

**INSTRUCTION SHEET SPECS:**  
 Title: Uno Spin 3L Instructions  
 Toy No.: J3719  
 Part No.: 0920  
 Item Size: 17" W x 11" H  
 Folded Size: 4.25" W x 5.5" H  
 Type of Fold: accordion/corner  
 # colors: 1 (and both sides)  
 Color: Black  
 Paper Stock: White Offset  
 Paper Weight: 70 lb.  
 EDM No.:



**7+**  
**2-10**



**CONTENTS**

- 1 UNO Spin™ Wheel
- 112 cards as follows:
- 19 Blue cards - 0 to 9 (includes 5 Spin Cards #1-5)
- 19 Green cards - 0 to 9 (includes 5 Spin Cards #1-5)
- 19 Red cards - 0 to 9 (includes 5 Spin Cards #1-5)
- 19 Yellow cards - 0 to 9 (includes 5 Spin Cards #1-5)
- 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
- 4 Wheel Reference Cards

**OBJECT OF THE GAME**

Be the first player to score 500 points. Points are scored by getting rid of all the cards in your hand before your opponent(s). You score points for cards left in your opponents' hands.

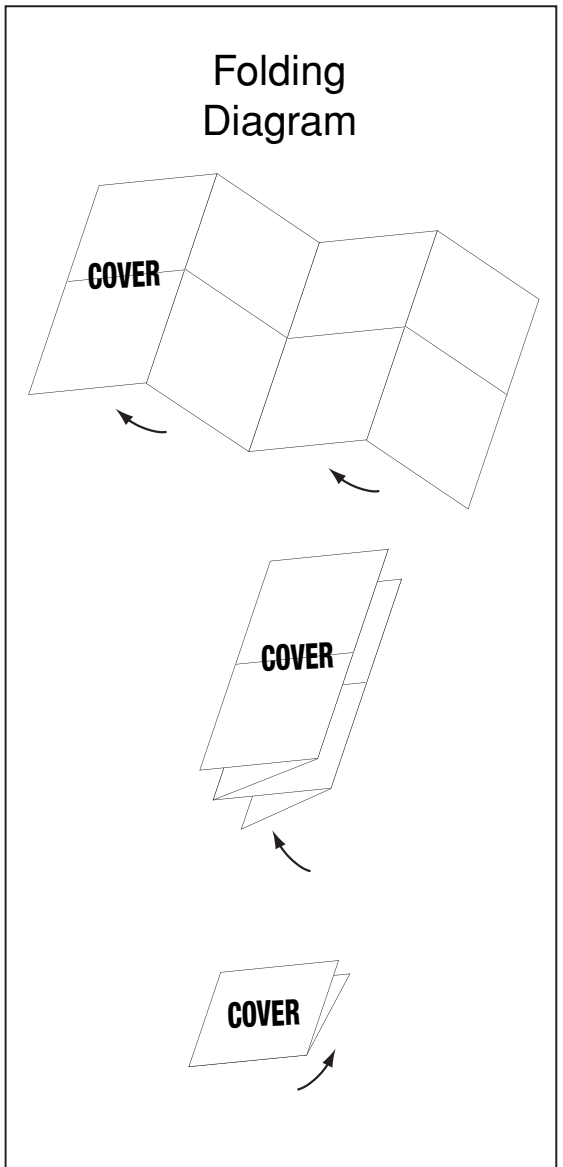
**SET UP**

Place the Wheel Reference cards nearby; these will help you identify the icons on the wheel whenever it is spun.  
 Each player draws a card.  
 The person who draws the highest number deals.  
 Once the cards are shuffled each player is dealt 7 cards.

The remainder of the deck is placed facedown in the center of the wheel to form a DRAW pile.  
 The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile, also in the center of the wheel.

**LET'S PLAY**

The person to the left of the dealer starts play.  
 The player taking their turn has to match the card on the DISCARD pile, either by number, color or symbol. For example, if the card 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 a NUMBER CARD played features a swirling pattern, this is a Spin card and the special rule applies (see SPIN CARDS).  
 If the player doesn't have a card to match the one on the DISCARD pile, they must take a card from the DRAW pile. If the card picked up can be played, the player is free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.  
 Players may choose not to play a playable card from their hand. If so, the player must draw a card from the DRAW pile. If playable, the card just drawn can be played immediately, but that player may not play a card that was already in their hand prior to the draw.



