



CONTENTS
110 cartas as follows:
10 Blue cards - 0 to 9
10 Green cards - 0 to 9;
10 Red cards - 0 to 9;
10 Yellow cards - 0 to 9;
8 cards 3 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 Howler® card (Wild);
1 Invisibility card (Wild).

OBJECT OF THE GAME
To 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 hand.

HOW TO PLAY
The player whose birthday is closest to Harry Potter's birthday (July 31st) deals.
Once the cards are shuffled each player is dealt 7 cards.
The remainder of the deck is placed face down to form a DRAW pile. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. If an Action Card is the first one turned up from the DRAW pile, certain rules apply (see FUNCTIONS OF ACTION CARDS).
The person to the left of the dealer starts play. They have 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 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, that card can be put down in the same turn, but the player may not use a card from the hand after the draw.

FUNCTIONS OF THE ACTION CARDS
The functions of the Action Cards, and when they may be "used", are set out below.

DRAW 3 CARD - When this card is played, the next person to play must draw 3 cards and miss their turn. This card can only be played by the player who holds it and other Draw Three cards. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

REVERSE CARD - This card simply reverses direction of play. Play goes in one 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 does first, then play moves to the right instead of the left.

SKIP CARD - The next player to play after this card has been laid down 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 the first card of the beginning of play, the player to the left of the dealer is "skipped", hence the player to the left of this player commences play.

WILD CARD - The person playing this card calls for any color to continue 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 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 is the best card to have. The person who plays it calls the color which continues play. Also, the next player has to pick up 4 cards from the DRAW pile and miss their turn. Unfortunately, the card can only be played by the person who has it. If they don't have a card in their hand to match the color on the DISCARD pile. If the player holds matching number or Action Cards, however, the Wild Draw Four card may be played. A player holding a Wild Draw Four may choose to turn off and play the card as a "wild" card. If the "wild" card rules apply (see PENALTIES). If this card is turned up at the beginning of play, it is returned to the deck and another card is picked.

HOWLER CARD (WILD) - The person playing this card chooses anyone at the table to "shoot out" every card in their hand. This card is played by the person who has the Howler® card. Following that, the person who plays the Howler® calls for any color to continue play, including the one currently being played, and play proceeds from there. Howler cards can be played at any time - even if the player has another playable card in hand. If this card is turned up at the beginning of play, it is returned to the deck and another card is picked.

When someone is called on to shoot out their cards, they may play an INVISIBILITY WILD (see below) to cancel the effect of the Howler. In this event, the person who plays the Invisibility Wild calls for any color to continue play, including the one currently being played, and play proceeds from there.

INVISIBILITY CARD (WILD) - This is a safety card. A player can play this card to cancel the effect of any Action Card that has been played. This card may be used for any color to continue play, including the one currently being played, if so desired. This card can also be played as a standard Wild card.

If turned up at the beginning of play it is returned to the deck and another card picked.

GOING OUT
When a player has only one card left, they must yell "UNO!" (meaning "one"). Failure to do this results in them having to pick up 2 cards from the DRAW pile. This is only necessary though, if they are caught by one of the other players.
Once a player has no cards left, the hand is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.

If the last card played in a hand is a Draw Three or Wild Draw Four card, the next player must draw the 3 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 card is reshuffled and play continues.

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

All number cards (0-9)	Face Value
Draw 3	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Wild	50 Points
Wild Draw 4	50 Points
Howler® Card	50 Points
Invisibility Card	50 Points

WINNING THE GAME
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.

PENALTIES
A player who forgets to say "UNO!" before their second-to-last card touches the DISCARD pile, but remembers (and shouts "UNO!") before any other player plays their card, is not penalized. If they do not, the penalty. Players may not be caught for failure to say "UNO!" until their second-to-last card touches the DISCARD pile. They may also not be caught for failure to say "UNO!" after the next player begins their turn. Beginning a turn "defined as either taking a card from the DRAW pile or drawing a card from your hand to play.

Players who make card play suggestions to the other players must draw 2 cards from the DRAW pile.

If a player plays a wrong card and it is noticed by any of the other players they must take their card back and take 2 extra cards from the DRAW pile. Play continues with the next person in turn.
If a Wild Draw Four card is played legally (that is, if the player holds a matching color to one that's on the DISCARD pile) and the person who plays it is challenged, the hand must first be shown to the player who has made the challenge. If the Wild Draw Four card has been played legally, the offending player must draw 4 cards. If the card has been correctly played, the challenger must draw 2 cards in addition to the 4. The challenge can only be made by the player who is required to pick up the 4 cards after the Wild Draw Four card is laid.

