

Disney

AGES
Ages 3 and Up

PLAYERS
2 to 4 Players

CONTENTS

36 King-Size, My First UNO® Cards
with Winnie the Pooh Characters
(7) Red cards - 1 to 7
(7) Yellow cards - 1 to 7
(7) Blue cards - 1 to 7
(7) Green cards - 1 to 7
(4) Pooh Draw 2 cards (red, yellow, blue, green)
(4) Tigger Wild cards



Please remove all components from package and compare them to the component list. If any items are missing, please call 1-800-524-TOYS.

OBJECT

Be the first player to get rid of all the cards in your hand.

LET'S GET READY!

1. Shuffle the cards.
2. Each player draws a card. The player with the highest card number is the dealer.
3. Reshuffle all the cards and deal 5 cards to each player.
4. Place the remaining cards face down to make a Draw Pile.
5. Turn over the top card of the Draw Pile to make the Discard Pile. If the card drawn is a Wild Card or a Draw 2 Card, continue drawing cards until you find a number card (1-7).

HOW TO PLAY!

The player to the left of the dealer goes first. Look in your hand for a card that matches the number or color of the card on the Discard Pile.

If you have a card that matches color or number, take the matching card from your hand and put it on the Discard Pile.

Example: If the card on the Discard Pile is a Blue #2 Card, you may play any Blue Card or #2 Card of any color.

Instead of playing a matching card, you may change the color of play by playing a Wild Card. Play the Wild Card and call out the color want to play.

Example:

If the card on the Discard Pile is a Blue card, you may play a Wild Card and change the color to Yellow.

If you don't have a match or a Wild Card, you must draw one card from the Draw Pile. If the card you draw matches the color or number of the card on the Discard Pile, you may play it. Otherwise, your turn ends.

Play moves to the player on your left (clockwise).

If no one is out of cards by the time the Draw pile is used up, reshuffle the Discard pile, turn it over and continue play.

SPECIAL CARDS

Draw 2

When you play a Draw 2 Card, the next player must draw 2 cards and skip their turn.

Wild Card

You may play a Wild card on top of any card of any color or number. When you discard a Wild Card, you must "call" the color you wish to play. You may even call the current color if you like. You may play a Wild card even if you have another playable card in your hand.

"UNO!"

When you have one card left in your hand, you must yell "UNO" (meaning "one") before your second-to-last card touches the Discard Pile. If you don't yell "UNO" and another player catches you before the next player plays or draws a card, you must draw two cards from the Draw Pile.

If you fail to say "UNO" and no one catches you by the time the next player begins their turn, you do not have to draw two cards. A player begins a turn by either playing or drawing a card.

WINNING THE GAME

The first player to get rid of ALL his cards wins the game!

Send all correspondence to Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, California 90245-5012 U.S.A. Or you may phone us toll-free at 1-800-524-8697, Monday -- Friday, 8:00 a.m. -- 6:00 p.m. Eastern Time.

©2001 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.

® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.

©Disney

Based on the "Winnie the Pooh" works.
Copyright A. A. Milne and E. H. Shepard.

Retain this address for future reference:

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park,
Maidenhead SL6 4UB

Helpline: 01628500303

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria
3121-

Consumer Advisory Service 1800 800 812
(valid only in Australia).

Mattel East Asia Limited, 930 Ocean Centre,
Harbour City, HK, China.

43169-0920

CONSUMER INFORMATION

MATTEL TOYS



YOU CAN TELL IT'S MATTEL!™ CALL us toll-free or write with any comments or questions about our products or service. Monday-Friday, 8:00 a.m.-5:00 p.m. PST; 11:00 a.m.-8:00 p.m. EST. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing. Consumer Affairs, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 USA

1 (800) 524-TOYS



CONFORMS TO THE SAFETY
REQUIREMENTS OF ASTM F963.

We are dedicated to quality products.

Mi Primer UNO

Tamaño Grande

Juego de cartas

EDADES
3+

2 a 4
JUGADORES

CONTENIDO

36 cartas grandes de Mi Primer UNO con personajes de Winnie the Pooh

7 cartas rojas del 1 al 7

7 cartas amarillas del 1 al 7

7 cartas azules del 1 al 7

7 cartas verdes del 1 al 7

4 cartas de Pooh Toma dos (roja, amarilla, azul, verde)

4 cartas de Tigger Comodín

Saca todo el contenido del paquete y compáralo con la lista del contenido.

OBJETIVO

Ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.

PREPARACIÓN

Revuelve las cartas.

Cada jugador toma una carta. La persona que tenga el número más alto será quien reparta.

Revuelve todas las cartas y reparte 5 cartas a cada jugador.

Coloca las cartas restantes cara abajo para formar la pila para ROBAR.

Voltea la primera carta de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. Si la primera carta que volteas de la pila para ROBAR es una carta de comodín o comodín Toma dos, regresa a la baraja y saca otra carta hasta que salga una carta de número (1 a 7).

¡A JUGAR!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. Busca una carta en tu mano que coincida en número o color a la carta de la pila de Descarte. Si tienes una carta que coincida en color o número, toma la carta de tu mano y colócala en la pila de Descarte.

Por ejemplo: Si la carta de la pila de Descarte es una carta azul #2, puedes bajar cualquier carta azul o una carta #2 de cualquier color.

En lugar de bajar una carta que coincida, puedes cambiar el color bajando una carta de comodín. Baja la carta de comodín y di con cuál color quieres que siga el juego.

Por ejemplo:

Si la carta en la pila de descarte es una carta azul, puedes bajar un comodín y cambiar el color a amarillo.

Si no tienes una carta que coincida o un comodín, tendrás que robar una carta de la pila para robar. Si la carta que robes coincide en color o número a la carta en la pila de descarte, puedes bajarla. De lo contrario, se acaba tu turno.

Ahora le toca al jugador a tu izquierda.

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

CARTAS ESPECIALES

Carta Toma 2

Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno.

Comodín

Puedes bajar esta carta encima de cualquier carta, sin importar el color o el número. Cuando bajes esta carta tienes que "decir" con cuál color quieres que siga el juego. Si quieres puedes repetir el color actual. Puedes bajar la carta de comodín incluso si tienes otra carta en tu mano que puedas bajar.

"¡UNO!"

Cuando te quede una sola carta, tienes que decir "UNO" antes de que bajes tu penúltima carta en la pila de descarte. 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 ROBAR.

Si se te olvida decir "UNO" antes de que el próximo jugador empiece su turno, no tienes que robar las dos cartas de castigo. Empezar un turno significa, ya sea, bajar o robar una carta.

GANAR EL JUEGO

¡El primer jugador en deshacerse de TODAS sus cartas es el ganador!

CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.

Dedicados a brindarle productos de calidad.

MATTY MATTEL™ Toys

43169

