

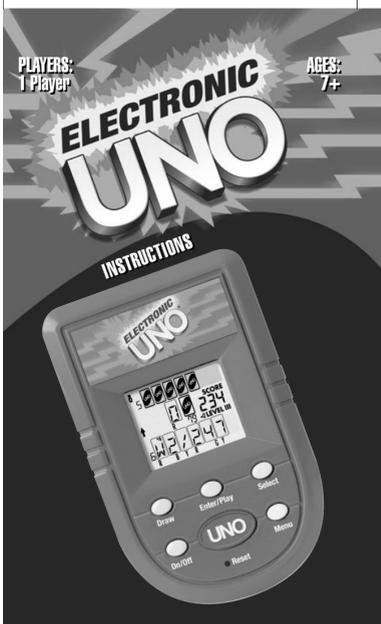
**90 DAY LIMITED WARRANTY**  
Mattel, Inc. warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material or workmanship for 90 days (unless specified in alternate warranties) from the date of purchase. If defective, return the product along with proof of the date of purchase, postage prepaid, to Consumer Relations, 636 Girard Avenue, East Aurora, New York 14052 for replacement or refund at our option. This warranty does not cover damage resulting from unauthorized modification, accident, misuse or abuse. In no event shall we be responsible for incidental, consequential, or contingent damages (except in those states that do not allow this exclusion or limitation). Valid only in U.S.A. This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from state to state. Some states do not allow the exclusion of incidental or consequential damages, so the above exclusions or limitations may not apply to you.

Send only the product to the address above. 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-TOYS, Monday - Friday, 9:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

**FCC STATEMENT**  
Note: 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. This 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 to 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 the dealer or an experienced radio-TV technician for help.

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A.  
All Rights Reserved.

43429-0821



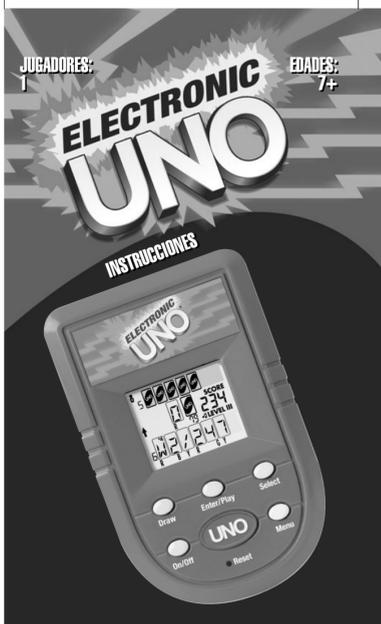
**GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS**  
Mattel, Inc. garantiza al comprador original que este producto estará libre de defectos materiales o de mano de obra por 90 días (salvo que se especifique lo contrario en otras garantías) a partir de la fecha de compra. Si el producto resulta defectuoso, regístre el mismo junto con el comprobante de compra, con cuota postal prepagada, a Consumer Relations, 636 Girard Avenue, East Aurora, New York 14052 para obtener un reemplazo o reembolso, a nuestra discreción. Esta garantía no cubre daños ocasionados por modificación no autorizada, accidentes, mal uso o abuso. Por ningún motivo nos hacemos responsables por daños secundarios, consecuentes o contingentes (excepto en aquellos estados que no permitan esta exclusión o limitación). Válido sólo en los E.U.A. Esta garantía le otorga derechos legales específicos y quizá tenga otros derechos que varían de un estado a otro. Algunos estados no permiten la exclusión de daños secundarios o consecuentes, de manera que las exclusiones o limitaciones antes mencionadas quizá no sean válidas en su caso.

Envíe únicamente el producto a la dirección de arriba. Envíe cualquier correspondencia a Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, California 90245-5012 E.U.A. También nos puede llamar por teléfono (línea gratuita) al 1-800-524-TOYS, de lunes a viernes de 9:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para un listado de Mattel.

