J3723

7+
2-10

Contents
112 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
4 Rock-'n'-Swap 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.

How To Play
Each player picks a card. The person who picks the highest number deals. Action Cards count as zero for this part of the game.

Once the cards are shuffled each player is dealt 7 cards.
The remainder of the deck is placed face down to form a DRAW pile. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. If an Action Card is the first one turned up from the DRAW pile, certain rules apply (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

The person to the left of the dealer starts play. He/she 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 the player doesn't have a card to match the one on the DISCARD pile, he/she 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, that card can be put down in the same turn, but the player may not use a card from the hand after 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 his/her 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 - This simply 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, then play moves to the right instead of the left.

Skip Card - The next player to play after this card has been laid loses his/her 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 the 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 pick 4 cards from the DRAW pile and forfeit his/her turn. However, there is a hitch! You can only play this card when you don't have a card in your hand that matches the color of the card previously played. If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card. Note: Because it is a wild card, a player may play a "Wild Draw Four" card even if they have a matching number or word card of a different color in their hand.

Rock-'n'-Swap Card- The player who plays the Rock-'n'-Swap card can trade hands with any player or cause any other two players to swap hands. A Rock-'n'-Swap card can be played at any time - even if the player has another playable card in hand. If a Rock-'n'-Swap card is turned up at the beginning of play, place it back in the deck and turn over another card. The Rock-'n'-Swap card is also a Wild card and the player who plays it may change the color currently in play.

Going Out
When a player has only one card left, he/she must yell " UNO" (meaning "one"). Failure to do this results in having to pick up 2 cards from the DRAW pile. This is only necessary, however, if he/she is caught by one of the other players (See PENALTIES).
Once a player has no cards left, the hand 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.
If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the deck is reshuffled and play continues.

Scoring
The first player to get rid of his/her cards receives points for cards left in 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**
Rock-'n'-Swap	**50 Points**

Winning The Game
The WINNER is the first player to reach 500 points. However, the game may be scored by keeping 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.

Penalties
A player who forgets to say "UNO" before his/her second-to-last card touches the DISCARD pile, but remembers (and shouts "UNO") before any other player "catches" him/her, is safe and is not subject to the penalty. Players may not be caught for failure to say "UNO" until his/her second-to-last card touches the DISCARD pile. A player may also not be caught for failure to say "UNO" after the next player begins his/her turn. "Beginning a turn" is defined as either taking a card from the DRAW pile or drawing a card from your hand to play.

Two Handed Play, Partners, And Multi-Table Tournaments

TWO-HANDED PLAY (UNO® card game with two players)
This is played with the following special rules:
Playing a Reverse card acts like a Skip. The player who plays the Reverse may immediately play another card.
The person playing a Skip card may immediately play another card.
When one person plays a Draw Two card and the other player has drawn the 2 cards, the play is back to the first person. The same principle applies to the Wild Draw Four card. The usual UNO® card game rules apply in all other instances.

Playing with Partners
Partners sit across from each other. When either partner goes out, the hand is over. All the points in both the opposing partners' hands are totaled and scored for the winning team.
With four players, play four hands with each of the other three players as your partner (a total of 12 hands). Each player keeps track of his/her points scored in each partnership. Play several rounds, with the person scoring the highest number of points declared the winner.

Multi-Table Tournaments
With eight players, two separate games can be played at two tables, with each player having each other player as a partner for four hands each (a total of 28 hands). Score as above.

Challenge UNO®
This game is scored by keeping a running total of what each player is caught with in his/her hands. As a player reaches a designated amount, possibly 500, that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play head to head. The player who reaches or exceeds the amount designated loses. The winner of that final hand is declared the winning player of the game.

?: service.mattel.com

Website in English only. Sitio web sólo en inglés.
Site Web en anglais seulement. Website somente em inglês.

TM & © Cartoon Network.
(s05)

© 2005 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.
Retain this address for future reference: Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. service.mattel.com/uk Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902 20 30 10
Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 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
Dimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Pte Ltd.(990532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803867, 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 ó - 01-800-463 59-89 Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago.
Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ.: 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

HI HI PUFFY AMIYUMI and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network.
HI HI PUFFY AMIYUMI et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de Cartoon Network.

