DRAW button back towards you to Pass.

If you cannot play the draw card, the computer will automatically shift play to the next player.

RENEGING:

You may choose not to play a playable card from your card hand. If so, then you must draw a card from the Draw pile and follow the rules above.

Playing Any WILD Card: To play any WILD card, select the WILD card you would like to play. Push the PLAY button forward to play the card. The WILD card will appear as the large card on the Discard pile. Then select which color you want the card to be. Press the

FOUR-COLOR button to scroll through the four different color squares located on the WILD card. The computer will show each color in turn. When the color appears, it will flash. To select that color, push the PLAY button. For specific WILD card play rules, see Special Cards below.

Game Play Example: If the card is a red 7, you must play a red card or any color 7. Or you can play a WILD card and change the color in play. (See Special Cards below). If you don't have any match, you must draw a card from the Draw Pile. You may play that card if you can. If you cannot play the drawn card, play moves to the next player.

UNO!:

When you have one card left, **you must press and hold the UNO button until it says, "UNO!"** If you don't press the UNO button in time and play goes to the next player, the computer may catch you and deal you a two-card penalty! On the other hand, if you see that one of your electronic opponents is going to play his/her second-to-last card and then does not announce "UNO!", you have one second to try to catch that player by pressing the UNO button. Then you can give your opponent a two-card penalty!

HOW TO WIN:

First player to get rid of all his/her cards wins the round! If you're the first one to play all your cards, you win the point value of all your opponents' cards! So the more cards your opponents have left, the more points you win! Points are scored and then you start the next round! (Press the NEW GAME button to continue play). The first player to reach 500 points wins the game! That's UNO in a nutshell!

SPECIAL CARDS



DRAW 2

Play this card and the next player must draw two cards and forfeit his/her turn. If this card is the first card in play, the same occurs. You can play this card on a matching color card or another Draw 2 card.



REVERSE

Play this card to reverse the direction of play. You can play this card on a matching color card or another Reverse card.



SKIP

If this card is played, the next player forfeits his/her turn. You can play this card on a matching color card or another Skip card.



WILD

A card you can play anytime (even if you have another playable card in your hand), the Wild card allows you to choose the next color to be played (including the color currently in play, if you wish!)



WILD DRAW 4

The best card to have! You get to choose the next color to be played - and the next player gets four cards and forfeits his/her turn! However, you can only play this card when you do **not** have a card in your hand that matches the color of the card currently in play on the Discard pile. However, if you have matching numbers or Special cards in your hand, the WILD Draw 4 card may be played.

GOING OUT

If the last card played in a hand is a Draw Two or WILD Draw Four card, the computer will automatically have the next player draw the two or four cards. These cards are counted when points are totalled.

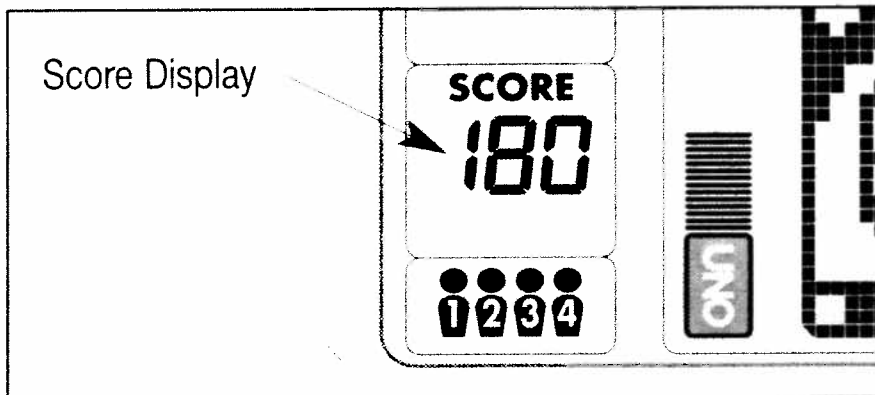
If no player is out of cards by the time the Draw pile is depleted, the computer will reshuffle the Discard pile and create a new Draw pile. Play then continues.

SCORING

Your current score for the game in play is located on the left side of the screen.

SCORING A ROUND:

After each round, you can press the HI SCORE button to scroll through all players' game scores (the Whose Turn It Is Symbol will flash as each score is shown so you can see whose score it is).



HOW POINTS ARE TALLIED:

When you get rid of all your cards before your opponent(s), you score points for all cards left in your opponents' hands at the end of a round. The computer will automatically tally all points. Here is a breakdown of the point values for each of the cards:

SCORING

Cards 0-9	face value
Draw 2	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
WILD	50 Points
WILD Draw 4	50 Points

The winner is the first player to reach 500 points. (You may have to play several rounds before accumulating 500 points). The winning score will be shown and the computer will announce the winner with a cool sequence of sound effects and screen animation!

HIGH SCORE AFTER GAME ENDS:

After the game is over and a winner has been announced, press the HI SCORE button to discover the highest Winning score for previous games. This score includes additional bonus points (the point difference between your game score and the Second Place player's score). The highest score is 999. The word "Hi" will be visible onscreen next to "SCORE" only when the game ends.

RESET

RESET clears the game's memory. If you push RESET, it will erase the records of high scores. Use RESET if you are experiencing any problems with the game. It will automatically start a 4-player game. To play any other game, press and hold the NEW GAME button. See To Start a New Game above.

PLAY HINTS

If you want to speed up the entire dealing sequence at the start of the game, press in the CARD SELECTOR twice (once during the card shuffling and again during the card dealing).

If you do not think that you will win the current round, you might want to discard your highest point cards first so that your opponents will not benefit as much. Your opponents will also have to play more rounds in order to win.

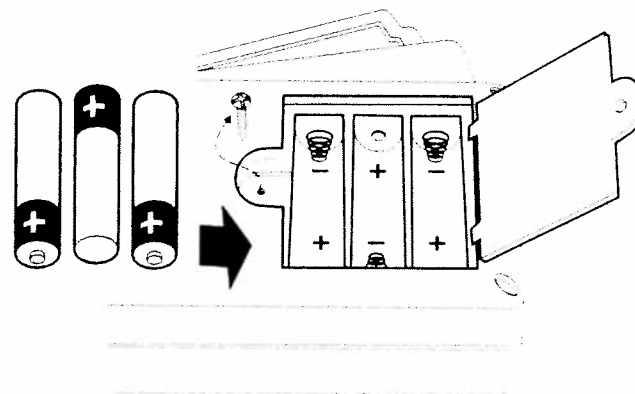
HOW TO REPLACE BATTERIES

ELECTRONIC HANDHELD UNO requires 3 "AAA" - size Batteries (included). Batteries included are for sales demonstration only, and battery life may be impaired. For longer life, batteries should be replaced with alkaline batteries.

Unscrew battery compartment cover with a Phillips screwdriver (not included) and lift open.

Install 3 "AAA" - size Alkaline Batteries in compartment as shown.

Replace cover by slipping tabs into place, pressing cover down and screwing shut.



BATTERY CAUTION

Do not use chargeable batteries.

Non-rechargeable batteries are not to be recharged.

Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.

Never mix old batteries with new batteries (replace all batteries at the same time).

Be sure to insert batteries correctly and always follow the toy and battery manufacturer's instructions.

Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.

Always remove old or dead batteries from the product.

The supply terminals are not to be short-circuited.

Check that the contact surfaces are clean and bright before installing batteries.

Replace batteries when onscreen characters begin to fade.

Dispose of batteries safely.

FCC STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. The equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try and correct the interference by one or more of the following measures:

Reorient or relocate the receiving antenna.

Increase the separation between the equipment and receiver.

