

Disney

	3+
	2-4

CONTENTS

36 King-Size, Junior 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



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 colour of the card on the Discard Pile.

If you have a card that matches colour 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 other colour.

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

Example: If the card on the Discard Pile is a Blue card, you may play a Wild Card and change the colour 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 colour 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.

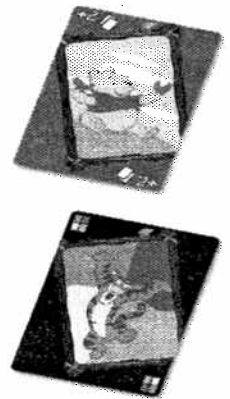
SPECIAL CARDS

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 colour or number. When you discard Wild Card, you must "call" the colour you wish to play. You may even call the current colour 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 their cards wins the game!

©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.

©Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 É.-U. Tous droits réservés. ® et ™ désignent des marques de Mattel, Inc. aux É.-U.

©Disney. D'après l'oeuvre originale "Winnie the Pooh." Copyright A.A. Milne et E.H. Shepard.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312.

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

Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS.

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com.

Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussel, België.

Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich.

Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.



54480-0820



Disney

	3+
	2-4

CONTENU

36 cartes géantes UNO® Junior mettant en vedette les personnages de Pooh

7 cartes rouges – 1 à 7

7 cartes jaunes – 1 à 7

7 cartes bleues – 1 à 7

7 cartes vertes – 1 à 7

4 cartes Winnie +2 (tirer 2 cartes) (rouge, jaune, bleu, vert)

4 cartes blanches Tigrou



BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa main.

PRÉPARATION

1. Brasser les cartes.
2. Chaque joueur tire une carte. Celui qui a tiré la carte portant le numéro le plus élevé devient le donneur.
3. Brasser de nouveau toutes les cartes et en distribuer 5 à chaque joueur.
4. Placer le restant des cartes face cachée pour constituer le talon.
5. Retourner la carte sur le dessus du talon pour constituer l'écart. Si la carte tirée est une carte blanche ou une carte +2 (tirer 2 cartes), continuer à tirer des cartes jusqu'à l'obtention d'une carte portant un numéro (1 à 7).

JOUONS

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il doit vérifier s'il a dans sa main une carte qui porte le même numéro ou la même couleur que celle sur le dessus de l'écart.

Si c'est le cas, le joueur doit prendre cette carte de sa main et la mettre sur le dessus de l'écart.

Exemple : si la carte de l'écart est bleue et porte le numéro 2, le joueur peut placer sur l'écart n'importe quelle carte bleue ou n'importe quelle carte portant le numéro 2.

Au lieu de jouer une carte correspondante, le joueur peut aussi changer la couleur du jeu en jouant une carte blanche. Dans ce cas, c'est lui qui décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuit.

Exemple : si la carte de l'écart est bleue, le joueur peut jouer une carte blanche et changer la couleur du jeu pour une autre couleur.

S'il n'a pas de carte correspondante ou de carte blanche, il doit tirer une carte du talon. Si la carte qu'il a tirée porte la même couleur ou le même numéro que celle sur le dessus de l'écart, il peut la jouer, sinon, son tour est terminé.

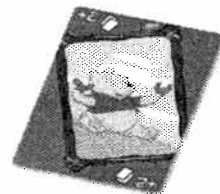
C'est ensuite au tour du joueur à sa gauche (sens horaire).

Si aucun joueur se retrouve sans carte quand le talon est épuisé, brasser les cartes de l'écart, en retourner une et poursuivre le jeu.

CARTES SPÉCIALES

+2 (tirer 2 cartes)

Quand un joueur joue une carte Draw 2 (tirer 2 cartes), le joueur suivant doit tirer 2 cartes et passer son tour.



Carte blanche

Un joueur peut jouer une carte blanche sur n'importe quelle carte, quel que soit son numéro ou sa couleur. Quand un joueur joue une carte blanche, il doit annoncer la couleur avec laquelle se poursuivra le jeu. Il peut aussi garder la même couleur de jeu. Il peut même jouer une carte blanche tout en ayant dans sa main une carte dont il pourrait se servir.



«UNO!»

Quand un joueur n'a plus qu'une seule carte dans sa main, il doit crier «UNO!» (c'est-à-dire «un») avant que son avant-dernière carte touche l'écart. S'il ne crie pas «UNO!» et qu'un autre joueur s'en aperçoit avant que le joueur suivant joue ou tire une carte, le joueur pris en faute devra tirer deux cartes du talon.

Si le joueur oublie de crier «UNO!» et qu'aucun joueur ne s'en aperçoit avant que le joueur suivant commence à jouer, il n'a pas à tirer deux cartes. Le tour d'un joueur commence quand il joue ou tire une carte.

GAGNANT

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à se débarrasser de TOUTES ses cartes!