J3723-0824

ENGLISH

J3723

7+
2-10

Contenido:
112 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 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 Rock 'n Swap

Objetivo
Ser la primera 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:
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. Si la primera carta que se voltea de la pila para ROBAR es una carta de acción, hay que seguir ciertas reglas (ver CARTAS DE ACCIÓN).

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. Haz 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, 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 descarte 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. Desafortunadamente, 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. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se volteа otra carta. Nota: sí 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.

Carta Rock-'n'-Swap: quien tira la carta Rock-'n'-Swap puede intercambiar su mano de cartas por la de cualquier jugador o hacer que otros dos jugadores intercambien su mano de cartas. La carta Rock-'n'-Swap se puede jugar en cualquier momento, sin importar si el jugador tiene otras cartas en su mano que pueda bajar. Si una carta Rock-'n'-Swap es la primera carta del juego, regrésala al monto de cartas y voltea otra carta. La carta Rock-'n'-Swap también cuenta como comodín, y el jugador que la baja tiene la opción de cambiar el color 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".
Cuando un jugador descarta todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve e 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	**Valor del número**
Roba dos	**20 puntos**
Reversa	**20 puntos**
Salta	**20 puntos**
Comodín	**50 puntos**
Comodín Roba cuatro	**50 puntos**
Rock-'n'-Swap	**50 puntos**

Para ganar el juego
El ganador es el primero en llegar a 500 puntos. 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.

Castigos
Si a un jugador se le olvida decir "UNO" antes de que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR, pero se acuerda de hacerlo (y dice "UNO") antes de que otro jugador lo sorprenda, no está sujeto al castigo. No se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" sino hasta que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR. Tampoco no se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" después de que el siguiente jugador empiece su turno. "Empezar un turno" significa robar una carta de la pila para ROBAR o descartar una carta de su propia mano de cartas.

Juego con dos jugadores, parejas y juego en varias mesas

DOS JUGADORES
Juega UNO entre dos personas con las siguientes reglas:
Al tirar Reversa un jugador, éste tirará otra carta inmediatamente.
Si tira una carta Salta, igual tirará otra carta inmediatamente.
Cuando se tira una carta Roba dos o un Comodín Roba cuatro, el oponente tomará su castigo y la jugada se regresará al jugador que tiró la carta; es decir, el oponente toma su castigo y no podrá tirar. Otras situaciones se jugarán con las reglas normales de UNO.

Parejas
Si hay varias parejas que quieren jugar UNO, sienta a cada integrante de una pareja frente a su respectiva pareja. Al momento que alguien se quede sin cartas, se acaba la mano. Se sumarán los puntos de las cartas de las parejas perdedoras y se agregarán a la puntuación de la pareja ganadora.
Con cuatro jugadores, jueguen cuatro manos con cada uno de los jugadores como pareja (12 manos en total). Cada jugador llevará la cuenta de sus puntos ganados con cada pareja. Se pueden jugar varias rondas. La persona que junte más puntos es la ganadora.

Juego en varias mesas
Con ocho jugadores, juega UNO por parejas en dos mesas diferentes y forma parejas entre todos los jugadores para hacer un total de 28 manos. La puntuación será como se explicó en el juego de cuatro jugadores.

UNO Desafío
La puntuación de este juego se lleva con los puntos que cada jugador tenga en su poder al finalizar cada mano. Al momento en que un jugador llegue a la puntuación fijada, sugerimos sean 500 puntos, es eliminado del juego. Cuando únicamente queden dos jugadores, éstos jugarán entre sí hasta que alguno llegue a la puntuación fijada y pierda. El jugador que haya quedado vencedor será declarado el ganador.

LAAM SPANISH

J3723

7+
2-10

Contenu
112 cartes réparties comme suit :
19 cartes bleues – numérotées de 0 à 9
19 cartes vertes – numérotées de 0 à 9
19 cartes rouges – numérotées de 0 à 9
19 cartes jaunes – numérotées de 0 à 9
8 cartes «Draw Two» (prendre deux) – 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
8 cartes «Reverse» (sens inverse) – 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
8 cartes «Skip» (passer un tour) – 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
4 cartes blanches
4 cartes blanches «Draw Four» (prendre quatre)
4 cartes Échanges

But du jeu
Accumuler 500 points pour gagner la partie! Pour accumuler des points, il faut se débarrasser de toutes ses cartes avant son ou ses adversaires. On obtient aussi des points si l'adversaire a encore des cartes en main.