Consult an experienced radio/TV technician.

This is applicable to the US market.

Affrontez de 1 à 3 adversaires électroniques!

CONTENU DU JEU :

Unité de jeu électronique UNO (3 piles « AAA » incluses).

BUT DU JEU :

Le but du jeu est d'être le premier à marquer 500 points en se débarrassant de toutes ses cartes avant ses adversaires. Le nombre de points marqués dépend des cartes que vos adversaires ont encore en main.

IMPORTANT:

En cas de mauvais fonctionnement du produit, appuyez sur le bouton REINITIALISER (RESET) ou remplacez les piles. Conservez ces instructions afin de pouvoir les consulter ultérieurement : elles contiennent des informations importantes.

PRÉSENTATION DE L'UNITÉ

GRAND ÉCRAN

Vos cartes sont visibles, celles de vos adversaires sont cachées. La carte la plus grande est la carte en jeu.

PIOCHE

Tirez sur ce bouton pour piocher une carte.

ENTREE/MARCHE

Fonction de désactivation automatique. Appuyez sur ce bouton pour activer le jeu.

NOUVELLE PARTIE

Appuyez sur ce bouton pour commencer une nouvelle partie.

UNO !

N'oubliez pas d'appuyer sur le bouton UNO quand il ne vous reste plus qu'une carte !

CHOISIR UNE CARTE

Appuyez sur le SELECTEUR DE CARTES pour choisir la carte que vous voulez jouer.

JOUER

Poussez ce bouton vers l'avant pour jouer une carte.

JOKER

Appuyez ici pour choisir la couleur de votre carte « JOKER ». Ensuite, poussez le bouton JOUER vers l'avant.

MEILLEURS SCORES

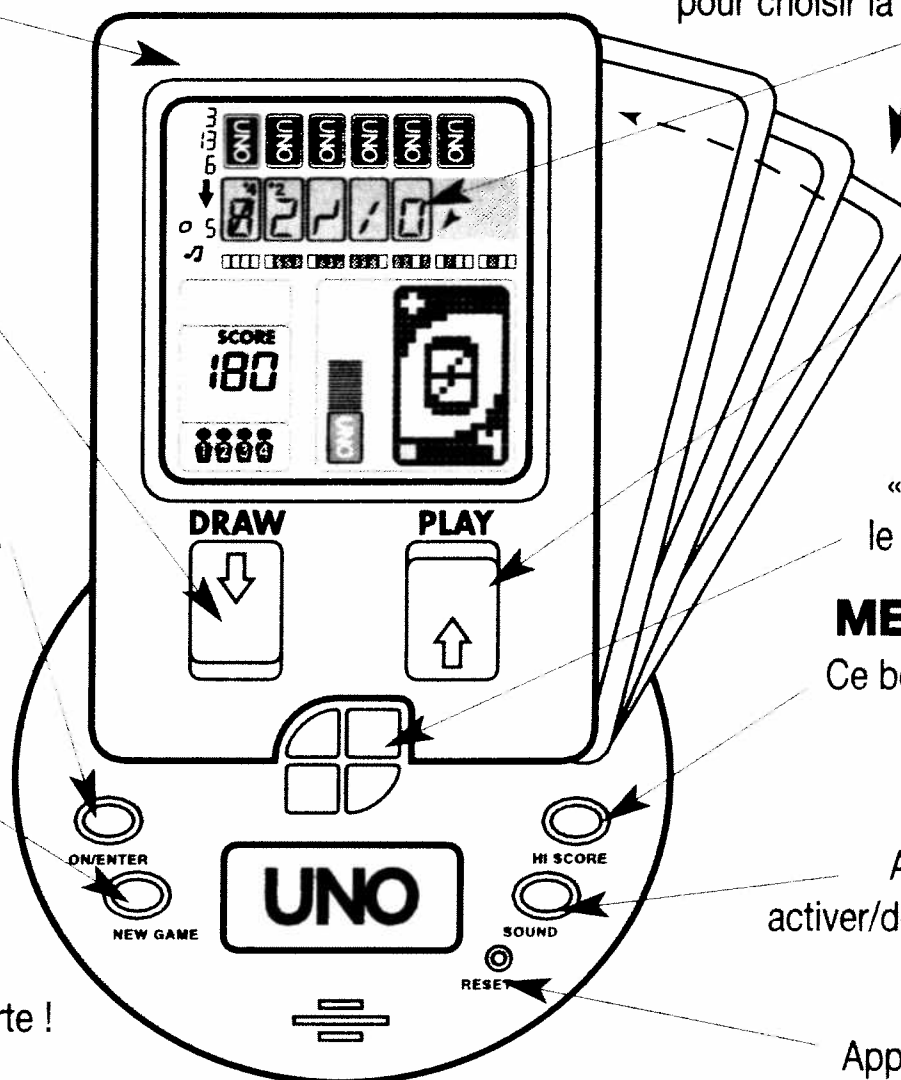
Ce bouton permet de revivre vos plus grands triomphes.

SON

Appuyez sur ce bouton pour activer/désactiver les effets sonores.

RÉINITIALISER

Appuyez sur ce bouton si le jeu ne fonctionne pas correctement. (Le meilleur score est alors effacé.)



DÉBUT DE PARTIE

POUR QUITTER LA DÉMONSTRATION :

La démonstration est un exemple de partie accélérée à 2 joueurs. Avant de jouer, il suffit d'appuyer sur le bouton UNO pour assister à la partie de démonstration. Pour quitter cette démonstration, appuyez sur le bouton REINITIALISER ou retirez les piles, puis remettez-les en place. Une fois que vous avez appuyé sur le bouton REINITIALISER ou remplacé les piles, le jeu passe automatiquement en mode à 4 joueurs. Pour commencer une nouvelle partie, maintenez le bouton NOUVELLE PARTIE (NEW GAME) enfoncé. Voir Pour commencer une nouvelle partie ci-dessous.

POUR RÉACTIVER LE JEU :

Si aucun bouton n'est activé pendant 2 minutes, l'unité de jeu passe en mode veille. Pour la réactiver, appuyez sur le bouton ENTREE/MARCHE (ENTER/ON). Toutes les informations de jeu apparaissent alors telles qu'elles étaient avant que l'unité de jeu ne se mette en veille.

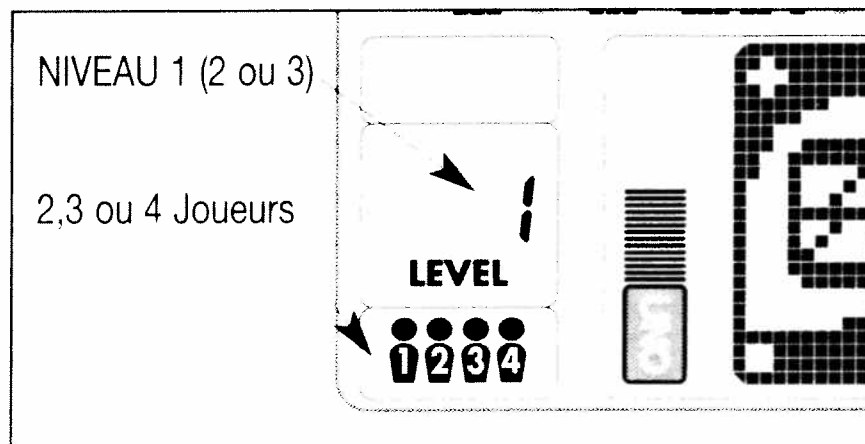
POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE :

Après avoir réactivé l'unité de jeu, maintenez le bouton NOUVELLE PARTIE enfoncé afin de sélectionner le niveau de jeu et le nombre de joueurs pour la nouvelle

partie. Pour commencer une nouvelle manche après en avoir terminé une, appuyez une seule fois sur le bouton NOUVELLE PARTIE. Pour changer de niveau à la fin d'une partie, maintenez le bouton NOUVELLE PARTIE enfoncé jusqu'à l'émission d'un second bip sonore, puis relâchez-le.