**POLIZA DE GARANTIA (VALIDA SOLO EN MEXICO)**  
Mattel de México, S.A. de C.V. garantiza sus productos por un periodo de 90 días en todas sus partes y mano de obra a partir de la fecha de compra. Condiciones:  
1.- El consumidor presentará el producto en el lugar donde lo adquirió o lo presentará o enviará a nuestro centro de servicio ubicado en Leticia 296-A, Col. Cerro de la Estrella, Iztapalapa, C.P. 09880 México, D.F. Tel.: 54-26-44-87 y 54-26-44-38 2.- Durante la vigencia de esta política nos comprometemos a efectuar sin cargo la reparación en un plazo máximo de 30 días a partir de la fecha de recepción del producto, en nuestro centro de servicio, o el cambio del producto defectuoso en su caso. Así mismo cubriremos gastos que se deriven de la presente garantía. 3.- Refacciones para este producto podrán ser adquiridas en nuestro centro de servicio. Esta garantía se invalida en los siguientes casos: si ha sufrido un deterioro esencial, grave o irreparable por causa del consumidor, por daños causados por maltrato, mal uso, golpes accidentales o intencionales, o que el artículo se haya expuesto a elementos como agua (a excepción de que el instructivo indique otra cosa), ácidos, fuego, intemperie, así como daños causados por insectos que se dejen dentro del juguete por largos periodos de tiempo sin uso.

**NOTA FCC (Válido sólo en los Estados Unidos)**  
Nota: Este equipo fue probado y cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B según está establecido en la regla de la FCC. Este equipo está diseñado para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza según lo establecido en las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radio comunicaciones. Sin embargo, no hay ninguna garantía de que no haya interferencia en una instalación particular. Si este equipo llega a causar interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede ser verificado encendiendo y apagando el equipo, se recomienda tomar una de las siguientes medidas para corregir el problema:  
• Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.  
• Cambiar la orientación o localización de la antena receptora.  
• Ponerse en contacto con el distribuidor o con un técnico de radio/TV.

Mattel España, S.A. Arbau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A06842809. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V. Camino a Santa Teresa No. 1000, 7o. Piso, Col Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-883. TEL. 54-49-41-10. Mattel Chile, S.A. Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura. Santiago, Chile. Mattel de Venezuela, C.A. Ave. Maracay, C.C. Maracay Plaza, Torre B, Piso 8. Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A. Dorrego 1198, (1627) Villa Mercedes, Buenos Aires, Mat. de Argentina, S.A. (CIN) 229-07-95, Bogotá, Mattel do Brasil Ltda. CNPJ: 54.588.002/0001-20 - Rua Jacaré, 151 CEP: 04705-000 São Paulo. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.



**CONTENTS:**  
Electronic UNO® Game  
(3) Button Batteries AG13 (LR44)  
Instructions

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

Keep these instructions for future reference as they contain important information.

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

**EXITING DEMO MODE**  
Your Electronic UNO® Game unit is pre-set in demo mode for in store demonstration.

**ADULT NOTE: TO EXIT DEMO MODE, PUSH RESET OR REMOVE 1 BATTERY AND REPLACE.**

**A LOOK AT YOUR GAME UNIT**

**GAME CONTROLS**  
**Select** –  
1) Selects number of players, skill level and sound in the game setup mode.  
2) Press to select a card from your hand.  
**Enter/Play** – Press to enter a selection or play a card.  
**Draw** – Press to draw cards from the draw pile.  
**UNO** – Press to announce you have one card left or to catch a computer opponent that did not announce UNO on their last card.  
**On/Off** – Turns the game on and off and wakes it up from sleep mode.  
**Menu** – Press to change game options.  
**Reset** – Resets game.

**CONTENIDO:**  
Juego electrónico UNO  
3 pilas de botón tipo 3 x AG13 (LR44) x 1,5V  
Instrucciones

Sacar todo el contenido del paquete y compararlo a la lista de arriba. Si falta alguna pieza, ponerse en contacto con la oficina Mattel más próxima a su localidad.  
LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE JUEGO.

**OBJETIVO DEL JUEGO**  
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.

**SALIR DE LA MODALIDAD DE MUESTRA**  
La unidad del juego electrónico UNO está prestablecida en modalidad de muestra para propósitos de demostración en las tiendas.

**ATENCIÓN PADRES: PARA SALIR DE LA MODALIDAD DE MUESTRA, PRESIONAR RESET (REESTABLECER) O SACAR UNA PILA Y VOLVER A METERLA.**

**LA UNIDAD DE JUEGO**

**CONTROLES DEL JUEGO**  
**Select** –  
1) Selecciona la cantidad de jugadores, nivel de destreza y el sonido en la modalidad de preparación del juego.  
2) Presionar para seleccionar una carta de tu mano.  
**Enter/Play** – Presionar para hacer una selección o jugar una carta.  
**Draw** – Presionar para robar cartas de la pila para robar.  
**UNO** – Presionar para indicar que le sobra una sola carta o para sorprender al oponente que no dijo UNO cuando le quedaba una sola carta.  
**On/Off** – Prende y apaga el juego y lo activa después de estar en modo de reposo.  
**Menu** – Presionar para cambiar las opciones del juego.  
**Reset** – Restablece el juego.