TWO-HANDED PLAY, PARTNERS AND MULTI-TABLE TOURNAMENTS
Two Handed Harry Potter™ UNO® (with two players)
This is played with the following special rules:
1. Playing a Reverse card acts like a Skip. The player who plays the Reverse may immediately play another card.
2. The person playing a Skip card may immediately play another card.
3. When one person plays a Draw Three card and the other player has drawn the 3 cards, the player is back to the first person. The same principle applies to the Wild Draw Four card. The usual UNO® rules apply in all other instances.

PARTNERS
Partners sit across from each other. When either partner goes out, the hand is over. All the points in both the opposing hands are totaled and scored for the winning team.

VARIATION
With four players, four hands can be played, with each player partnering a different person in each hand. All players keep track of the points scored in each of their partnerships. Several rounds must be played, with the person scoring the highest number of points declared the winner.

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

CHALLENGE HARRY POTTER™ UNO®
This game is scored by keeping a running total of what each player is caught with in their hands. As a player reaches a designated number (usually 500), play is interrupted and the hand is over. When only two players are left in the game, they play head to head. The player who reaches or exceeds the amount designated loses. The winner of that final hand is declared the winning player of the game. (See special rules for TWO HANDED UNO®).

Enjoy Harry Potter™ UNO® and may the best or luckiest player win!



CONTENIDO
110 cartas descritas a continuación:
10 cartas azules - 0 a 9
10 cartas verdes - 0 a 9
10 cartas rojas - 0 a 9
10 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 amarillos
8 cartas Toma tres - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillos
4 cartas comodín
4 cartas comodín Toma cuatro
1 carta Escuela tu mano (comodín)
1 carta de Invisibilidad (comodín)

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.

CÓMO JUGAR
Al jugador cuyo cumpleaños es el más cercano al cumpleaños de Harry Potter (31 de julio) se le toca repartir las cartas.
Después de barajar las cartas, se reparten 7 cartas a cada jugador. Coloca las cartas restantes cara abajo en el centro de la mesa de juego para formar la pila para ROJAR. Voltea la primera carta de la pila para ROJAR para formar una pila para DESCARTAR. Si una carta de acción es la primera que sale de la pila para rojar, ciertas reglas aplican (ver CARTAS DE ACCIÓN).

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. Tiene que hacer el siguiente jugador una carta o símbolo que coincida con la pila de DESCARTE con una de sus cartas. Por ejemplo: Si la mano es un 7 rojo, puedes descartar una carta roja o un siete de cualquier color. También puedes tirar una carta comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que corresponda a la carta de la pila para DESCARTAR, deberás tomar una carta de la pila para ROJAR. Si se puede jugar una carta, la puedes descartar en ese turno. De lo contrario, el juego continúa con el siguiente jugador en turno.

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

CARTAS DE ACCIÓN
A continuación, se describen las funciones de las cartas de acción y cuándo se pueden usar.

CARTA TOMA TRES: Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba tres cartas y pierde su turno. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el primer jugador que roba tres cartas. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma tres.

CARTA REVERSA: Esta carta simplemente cambia el sentido del juego. Si se está jugando a la izquierda, se cambia a la derecha y viceversa. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el 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 SALTAR: Al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acción. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se saltará 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 descartarla. Esta carta se puede jugar en cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de haber dejado una carta de acción o haber correspondido. Si esta 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 TOMA CUATRO: Esta es la mejor carta. No solamente quita la carta escogida en color, sino además quita 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 con el color con la de la pila de DESCARTE. Un jugador puede jugar una carta comodín Toma cuatro incluso si tiene una carta en su mano que coincida en número o acción pero de diferente color. El jugador que tenga esta carta puede jugar legalmente, pero es el "sorprendido" tiene que seguir ciertas reglas (ver CASTIGOS). Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

CARTA ENSEÑA TU MANO (COMODÍN): La persona que juega esta carta escoge a cualquier jugador que quiera jugar en voz alta una de las cartas que tiene en su mano. Después, la persona que jugó la carta Enseña tu mano escoge un color, incluyendo el color actual si así lo desea, para seguir jugando. Las cartas Enseña tu mano sólo se pueden jugar en cualquier momento, incluso si el jugador tiene otra carta que pueda jugar en su mano. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

Cuando a alguien le toca decir en voz alta todas las cartas de su mano, puede jugar una carta comodín de Invisibilidad (ver abajo) para cancelar el efecto de la carta Enseña tu mano. En este caso, la persona que juega la carta de Invisibilidad escoge el color, que puede ser el color actual, para seguir jugando.