**FUNCTIONS OF THE ACTION CARDS**

- Draw Two Card** - When this card is played, the next person to play must draw 2 cards and miss their turn. This card can only be played on matching colors and other Draw Two cards. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.
- Reverse Card** - Reverses direction of play. Play changes direction to the right, and vice versa. The 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, and then play moves to the right instead of the left.
- Skip Card** - The next player in turn after this card has been played loses their turn and is "skipped." The 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 commences play.
- Wild Card** - The person playing this card calls for any color to continue the play, including the one currently being played, if so desired. A Wild card can be played at any time - even if the player has another playable card in their hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer determines the color, which continues play.
- Wild Draw Four Card** - This card allows you to call the next color played and requires the next player to draw 4 cards from the DRAW pile and forfeit their turn. If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card. **Note:** This card may only be played when the player holding it does not have a card in their hand that matches the color on the DISCARD pile. If the player holds matching numbers or action cards, however, this card may be played.
- Spin Cards (20)** - Five cards of each color (numbers 1 through 5) have a swirling pattern around the NUMBER (like a thumbprint) indicating they are Spin cards. A player may play a Spin card as they would a regular number card, however, whenever a Spin card is played, the next player must spin the wheel. **Spinning the wheel takes the place of that player's turn.** (See THE UNO SPIN™ WHEEL).

**THE UNO SPIN™ WHEEL**

If the player preceding you plays a Spin card, you must spin the wheel and follow the action of the icon indicated by the arrow, as follows:

- Almost UNO®** - The player that spun the wheel discards all but 2 cards.
- Discard Number** - The player that spun the wheel chooses a number in their hand and can discard all cards of that same number. You can choose to keep some cards of that number if you do not wish to discard all of them.
- Discard Color** - The player that spun the wheel chooses a color in their hand and can discard all cards of that same color. You can choose to keep some cards of that color if you do not wish to discard all of them.

- Draw Red** - Draw until you pick up a red card (or Wild card). You must keep all of the cards you have drawn.
- Draw Blue** - Draw until you pick up a blue card (or Wild card). You must keep all of the cards you have drawn.
- Trade Hands** - All players trade hands, passing to the left. If any player receives a hand with only one card, that player must yell "UNO" or the 2-card penalty applies.
- Show Hand** - Show your hand to all other players, giving them an opportunity to see it, and then resume normal play.
- War** - Each player selects the highest number card of any color in their hand (if they have one) and reveals them at the same time. The player with the highest card gets to discard that card and all other players put their cards back in their hands. If there is a tie, the tied players face-off with their next highest card, and the winner discards all the War cards they played. Play then continues with the next person after the winner taking their turn (in the current direction of play).
- UNO Spin™** - All players rush to yell "UNO Spin." The first player to yell it gets to discard one card of their choice. Play then continues with the next person after the winner taking their turn (in the current direction of play).

If the Wheel causes you to discard multiple cards, you get to decide which of your cards is placed on the top of the DISCARD pile, affecting the next player's turn. Thus, you can change the color, number or symbol that is in play.

**GOING OUT**

When you play your second-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one"). If you don't yell "UNO" and another player catches you before the next player plays, 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 hand 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. Likewise, if the last card played is a Spin card, the next player must spin the wheel and that action must be resolved, so that any cards drawn or discarded also affect the points 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 receives points for cards left in all of players' 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

**WINNING THE GAME**

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, an alternative scoring method is to keep a running total of the points each player is caught with at the end of each hand. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

**ALTERNATIVE WAYS TO PLAY**

At the beginning of a game, players may decide on a different point value to play to (i.e. 250) instead of 500, for longer or shorter games. Players may also choose to play without keeping score, so that the first player to get rid of all of their cards is the winner.

© 2005 Mattel, Inc. 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. U.S.A. Consumer Relations: 1 (800) 524-4697. Mattel U.K. Ltd., Vinnett Business Park, Maidenhead SL6 4JH, Hefline 0162840303. Mattel España, S.A., Arbaiz 200, 92028 Barroeta, cervantes.spa@mattel.com Tel: 902 20 30 10 http://www.servicio.mattel.com/es Mattel Portugal Lda, Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1600-206 Lisboa Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 8579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NBS, 59-65-51-00, Ext. 5206, 0-01-800-463 59-89 Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Mattel de Venezuela, C.A., Av. Maná, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071, Mattel Argentina S.A., Curuputti 1186, (1607) - Villa Adelia, Buenos Aires, Mattel Colombia, S.A., calle 12347-07 P.5, Bogotá.

Need Assistance? In the US and Canada, [www.mattel.com](http://www.mattel.com) or 1-800-524-4697, M-F 9AM - 6PM, ET.  
 ¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, [www.mattel.com](http://www.mattel.com)  
 ¿Necesita ajuda? En España, [www.mattel.com](http://www.mattel.com) o 902 20 30 10  
 En México: 01 800 463 59 89 en español y [www.mattel.com](http://www.mattel.com) 9:00-5:00 PM ET, 5:00-1:00 PM MT, 5:00-1:00 PM PT  
 \*Tijds wettig spel met  
**SERVICE.MATTEL.COM**



J3719-0920

**7+**  
**2-10**



**CONTENIDO**

- 1 rueda UNO Spin™
- 112 cartas:
- 19 cartas azules - 0 a 9 (incluye 5 cartas Spin 1-5)
- 19 cartas verdes - 0 a 9 (incluye 5 cartas Spin 1-5)
- 19 cartas rojas - 0 a 9 (incluye 5 cartas Spin 1-5)
- 19 cartas amarillas - 0 a 9 (incluye 5 cartas Spin 1-5)
- 8 cartas Roba dos - 2 de cada color (azul, verde, rojo y amarillo)
- 8 cartas Reversa - 2 de cada color (azul, verde, rojo y amarillo)
- 8 cartas Salta - 2 de cada color (azul, verde, rojo y amarillo)
- 4 cartas de comodín
- 4 cartas de comodín Roba cuatro
- 4 cartas de referencia de rueda

**OBJETIVO**

Ser el primero en lograr 500 puntos. Los puntos se logran al deshacerse de las cartas de la mano antes que los oponentes. Los jugadores logran puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

**PREPARACIÓN**

Coloca las cartas de referencia de rueda cerca del área de juego; estas servirán para identificar los iconos de la rueda cada vez que se gire.  
 Cada jugador escoge una carta.  
 La persona a quien le salga el número más alto, es el repartidor.  
 Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.  
 Pon las cartas restantes cara abajo en el centro de la rueda para formar una pila para ROBAR.

Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR, también el centro de la rueda.

**¡A JUGAR!**

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.  
 Dicho jugador tiene que hacer coincidir la carta de hasta arriba de la pila de DESCARTE, ya sea, por número, color o símbolo. Por ejemplo, si la carta es un 7 rojo, tiene que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien puede bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).  
 Si una CARTA DE NÚMERA incluye un diseño de espiral, significa que se trata de una carta Spin y le aplica una regla especial (ver CARTAS SPIN).  
 Si no tienes ninguna carta que coincida con la de la pila de DESCARTE, 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 que ya tenías en tu mano antes de haber robado.

**CARTAS DE ACCIÓN**

- Carta Roba 2:** 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 toca 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 descarte esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartar. 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 roba 4 cartas de la pila para ROBAR y pierda su turno. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta. **Note:** 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, pero **no** en color.
- Cartas Spin (20):** cinco cartas de cada color (números 1 a 5) tienen un diseño de espiral alrededor del NÚMERO (como una huella digital) que indica que son cartas Spin. Las cartas Spin se pueden usar igual que una carta de número común y corriente; no obstante, cuando se juega una carta Spin, el siguiente jugador tiene que girar la rueda. **Girar la rueda cuenta como el turno de dicho jugador.** (Ver La rueda UNO SPIN™).

**LA RUEDA UNO SPIN™**

Si el jugador que jugó antes de ti juega una carta Spin, tienes que girar la rueda y realizar la acción del icono indicada por la flecha:

- Casi UNO®:** el jugador que gira la rueda descarta todas, salvo 2 de sus cartas.
- Descarta número:** el jugador que giró la rueda escoge un número y descarta todas las cartas en su mano de ese número. Puedes optar por quedarte con algunas cartas de dicho número si no quieres descartarlas todas.
- Descarta color:** el jugador que giró la rueda escoge un color y descarta todas las cartas en su mano de ese color. Puedes optar por quedarte con algunas cartas de dicho color si no quieres descartarlas todas.

- Roba rojo:** roba hasta que te salga una carta roja (o carta de comodín). Todas las cartas que robes pasan a formar parte de tu mano.
- Roba azul:** roba hasta que te salga una carta azul (o carta de comodín). Todas las cartas que robes pasan a formar parte de tu mano.
- Intercambio de mano:** todos los jugadores intercambian su mano de cartas, hacia la izquierda. Si algún jugador recibe una mano de cartas con una sola carta, tiene que decir "UNO", de lo contrario deberá robar 2 cartas de castigo.
- Muestra tu mano:** muestra tu mano de cartas a todos los jugadores, dándoles oportunidad de verlas, y luego reanuda el juego normal.
- Guerra:** todos los jugadores seleccionan la carta del número más alto de su mano, de cualquier color (de tener una) y la muestran simultáneamente. El jugador con el número más alto descarta dicha carta; los demás jugadores se quedan con su respectiva carta. Si hay un empate, los jugadores empatados seleccionan su siguiente carta de número más alto; el ganador descarta todas las cartas de Guerra que jugó. El juego continúa con el siguiente jugador en turno (en la dirección actual del juego).
- UNO Spin™:** todos los jugadores tienen que decir "UNO Spin". El primer jugador en decirlo descarta una de sus cartas. El juego continúa con el siguiente jugador en turno (en la dirección actual del juego).

Si la rueda te hace descartar varias cartas, puedes decidir cuál de tus cartas pondrás hasta arriba en la pila para DESCARTAR, afectando el turno del siguiente jugador. Así, puedes cambiar el color, número o símbolo en juego.

**DECIR 'UNO'**

Cuando a un jugador le queda 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" antes de que empiece su turno el siguiente jugador.

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. De la misma manera, si la última carta jugada es una carta Spin, el siguiente jugador deberá girar la rueda y llevar a cabo la acción indicada, de modo que cualquier carta robada o descartada se tome en cuenta para la puntuación total.

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	Valor del número
Roba dos	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín Roba cuatro	50 puntos