1. CHOISISSEZ LE NIVEAU DE JEU :

Le niveau de jeu s'affiche sur le côté gauche de l'écran. Le chiffre « 1 » clignote pour désigner le niveau 1. Utilisez le SELECTEUR DE CARTES à droite de l'unité de jeu pour sélectionner les niveaux 2 et 3. Lorsque le niveau voulu s'affiche, appuyez sur le bouton ENTREE/MARCHE. Remarque : Plus le niveau est élevé, plus vos adversaires électroniques sont expérimentés ! De même, au niveau 1, vous commencerez la partie plus souvent que vos adversaires électroniques.



2. CHOISISSEZ LE NOMBRE DE JOUEURS :

Quatre icônes en forme de personnages clignotent. Elles apparaissent dans l'angle inférieur gauche de l'écran et représentent le nombre de joueurs. Utilisez le **SELECTEUR DE CARTES** pour sélectionner le nombre de joueurs de la partie. Lorsque le nombre de joueurs recherché s'affiche, appuyez sur **ENTREE/MARCHE**.
Remarque : Si vous sélectionnez 2 joueurs, la partie se jouera entre vous et un seul adversaire électronique.

CARTES DU JEU

Le jeu UNO comporte 108 cartes réparties de la façon suivante :

19 cartes bleues, numérotées de 0 à 9

19 cartes vertes, numérotées de 0 à 9

19 cartes rouges, numérotées de 0 à 9

19 cartes jaunes, numérotées de 0 à 9

8 cartes « +2 » (2 de chaque couleur)

8 cartes « Inversion » (2 de chaque couleur)

8 cartes « Passer un tour » (2 de chaque couleur)

4 cartes « JOKER »

4 cartes « +4 »

UNO EN BREF

LA DONNE :

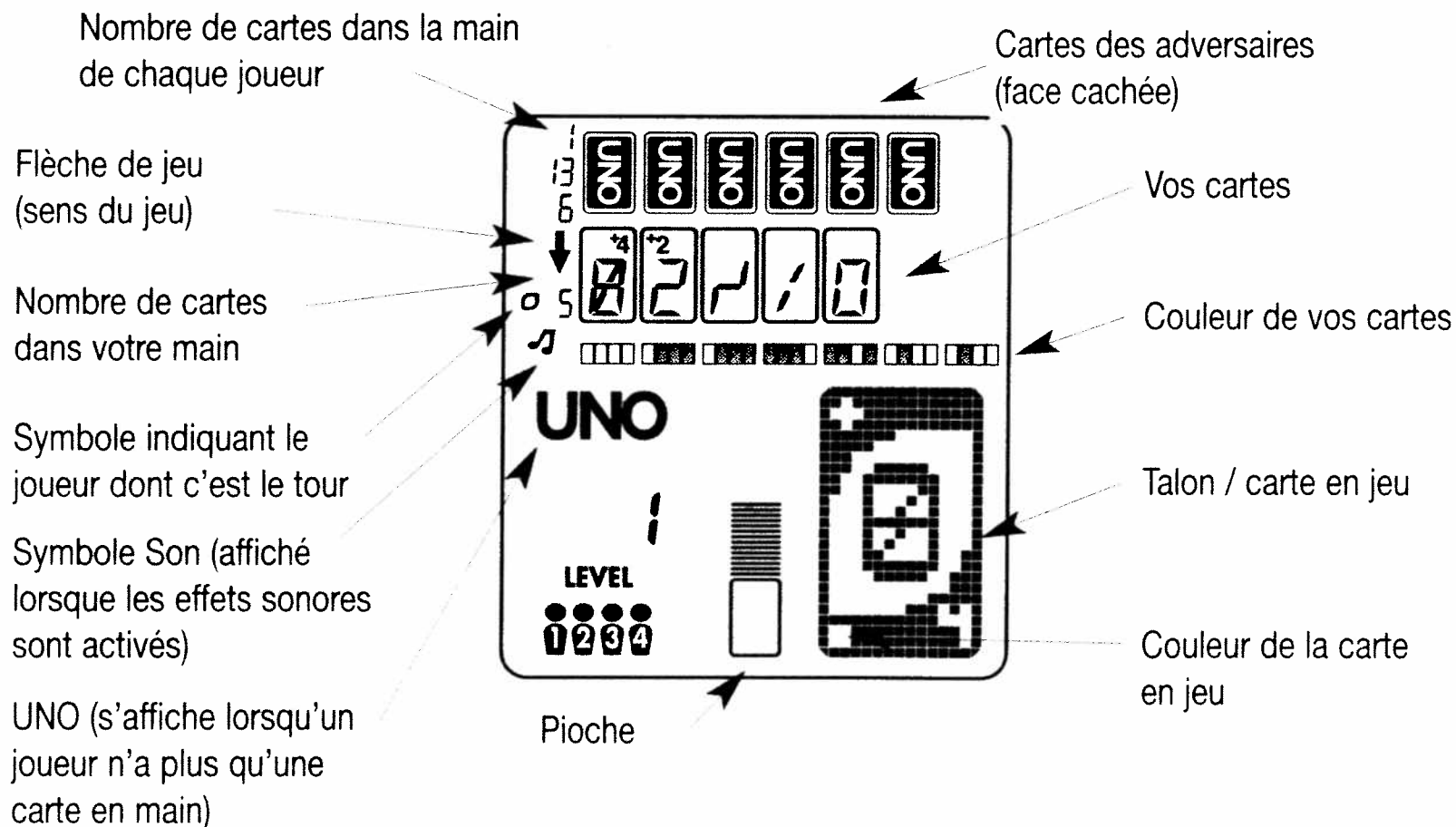
Au début de la partie, l'ordinateur distribue 7 cartes à chaque joueur et décide au hasard de celui qui commence. Vos cartes s'affichent face visible à l'écran. Celles de vos adversaires sont cachées. Remarque : L'ordinateur trie vos cartes par cartes spéciales, puis par cartes numérotées (en ordre croissant).

POUR JOUER UNE CARTE :

Si la carte la plus à gauche de votre jeu clignote, c'est à vous de jouer ! De même, un petit symbole  s'affiche près de votre jeu de cartes si c'est votre tour. Ce symbole se déplace le long du côté gauche de l'écran pour indiquer le joueur dont c'est le tour.

La Flèche de jeu indique le sens du jeu.

A l'écran, la grande carte affichée dans l'angle inférieur droit est la carte située sur le dessus du talon de la partie en cours. Il s'agit également de la carte actuellement en jeu. (Les cartes empilées sur sa gauche constituent la pioche.)



Essayez de jouer une carte de même couleur, numéro ou symbole que la carte située sur le dessus du talon. (La couleur de la grande carte est indiquée par le carré de couleur affiché sous cette carte. La couleur de vos cartes est indiquée par le carré de couleur affiché en dessous de chacune d'elles.)