CARTA DE INVISIBILIDAD (COMODÍN): Esta es una carta de seguridad. Cualquier jugador puede jugar esta carta para cancelar el efecto de cualquier carta de acción. El jugador que juega esta carta escoge el color con el que sigue el juego, incluyendo el color actual si así lo desea. Esta carta también se puede jugar como una carta comodín multicolor.

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

GRITAR 'UNO'
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 DOS cartas de la pila para ROJAR (ver CASTIGOS). Después de que un jugador juega su última carta, se acaba la mano. Cuenta los puntos para volver a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma tres 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 ROJAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuélvela el mazo para volverlo a 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 a 9)	Valor del número
Draw 3 <td>20 puntos</td>	20 puntos
Reverse <td>20 puntos</td>	20 puntos
Skip <td>20 puntos</td>	20 puntos
Wild <td>50 puntos</td>	50 puntos
Wild Draw 4 <td>50 puntos</td>	50 puntos
Howler® <td>50 puntos</td>	50 puntos
Carta de Invisibilidad <td>50 puntos</td>	50 puntos

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

CASTIGOS
Si se te obliga 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 sujeto al castigo. No se puede penalizar a un jugador por decir "UNO" más de una vez. Si la carta de acción que se le tiró es una carta comodín multicolor, después de que el siguiente jugador empiece su turno. Empezar un turno significa robar una carta de la pila para ROJAR o descartar una carta de su propia mano de cartas.

Cualquier jugador que le haga sugerencia a otro jugador tendrá que robar dos cartas de la pila para rojar.

Si un jugador juega una carta equivocada y alguien lo nota, tiene que regresar su carta a su mano y robar 2 cartas adicionales de la pila para rojar. El juego continúa con el siguiente persona en turno.

Si sospechas que un jugador bajó una carta Comodín Toma cuatro ilegalmente (si el jugador tiene una carta en su mano del color de la carta en la pila de descarte), 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 la 4 del comodín. Si el jugador desafiado no puede hacer el Comodín a quien le tope tomar las 4 cartas, después de que se descarte el Comodín Toma cuatro.

DOS JUGADORES, PAREJAS Y TORNEOS DE VARIAS MESAS
Harry Potter UNO® de dos jugadores (UNO con dos jugadores)
Las siguientes reglas especiales son válidas para jugar UNO® entre dos jugadores.

1. Tirar una carta Reversa es igual que tirar una carta Salta. Al tirar Reversa un jugador, éste tirará otra carta inmediatamente.
2. Cuando un jugador tira una carta Salta, al mismo jugador le tocará tirar otra carta inmediatamente.
3. Cuando se tira un Toma tres 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.

PARIAS
Si hay varias parejas que quieren jugar, sienta a cada integrante de una pareja frente a su respectiva pareja. Al momento en 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 agregará a la puntuación de la pareja ganadora.

VARIACIONES
Con cuatro jugadores, jueguen cuatro manos con cada UNO® de los jugadores como pareja. Cada jugador llevará la cuenta de sus puntos ganados con cada pareja. Se pueden jugar varias rondas. La persona que junte más puntos es el ganador.

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.

HARRY POTTER™ 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 (quequieras sean 500 puntos), es eliminado del juego. Cuando únicamente queden dos jugadores, éstos jugarán entre sí hasta que alguien 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.

¡Disfruta el juego Harry Potter UNO® y que gane el mejor jugador o quien tenga mejor suerte!



