



# UNO™ SHOWDOWN SUPERCHARGED™

Jogo

## CONTEÚDO:

- 112 cartas divididas em:
  - 19 Cartas azuis - 0 a 9
  - 19 Cartas verdes - 0 a 9
  - 19 Cartas vermelhas - 0 a 9
  - 19 Cartas amarelas - 0 a 9
  - 8 Cartas Comprar 2 - 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo.
  - 8 Cartas Inverter - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo.
  - 8 Cartas Pular - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo.
  - 4 Cartas Curinga
  - 4 Cartas Curinga Comprar Quatro Cartas
  - 4 Cartas Curinga Mostrar
- UNO™ Showdown Supercharged™ Unit

**NOTA:** : Não apontar na direção dos olhos ou do rosto. Não utilizar projéteis diferentes dos providos. Não dispare excessivamente perto do alvo.

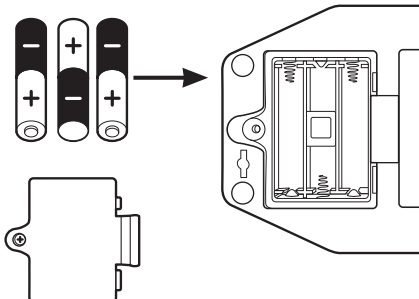
Favor remover todo o conteúdo da embalagem e compará-lo à lista de itens aqui apresentada. Se algum item estiver faltando, entre em contato com o Serviço de Atendimento ao Consumidor da Mattel (Brasil: 0800-550780).

Guarde estas instruções para futuras referências, pois contêm informações importantes.

## COMO TROCAR AS PILHAS

O UNO™ Showdown Supercharged funciona com 3 pilhas alcalinas C, não incluídas. Use somente pilhas alcalinas. O brinquedo pode não funcionar com outros tipos de pilhas.

1. Desparafuse o compartimento de pilhas usando uma chave de fenda Phillips (não incluída) e retire a tampa.
2. Instale 3 pilhas alcalinas "AAA" no compartimento, como indicado. (Ver Figura 1.)
3. Coloque a tampa e parafuse.



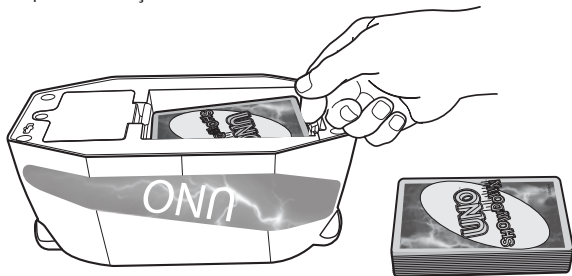
## OBJETIVO

Ser o primeiro jogador a marcar 500 pontos. O primeiro jogador que se livrar de todas as cartas da mão pontua pelas cartas que sobraram na mão dos adversários.

## Preparação

Remova o deck da área de armazenagem.

Coloque a unidade UNO™ Showdown Supercharged™ na área de jogo, onde todos os jogadores possam alcançar.



## COMO BRINCAR

Cada jogador recebe 7 cartas.

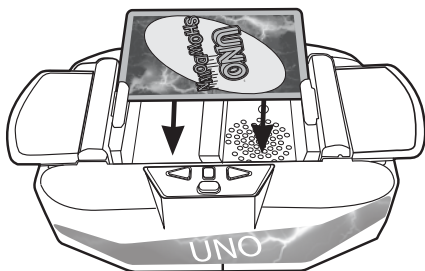
Coloque o resto das cartas na área de jogo, para formar uma pilha de compra. Tire uma carta da pilha de compras e coloque-a virada para cima do lado da pilha de compras, para iniciar uma pilha de descarte.

O jogador a esquerda do distribuidor de cartas deve iniciar o jogo, e deve jogar uma carta correspondente a carta que foi virada, seja por número, cor ou símbolo. Por exemplo, se a carta é um 7 vermelho, o jogador deve jogar uma carta vermelha ou qualquer carta 7. Ou o jogador pode jogar uma Carta Especial, se possível (ver seção Cartas Especiais). Se não tiver carta para jogar, você deve comprar uma carta.

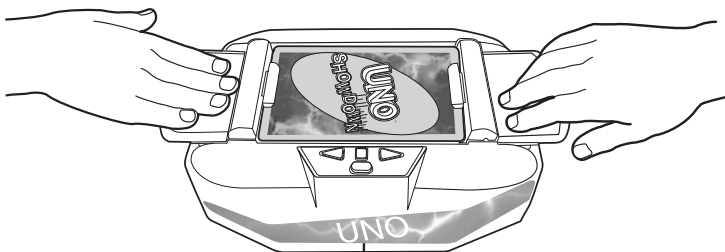


Se a carta jogada tem um ícone especial, e hora do combate!

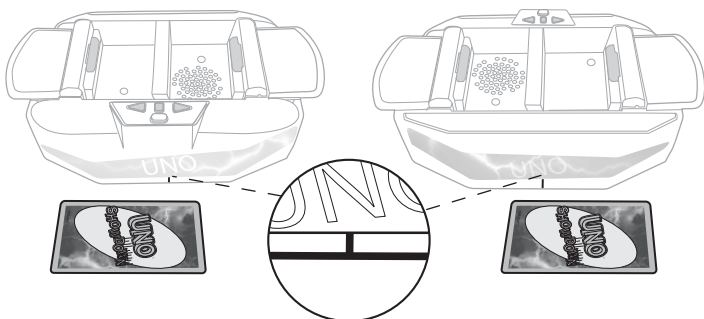
O jogador que colocou a carta com ícone, deve pegar a unidade Showdown Supercharged e colocar entre ele o próximo jogador (a menos que tenham uma carta curinga, explicaremos depois).