**GAME ICONS**

**GAME SCREEN ICONS**

**Card Count Digits** – Indicates how many cards are left in each player's hand.  
**Draw Pile and Digits** – Indicates how many cards are left in the draw pile.  
**Discard Pile** – Indicates the last card discarded.  
**Score** – Displays the current players score.  
**UNO** – Announces when a player has UNO.  
**Player Icons** – Indicates how many players are in the current game and which players turn it is.  
**Play direction** – Indicates the play direction.  
**Sound** – Indicates whether the sound is on or off.  
**Level** – Indicates the games current skill level.  
**HI** – Appears together with the Score icon to indicate the high score.  
**New Game** – Appears when choosing a new game.  
**Win** – Indicates a win for individual hands and when a player reaches 500 points.

**CARD COLOR**  
The card colors are represented as follows:  
4 R 5 Y 6 B 7 G  
Red=R Yellow=Y Blue=B Green=G  
The appropriate letter for the color will appear under the card.  
**HOW TO WIN**  
Be the first player to score 500 points by getting rid of all the cards in your hand before your opponent(s). You score points for cards left in your opponent's hands. Get rid of your cards by matching number, color, or symbol. **Note:** It takes more than one hand to reach 500 points.

**ICONOS DEL JUEGO**

**ICONOS DE LA PANTALLA DEL JUEGO**

**Dígitos de conteo de cartas** – Indica cuántas cartas quedan en cada mano.  
**Pila para robar y dígitos** – Indica cuántas cartas hay en la pila para robar.  
**Pila para descartar** – Indica la última carta descartada.  
**Puntos** – Muestra el puntaje del jugador actual.  
**UNO** – Indica si a un jugador le queda una sola carta.  
**Iconos de jugadores** – Indica cuántos jugadores hay en el juego actual y a cuál jugador le toca jugar.  
**Dirección del juego** – Indica la dirección del juego actual.  
**Sonido** – Indica si el sonido está activado.  
**Nivel** – Indica el nivel de destreza del juego actual.  
**Alto** – Aparece junto con el icono de puntos para indicar el puntaje más alto.  
**Juego nuevo** – Aparece al seleccionar un nuevo juego.  
**Gana** – Indica quién gana una mano individual y el primer jugador que llega a 500 puntos.  
**COLOR DE LAS CARTAS**  
Los colores de las cartas están representados como sigue:  
4 R 5 Y 6 B 7 G  
Rojo=R Amarillo=Y Azul=B Verde=G  
La letra correspondiente a cada color aparecerá debajo de la carta.  
**GANAR**  
El primero en lograr 500 puntos gana. 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. Deshazte de tus cartas haciendo corresponder número, color o símbolo. **Note:** Es necesario jugar más de una mano para llegar a 500 puntos.

**HOW TO PLAY**

- Push the **On/Off** button to wake up the game. The game will start in 4-Player mode and deal cards to you and your three computer opponents.
- Your cards will appear face up with the first one blinking to indicate it's your turn. Use the select button to cycle through your cards. The card you select will blink. When you have selected the card you want, press the **Enter/Play** button to play the card you have chosen. If you do not have a playable card press the **Draw** button to receive a new card. If you draw a card you can play you may play it right away or if you choose not to play a playable card press **Draw** again and play passes to the next player. If you cannot play the card you have drawn play passes to the next player. **Note:** When you play a Wild or a Wild Draw 4 card the letters RYBG will appear under the card. These letters stand for red, yellow, blue and green. Using the **Select** button you may scroll through these colors until you get to the one you want and then press the **Enter/Play** button.
- The computer players will then play their cards and when it is your turn again the first card in your hand will again flash to indicate it's your turn. Continue playing the hand until one player gets rid of all their cards. After you play your second to last card press the **UNO** button to indicate you have one card left or you will take a two-card penalty if the other players catch you.

**NOTE:**  
When a hand is over the computer will count up the points scored and award them to the winning player. If the last card played in a hand is a Draw 2 card or Wild Draw 4 card, the next player must draw 2 or 4 cards, depending upon the card played. These cards are counted when points are totaled. Press the **Enter/Play** button to deal the next hand.