CONTENU
110 cartes réparties comme suit :
10 Cartes bleues - 0 à 9
10 Cartes vertes - 0 à 9
10 Cartes rouges numérotées de 0 à 9
10 Cartes jaunes numérotées de 0 à 9
8 cartes Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas et 2 jaunes
8 cartes Reversa - 2 azules, 2 verdes, 2 rouges et 2 jaunes
8 cartes «Skip» (passer) - 2 bleues, 2 rouges et 2 jaunes
4 cartes «Wild» (blanche) - 2 bleues, 2 rouges et 2 jaunes
4 cartes «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4)
1 carte «Béuglante» (blanche)
1 carte d'Invisibilité (blanche)

RUT DU JEU
Être le premier joueur à obtenir 500 points. Un joueur amasse des points en débarrassant avant son (ses) adversaire(s) de toutes les cartes de sa main. Il accumule aussi des points en calculant les points des cartes de ses adversaires.

DÉROULEMENT
Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche de celle de Harry Potter (31 juillet) est le donneur.
Une fois les cartes brassées, chaque joueur reçoit 7 cartes.

Le reste des cartes est placé face cachée pour former le TALON. La carte du dessus est retournée pour constituer l'ÉCAILLÉ. S'il s'agit d'une carte d'Action, certaines règles s'appliquent (se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il doit jouer une carte qui corresponde à la carte de l'ÉCAILLÉ, par le chiffre, la couleur ou le symbole. Par exemple, si la carte est un 7 rouge, il doit jouer une carte rouge ou une carte de n'importe quelle couleur mais portant le chiffre 7. Il peut également jouer une carte blanche (se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Si le joueur n'a pas de carte qui corresponde à la carte de l'ÉCAILLÉ, il doit prendre une carte du TALON. S'il peut jouer une carte, il peut le faire à ce moment. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Un joueur peut décider de ne pas jouer une carte, même si le joueur a une carte dans sa main. Dans ce cas, il doit piger une carte du TALON. Si cette carte peut être jouée, il peut la faire à ce moment, mais il ne peut jouer une carte de sa main après avoir pigé une carte du TALON.

FONCTIONS DES CARTES ACTION
Les fonctions des cartes et les situations où elles peuvent être jouées sont définies ci-dessous.

CARTE «DRAW 3» (PRENDRE 3) - Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 3 cartes et perdre son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Draw 3» (prendre 3). Si cette carte est jouée au début du jeu, les mêmes règles s'appliquent.

CARTE «REVERSE» (SENS INVERSE) - Cette carte inverse simplement l'ordre du jeu. Si le jeu se déroulait vers la gauche, il se déroulerait maintenant vers la droite, et vice-versa. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Reverse» (sens inverse). Si elle est retournée au début du jeu, le donneur commence et le jeu se poursuit vers la droite.

CARTE «SKIP» (PASSER UN TOUR) - Quand cette carte est jouée, le joueur suivant passe son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Skip» (passer un tour). Si cette carte est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et le joueur à la gauche de celui-ci commence.

CARTE «WILD» (BLANCHE) - Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuivra, incluant celle jouée à ce moment, s'il le veut. Une carte blanche peut être jouée à n'importe quel moment, même si le joueur peut jouer une autre carte. Si une carte «Wild» blanche est retournée au début du jeu, le joueur décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuit.

CARTE «WILD DRAW 4» (BLANCHE, PRENDRE 4) - C'est la meilleure carte du jeu. Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuit. De plus, le joueur suivant doit piger 4 cartes et perdre son tour. Malheureusement, cette carte ne peut être jouée que lorsque le joueur qui la possède n'a pas en main une carte de la couleur de celle de l'ÉCAILLÉ. Cependant, il y a en main une carte de même couleur ou encore de cartes d'Action. Un joueur peut jouer une carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4). Un joueur qui détiend une telle carte peut choisir de «renverser» la carte légalement; cependant, cette règle s'applique s'il le fait, autrement, elle n'est pas légale. Si cette carte est retournée au début du jeu, elle doit être remise dans le paquet et une autre carte doit être retournée.

CARTE «BEUGLANTE» (BLANCHE) - Le joueur qui joue cette carte choisit un joueur qui devra être quelconques cartes il a dans sa main. Puis, le joueur à qui c'est le tour détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit. Il peut choisir de poursuivre la partie avec de nouvelles cartes choisies. «Commencer un tour» signifie que le joueur n'est pas autorisé à jouer. Si cette carte est retournée au début du jeu, elle doit être remise dans la pile et une autre carte doit être retournée.