Appuyez sur le **SELECTEUR DE CARTES** pour passer d'une carte à l'autre dans votre main et arrêtez-vous sur celle que vous voulez jouer. Les cartes clignotent

les unes après les autres. Poussez le bouton **JOUER (PLAY)** vers l'avant pour jouer la carte choisie. Remarque : Seules 7 cartes de votre main s'affichent simultanément. Continuez à faire défiler les cartes si vous en avez plus de 7 en main. Le chiffre affiché à gauche de vos cartes indique le nombre de cartes qui composent votre jeu. Si vous essayez de jouer une carte incorrecte, l'ordinateur émet un signal sonore d'erreur. La carte continue à clignoter et n'est pas jouée. Vous devez alors choisir une autre carte. Chaque

fois que vous piochez ou jouez une carte, l'ordinateur trie automatiquement vos cartes restantes.

POUR PIOCHER (OU PASSER SON TOUR) :

Si aucune de vos cartes ne correspond à la carte en jeu, tirez sur le bouton PIOCHE (DRAW) pour piocher une carte. Soyez bien sûr de devoir piocher avant de le faire : l'ordinateur vous laisse piocher, même si vous n'en avez pas besoin ! Après avoir pioché, vous n'avez pas le droit de jouer une autre carte de votre main. En revanche, vous pouvez jouer la carte que vous venez de piocher si elle est « jouable ». Sinon, c'est au joueur suivant de poser une carte.

Si vous pouvez jouer la carte piochée, celle-ci clignote. Pour la jouer, poussez le bouton JOUER vers l'avant.

Si vous préférez ne pas jouer cette carte, tirez sur le bouton PIOCHE pour passer votre tour.

Si vous ne pouvez pas jouer cette carte, l'ordinateur passe automatiquement au joueur suivant.

POUR RENONCER À JOUER :

Vous pouvez choisir de ne pas jouer alors qu'une carte de votre main est « jouable ». Vous devez alors piocher une carte et suivre les règles ci-dessus.

Pour jouer une carte « Joker » ou « +4 », sélectionnez-la. Poussez le bouton JOUER vers l'avant pour jouer

cette carte. Elle s'affiche à l'emplacement de la grande carte sur le talon. Sélectionnez ensuite la couleur que vous voulez que cette carte représente. Appuyez sur le bouton QUATRE COULEURS pour faire défiler les quatre différents carrés de couleur de la carte. L'ordinateur affiche chaque couleur l'une après l'autre. Lorsqu'une couleur s'affiche, elle clignote. Pour la sélectionner, poussez le bouton JOUER vers l'avant. Pour connaître les règles spécifiques aux cartes « Joker » et « +4 », voir Cartes spéciales ci-dessous. Exemple de jeu :

Si la carte est un 7 rouge, vous devez jouer une carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Vous pouvez également jouer une carte « Joker » et changer la couleur en jeu (voir Cartes spéciales ci-dessous). Si vos cartes ne vous offrent aucune de ces possibilités, vous devez piocher une carte. Vous pouvez alors jouer la carte piochée, si elle est « jouable ». Si vous ne pouvez pas la jouer, c'est au joueur suivant de poser une carte.

UNO ! :

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une carte en main, vous devez maintenir le bouton UNO enfoncé jusqu'à ce que l'unité de jeu affiche « UNO ! ». Si vous n'appuyez pas sur le bouton UNO à temps et que c'est au joueur suivant de poser une carte, l'ordinateur peut vous

prendre sur le fait et vous infliger une pénalité de deux cartes. Par ailleurs, si vous remarquez que l'un de vos adversaires électroniques joue son avant-dernière carte sans annoncer « UNO ! », vous avez une seconde pour appuyer sur le bouton UNO afin de le prendre en défaut. Vous pouvez alors lui infliger une pénalité de deux cartes.

POUR GAGNER :

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la manche. Si vous êtes le premier à avoir joué toutes vos cartes, vous marquez des points en fonction de la valeur des cartes restant entre les mains de tous vos adversaires. Par conséquent, plus vos adversaires ont de cartes en main, plus vous marquez de points. Une fois les points notés, la manche suivante commence. (Appuyez sur le bouton NOUVELLE PARTIE pour continuer à jouer.) Le vainqueur est le premier joueur qui atteint 500 points. C'est aussi simple que cela !

CARTES SPÉCIALES



+2

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher deux cartes et passer son tour. Si cette carte est la première en jeu, la même règle s'applique. Vous pouvez jouer cette carte sur une carte de même couleur ou une autre carte « +2 ».



INVERSION

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu est inversé. Vous pouvez jouer cette carte sur une carte de même couleur ou une autre carte « Inversion ».



PASSER UN TOUR

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant passe son tour. Vous pouvez jouer cette carte sur une carte de même couleur ou une autre carte « Passer un tour ».



JOKER

Vous pouvez jouer cette carte à tout moment (même si vous avez une autre carte « jouable » en main). La carte « JOKER » vous permet de choisir la prochaine couleur à jouer (y compris la couleur actuellement en jeu, si vous le souhaitez).



+4

La meilleure carte à avoir en main ! Elle vous permet de choisir la prochaine couleur à jouer et le joueur suivant doit piocher quatre cartes et passer son tour. Cependant, vous n'avez le droit de jouer cette carte que si aucune carte de votre main ne correspond à la couleur de la carte située sur le dessus du talon. En revanche, si vous avez des cartes spéciales ou des cartes dont le numéro correspond à la carte

en jeu, rien ne vous empêche de jouer la carte « +4 ».

FIN D'UNE MANCHE

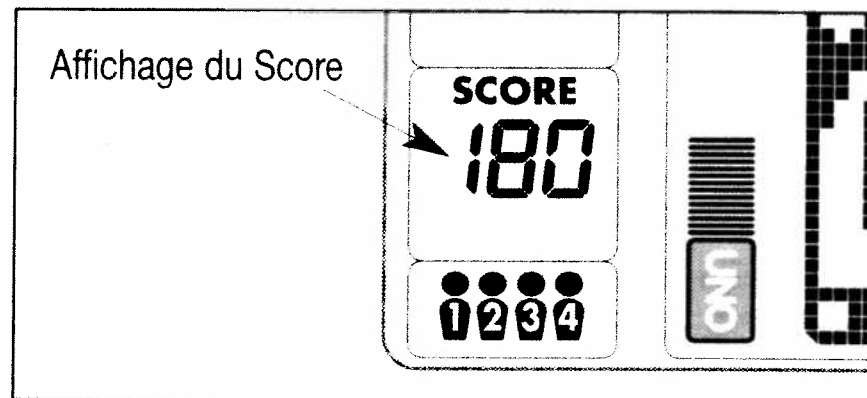
Si la dernière carte posée par un joueur remportant une manche est une carte « +2 » ou « +4 », l'ordinateur fait automatiquement piocher deux ou quatre cartes au joueur suivant. Ces cartes sont comptées dans le total des points marqués.

Si tous les joueurs ont encore des cartes en main lorsque la pioche est épuisée, l'ordinateur mélange le talon et crée une nouvelle pioche. Le jeu continue ensuite.

SCORES

Votre score pour la partie en cours est affiché sur le côté gauche de l'écran.

Scores à la fin d'une manche : A la fin de chaque manche, vous pouvez appuyer sur le bouton **MEILLEURS SCORES (HI SCORE)** pour afficher le nombre de points de chaque joueur (le symbole indiquant le joueur dont c'est le tour clignote pour chaque score afin d'indiquer à quel joueur il correspond).



DÉCOMPTÉ DES POINTS :

Lorsque vous vous êtes débarrassé de toutes vos cartes avant vos adversaires, vous marquez des points correspondant à toutes les cartes qu'il leur reste en main. L'ordinateur compte automatiquement les points de la manière suivante :

SCORES

Cartes 0-9	valeur de la carte
+2	20 points
Inversion	20 points
Passer un tour	20 points
JOKER	50 points
+4	50 points

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre 500 points. (Il peut être nécessaire de jouer plusieurs manches avant de réunir un total de 500 points.) Le

meilleur score s'affiche et l'ordinateur présente le vainqueur avec des effets sonores et une animation de l'écran.