Le jeu
Chaque joueur prend une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé devient le donneur. La valeur des cartes Action est de zéro pour cette partie du jeu.

Quand les cartes ont été brassées, chaque joueur en prend 7.
Le reste des cartes est placé face cachée pour former le TALON. La carte du dessus est retournée pour constituer l'ÉCART. Si la carte retournée est une carte Action, certaines règles s'appliquent. (Se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.)

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il doit faire correspondre une de ses cartes à celle sur le dessus de l'ÉCART, soit par le chiffre, la couleur ou le symbole. Par exemple, si la carte est un «7 rouge», le joueur doit jouer une carte portant le chiffre 7 de n'importe quelle couleur ou une carte rouge. Le joueur peut aussi jouer une carte blanche. (Se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.)

Si le joueur n'a pas de carte correspondante, il doit piger une carte dans le TALON. Il peut jouer cette carte si c'est possible. 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 cette carte, il doit le faire dans le même tour, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il a en main.

Fonctions des cartes Action

Carte «Draw Two» (prendre deux) – 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 «Draw Two» (prendre deux). Si cette carte est retournée au début du jeu, la même règle s'applique.

Carte «Reverse» (sens inverse) – Cette carte inverse simplement l'ordre du jeu. Si le jeu se déroulait vers la gauche, il se déroulera alors vers la droite, et vice-versa. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Reverse» (sens inverse). Si elle est retournée au début du jeu, le donneur commence et le jeu se poursuit vers la droite plutôt que vers la gauche.

Carte «Skip» (passer un tour) – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant passe son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Skip» (passer un tour). Si elle est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et le joueur à sa gauche commence.

Carte «wild» (blanche) – Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur dans laquelle le jeu se poursuivra.
S'il le veut, il peut décider de continuer la partie dans la même couleur. Une carte blanche peut être jouée à n'importe quel moment, même si le joueur pourrait jouer une autre carte. Si une carte blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur détermine la couleur dans laquelle le jeu commence et il joue sa première carte.

Carte blanche «Draw four» (prendre quatre) – Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuit. De plus, le joueur suivant doit piger 4 cartes du TALON et passer son tour. Mais – parce qu'il y a un mais – cette carte ne peut être jouée que lorsque le joueur qui la possède n'a pas en main une carte de la couleur de celle qui vient d'être jouée. Si cette carte est retournée au début du jeu, elle doit être remise dans le paquet, et le joueur qui l'a pigée doit piger une autre carte. **Remarque :** Si un joueur a en main une carte de couleur **différente** du même chiffre ou du même mot que celle jouée, il peut «bluffer» et jouer la carte blanche «Draw four» (prendre quatre).

Carte Échange – Le joueur qui a la carte Échange peut échanger ses cartes avec celles d'un joueur de son choix ou, il peut ordonner à deux joueurs de son choix d'échanger leurs cartes. Une carte Échange peut être jouée à n'importe quel moment, même si le joueur peut jouer une autre carte. Si cette carte est retournée au début du jeu, elle doit être remise dans le paquet et le joueur qui l'a pigée doit piger une autre carte. Cette carte est également une carte blanche et le joueur qui la joue peut changer la couleur actuelle du jeu.

Fin de la partie
Quand un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit crier «UNO» (c'est-à-dire «un»). S'il oublie, il doit piger deux cartes dans le TALON, mais seulement s'il est pris en défaut par un autre joueur. (Se référer à la section PÉNALITÉS.)
La manche se termine dès qu'un des joueurs n'a plus de cartes en main. Les points sont additionnés selon les directives données à la section POINTAGE et une nouvelle manche commence.
Si la dernière carte jouée lors d'une manche est une carte «Draw Two» ou une carte blanche «Draw Four», le joueur suivant doit piger deux ou quatre cartes, selon la carte jouée. Ces cartes sont comptées dans le total des points.
Si tous les joueurs ont encore des cartes quand le TALON est épuisé, il faut brasser le paquet pour former un nouveau TALON.