**GAME OPTIONS**  
The default options for Electronic UNO® are a Level 1, 4-player game with the sound on. If you want to change those options, this is how you do it:

- Press the **Menu** button and "New Game" will flash. Press the **Select** button and "New Game" will stop flashing-Press again and it will go off. If you press **Enter/Play** with "New Game" showing you will start a new game.
- Press the **Select** button then press **Enter/Play**. The Player 1 icon will flash.
- Press the **Select** button to cycle through the number of players, represented by the 2, 3, or 4 icons, and press enter when you choose the number of players you want.
- After the number of players is selected the, **Level** will begin to flash. You may change the level by using the **Select** button to cycle through Levels I, II or III. When you see the level you want, press the **Enter/Play** button.
- Once you have selected the level, you will see the musical note icon flashing. This is the sound indicator. You may turn the sound off or on by using the **Select** button to make the note appear or disappear and then press the **Enter/Play** button. If you can see the musical note the sound is on. The **HI Score** will be displayed and the player that achieved it. Press **Enter/Play** to start or return to your game.
- You may start a new game, check the **HI Score** or turn the sound on or off at any time by hitting the **Menu** button.

**CÓMO JUGAR**

- Presiona el botón **On/Off** (Encendido/Apagado) para activar el juego. El juego se iniciará en modo de 4 jugadores y te repartirá cartas a ti y a tus oponentes.
- Tus cartas aparecerán cara arriba y la primera de ellas centelleará para indicar que es tu turno. Usa el botón de selección para ver tus cartas una por una. La carta que seleccionas centelleará. Después de que selecciones la carta que quieras, presiona el botón **Enter/Play** (Entrar/Jugar) para jugar la carta seleccionada. Si no tienes una carta que puedas jugar, presiona el botón **Draw** (Robar) para obtener una carta nueva. Si te toca una carta que puedas jugar, la puedes usar de inmediato o, si decides no jugar una carta jugable, vuelve a presionar el botón **Draw** para que te toque al siguiente jugador. Si no puedes jugar la carta, le toca al siguiente jugador. **Nota:** Cuando juegues una carta de Comodín o Comodín Toma 4, las letras RYBG aparecerán debajo de la carta de la izquierda de quien es de los jugadores se deshaga de todas sus cartas. Después de jugar tu penúltima carta, presiona el botón **UNO** para indicar que te sobra una sola carta y para que no tengas que robar dos cartas de castigo, en caso de que te sorprenda uno de los jugadores.

**NOTA:**  
Después de que se acabe una mano, la unidad de juego sumará los puntos acumulados y se los otorgará al ganador. Presiona el botón **Enter/Play** (Entrar/Jugar) para empezar a jugar otra mano.

**OPCIONES DEL JUEGO**  
El juego electrónico UNO está prestablecido con estas opciones: Nivel 1, 4 jugadores, sonido activado. Si quieres cambiar las opciones, sigue estas instrucciones:

- Presiona el botón **Menu** (Menú). Centelleará "New Game" (Juego nuevo). Presiona el botón **Select** (Seleccionar) para que "New Game" deje de centellear; vuelve a presionarlo para que se apague. Si presionas **Enter/Play** (Entrar/Jugar), estando activado "New Game", empezará un nuevo juego.
- Presiona el botón **Select** (Seleccionar) y luego **Enter/Play** (Entrar/Jugar). Centelleará el icono del jugador 1.
- Presiona el botón **Select** para seleccionar la cantidad de jugadores que quieras, representados por los iconos 2, 3 y 4, y presiona entrar después de hacer tu selección. Puedes cambiar el nivel usando el botón **Select** (Seleccionar) para pasar por los niveles I, II o III. Cuando veas **Enter/Play** (Entrar/Jugar).
- Después de seleccionar el nivel, centelleará el icono de la nota musical. Este es el indicador de sonido. Presiona desactivar o activar el sonido usando el botón **Select** (Seleccionar) para que aparezca o desaparezca la nota y, luego, presiona el botón **Enter/Play** (Entrar/Jugar). Si se ve la nota musical significa que el sonido está activado. Aparecerá la puntuación más alta y el jugador que la logró. Presiona **Enter/Play** para regresar a tu juego o empezar uno nuevo.
- Puedes empezar un juego nuevo, ver la puntuación más alta o activar o desactivar el sonido en cualquier momento, presionando el botón **Menu** (Menú).

**SPECIAL CARDS**  
Just like the Original UNO™ card game Electronic UNO™ has special cards that make the game exciting.

**Draw 2 Card** – When you play this card, the next person to play must draw 2 cards and forfeit his/her turn. If this card is turned up at the beginning of play, the first player must draw two cards. This card may only be played on a matching color or on another Draw 2 card.