MEILLEURS SCORES À LA FIN D'UNE PARTIE :

A la fin d'une partie, lorsque le vainqueur a été annoncé, appuyez sur le bouton MEILLEURS SCORES pour connaître le score le plus élevé de toutes les parties disputées jusqu'à présent. Ce score comprend les points de bonus supplémentaires (différence de points entre le meilleur score et celui du joueur arrivé deuxième). Le score maximum est 999. L'indication « Hi » s'affiche à l'écran à côté de « SCORE » uniquement à la fin d'une partie.

REINITIALISER

Le bouton REINITIALISER efface la mémoire du jeu. Si vous appuyez sur le bouton REINITIALISER, vous effacez les meilleurs scores. Utilisez le bouton REINITIALISER uniquement en cas de problème. Une partie à 4 joueurs est alors automatiquement commencée. Pour commencer un autre type de partie, maintenez le bouton NOUVELLE PARTIE enfoncé. Voir Pour commencer une nouvelle partie ci-dessus.

CONSEILS DE JEU

Pour accélérer la distribution des cartes au début de la

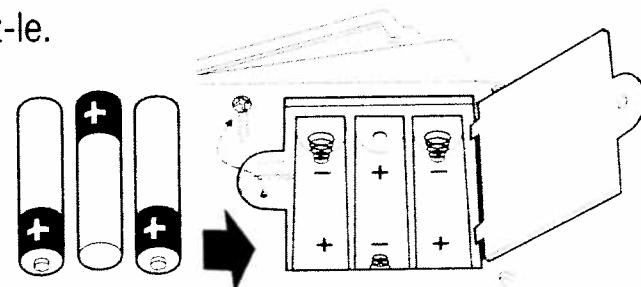
partie, appuyez deux fois sur le SELECTEUR DE CARTES (une fois pendant le mélange des cartes et une autre fois pendant leur distribution).

Si vous pensez que vous n'allez pas gagner la manche en cours, débarrassez-vous d'abord de vos cartes de plus grande valeur pour que vos adversaires marquent moins de points. Ils devront alors jouer plus de manches pour gagner la partie.

REEMPLACEMENT DES PILES

Le JEU ELECTRONIQUE MANUEL UNO nécessite 3 piles de type « AAA » (incluses). Les piles sont incluses uniquement pour la démonstration sur le point de vente et leur durée d'utilisation peut s'en trouver réduite. Afin de pouvoir utiliser le jeu plus longtemps, remplacez-les par des piles alcalines.

Dévissez le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus) et ouvrez-le.



Installez 3 piles alcalines de type « AAA » dans le compartiment, comme indiqué.

Remplacez le couvercle du compartiment : insérez les taquets dans les encoches, appuyez sur le couvercle et revissez-le.

MODE D'EMPLOI DES PILES

N'utilisez pas de piles rechargeables.

N'essayez jamais de recharger des piles non rechargeables.

Ne mélangez pas des piles alcalines, standard (carbone-zinc) et rechargeables (nickel-cadmium).

Ne mélangez jamais des piles usagées et des piles neuves (remplacez toutes les piles en même temps).

Veillez à installer correctement les piles et suivez toujours les instructions du fabricant des piles et du jeu.

Utilisez uniquement les piles du type recommandé ou équivalent.

Retirez toujours du produit les piles usagées ou déchargées.

Ne court-circuitez jamais les bornes d'alimentation électrique.

Avant d'installer les piles, vérifiez que les surfaces de contact sont propres et brillantes.

Remplacez les piles lorsque l'affichage commence à faiblir.

Jetez les piles usées en lieu sûr.

DECLARATION FCC

Cet appareil a subi avec succès les tests de compatibilité avec les limitations relatives aux appareils numériques de classe B, tels qu'ils sont définis dans la section 15 des réglementations de la FCC (Federal Communication Commission). Ces limitations fournissent une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans un environnement résidentiel. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie à fréquence radio et, s'il n'est pas installé ou utilisé conformément aux instructions du fabricant, peut créer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'est nullement garanti qu'aucune interférence ne se produira dans un environnement spécifique. Si cet appareil crée des interférences préjudiciables à la réception radio ou télévision, qu'il est possible de vérifier en activant et désactivant cet appareil, il est recommandé à l'utilisateur d'essayer de remédier à ces interférences en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

Réorientez ou déplacez l'antenne réceptrice.

Augmentez la distance entre cet appareil et le récepteur.

Consultez un technicien radio/TV expérimenté.

Cette déclaration s'applique au marché des Etats-Unis.

¡Juega contra 1 a 3 rivales electrónicos!

CONTENIDO:

Unidad de juego electrónico UNO (incluye 3 pilas tipo 3 x "AAA" x 1,5V).

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en acumular 500 puntos. Los puntos se acumulan al deshacerse de todas las cartas en la mano antes de que lo hagan los rivales. Los puntos se acumulan sumando los puntos de las cartas de los rivales.

IMPORTANTE:

Si este producto no funciona correctamente, presiona RESTABLECER o utiliza pilas nuevas. Conservar estas instrucciones para futura referencia, dado que contienen información importante.

LA UNIDAD DE JUEGO

LA PANTALLA GRANDE

Tus cartas están visibles; las de tu rival están ocultas. La carta grande es la que está en juego.

ROBA

Jala el botón para robar una carta.

ACTIVA EL JUEGO

Característica de apagado automático. Presiona ENTRAR/ACTIVAR para prender el juego.

JUEGO NUEVO

Presiona aquí para empezar un juego nuevo.

UNO

No olvides presionar el botón UNO cuando sólo te quede una carta.

SELECCIONA UNA CARTA

Oprime el SELECTOR DE CARTAS para seleccionar la carta que quieras jugar.

JUGAR

Oprime el botón para jugar una carta.

COMODÍN

Oprime aquí para seleccionar el color de tu COMODÍN. Luego, juega esa carta oprimiendo JUGAR.