Pointage
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. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées de 0 à	**Valeur indiquée**
Carte «Draw Two»	**20 points**
Carte «Reverse»	**20 points**
Carte «Skip»	**20 points**
Carte blanche	**50 points**
Carte blanche «Draw Four»	**50 points**
Carte Échange	**50 points**

La victoire
Le premier joueur qui accumule 500 points gagne la partie. Cependant, il est possible d'additionner les points que chaque joueur a gardé en main à la fin d'une manche et de les accumuler pendant plusieurs manches. Quand le pointage de l'un des joueurs atteint 500 points, c'est le joueur qui a le moins de points qui gagne.

Pénalités
Un joueur n'est pas pénalisé s'il a oublié de crier «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et s'il se reprend en criant «UNO» avant qu'un autre joueur le remarque. Un joueur ne peut être pénalisé pour ne pas avoir crié «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et une fois que le joueur suivant a commencé à jouer. «Commencer à jouer» signifie que le joueur a pigé une carte du TALON ou de son jeu.

Partie à deux joueurs ou en équipe et tournois à manches multiples

PARTIE À DEUX JOUEURS (Jeu de cartes UNO® à deux joueurs)
Cette partie est jouée selon les règles spéciales suivantes :
Une carte «Reverse» prend la même fonction qu'une carte «Skip». Le joueur qui joue une carte «Reverse» peut immédiatement jouer une autre carte.
Le joueur qui joue une carte «Skip» peut immédiatement jouer une autre carte.
Quand un des deux joueurs joue une carte «Draw Two» et que l'autre joueur a pigé les deux cartes, le jeu retourne au premier joueur. Le même principe s'applique pour la carte blanche «Draw Four». Les règles du jeu UNO® ordinaire s'appliquent dans tous les autres cas.

Jeu en équipe
Les joueurs s'assoient un en face de l'autre. La manche se termine quand un des deux équipiers n'a plus de cartes. Tous les points des mains de leurs deux adversaires sont calculés et attribués à l'équipe gagnante.
Variation – À quatre joueurs, quatre manches peuvent être jouées; chaque joueur se joint alors à un joueur différent à chaque manche (pour un total de 12 manches). Tous les joueurs tiennent le compte de leurs points marqués. Plusieurs tours peuvent être joués. Le joueur qui a marqué le plus de points gagne.

Tournois à manches multiples
À huit joueurs, deux parties séparées sont jouées sur deux tables, chaque joueur étant jumelé à un autre joueur pour quatre manches, pour un total de 28 manches. Le pointage est calculé de la même façon que pour le jeu à quatre joueurs.

DÉFI UNO
Le pointage est établi en accumulant les points qu'il reste à chaque joueur à la fin de chacune des manches. Lorsqu'un joueur atteint le nombre de points prédéterminé – 500, par exemple – il est éliminé de la partie. Quand il ne reste plus que deux joueurs, ils jouent l'un contre l'autre. Quand un de ces joueurs atteint ou dépasse
le nombre prédéterminé, il perd. Le gagnant de cette dernière manche est déclaré le vainqueur de la partie.

CANADIAN FRENCH

J3723

7+
2-10

CONTEÚDO:
112 Cartas sendo:
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 Cartas – 2 cartas azuis, verdes, vermelhas, e amarelas
8 Cartas Inverter – 2 cartas azuis, verdes, vermelhas, e amarelas
8 Cartas Pular – 2 cartas azuis, verdes, vermelhas, e amarelas
4 Cartas Curinga
4 Cartas Curinga Comprar 4 Cartas
4 Cartas Rock-Troque

Objetivo do jogo
Ser o primeiro a fazer 500 pontos. Faça pontos livrando-se das cartas que tem na mão antes de seus adversários. Você também ganha pontos pelas cartas que sobram na mão dos outros jogadores.

COMO JOGAR
Cada jogador compra uma carta. O jogador que comprar a carta maior irá distribuir as cartas para os participantes. As cartas de ação valem zero nessa parte do jogo.

