

FRONT English



Card Game

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 Draw Four cards
4 Kickin' Battle cards

Object of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards in each round and score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

Setup

- Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
- The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
- Place the remainder of the deck face-down to form a DRAW pile.
- The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile.

NOTE: If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS of ACTION CARDS for special instructions.

Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see FUNCTIONS of ACTION CARDS).
EXAMPLE: If the card on the DISCARD pile 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 you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

You may also choose NOT to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

Functions of Action Cards

Draw Two Card - When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw Two card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

Reverse Card - When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This 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 - When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). This 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 starts play.

Wild Card - When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color to which the Wild card was laid down). You may play a Wild card on your turn even if you have another card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the dealer chooses the color that continues play.

Wild Draw Four Card - When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color to which the Wild Draw Four card was laid down). You may play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the COLOR on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

NOTE: If you suspect that a Wild Draw Four card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the 4 cards instead of play the Wild Draw Four card. If the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total).

Spanish



Juego de cartas

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 2 - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Reversa - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
4 cartas de comodín Roba 4
4 cartas de comodín Roba 4
4 cartas de batalla de patadas

Objetivo del juego

Ser el primero en lograr 500 puntos. Acumula puntos deshaciéndote de las cartas de tu mano antes que tus 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.

4. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. **NOTA:** Si una de las cartas de acción (símbolos) es la primera en ser volteada para empazar la pila para DESCARTAR, lee la sección CARTAS DE ACCIÓN para instrucciones especiales.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Haz coincidir la carta de hasta arriba de la pila para DESCARTAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN).
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, lo toca a la siguiente persona.

Puedes optar por no jugar una carta que puedes 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 tocas 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, el repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.

Carta Salta: el 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 mismo 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. **Nota:** 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 conciden con la carta recién bajada en número o acción. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

NOTA: si un jugador baja un Comodín Roba 4 legalmente, (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda) al jugador lo desafía a mostrar sus cartas, deberá enseñar sus cartas al jugador que lo desafía. Si es culpable, deberá robar 4 cartas. Si no lo es, el desafío tendrá que robar 2 cartas, además de las 4 del comodín (6 en total).

French Canadian



Jeu de cartes

Contenu

112 cartes réparties comme suit :
19 cartes bleues - 0 à 9
19 cartes vertes - 0 à 9
19 cartes rouges - 0 à 9
19 cartes jaunes - 0 à 9
8 cartes +2 (2 de chaque couleur)
8 cartes Inversion (2 de chaque couleur)
8 cartes Passer (2 de chaque couleur)
4 cartes blanches
4 cartes blanches +4
4 cartes Combat

But du jeu

À chaque manche, 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. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

Préparation

- Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toute carte avec un symbole compte pour zéro).
- Le donneur brasse les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.
- Le reste des cartes est placé face cachée pour former un TALON.

4. La première carte du MONTE é virada para iniciar uma pilha de DESCARTE. **NOTA:** Se alguma das Cartas de Ação (símbolos) for virada para iniciar a pilha de DESCARTE, veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO, para obter instruções especiais.

Jouons!

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Il doit faire correspondre une des cartes qu'il a en main à celle qui est sur le dessus de l'ÉCART, soit par le chiffre, la couleur ou le symbole (les symboles représentent des cartes Action; se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

EXEMPLE: Si la carte sur l'ÉCART est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge 0 ou un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche (se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Si le joueur ne possède pas de cartes lui permettant de jouer, il doit en prendre une dans le TALON. Si cette carte peut être jouée à la droite de la pose. 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 le joue pas, il doit piger une carte dans le TALON. S'il peut jouer la carte qu'il a pignée, il peut le faire immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà dans sa main.

Fonctions des cartes Action

Carte +2 - 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 +2. Si cette carte est retournée au début du jeu, la même règle s'applique.

Carte Inversion - Quand cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il devra se dérouler vers la droite, et vice-versa). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continuera vers la droite au lieu de la gauche.

Carte Passer - Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le deuxième joueur situé à la gauche du donneur qui commence.

Carte blanche - Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur dans laquelle le jeu se poursuit (s'il le veut, il peut décider de continuer la partie dans la même couleur). Une carte blanche peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si une carte blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ et jouera la première carte.

Carte blanche +4 - Quand cette carte est jouée, le joueur choisit la couleur demandée. Il le joueur suivant doit piger 4 cartes et passer son tour. **Mais attention!** Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR demandée (même si le joueur a en main une carte de couleur ou une carte de chiffre identique). Si cette carte est retournée au début du jeu, le donneur doit la remettre dans le paquet et en prendre une autre.