**Reverse Card** – This card reverses direction of play. Play to the left now passes to the right, and vice versa. This card may only be played on a matching color or on another Reverse card.

**Skip Card** – The next person in line to play after this card is played loses his/her turn and is "skipped." This card may only be played on a matching color or on another Skip card.

**Wild Card** – When you play this card, you may change the color being played to any color (including the current color) to continue play. You may play a Wild card even if you have another playable card in hand. **Note:** If you play a wild card as your second to last card you must first play the card, then pick a color, and then press the **UNO** button.

**Wild Draw 4 Card** – This card allows you to call the next color played and requires the next player to pick 4 cards from the DRAW pile and forfeit their turn. **Note:** A player may not play a "Wild Draw Four" card if they have a matching color in their hand.

**WAKING UP THE GAME:**  
If no buttons are pushed for more than 2 minutes, the unit will go into "SLEEP MODE." To "wake" the game, simply push the **On/Off** button.

**TROUBLESHOOTING**

- If the unit is not working properly, push the reset button or try replacing the batteries.
- If LCD Screen or Sound is weak, replace the batteries.

**INSTALLING BATTERIES**  
This game unit requires 3 x Button Cell AG13 (LR44) batteries.

Open the battery compartment door on the back of the unit using a screwdriver. Replace batteries as shown. Match direction of "+" and "-" terminals. Close the battery compartment and replace the screw. For longer life, use only alkaline batteries.

**ADULTS NOTE:** Batteries included are for demonstration purposes only.

**BATTERY SAFETY INFORMATION**

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Insert batteries with the correct polarity.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Dispose of battery (ies) safely. Do not dispose of in a fire as batteries may explode or leak.

**CARTAS ESPECIALES**  
Al igual que el juego de cartas original de UNO, el juego electrónico UNO tiene cartas especiales para hacer el juego más emocionante.

**Carta Toma dos** – Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el primer jugador tiene que robar dos cartas. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma dos.

**Carta Reversa** – Cambia el sentido del juego. Si le toca jugar al jugador de la izquierda de quien es de 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.

**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.

**Comodín multicolor** – 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. **Nota:** Si ésta es la penúltima carta que usas, primero debes jugar la carta. Después de escoger el color y, finalmente, presionar el botón **UNO**.

**Comodín Toma cuatro** – Esta es la mejor carta. No solamente quien la tira escoge su color; sino que además hace que el siguiente jugador robe 4 cartas y pierda su turno. **Nota:** Esta carta no se puede descartar si el jugador que la tira escoge su color.

**ACTIVAR EL JUEGO:**  
Si no se presiona ningún botón por más de 60 segundos, la unidad se pondrá en "MODO DE REPOSO". Para "activar" el juego, sólo es necesario

presionar el botón **On/Off**.

**SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

- Si la unidad de juego no funciona correctamente, presionar el botón Reset (Restablecer) o sustituir las pilas.
- Si la pantalla LCD o el sonido pierden intensidad, sustituir las pilas.

**INSTALACIÓN DE LAS PILAS**  
Este juego requiere con dos pilas de botón tipo 3 x AG13 (LR44).

Abrir la tapa del compartimento de pilas en el dorso de la unidad con un destornillador de cruz. Sustituir las pilas como se muestra. Introducir las pilas con los polos correctos ("+" y "-"). Cerrar la tapa del compartimento y ajustar el tornillo. Para una mayor duración, usar sólo pilas alcalinas.

**ATENCIÓN DE PADRES:** Las pilas incluidas son sólo para efectos de demostración.

**INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS**

- No recargar pilas no recargables.
- No mezclar diferentes tipos de pilas: alcalinas, estándar (carbono zinc) o recargables (níquel cadmio).
- No mezclar pilas gastadas y nuevas.
- Sólo utilizar pilas del mismo tipo que se recomienda en las instrucciones de instalación.
- Introducir las pilas con las polaridades correctas.



FRONT/ENGLISH  
**BLACK** OCEAN 43429-0821 GAMES ELECTRONIC UNO 1C : BLACK BLUELINE 7 1 CD EH-OV-SS INSTR MAPS POS 01/07/02 H24815 MAPS POS

BACK/SPANISH  
**BLACK** OCEAN 43429-0821 GAMES ELECTRONIC UNO 1C : BLACK BLUELINE 7 1 CD EH-OV-SS INSTR MAPS POS 01/07/02 H24815 MAPS POS