



WHERE THE WILD THINGS ARE™

King-size Card Game

CONTENTS

- 36 King-Size My First UNO® Cards:
- 4 #1 cards - red, yellow, blue, green
 - 4 #2 cards - red, yellow, blue, green
 - 4 #3 cards - red, yellow, blue, green
 - 4 #4 cards - red, yellow, blue, green
 - 4 #5 cards - red, yellow, blue, green
 - 4 #6 cards - red, yellow, blue, green
 - 4 #7 cards - red, yellow, blue, green
 - 4 Draw 2 cards - red, yellow, blue, green
 - 4 Wild cards

Please remove all components from the package and compare them to the components list. If any items are missing, please call 1-800-524-8697. Outside of the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.

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 form 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.

Example:

If the card in the Discard Pile is a Blue #2 Card, you may play any Blue Card or any #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 Blue #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 matches the color, number or character of the card on 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.



WHERE THE WILD THINGS ARE™

Juego de cartas tamaño grande

CONTENIDO

- 36 cartas grandes de Mi Primer UNO:
- 4 cartas #1 - roja, amarilla, azul, verde
 - 4 cartas #2 - roja, amarilla, azul, verde
 - 4 cartas #3 - roja, amarilla, azul, verde
 - 4 cartas #4 - roja, amarilla, azul, verde
 - 4 cartas #5 - roja, amarilla, azul, verde
 - 4 cartas #6 - roja, amarilla, azul, verde
 - 4 cartas #7 - roja, amarilla, azul, verde
 - 4 cartas Roba 2 - roja, amarilla, azul, verde
 - 4 cartas de comodín

Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, contáctese con la oficina Mattel más próxima a su localidad. En los E.U.A., llámenos al 1-800-524-8697.

OBJETIVO

Ser el primer jugador en deshacerse de todas sus cartas.

PREPARACIÓN

- 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.
- Da la vuelta a la primera carta de la pila para ROBAR para formar la pila para DESCARTAR. Si la primera carta volteada 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.

Por ejemplo:

Si la carta de la pila para descartar es una carta azul #2, puedes jugar cualquier carta azul o cualquier carta #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 azul #2, puedes jugar un comodín y cambiar el color a amarillo.

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.



WHERE THE WILD THINGS ARE™

Jeu de cartes géantes

CONTENU

- 36 cartes géantes Mon Premier UNO® :
- 4 cartes n° 1 - rouge, jaune, bleu, vert
 - 4 cartes n° 2 - rouge, jaune, bleu, vert
 - 4 cartes n° 3 - rouge, jaune, bleu, vert
 - 4 cartes n° 4 - rouge, jaune, bleu, vert
 - 4 cartes n° 5 - rouge, jaune, bleu, vert
 - 4 cartes n° 6 - rouge, jaune, bleu, vert
 - 4 cartes n° 7 - rouge, jaune, bleu, vert
 - 4 cartes Piger 2 - rouge, jaune, bleu, vert
 - 4 cartes blanches

Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu. S'il en manque, composer le 1 800 524-8697. À l'extérieur des États-Unis, consulter l'annuaire téléphonique pour obtenir le numéro du bureau Mattel le plus près de chez vous.

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 constituer une pile d'écart. Si la carte pigée est une carte blanche ou une carte Piger 2, retourner une autre carte jusqu'à ce qu'une carte numérotée (de 1 à 7) soit retournée.

JOUONS!

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il cherche dans son jeu une carte qui correspond au chiffre, à la couleur ou au personnage figurant sur la carte de l'écart.

Par exemple :

Si la carte dans l'écart est une carte n° 2 bleue, le joueur peut jouer n'importe quelle carte bleue ou n'importe quelle carte n° 2.

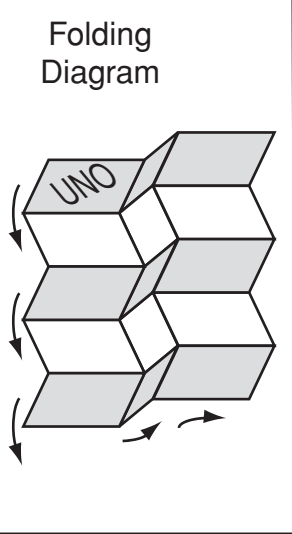
Plutôt que de jouer une carte correspondante, le joueur peut changer la couleur dans laquelle se poursuit le jeu en mettant une **carte blanche**. Il joue la carte blanche et annonce la couleur dans laquelle il veut que le jeu se poursuive.

Par exemple :

Si la carte de l'écart est une carte n° 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

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Where the Wild Things Are UNO
Toy No.:	Instructions
Part No.:	K5847-0720
Trim Size:	11.25" W x13.75" H
Folded Size:	3.75" W x 2.75" H
Type of Fold:	2 panel w 10 panel fl
# colors:	(one) both sides Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	



la carte pigée correspond à la couleur, au chiffre 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

Piger 2

Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour.



Carte blanche

Une carte blanche peut être jouée 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 actuelle 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 annoncer à voix haute «UNO» (qui signifie «un») avant de déposer son avant-dernière carte sur l'écart. S'il oublie et qu'un adversaire 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 piger deux cartes. Un joueur commence son tour en jouant ou en prenant une carte.

LA VICTOIRE

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

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

Roba 2

Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador tiene que robar dos cartas y pierde su turno.



Comodín

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

“¡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 bajar o robar una carta.

GANAR EL JUEGO

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

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!

© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-8697. 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. 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. Diiportor & Diedarkan 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, 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 Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.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 Fração 2, 1600-206 Lisboa 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. RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracay 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 P5, Bogotá.

Where the Wild Things Are™ & © Maurice Sendak. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Where the Wild Things Are™ & © Maurice Sendak. Produit sous licence de Universal Studios Licensing LLLP. Tous droits réservés.



K5847-0720

CONSUMER INFORMATION
RENSEIGNEMENTS POUR LES CONSOMMATEURS
INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR

Need Assistance? In the US and Canada, [service.mattel.com](http://www.service.mattel.com)
O 1-800-524-8697. In the UK, call 01628 500303.

Besoin d'aide? Au Canada et aux États-Unis, visitez le site [service.mattel.com](http://www.service.mattel.com)
ou composez le 1 800 524-8697, du lundi au vendredi, de 8 h à 18 h HNE.

¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, [service.mattel.com](http://www.service.mattel.com)
O llame 1-800-524-8697, 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.

SERVICE.MATTEL.COM