REMARQUE: Si un joueur pense qu'une carte blanche +4 a été jouée contre lui illégalement (c.-à-d., que le joueur possède une carte correspondant à la couleur demandée), il peut lui lancer un défi. Le joueur mis au défi doit montrer son jeu (au joueur qui le défie). Si le joueur mis au défi est coupable, il devra piger les 4 cartes au lieu qu'il avait attaqué. Cependant, si le joueur mis au défi est innocent, le joueur qui a lancé le défi devra piger les 4 cartes, PLUS 2 autres cartes (6 en tout)!

Brazilian Portuguese



Jogo de Cartas

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 Duas - 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo
8 Cartas Inverter - 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo
8 Cartas Passar a Vez - 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo
4 Cartas Curinga
4 Cartas Curinga Comprar Quatro
4 Cartas de batalha

Objetivo do Jogo

Ser o primeiro jogador a "lavar-se" de todas as cartas que tem na mão e marcar pontos com as cartas que restaram nas mãos de seus adversários. Os pontos de cada rodada vão sendo acumulados e o primeiro jogador a fazer 500 pontos será o vencedor.

Mecânica

- Cada jogador compra uma carta; aquela que pagar a de número maior distribui as cartas (conte qualquer carta com um símbolo como zero).
- O jogador que estiver distribuindo as cartas embaralha e distribui 7 para cada jogador.
- As cartas restantes devem ser colocadas viradas para baixo, para formar um MONTE.

4. La carta do dessus du TALON est retournée pour constituer la pile d'ÉCART. **REMARQUE:** Si une carte Action (symbole) est retournée pour constituer la pile d'ÉCART, se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

Vamos jogar

A pessoa à esquerda de quem estiver distribuindo as cartas começa a jogar.

Na sua vez, você precisa combinar uma das suas cartas com a carta no topo da pilha de DESCARTE, seja pelo número, seja pela cor ou pelo símbolo (os símbolos representam as Cartas de Ação; veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

EXEMPLO: Se a carta na pilha de DESCARTE for um 7 vermelho, o jogador deve descartar uma carta vermelha 0 ou um 7 de qualquer cor. Opcionalmente, o jogador pode descartar uma Carta Curinga (veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

Se não tiver uma carta que combine com a da pilha de DESCARTE, você deve pagar uma carta do MONTE. Se a carta que pegou puder ser descartada, você poderá descartá-la na mesma rodada. Caso contrário, será a vez do próximo jogador.

Você também pode optar por NÃO descartar uma carta que combine. Se o fizer, precisará puxar uma carta do MONTE. Se combinar, essa carta pode ser descartada na mesma rodada, porém, você não poderá descartar qualquer outra carta após comprar do monte.

Funções das Cartas de Ação

Carta Comprar Duas - Ao descartar essa carta, o próximo jogador deve comprar 2 cartas do monte e perdê-las a vez. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Comprar Duas. Se ela for virada no início do jogo, a mesma regra se aplica.

Carta Inverter - Ao descartar essa carta, o sentido do jogo é invertido (se o sentido do jogo estiver para a esquerda, ele muda para a direita ou vice-versa). Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra Carta Inverter. Se essa carta for virada no início do jogo, quem estiver distribuindo as cartas começa a jogar e o jogo continuará para a direita em vez de para a esquerda.

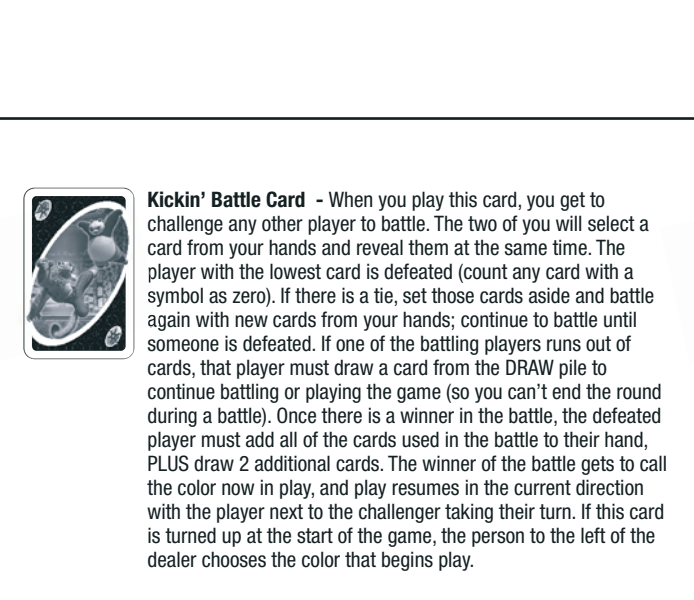
Carta Passar a Vez - Ao descartar essa carta, o próximo jogador perde a vez. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra Carta Passar a Vez. Se essa carta for virada no início do jogo, o jogador à esquerda de quem estiver distribuindo as cartas perde a vez, cedendo-a ao próximo jogador à sua esquerda.