Quand un joueur doit erler quelconques cartes il a dans sa main, il peut jouer une carte d'Invisibilité pour annuler l'effet de la carte «Beuglante». Dans ce cas, la personne qui joue la carte «Beuglante» doit décider de la couleur avec laquelle le jeu se poursuit; il peut choisir de poursuivre la partie avec la même couleur. Le jeu se poursuit normalement.

CARTE «INVISIBILITE» (BLANCHE) - C'est une carte de protection. Un joueur peut la jouer pour annuler l'effet de n'importe quelle carte action jouée à ses dépens. Le joueur détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit; il peut choisir de poursuivre la partie avec la même couleur. Cette carte peut aussi être jouée comme une carte blanche standard.

Si cette carte est retournée au début de jeu, elle doit être remise dans la pile et une autre carte doit être retournée.

FIN DU JEU
Quand un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «UNO!» (c'est-à-dire «un»). Si le fait qu'il ne peut pas jouer une carte le remarque, il doit piger 2 cartes dans l'ÉCAILLÉ (se référer aux PENALTIES). Si la main se termine avec deux cartes, le joueur doit piger 2 cartes en main. Les points sont alors calculés (se référer aux POINTAGE) et une nouvelle partie commence.

Si la dernière carte jouée est une carte «Draw 3» (prendre 3) ou une carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4), le joueur suivant doit piger 3 ou 4 cartes, selon le cas. Ces cartes sont comptées quand les points sont calculés.

Si les joueurs ont encore des cartes mais qu'il n'y a plus de TALON, les cartes du paquet sont mélangées et le jeu se poursuit.

POINTAGE
Le premier joueur à se trouver sans carte se voit attribuer un nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main, soit :

Toutes les cartes jusqu'à 9	Valeur indiquée
Carte «Draw 3» (prendre 3)	20 points
Carte «Reverse» (sens inverse)	20 points
Carte «Skip» (passer un tour)	20 points
Carte blanche	50 points
Carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4)	50 points
Carte «Beuglante» (blanche)	50 points
Carte d'Invisibilité	50 points

LA VICTOIRE
Le GAGNANT est le premier joueur à obtenir 500 points. Cependant, on peut également accumuler les points qui restent à chaque joueur à la fin de chacune des manches. Quand un des joueurs a accumulé 500 points, le joueur ayant le moins de points gagne.

PÉNALTIES
Un joueur n'est pas pénalisé s'il a oublié de dire «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCAILLÉ et s'il se repent (et dit «UNO») avant qu'un autre joueur le remarque. Un joueur ne peut être pénalisé pour ne pas avoir crié «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCAILLÉ et une fois que le joueur a dit «UNO» avant de commencer son tour. Si la carte touchée a été jouée au début du TALON ou qu'il a joué une carte de sa main.

Un joueur qui fait des suggestions de jeu aux autres joueurs doit piger 2 cartes du TALON.

Si un joueur joue une mauvaise carte et qu'un autre joueur le remarque, il doit repiger la mauvaise carte et recommencer à jouer le TALON. Le jeu se poursuit ensuite vers le prochain joueur.

Si une carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) est jouée légalement (c'est-à-dire si le joueur a en main une carte de la même couleur que celle sur le dessus de l'ÉCAILLÉ) et que le joueur qui l'a jouée est prêt, sa main doit d'abord être montrée à celui qui l'a pris en faute. Si la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) a été jouée légalement, le joueur en faute doit piger 4 cartes. Si la carte a été jouée correctement, le joueur qui a pris le joueur en faute doit piger 2 autres cartes en plus des 4 premières. Le défi ne peut être lancé que par le joueur qui doit piger 4 cartes après que la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) a été jouée.

JEU À 2 JOUEURS, EN ÉQUIPES ET TOURNIS À MANCHES MULTIPLES
Tournis à 2 JOUEURS
Cette partie est jouée selon les règles spéciales suivantes :

1. Une carte «Reverse» (sens inverse) prend la même fonction qu'une carte «Skip» (passer un tour). Le joueur qui joue une carte «Reverse» (sens inverse) peut immédiatement jouer une autre carte.
2. Le joueur qui joue une carte «Skip» (passer un tour) peut immédiatement jouer une autre carte.
3. Quand l'un des deux joueurs joue une carte «Draw 3» (prendre 3) et que l'autre joueur a pigé les 3 cartes, le jeu retourne au premier joueur. Le même principe s'applique pour la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4). Les règles du jeu UNO® ordinaire s'appliquent dans tous les autres cas.

