



7+  
2-10

## Contents

- 110 cards as follows:
  - 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
  - 2 Dragon cards

Please remove all components from package and compare them to the component list.

## Object of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards in each round and score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

## Setup

- Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
- The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
- Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile.
- The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. **NOTE:** If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS OF ACTION CARDS for special instructions.

## Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see FUNCTIONS OF ACTION CARDS). **EXAMPLE:** If the card on the DISCARD pile 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 you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

You may also choose NOT to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

## Functions of Action Cards

- Draw Two Card** - When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw Two card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.
- Reverse Card** - When you play this card, the direction of play changes (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This 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 goes first, then play moves to the right instead of the left.
- Skip Card** - When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). This card may only be played on a matching color or on another Skip card. If a Skip card is turned up at the beginning of play, the player to the left of the dealer is "skipped", hence the player to the left of that player starts play.
- Wild Card** - When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild card was laid down). You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that continues play.
- Wild Draw Four Card** - When you play this card, you get to choose the color that continues play PLUS the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! You may only play this card when you do **NOT** have another card in your hand that matches the **COLOR** on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card. **NOTE:** If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!



7+  
2-10

## Contenido

- 110 cartas:
  - 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 Roba 2 - 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 Roba 4
  - 2 cartas de dragón

Sacar todas las piezas del empaque y comparárlas a las mostradas en la lista de contenido.

## Objetivo del juego

Ser el primero en lograr 500 puntos. Acumula puntos deshaciéndote de las cartas de tu mano antes que tus oponentes. Los jugadores logran puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

## Preparación

- Cada jugador escoge una carta. La persona a quien le salga el número más alto, es el repartidor. Las cartas de acción cuentan como cero para esta parte del juego.
- Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
- Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
- Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. **NOTA:** si una de las cartas de acción (símbolos) es la primera en ser volteada para empezar la pila para DESCARTAR, lee la sección CARTAS DE ACCIÓN para instrucciones especiales.

## ¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Haz coincidir la carta de hasta arriba de la pila para DESCARTAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN). **Por ejemplo,** si la carta es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si robas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar. Si decides hacer esto, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si puedes bajar dicha carta, puedes hacerlo en ese mismo turno, pero no puedes bajar una carta de tu mano después de haber robado.

## Cartas de acción

- Carta Roba 2:** cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Roba 2. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.
- Carta Reversa:** cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda de quien tira 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. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.
- 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. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se "salta" al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.
- Comodín de color:** el jugador que descarta 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. Si ésta 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.
- Carta Comodín Roba 4:** quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador robe 4 cartas de la pila para ROBAR y pierda su turno. Nota: esta carta sólo se puede descartar si el jugador que la tiene **NO** tiene otra carta en su mano que coincida en **COLOR** con la carta recién bajada. Sin embargo, si se puede descartar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción. Si no lo es, el desafiante tendrá que robar 2 cartas, además de las 4 del comodín (6 en total). **NOTA:** si un jugador baja un Comodín Roba 4 legalmente, [esto es, teniendo alguna carta con el color que correspondía] y alguien lo desafia a mostrar sus cartas, deberá enseñar sus cartas al jugador que lo desafió. Si es culpable, deberá robar 4 cartas. Si no lo es, el desafiante tendrá que robar 2 cartas, además de las 4 del comodín (6 en total).



7+  
2-10

## Contient

- 110 cartes réparties comme suit :
  - 19 cartes bleues - 0 à 9
  - 19 cartes vertes - 0 à 9
  - 19 cartes rouges - 0 à 9
  - 19 cartes jaunes - 0 à 9
  - 8 cartes +2 - 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
  - 8 cartes Inversion - 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
  - 8 cartes Passer - 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
  - 4 cartes blanches
  - 4 cartes blanches +4
  - 2 cartes Dragon

Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu.

## But du jeu

À chaque manche, le premier joueur qui n'a plus de cartes en main se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

## Préparation

- Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur [toute carte avec un symbole compte pour zéro].
- Le donneur brasse les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.
- Le reste des cartes est placé face cachée pour former un TALON.
- La carte du dessus du TALON est retournée pour constituer la pile d'ÉCART. **REMARQUE :** Si une carte Action [symboles] est retournée pour constituer la pile d'ÉCART, se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

## Jouons!

Le joueur à la gauche du donneur commence.