PUNTAJE

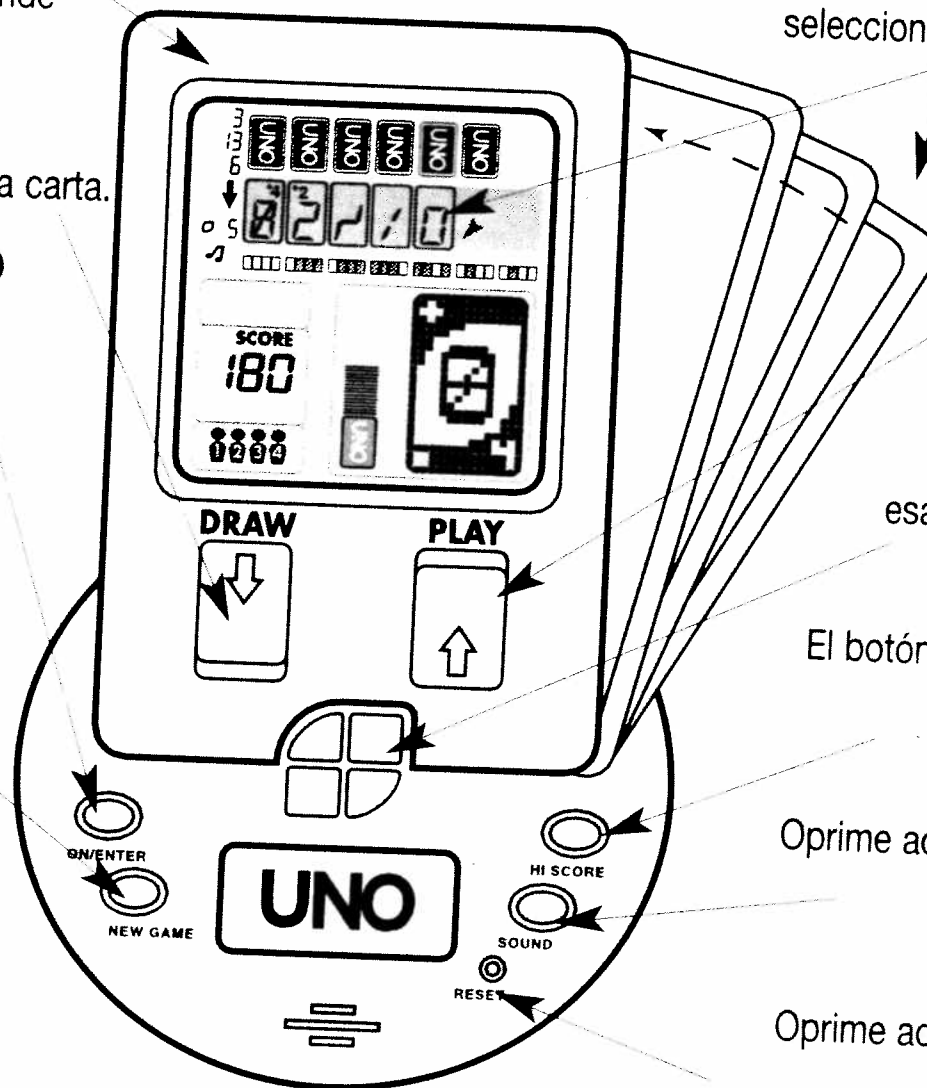
El botón de puntaje lleva la cuenta del puntaje más alto.

SONIDO

Oprime aquí para activar/desactivar los efectos de sonido.

RESTABLECER

Oprime aquí si el juego no funciona correctamente.
(Esto borrará el puntaje más alto).



A JUGAR

PARA SALIR DEL JUEGO DE MUESTRA:

El juego de muestra es un juego acortado de 2 jugadores. Antes de empezar a jugar el juego, puedes oprimir el botón UNO para ver el juego de muestra. Para salir del juego de muestra, oprime RESTABLECER o saca las pilas y vuelve a meterlas. Después de oprimir RESTABLECER o cambiar las pilas, el juego automáticamente pasará a un juego de 4 jugadores. Para jugar cualquier otro juego, presiona y mantén oprimido el botón JUEGO NUEVO. Consulta Empezar un juego nuevo más abajo.

ACTIVAR EL JUEGO:

Si no presionas ningún botón en 2 minutos, el juego se desactivará. Para activar la unidad de juego, presiona el botón ENTRAR/ACTIVAR. Toda la información de juegos anteriores quedará intacta.

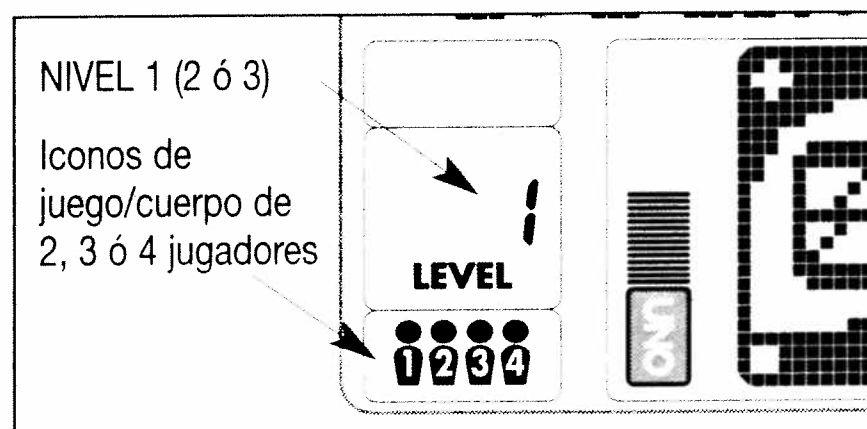
EMPEZAR UN JUEGO NUEVO:

Después de activar la unidad de juego, presiona y mantén oprimido el botón JUEGO NUEVO para seleccionar el nivel de destreza y la cantidad de jugadores para el juego nuevo. Para empezar otra ronda de juego después de haber jugado una ronda, oprime una vez el botón JUEGO NUEVO. Para empezar un nuevo nivel de destreza después de haber

jugado un juego, oprime y mantén presionado el botón JUEGO NUEVO hasta que oigas otro bip y, luego, suelta el botón.

1. Selecciona tu nivel de destreza:

El nivel de destreza aparecerá en la parte izquierda de la pantalla, con un número "1" centelleante indicando el nivel 1. Utiliza el SELECTOR DE CARTAS en la parte derecha de la unidad de juego para encontrar los niveles 2 y 3. Cuando aparezca el nivel deseado, presiona el botón ENTRAR/ACTIVAR. Nota: Entre más alto el nivel, más desafiante será jugar contra el rival electrónico. Además, en el nivel 1, tú empezarás el juego más veces que el rival electrónico.



2. Selecciona la cantidad de jugadores:

Aparecerán cuatro iconos centelleantes de cuerpos que representan la cantidad de jugadores. Estos iconos aparecen en la parte inferior izquierda de la

pantalla. Utiliza el **SELECTOR DE CARTAS** para seleccionar la cantidad de jugadores para tu juego. Cuando aparezca la cantidad de iconos de cuerpo/jugadores deseada, presiona **ENTRAR/ACTIVAR**. Nota: Si seleccionas 2 iconos de cuerpo/2 jugadores, jugarás tú contra un solo rival electrónico.

CARTAS DEL JUEGO

Hay 108 cartas UNO. Estas son las cartas que aparecen en el juego:

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 Toma dos – 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

8 cartas Reversa – 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

8 cartas Salta – 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

4 cartas de COMODÍN

4 cartas de COMODÍN Toma cuatro

UNO EN POCAS PALABRAS

REPARTIR LAS CARTAS:

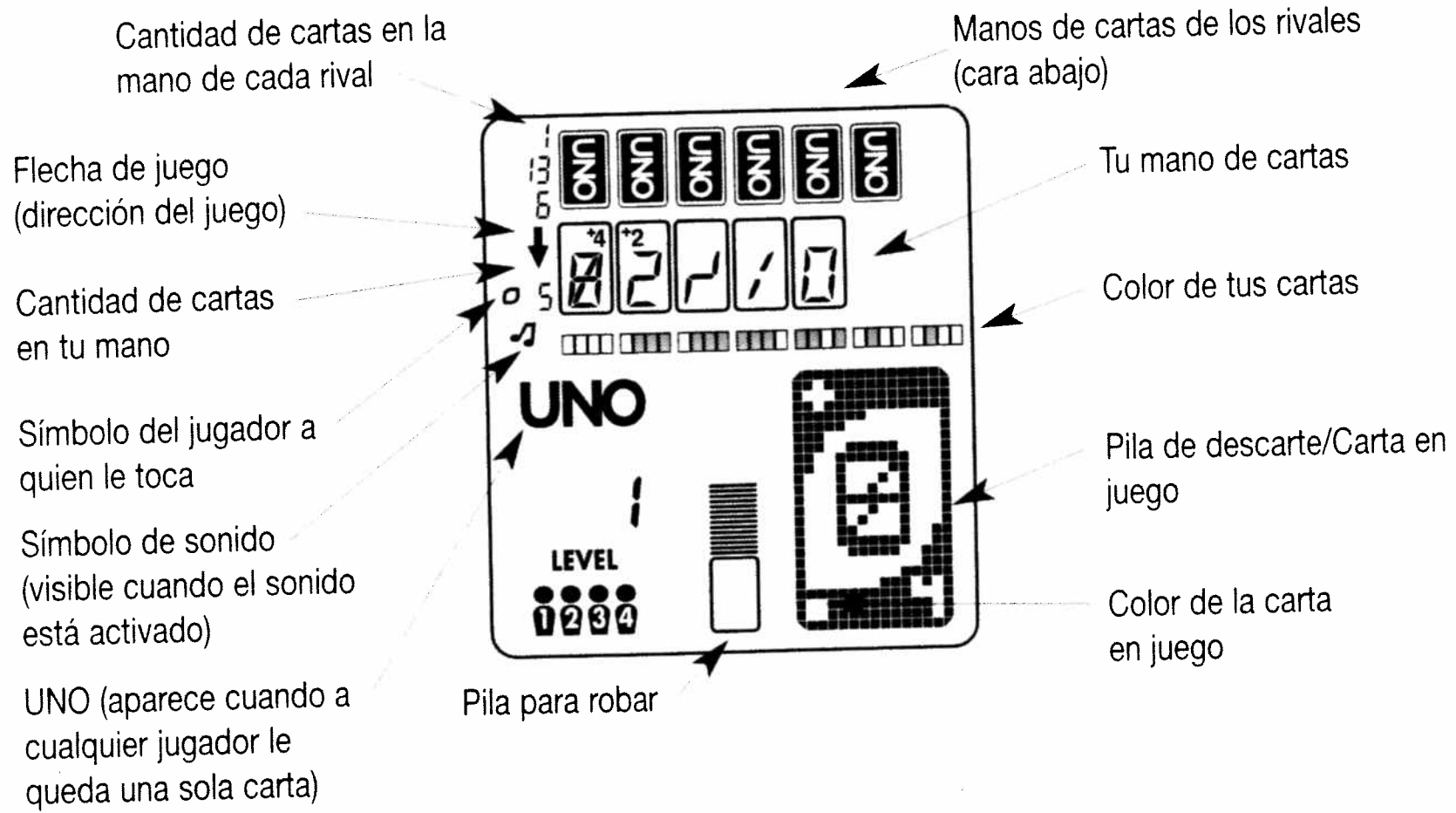
Al comienzo del juego, la computadora le reparte a cada jugador 7 cartas y decide al azar quién empieza. Tus cartas aparecerán cara arriba en la pantalla, y las de tu rival cara abajo. Nota: La computadora organizará tus cartas en grupos de cartas especiales y cartas de número (en orden ascendente).

JUGAR UNA CARTA:

Si la carta que aparece más a la izquierda está centelleando, es tu turno. Además, si es tu turno, aparecerá un pequeño símbolo  al lado de tu mano de cartas. Este símbolo se moverá a lo largo del lado izquierdo de la pantalla conforme el turno va pasando de un jugador a otro.

La flecha de jugar indica la dirección del juego.

En la pantalla, la carta grande en la esquina inferior derecha es la carta superior de la pila de descarte del juego actual. Ésta también es la carta actualmente en juego. (Las cartas restantes que aparecen a la izquierda forman la pila para robar).



Haz corresponder una de tus cartas con la carta superior de la pila de descarte, ya sea, por color, número o símbolo. (El color de la carta grande se indica con el cuadrado de color debajo de dicha carta. El color de cada carta se indica con el cuadrado de color debajo de cada carta).

Oprime el **SELECTOR DE CARTAS** para desplazarte de una carta a otra en tu mano y detente en la carta que quieras jugar. Cada carta centelleará en turno. Oprime

el botón **JUGAR** hacia la carta. Nota: Sólo aparecerán 7 cartas de tu mano a la vez. Sigue desplazándote si tienes más de 7 cartas en tu mano. Ve el número a la izquierda de tu mano de cartas visible para la cantidad actual de cartas en tu mano. Si utilizas una carta incorrectamente, la computadora emitirá un sonido de error y dicha carta seguirá centelleando y no se usará. Tendrás que seleccionar otra carta. Cada vez que robes o bajes una carta, la computadora volverá a organizar automáticamente tus cartas.

ROBA UNA CARTA (O PASA):

Si ninguna de tus cartas corresponde, puedes robar una carta jalando el botón ROBAR hacia ti. Cerciórate de querer robar una carta antes de hacerlo. La computadora te permitirá robar una carta incluso si no la necesitas. Después de robar una carta, no podrás jugar ninguna otra carta. Sólo podrás jugar la carta robada si ésta corresponde; de lo contrario, el turno pasará al siguiente jugador.

Si se puede jugar la carta robada, la computadora hará que dicha carta centellee. Para bajar dicha carta, oprime el botón JUGAR.

Si decides no bajar la carta robada, jala el botón ROBAR hacia ti para pasar.

Si no se puede jugar la carta robada, la computadora automáticamente pasará el turno a la siguiente persona.

RENEGAR:

Puedes optar por no jugar una carta que se puede bajar de tu mano de cartas. Si decides hacer esto, tienes que robar una carta de la pila de robar y seguir las reglas anteriores.

Jugar cualquier carta COMODÍN: Para jugar cualquier carta COMODÍN, selecciona el COMODÍN que quieras jugar. Presiona el botón JUGAR hacia adelante para

jugar dicha carta. El COMODÍN aparecerá como la carta grande en la pila de descarte. Luego, selecciona el color que desees. Presiona el botón de cuatro colores para desplazarte por los cuatro cuadros de diferentes colores ubicados en el COMODÍN. La computadora mostrará un color a la vez. Cuando aparezca el color, éste centelleará. Para seleccionar ese color, oprime el botón JUGAR. Para ver reglas específicas sobre el uso de COMODINES, consulta Cartas especiales más abajo.

Ejemplo de juego: Si la carta es un 7 rojo, tienes que jugar una carta roja o una carta 7 de cualquier color. O puedes jugar un COMODÍN y cambiar el color en juego. (Ver Cartas especiales más abajo). Si ninguna de tus cartas corresponde, tienes que robar una carta de la pila de robar. Puedes bajar dicha carta si corresponde. Si la carta no se puede jugar, el turno pasa al siguiente jugador.

¡UNO!

Cuando te sobre una sola carta, tienes que oprimir y mantener presionado el botón UNO hasta que diga "¡UNO!" Si no presionas el botón UNO a tiempo y el juego pasa al siguiente jugador, la computadora te puede sorprender y darte un castigo de dos cartas. Si notas que uno de tus rivales electrónicos va a usar su penúltima carta y no indica "¡UNO!", tienes un segundo

para sorprender a dicho rival, oprimiendo el botón UNO. Así podrás darle a tu rival un castigo de dos cartas.

CÓMO GANAR:

El primer jugador en deshacerse de todas sus cartas es el ganador. Si tú eres el primero en deshacerte de todas tus cartas, acumulas los puntos de las cartas que le sobren a tu rival. De manera que, entre más cartas le sobren a tus rivales, más puntos acumularás. Los puntos se registran y empieza otro juego. (Presiona el botón JUEGO NUEVO para seguir jugando). El primer jugador en acumular 500 puntos gana. ¡Eso es UNO en pocas palabras!

CARTAS ESPECIALES



TOMA DOS

Juega esta carta para que el siguiente jugador tenga que robar dos cartas y perder su turno. Si ésta es la primera carta en el juego, ocurre lo mismo. Puedes bajar esta carta en una carta del mismo color o en otra carta Toma 2.