Depois, eles devem comprar o número de cartas indicadas no ícone e coloca-las viradas para baixo na unidade.



Os dois jogadores colocam as mãos no botão e depois apertam o timer. Após sons e luzes, a contagem regressiva começa! Conforme o tempo vai passando, as LUZES VERMELHAS piscam e você ouvirá sons. Os jogadores esperam até as luzes ficarem verdes para apertar o botão. Quem apertar primeiro, vence. A carta vai virar para o jogador mais lento, que deve então ficar com as cartas.



Se não estiver claro quem foi o vencedor, use as linhas laterais como indicadores. O jogador com mais cartas do próprio lado da linha divisória, deve ficar com as cartas.

**IMPORTANTE:** Se um jogador apertar ANTES das luzes verdes, a contagem regressiva vai parar e a luz vermelha indicara o culpado. O jogador sera considerado perdedor e devera ficar com as cartas.

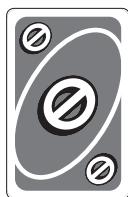
## CARTAS DE AÇÃO



**Carta Comprar Duas** - Ao descartar essa carta, o próximo jogador deve comprar 2 cartas do monte e perderá a vez.



**Carta Inverter** - Ao jogar essa carta, a direção do jogo é invertida (se estiver da direita para esquerda deve mudar e vice-versa).



**Carta Passar a Vez** - Ao descartar essa carta, o próximo jogador perde a vez.

NOTA: As cartas de ação devem somente ser jogadas com cores ou símbolos correspondentes.

## CARTAS CURINGAS



**CURINGAS** - quando jogar esta carta, você pode escolher a cor da jogada. Você pode descartar uma carta Curinga na sua vez, mesmo que tenha outra carta que combine com a carta da pilha de descarte.



**Carta Curinga** - Quando você joga essa carta, você pode escolher qual jogador quer enfrentar e você escolhe a quantidade de cartas (1-3) da batalha. Você também escolhe a cor que vai continuar o jogo. Você pode descartar uma carta curinga na sua vez, mesmo que tenha outra carta que combine com a carta da pilha de descarte.



**Carta Curinga Comprar 4** - Ao descartar essa carta, ALÉM de você poder escolher a cor a ser jogada, o próximo jogador deve comprar 4 cartas do monte e perder a vez dele. Entretanto, você só pode jogar essa carta quando NÃO tiver outra carta na mão que combine com a cor da carta da pilha de descarte.

NOTA: Caso suspeite que uma Carta Curinga Comprar 4 tenha sido jogada contra você de forma desonesta (por exemplo, quando o jogador tenha uma carta correspondente), você pode desafiá-lo. O jogador desafiado deve mostrar a você as cartas que tem. Se trapaceou, é ele quem deve comprar 4 cartas do monte em vez de você. Entretanto, se o jogador que foi desafiado não trapaceou, você deve comprar as 4 cartas do monte, ALÉM de mais 2 adicionais (6 cartas no total)!

## Finalizando

Quando ficar com a última carta, você precisa gritar “UNO” para indicar que você só tem uma carta. Se não gritar “UNO” e alguém perceber antes de o próximo jogador começar a jogar, você deve pegar duas cartas do monte.

Se a sua carta final tiver o ícone Showdown, tem que ser entre você e o próximo jogador, antes de vencer a jogada.

Se vencer a jogada, vence o jogo.

Se perder, você terá que comprar mais cartas e o jogo continua.

Quando um jogador não tiver mais cartas, a rodada acaba. Os pontos devem ser contados e então, um novo jogo pode ser iniciado.

## PARA UM DESAFIO EXTRA

Os jogadores podem decidir antes do jogo que quando alguém jogar a última carta, deve haver uma batalha. Assim que o jogador coloca a última carta na pilha de descarte, ele tira uma nova carta da pilha de descarte, coloca na unidade e enfrenta o próximo jogador. Se vencer a jogada, vence o jogo. Se perder, ele deve ficar com a carta e continuar jogando.

## COMO VENCER

O VENCEDOR será o primeiro jogador a fazer 500 pontos. Entretanto, a pontuação pode ser feita pela soma do total que cada jogador tiver na mão no fim de cada rodada. Quando alguém atingir 500 pontos, o vencedor será quem tiver menos pontos.

## PONTUAÇÃO

Todas as cartas numéricas (0 a 9) .....	Valor da Carta
Comprar Duas .....	20 Pontos
Inverter .....	20 Pontos
Pular .....	20 Pontos
Coringa .....	50 Pontos
Coringa Comprar Quatro .....	50 Pontos
Curinga Showdown .....	40 Pontos

## CARTAS DE AÇÃO NA JOGADA FINAL

Se a última carta descartada em uma rodada for uma carta Comprar Duas ou uma carta Coringa Comprar Quatro, o próximo jogador deve puxar 2 ou 4 cartas do monte, respectivamente. Essas cartas serão contadas quando os pontos forem somados.

## PILHA DE COMPRAS SEM CARTA

Se a pilha COMPRAR ficar sem cartas, embaralhe a pilha de descarte e continue a jogar.

Não coloque o produto perto de nenhuma fonte eletrostática, para evitar problemas de funcionamento. Para voltar à operação normal, remova e reinstale as pilhas.

©2019 Mattel. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at / Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: Servicio.Clientes@Mattel.com. Distribuido por : Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º. Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: fone 0800-550780. E-mail: sac@mattel.com. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902203010 <http://www.service.mattel.com/es>. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.



GMX56-4B70