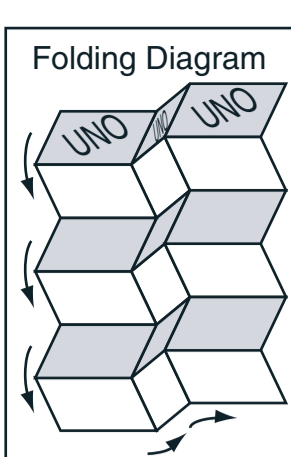
Il doit faire correspondre une des cartes qu'il a en main à celle qui est sur le dessus de l'ÉCART, soit par le chiffre, la couleur ou le symbole [les symboles représentent des cartes Action; se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION]. **EXEMPLE :** Si la carte sur l'ÉCART est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche [se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION].

Si le joueur ne possède pas de cartes lui permettant de jouer, il doit en prendre une dans le TALON. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser. Sinon, son tour est terminé et c'est le tour du joueur suivant.

Si un joueur a en main une carte qu'il peut jouer, il n'est PAS obligé de le faire. S'il ne la joue pas, il doit piger une carte dans le TALON. S'il peut jouer la carte qu'il a pigée, il peut le faire immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà dans sa main.

## Fonctions des cartes Action

- Carte +2** - Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée au début du jeu, la même règle s'applique.
- Carte Inversion** - Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change [si le jeu se déroulait vers la gauche, il devra se dérouler vers la droite, et vice-versa]. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur jouera en premier, puis le jeu continuera vers la droite au lieu de la gauche.
- Carte Passer** - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le deuxième joueur situé à la gauche du donneur qui commence.
- Carte blanche** - Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur dans laquelle le jeu se poursuit [s'il le veut, il peut décider de continuer la partie dans la même couleur]. Une carte blanche peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si une carte blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ et jouera la première carte.
- Carte blanche +4** - Lorsque cette carte est jouée, le joueur choisit la couleur demandée ET le joueur suivant doit piger 4 cartes et passer son tour. Mais attention! Un joueur ne peut jouer cette carte que s'il ne possède **AUCUNE** carte de la **COULEUR** demandée [mais il peut la jouer s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique]. Si cette carte est retournée au début du jeu, le donneur doit la remettre dans le paquet et en prendre une autre. **REMARQUE :** Si un joueur pense qu'une Carte blanche +4 a été jouée contre lui illégalement [c.-à-d. que le joueur possède une carte correspondant à la carte demandée], le joueur peut lui lancer un défi. Le joueur mis au défi doit montrer son jeu [au joueur qui le défie]. Si le joueur mis au défi a tort, il devra piger les 4 cartes au lieu du joueur attaqué. Cependant, si le joueur mis au défi est innocent, le joueur qui a lancé le défi devra tirer les 4 cartes PLUS 2 autres cartes [6 en tout]!



INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy No.:	Disney Princess Uno 3L Instructions
Part No.:	83280
Part No.:	07210
Item Size:	11.25" W x 16.1875" H
Folded Size:	3.3125" W x 2.75" H
Type of Fold:	3 panel w/ 5 panel h
# colors:	1 (some) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
ETM No.:	



## FRONT English

## Spanish

## French Canadian

- Dragon Card** - When you play a Dragon card, all other players must stay the dragon! In turn order, each player must either discard a Prince card from their hand or, if they do not have a Prince card, draw cards from the DRAW pile until they obtain a Prince card that they can discard. All other cards drawn must be added to their respective hands. Once everyone has discarded a Prince card, play resumes in the current direction with the player after you taking their turn. **NOTE:** A Prince card is denoted by this symbol:
- Going Out**  
When you play your next-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one") to indicate that you have only one card left. If you don't yell "UNO" and you are caught before the next player begins their turn, you must draw two cards.  
Once a player has no cards left, the round is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.  
If the last card played in a round is a Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 2 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 DISCARD pile is reshuffled and play continues.
- Scoring**  
The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their opponents' hands as follows:  
All number cards (0-9).....Face Value  
Draw Two.....20 Points  
Reverse.....20 Points  
Skip.....20 Points  
Wild.....50 Points  
Wild Draw Four.....50 Points  
Dragon.....100 Points
- Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round.
- Winning the Game**  
The WINNER is the first player to reach 500 points.
- Alternative Scoring and Winning**  
Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

- Carta de dragón:** Cuando una jugadora baja una carta de dragón, ¡las demás jugadoras tienen que derrotar al dragón! En orden, cada jugador debe, ya sea, que descarte una carta de Príncipe de su mano o, si no tiene una carta de Príncipe, robar cartas de la pila para ROBAR hasta que le salga una carta de Príncipe que pueda descartar. Todas las demás cartas robadas pasan a ser parte de sus respectivas manos. Después de que todas las jugadoras descartan una carta de Príncipe, el juego se reanuda en la dirección actual del juego, siguiendo en turno la siguiente persona después de quien bajó la carta de dragón. **NOTA:** toda carta de Príncipe lleva este símbolo:
- Decir 'UNO'**  
Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir en voz alta "UNO". De lo contrario, deberá robar dos cartas de la pila para ROBAR. Esto sólo es necesario en caso de que uno de los jugadores sorprenda al jugador saliente sin haber dicho "UNO".  
Cuando un jugador descarta todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman [ver PUNTOS] y el juego vuelve a empezar.  
Si la última carta del ganador fue una carta Roba dos o un Comodín Roba cuatro, el siguiente jugador deberá robar las cartas correspondientes, ya que éstas contarán para los puntos del ganador.  
Si la pila para 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.
- 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 [0-9] .....Valor del número  
Roba dos.....20 puntos  
Reversa.....20 puntos  
Salta.....20 puntos  
Comodín.....50 puntos  
Comodín Roba cuatro.....50 puntos  
Dragón.....100 puntos
- Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.
- Para ganar el juego**  
El ganador es el primero en llegar a 500 puntos.
- Puntuación alterna**  
También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego; así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.

- Carte Dragon** - Quand une carte Dragon est jouée, tous les autres joueurs doivent tuer le dragon! À tour de rôle, chaque joueur doit jouer une carte Prince; s'il n'en a pas en main, il doit piger dans la PIVOCHÉ jusqu'à ce qu'il trouve une carte Prince à jouer. Toutes les autres cartes pigées s'ajoutent aux cartes que le joueur a déjà en main. Quand chaque joueur a joué une carte Prince, le jeu se poursuit dans la même direction, à commencer par le joueur à côté de celui qui a joué la carte Dragon. **REMARQUE :** Une carte Prince se reconnaît à ce symbole:
- Fin d'une manche**  
Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute «UNO!» pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie, et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger deux cartes de pénalité.  
La manche est finie lorsqu'un joueur a jeté sa dernière carte. Les points sont comptés [voir POINTAGE] et une nouvelle manche commence.  
Si la dernière carte jouée dans une manche est une carte +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.  
Si le TALON est épuisé avant la fin d'une manche, brasser les cartes de l'ÉCART et le jeu continue.
- Pointage**  
The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their opponents' hands as follows:  
Cartes numérotées [0 à 9] .....Valeur indiquée  
Carte +2.....20 points  
Carte Inversion.....20 Points  
Carte Passer.....20 Points  
Carte blanche +4.....50 Points  
Carte blanche.....50 Points  
Carte Dragon.....100 Points
- Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont brassées et les joueurs commencent une nouvelle manche.
- La victoire**  
Le VAINQUEUR est le joueur qui atteint 500 points le premier.
- Autres façons de jouer**  
On peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré le vainqueur.

© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 9W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Yarwell Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Helpline 01628 500303 Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Dlimport & Dieldarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel France, 27333 rue d'Antony, BP00145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23, Mattel España, S.A., Artaua 200, 08036 Barcelona. eservice.spain@mattel.com Tel: 902 20 30 10 http://www.service.mattel.com/es Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 9379, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3, 59-05-51-00, Ext. 5206 0 -01-800-463 59-89 Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Mattel de Venezuela, C.A. RIF. J501596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P5, Bogotá.

© Disney  
B3280-0721G1

## BACK English

## Spanish

## French Canadian