Carta Curinga - Ao descartar essa carta, você pode escolher a cor que deve ser jogada (qualquer cor, inclusive a cor em jogo antes de descartar dessa carta). Você pode descartar uma Carta Curinga na sua vez, mesmo que tenha outra carta que combine com a carta da pilha de descarte. Se essa carta for virada no início do jogo, o jogador à esquerda de quem estiver distribuindo as cartas escolhe a cor que deve ser jogada.

Carta Curinga Comprar 4 - Ao descartar essa carta, ALEM de jogar uma carta com um número que combine ou Carta de Ação, o jogador deve comprar 4 cartas do monte e perder a vez dele. Entretanto, há um empacotinho! Essa carta só pode ser descartada quando virá **NÃO** outra carta que combine com a COR na pilha de DESCARTE (porém, ela pode ser descartada se não tiver uma carta com um número que combine ou Carta de Ação). Se essa carta for virada no início do jogo, coloque-a no meio do monte e pegue outra carta.

NOTA: Se descobrir que um jogador tapaceou ao descartar para você uma Carta Curinga Comprar 4 (por exemplo, o jogador tem uma carta que combina além desse curinga), você pode desafiá-lo. O jogador desafiado deve mostrar a você as cartas que tem. Se tapaceou, é ele quem deve comprar 4 cartas do monte em vez de você. Entretanto, se o jogador que foi desafiado não tapaceou, você deve comprar as 4 cartas do monte, ALEM de mais 2 adicionais (6 cartas no total)!

BACK English



Kickin' Battle Card - When you play this card, you get to challenge any other player to battle. The two of you will select a card from your hands and play it. The player who plays the card with the lowest card is defeated (count any card with a symbol as zero). If there is a tie, set those cards aside and battle again with new cards from your hands; continue to battle until someone is defeated. If one of the battling players runs out of cards, that player must draw a card from the DRAW pile to continue battling or playing the game (so you can't end the round during a battle). Once there is a winner in the battle, the defeated player must add all of the cards used in the battle to their hand, PLUS draw 2 additional cards. The winner of the battle gets to call the color now in play, and play moves to the next player. If the challenged player with the player next to the challenger taking their turn. If this card is turned up at the start of the game, the person to the left of the dealer chooses the color that begins play.

Going Out

When you play your next-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one") to indicate that you have only one card left; if you don't yell "UNO" and you are caught before the next player begins their turn, 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 round 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 DISCARD pile is reshuffled and play continues.

Scoring

The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their 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
Kickin' Battle.....	50 Points

Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round.

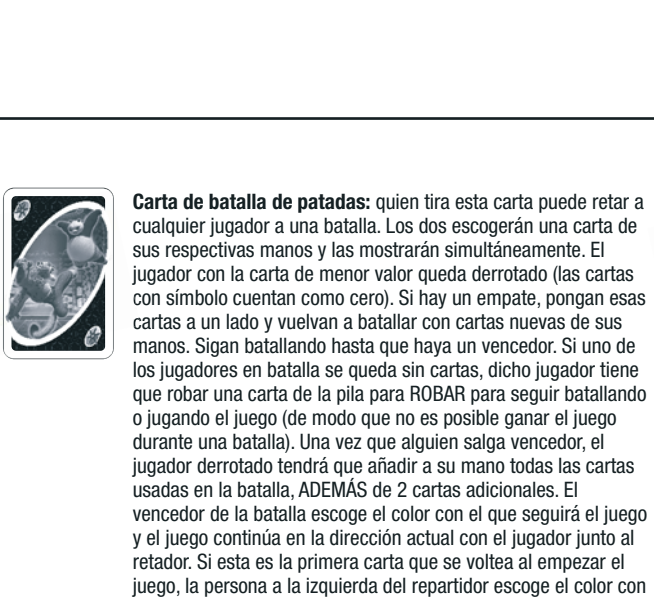
Winning the Game

The WINNER is the first player to reach 500 points.

Alternative Scoring and Winning

Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

Spanish



Carta de batalla de patadas: quien tira esta carta puede retar a cualquier jugador a una batalla. Los dos escogerán una carta de sus respectivas manos y las mostrarán simultáneamente. El jugador con la carta de menor valor quedará derrotado (las cartas con símbolo cuentan como cero). Si hay un empate, pongan esas cartas a un lado y vuelvan a batallar con cartas nuevas de sus manos. Si ambas se batallaron hasta que haya un vencedor. Si uno de los jugadores en batalla se queda sin cartas, dicho jugador tiene que robar una carta de la pila para ROBAR para seguir batallando o jugando el juego (de modo que no es posible ganar el juego durante una batalla). Una vez que alguien salga vencedor, el jugador derrotado tendrá que añadir a su mano todas las cartas usadas en la batalla, ADEMