



CONTENTS

36 King-Size, My First UNO® Cards with Miss Spider's™ Sunny Patch Friends

- (4) Shimmer #1 cards (red, yellow, blue, green)
- (4) Bounce #2 cards (red, yellow, blue, green)
- (4) Squirt #3 cards (red, yellow, blue, green)
- (4) Holley #4 cards (red, yellow, blue, green)
- (4) Dragon #5 cards (red, yellow, blue, green)
- (4) Spinner #6 cards (red, yellow, blue, green)
- (4) Wiggle #7 cards (red, yellow, blue, green)
- (4) Pansy and Snowdrop Draw 2 cards (red, yellow, blue, green)
- (4) Miss Spider Wild cards

OBJECT

Be the first player to get rid of all the cards in your hand.

LET'S GET READY!

Shuffle the cards.
Each player draws a card. The player with the highest card number is the dealer.
Reshuffle all the cards and deal 5 cards to each player.
Place the remaining cards face down to make a Draw Pile.
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).

LET'S PLAY!

The player to the left of the dealer goes first. Look in your hand for a card that matches the number, color or character of the card in the Discard Pile.
If you have a card that matches color, number or character, take the matching card from your hand and put it in the Discard Pile.

Example:
If the card in the Discard Pile is a Bounce #2 Card, you may play any Blue Card or any Bounce #2 Card.

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

Example: If the card in the Discard Pile is a Bounce #2 Card, you may play a Wild Card and change the color 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 is a Wild Card or it matches the color, number or character of the card in 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.



CONTENIDO

36 cartas grandes de Mi Primer UNO con Miss Spider's™ Sunny Patch Friends

- (4) cartas de Shimmer #1 (rojo, amarilla, azul, verde)
- (4) cartas de Bounce #2 (rojo, amarilla, azul, verde)
- (4) cartas de Squirt #3 (rojo, amarilla, azul, verde)
- (4) cartas de Holley #4 (rojo, amarilla, azul, verde)
- (4) cartas de Dragon #5 (rojo, amarilla, azul, verde)
- (4) cartas de Spinner #6 (rojo, amarilla, azul, verde)
- (4) cartas de Wiggle #7 (rojo, amarilla, azul, verde)
- (4) cartas de Pansy y Snowdrop Roba 2 (rojo, amarilla, azul, verde)
- (4) cartas de comodín de Miss Spider

OBJETIVO

Ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.

PASOS INICIALES

Baraja las cartas.
Cada jugador toma una carta. La persona que tenga el número más alto será quien reparta.
Baraja todas las cartas y reparte 5 cartas a cada jugador.
Coloca las cartas restantes cara abajo para formar la pila para ROBAR.
Voltea la primera carta de la pila para ROBAR para formar la pila para DESCARTAR. Si la primera carta volteada de la pila para ROBAR es una carta de comodín o una carta Roba dos, devuélvela a la baraja y saca otra carta hasta que salga una carta de número (1 a 7).

¡A JUGAR!

Empieza el jugador situado a la izquierda del repartidor. Busca una carta en tu mano que coincida en número, color o personaje a la carta de la pila para Descartar.
Si tienes una carta que coincida en color, número o personaje, toma la carta de tu mano y colócala en la pila de Descarte.

Por ejemplo:
Si la carta de la pila para Descartar es una carta de Bounce #2, puedes jugar cualquier carta azul o cualquier carta de Bounce #2.

En lugar de jugar una carta que coincida, puedes cambiar el color jugando una carta de comodín. Juega la carta de comodín y di con qué color quieres que siga el juego.

Por ejemplo:
Si la carta de la pila para descartar es una carta de Bounce #2, puedes jugar un comodín y cambiar el color a amarillo.



CONTENU

36 cartes géantes Mon premier UNO avec Miss Spider's Sunny Patch Friends

- (4) cartes Frimousse no 1 (rouge, jaune, bleu, vert)
- (4) cartes Pupuce no 2 (rouge, jaune, bleu, vert)
- (4) cartes Spido no 3 (rouge, jaune, bleu, vert)
- (4) cartes Henri no 4 (rouge, jaune, bleu, vert)
- (4) cartes Risquetout no 5 (rouge, jaune, bleu, vert)
- (4) cartes Toupie no 6 (rouge, jaune, bleu, vert)
- (4) cartes Zigzag no 7 (rouge, jaune, bleu, vert)
- (4) cartes Pensée et Perce-neige «Draw 2» (prendre 2) (rouge, jaune, bleu, vert)
- (4) cartes blanches – Miss Spider

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

PRÉPARATION

Brasser les cartes.
Chaque joueur prend une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé devient le donneur.
Brasser toutes les cartes et en donner 5 à chaque joueur.
Placer les cartes qui restent face cachée sur la surface de jeu pour former le talon.
Retourner la carte sur le dessus du talon pour commencer un écart. Si la carte pignée est une carte blanche ou une carte «Draw 2» (prendre 2), le joueur doit piger de nouveau jusqu'à ce qu'il obtienne une carte numérotée (de 1 à 7).

JOUONS!

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il cherche dans sa main une carte qui correspond au chiffre, à la couleur ou au personnage figurant sur la carte de l'écart.
S'il a en main une carte ayant la même couleur, le même chiffre ou le même personnage, il doit la mettre sur l'écart.

Par exemple :
Si la carte de l'écart est une carte Pupuce no 2, il peut jouer n'importe quelle carte bleue ou n'importe quelle carte Pupuce no 2.

Plutôt que de jouer une carte correspondante, le joueur peut changer la couleur dans laquelle se poursuit le jeu en mettant une carte blanche. Il joue la carte blanche et annonce la couleur dans laquelle il veut que le jeu se poursuive.

Par exemple :
Si la carte de l'écart est une carte Pupuce no 2, le joueur peut mettre une carte blanche et changer la couleur du jeu à jaune.

Si le joueur n'a pas de carte correspondante ni de carte blanche, il doit prendre une carte dans le talon. Si la couleur, le chiffre ou le personnage de la carte pignée correspond à la couleur, au chiffre

SPECIAL CARDS

Draw 2
When you play a Draw 2 Card, the next player must draw 2 cards and skip his/her turn.

Wild Card
You may play a Wild card on top of any card of any color or number. When you discard a Wild Card, you must "call" the color you wish to play. You may even call the current color 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 his/her 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 his/her cards wins the game!

CE CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963
CONFORME À LA NORME DE SÉCURITÉ F963 DE L'ASTM.
We are dedicated to quality products.
MATTY MATTEL™ Toys
Nous nous engageons à livrer des produits de qualité.
Jeux MATTY MATTEL

© 2005 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-4697.
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628500303. service.mattel.com/uk Mattel France, 27733 rue d'Antony, Siliic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/min) ou www.allmattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902 20 30 10
Mattel Portugal Lda., Av. da Republica, nº 90/96, 2º andar Fração 2, 1600-206 Lisboa. 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 Disport & Diederken Odeh: 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, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. 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., Ave. Mera, 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.

™ & © Callaway & Kirk Company LLC. NELVANA ® & © Nelvana Limited. CORUS™ Corus Entertainment Inc.
™ et © Callaway & Kirk Company LLC. CORUS™ Corus Entertainment Inc.

MISS SPIDER'S SUNNY PATCH FRIENDS™, Miss Spider™, Sunny Patch Friends™, and all related characters are copyrights, trademarks, and/or registered trademarks of Callaway & Kirk Company LLC. CALLAWAY ARTS & ENTERTAINMENT™ is a trademark and/or registered trademark of Callaway Arts & Entertainment, Inc. NELVANA® is a registered trademark of Nelvana Limited. CORUS™ is a trademark of Corus Entertainment Inc. Used under license by (insert name of licensee). All rights reserved.