Assim que as cartas forem embaralhadas, cada jogador deve receber 7 cartas.
As cartas restantes devem ser colocadas sobre a mesa, viradas para baixo, para formar o monte de COMPRA. A primeira carta deste monte deve ser virada para iniciar uma pilha de DESCARTE. Se uma "carta de ação" (i.e., uma Carta Pular, Inverter, Comprar 2 Cartas, Curinga, Curinga Comprar 4 Cartas ou a Carta de Feitiço) sair nessa primeira compra, algumas regras deverão ser aplicadas (ver FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

O jogador à esquerda do distribuidor das cartas começa a jogar. A carta que ele jogar deverá combinar com a carta na pilha de DESCARTE seja em número, cor ou símbolo. Por exemplo, se a carta no monte de DESCARTE for um 7 vermelho, o jogador deverá "descer" uma carta vermelha ou qualquer outra carta de número 7. Atenção: o jogador pode descer também uma carta Curinga (ver FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

Se o jogador não tiver uma carta que combine com aquela que estiver no monte do DESCARTE, devem comprar uma carta no monte de COMPRA. Se a carta comprada puder ser jogada na pilha de DESCARTE, o jogador pode "baixá-la" na mesma jogada. Se não tirar uma carta que combine, a jogada avança para o próximo jogador.

Se o jogador escolher não jogar uma carta que tiver na mão, mesmo que haja possibilidade de jogo, deve comprar uma carta do monte de COMPRA. Se houver possibilidade de jogo, essa nova carta pode ser descartada na mesma jogada, mas ele não pode usar uma carta que tiver na mão depois de comprar.

FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO

Carta Comprar 2 Cartas – Quando esta carta é jogada (ou virada no início da partida), o jogador seguinte deverá comprar duas cartas do monte e perde a vez. Esta carta só deve ser jogada se for da mesma cor ou se for outra carta Comprar 2 Cartas. Se esta carta entrar em jogo no começo da partida, a mesma regra deve ser aplicada.

Carta Inverter – esta carta simplesmente inverte a direção da jogada. Se a jogada estiver girando para a esquerda, muda para a direita e vice-versa. Essa carta só pode ser jogada sobre uma carta que combine com a sua cor ou sobre outra carta inverter. Se essa carta virar no início da partida, quem distribuiu as cartas joga primeiro. Depois, a jogada continua para a direita em vez de seguir para a esquerda.

Carta Pular - Quando esta carta é jogada, o jogador que "iria" jogar perde a vez (i.e. é "pulado"). Essa carta só deve ser jogada sobre uma carta que combine com sua cor ou outra carta Pular. Se ela sair no início do jogo, o jogador que estiver à esquerda de quem distribuiu as cartas é pulado, e o jogador à esquerda daquele jogador começa a partida.

Carta Curinga - O participante que jogar essa carta pode escolher qualquer cor para continuar a jogar (inclusive a que estiver na mesa). Uma carta curinga pode ser jogada em qualquer momento da partida – mesmo se o jogador tiver outra possibilidade de jogo na mão. Se a carta Curinga sair no começo do jogo, o jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas determinará a cor que estará em jogo.

Curinga Comprar 4 Cartas – O jogador que baixá-la determina a cor que estará em jogo e faz com que o jogador seguinte tenha que comprar 4 cartas da pilha de COMPRA, além de perder a vez. Esta carta só poderá ser jogada quando o jogador que a tiver na mão outra carta que combine com a cor daquela que estiver em jogo. Se essa carta sair no começo do jogo, deve ser devolvida ao monte e outra carta deve ser retirada. Atenção: Por ser uma carta "Curinga Comprar 4 Cartas", pode ser jogada mesmo se o jogador tiver na mão outras cartas de ação ou cartas que combinem com o número que estiver em jogo, mas deve obrigatoriamente ser de cor diferente.

Carta Rock-Troque – O participante que jogar a carta Rock-Troque pode trocar as cartas que tem na mão com qualquer outro jogador, ou ainda fazer com que outros dois jogadores troquem suas cartas entre si. Essa carta pode ser jogada a qualquer momento – mesmo se o jogador tiver outra possibilidade de jogo nas mãos. Se a carta Rock-Troque sair no começo da partida, devolva-a no monte de COMPRA e tire uma outra carta. A carta Rock-Troque também é um curinga e determina a cor que continuará em jogo.