EN ÉQUIPE
Les équipes s'assistent l'une en face de l'autre. La manche se termine quand l'un des deux équipiers est plus dans le jeu. Tous les points des cartes gagnées par chaque équipe. Plusieurs tours peuvent être joués. Le joueur qui a marqué le plus de points gagne.

VARIATION
À 8 joueurs, 2 parties séparées peuvent être jouées sur 2 tables, chaque joueur étant jumelé à un autre joueur pour 4 manches (donc un total de 28 manches). Le pointage est calculé de la même façon que pour le jeu à 4 joueurs.

CHALLENGE UNO®
Le pointage est calculé en accumulant les points qu'il reste à chaque joueur à la fin de chacune des manches. Lorsqu'un joueur atteint le nombre de points prédéterminé, 500 par exemple, il est éliminé de la partie. Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, ces deux joueurs jouent l'un contre l'autre. Lorsqu'un de ces joueurs atteint ou dépasse le nombre prédéterminé, il perd la partie. Le gagnant de cette dernière manche est déclaré le vainqueur de la partie (se référer aux règles spéciales pour les PARTIES À 2 JOUEURS).

Amusez-vous avec UNO® Harry Potter et que le meilleur ou le plus chanceux gagne!



CONTÉUDO
110 cartas com a seguinte distribuição:
10 Cartas azuis - do número 0 ao 9
10 Cartas Verdes - do número 0 ao 9
10 Cartas Vermelhas - do número 0 ao 9
10 Cartas Amarelas - do número 0 ao 9
8 Cartas Salta - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
8 Cartas Inverte - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
8 Cartas Salta - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
4 Jokers
4 Jokers Biscas 4
1 Carta de Invisibilidade (Joker)
1 Carta da Invisibilidade (Joker)

OBJETIVO DO JOGO
O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a pontuar 500 pontos. Os jogadores devem livrar-se de suas cartas antes dos seus adversários. Os jogadores obtêm pontos pelas cartas que, no final do jogo, ficam na mão dos seus adversários.

COMO JOGAR
O jogador cuja data de aniversário estiver mais próxima do aniversário de Harry Potter (31 de Julho), distribui as jogatas. Esse jogador baralha as cartas e dá 7 cartas a cada jogador, incluindo a si próprio.

As restantes cartas do baralho são colocadas no centro da mesa, com a face virada para baixo, para formar a pilha das BISCAS. A carta do topo dessa pilha é retirada e colocada sobre a mesa, com a face virada para cima, formando o início da pilha das CARTAS JOGADAS. Se essa carta for uma Carta Especial, algumas regras especiais são aplicáveis (ver FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS).

O jogo começa pelo jogador à esquerda daquele que distribuiu as cartas. O primeiro jogador deverá, então, jogar uma das cartas que tiver na mão, desde que tenha a mesma cor, número ou símbolo da primeira carta da pilha das CARTAS JOGADAS. Por exemplo: se a primeira carta da pilha das CARTAS JOGADAS for uma carta vermelha, ou uma carta 7, o jogador deve jogar uma carta vermelha, ou uma carta 7 de qualquer cor. Em alternativa, o jogador pode decidir não jogar uma carta, mesmo que tenha uma jogata em sua mão (Joker (ver FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS)).

Se o jogador não tiver nenhuma carta que coincida com a da pilha das CARTAS JOGADAS, é obrigado a retirar uma escolha da pilha das BISCAS. Se a carta retirada puder ser jogada, o jogador pode jogá-la imediatamente. Se a carta não puder ser jogada, guardá-la, e é a vez do jogador seguinte.

Mesmo que o jogador tenha na mão uma carta que possa ser jogada, pode escolher não jogá-la. Se isso acontecer, o jogador é obrigado a retirar uma carta da pilha das BISCAS. Se a carta retirada puder ser jogada, o jogador é obrigado a jogá-la imediatamente. Se não pode jogá-la, o jogador deve jogá-la, e é a vez do jogador seguinte.

FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS
As funções das Cartas Especiais, e a altura em que podem ser jogadas, são descritas a seguir.

CARTA BISCAS 3 - Quando se joga esta carta, o jogador seguinte é obrigado a retirar 3 cartas e a passar a sua vez. Essa carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou sobre outras cartas Biscas 3. Se esta for a primeira carta do jogo, aplica-se