REVERSA

Baja esta carta para cambiar la dirección del juego. Puedes bajar esta carta en una carta del mismo color o en otra carta Reversa.



SALTA

Si se juega esta carta, el siguiente jugador pierde su turno. Puedes bajar esta carta en una carta del mismo color o en otra carta Salta.



COMODÍN

Una carta que puedes usar en cualquier momento (incluso si tienes otra carta que puedas bajar). Con el comodín puedes seleccionar el color con el que debe seguir el juego (incluyendo el color actualmente en juego, si así lo deseas).



COMODÍN TOMA CUATRO

¡La mejor de las cartas! A ti te toca seleccionar el color con el que debe seguir el juego, y el siguiente jugador tiene que robar cuatro cartas y pierde su turno. Sin embargo, sólo puedes usar esta carta si ninguna de las cartas en tu mano corresponde en color a la carta actualmente en juego en la pila de descarte. Sí puedes usar este comodín si tienes cartas en tu mano que correspondan en número o carta especial a la de la pila de descarte.

GANAR EL JUEGO

Si la última carta que se juega es una carta Toma dos o un COMODÍN Toma cuatro, la computadora hará que

el siguiente jugador automáticamente robe dicha cantidad de cartas. Los puntos de estas cartas se suman cuando se acumulan los puntos.

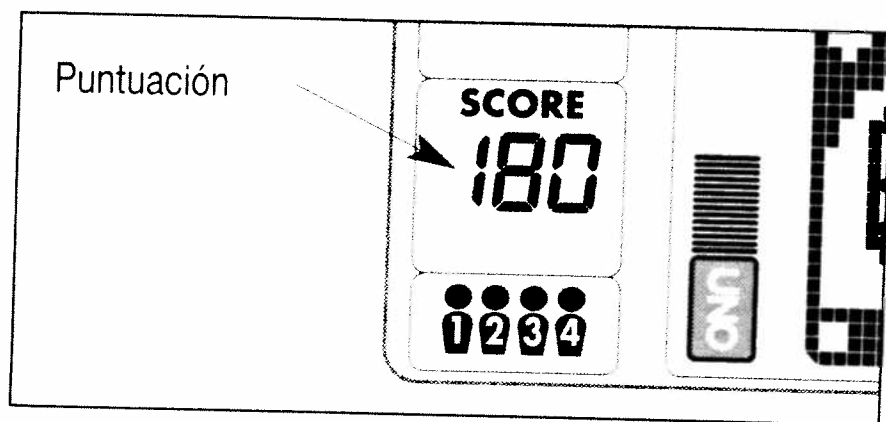
Si para cuando la pila para robar quede vacía, ningún jugador se ha quedado sin cartas, la computadora volverá a barajar la pila de descarte y creará una nueva pila para robar. El juego continuará.

ACUMULAR PUNTOS

La puntuación del juego actual aparece en la parte izquierda de la pantalla.

PUNTOS DE CADA JUEGO:

Después de cada juego, puedes oprimir el botón de puntuación alta para desplazarte por la puntuación de todos los jugadores (conforme se muestra cada puntuación, centelleará el símbolo que representa el turno de cada jugador para saber cuántos puntos tiene cada jugador).



CÓMO SE ACUMULAN LOS PUNTOS:

Si te deshaces de todas tus cartas antes de que lo hagan tus rivales, acumularás los puntos de todas las cartas que les sobren a tus rivales al final del juego. La computadora sumará automáticamente todos los puntos. A continuación aparece el valor de cada carta:

PUNTOS

Cartas 0 a 9	valor del número
Toma dos	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
COMODÍN	50 puntos
COMODÍN Toma cuatro	50 puntos

El ganador es el primer jugador en llegar a 500 puntos. (Quizá sea necesario jugar varios juegos antes de llegar a 500 puntos). Aparecerá la puntuación ganadora y se anunciará el ganador con una increíble secuencia de efectos de sonido y animación en pantalla.

PUNTUACIÓN ALTA AL FINALIZAR EL JUEGO:

Después de que se acabe el juego y se anuncie el ganador, presiona el botón de puntuación alta para ver

la puntuación ganadora más alta de los juegos anteriores. Esta puntuación incluye puntos extra adicionales (la diferencia de puntos entre tu puntuación y la de la persona que queda en segundo lugar). La puntuación más alta es 999. Después de que acabe el juego, aparecerá la palabra "Alta" en la pantalla, al lado de "PUNTUACIÓN".

RESTABLECER

RESTABLECER anula la memoria del juego. Si presionas RESTABLECER, se borrarán todas las puntuaciones altas. Utiliza este botón si estás teniendo cualquier problema con el juego. Automáticamente iniciará un juego de 4 jugadores. Para jugar cualquier otro juego, oprime y mantén presionado el botón JUEGO NUEVO. Consulta Empezar un juego nuevo más arriba.

CONSEJOS DE JUEGO

Si quieres acelerar la secuencia de repartición de cartas al comienzo del juego, presiona dos veces el SELECTOR DE CARTAS (una vez durante el barajeo de cartas y otra vez durante la repartición).

Si crees que no vas a ganar la mano actual, trata de deshacerte primero de tus cartas de valor más alto para que tus rivales acumulen la cantidad mínima de puntos. Así, tus rivales tendrán que jugar más manos para ganar

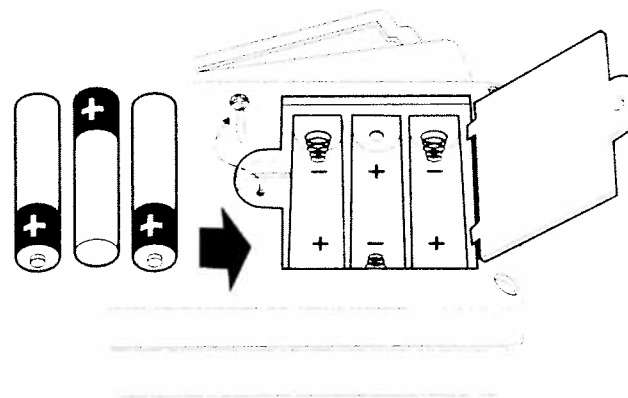
CAMBIAR LAS PILAS

LA UNIDAD ELECTRÓNICA UNO funciona con 3 pilas tipo 3 x "AAA" x 1,5V (incluidas). Las pilas incluidas son sólo para propósitos de demostración; quizá estén gastadas. Para una mayor duración, usar únicamente pilas alcalinas.

Abrir la tapa del compartimento de pilas con un desarmador de cruz (no incluido).

Introducir 3 pilas alcalinas tipo 3 x "AAA" x 1,5V en el compartimento como se muestra.

Cerrar la tapa insertando las lengüetas en su lugar, aplicando presión y atornillando el tornillo.



INFORMACIÓN SOBRE LAS PILAS

No usar pilas recargables.

No recargar pilas no recargables.

No mezclar pilas alcalinas, estándar (carbono cinc) o recargables (níquel cadmio).

No mezclar pilas gastadas con pilas nuevas (sustituir todas las pilas simultáneamente).

Introducir las pilas con las polaridades correctas y siempre seguir las instrucciones del fabricante del juguete y de las pilas.

Sólo usar pilas del mismo tipo recomendado por el fabricante.

Sacar las pilas gastadas del juguete.

No provocar cortocircuitos con las terminales eléctricas.

Verificar que las superficies de contacto estén limpias y nítidas antes de introducir las pilas.

Cambiar las pilas cuando los caracteres en pantalla empiecen a desaparecer.

Desechar las pilas en un contenedor especial para pilas.