FIM DO JOGO
Quando um jogador estiver prestes a jogar sua penúltima carta, deve gritar "UNO" (significando "um"). Se o jogador esquecer e for "pego" por um adversário, deverá imediatamente comprar outras duas cartas da pilha de COMPRA (ver PENALIDADES). Quando um jogador não tiver mais nenhuma carta na mão, a partida acaba. Os pontos são computados (ver explicações sobre contagem dos pontos) e uma nova partida começa.
Se a última carta jogada em uma partida for um Curinga Comprar 2 ou Comprar 4, o próximo jogador deverá comprar as duas ou quatro cartas, respectivamente. As cartas por ele compradas serão computadas na totalização dos pontos.
Se as cartas do monte de COMPRAS acabarem antes das cartas dos jogadores, a pilha de descarte é embaralhada e o jogo continua.

PONTUAÇÃO
O primeiro jogador a se livrar das cartas que tem na mão ganhará pontos pelas cartas que sobraram na mão de seus adversários da seguinte forma:

Todas as cartas de números (0-9)	**Valor:**
Comprar 2	**- 20 pontos**
Inverter	**- 20 pontos**
Pular	**- 20 pontos**
Curinga	**- 50 pontos**
Curinga Comprar 4	**- 50 pontos**
Carta Rock-Troque	**- 50 pontos**

VENCENDO O JOGO
Quem fizer 500 pontos primeiro vence o jogo. Porém, há outra alternativa para saber quem é o vencedor: registrar os pontos acumulados pelas cartas que os jogadores ficam na mão ao final de cada rodada. Quando um dos jogadores fizer 500 pontos, a partida termina e o jogador que tiver o menor número de pontos acumulados vence o jogo.

Penalidade
O jogador que se esquecer de dizer "UNO" antes de a sua penúltima carta ser colocada no monte de DESCARTE, mas se lembrar (e gritar "UNO") antes que outro jogador "perceba", estará livre de qualquer penalidade descrita acima. Os jogadores não poderão ser penalizados por não terem dito "UNO" antes de sua penúltima carta encostar na pilha de DESCARTE. Também não poderão ser penalizados por não dizer "UNO", depois que o jogador seguinte iniciar sua jogada. O "início de uma rodada" acontece quando um jogador compra uma carta ou desce uma carta que tem na mão para jogar.

JOGO EM DUPLA, EM PARCERIA, E TORNEIOS COM VÁRIAS MESAS

JOGO EM DUPLA
O Uno jogado em dupla deve obedecer as seguintes regras:
A carta Inverter funciona como a carta Pular. O jogador que jogar a carta Inverter deverá jogar outra carta logo em seguida.
O jogador que jogar uma carta Pular deverá jogar outra imediatamente.
Quando um participante joga uma carta Comprar 2 e o segundo jogador comprou as duas cartas, a jogada volta para o primeiro jogador.
O mesmo princípio se aplica à carta Curinga Comprar 4. As regras convencionais de UNO devem ser aplicadas em todas as outras situações.

Jogando em Parcerias
Os parceiros devem sentar um de frente para o outro. Quando um dos parceiros bater, a rodada acaba. Todos os pontos que restarem nas mãos dos adversários são somados e computados para a equipe vencedora.
Com quatro jogadores, jogue quatro rodadas com cada um dos outros três jogadores (um total de 12 mãos). A pessoa com o número maior de pontos ao final das rodadas será o vencedor.

Torneio com várias mesas
Com oito jogadores, dois jogos simultâneos podem acontecer em duas mesas, com cada jogador tendo o outro jogador como parceiro em quatro mãos cada (um total de 28 mãos).
A pontuação deve ser computada como acima.

Desafio UNO
Os pontos desse jogo são computados pelo total de pontos que cada jogador fica na mão. Quando um jogador atinge um determinado número de pontos, possivelmente 500, este jogador é eliminado do jogo. Quando restarem apenas dois participantes, eles devem jogar mano-a-mano. O jogador que atingir ou ultrapassar o número estipulado, perde. O vencedor desta última mão será o vencedor de toda a partida.

BRAZILIAN PORTUGUESE

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	J3723
Part No.:	-0824
Trim Size:	8.5" W x 41.25 " H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	2 panel w 15 panel h
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Black Plate

Folding Diagram