MISS SPIDER'S SUNNY PATCH FRIENDS, Miss Spider, Sunny Patch Friends et tous les personnages y afférents sont des copyright, des marques et (ou) des marques déposées de Callaway & Kirk Company LLC. CALLAWAY ARTS & ENTERTAINMENT est une marque et (ou) une marque déposée de Callaway Arts & Entertainment, Inc. NELVANA® est une marque déposée de Nelvana Limited. CORUS est une marque de Corus Entertainment Inc. utilisée sous licence par (insérer le nom du licencié). Tous droits réservés.

Si no tienes una carta que coincida o un comodín, tendrás que robar una carta de la pila para robar. Si la carta que robas coincide en color, número o personaje con la carta de la pila para descartar, puedes jugarla. De lo contrario, se acaba tu turno.

Ahora le toca al jugador a tu izquierda. Si la pila para ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y mezcla el montón para darle la vuelta y tener nuevamente una pila para robar.

CARTAS ESPECIALES

Carta Roba 2
Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno.

Comodín
Puedes jugar esta carta sobre cualquier otra carta, sin importar el color o el número. Cuando tires esta carta tienes que "decir" con qué color quieres que siga el juego. Si quieres puedes repetir el color actual. Puedes jugar la carta de comodín incluso si tienes otra carta en tu mano que puedas jugar.

"¡UNO!"

Cuando te quede una sola carta en la mano, tienes que decir "UNO" antes de bajar tu penúltima carta en la pila para descartar. Si no dices "UNO" y otro jugador te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, tendrás que robar DOS cartas de la pila para ROBAR.

Si se te olvida decir "UNO" y ninguno de los otros jugadores se da cuenta antes de que el próximo jugador empiece su turno, no tienes que robar las dos cartas de castigo. Por empezar un turno se entiende tirar o robar una carta.

GANAR EL JUEGO

¡El primer jugador en deshacerse de TODAS sus cartas es el ganador!

ou au personnage de la carte sur l'écart, le joueur peut la jouer. Sinon, son tour est terminé.

Le jeu se poursuit avec le joueur vers la gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre). Si tous les joueurs ont encore des cartes quand le talon est épuisé, il faut brasser les cartes de l'écart, les retourner et continuer de jouer.

CARTES SPÉCIALES

Carte «Draw 2» (prendre 2)
Quand un joueur joue une carte «Draw 2» (prendre 2), le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour.

Carte blanche
Un joueur peut jouer une carte blanche par-dessus n'importe quelle carte, peu importe sa couleur ou son chiffre. Un joueur qui joue une carte blanche doit annoncer la couleur dans laquelle il veut que le jeu se poursuive. Il peut même garder la couleur courante s'il le souhaite. Une carte blanche peut être jouée à n'importe quel moment, même si le joueur peut jouer une autre carte.

«UNO!»

Quand le joueur n'a plus qu'une carte en main, il doit crier «UNO» (c'est-à-dire «un») avant de mettre son avant-dernière carte sur l'écart. S'il oublie et qu'un joueur s'en aperçoit avant que le joueur suivant joue ou prenne une carte, le joueur pris en faute doit prendre deux cartes dans le talon.

S'il oublie et que personne ne s'en aperçoit avant que le joueur suivant commence à jouer, il n'a pas à prendre deux cartes. Un joueur commence son tour en jouant ou en prenant une carte.

GAGNANT

Le premier joueur à se débarrasser de TOUTES ses cartes gagne la partie!



**CONSUMER INFORMATION
RENSEIGNEMENTS POUR LES CONSOMMATEURS
INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR**
Need Assistance? In the US and Canada, service.mattel.com™
Où en avez-vous besoin? Au Canada et aux États-Unis, visitez le site service.mattel.com™ ou composez le 1-800-524-4697, du lundi au vendredi, de 8 h à 18 h, HNE.
¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, visite el sitio service.mattel.com™
O bien 1-800-524-4697, L-V 8 a.m. - 6 p.m., hora del Este.
En México: 01-800-463 59 89, L-V 8 a.m. - 4 p.m.
*Website in English language only. *Site Web en anglais seulement. *Página Web solo en inglés.

SERVICE.MATTEL.COM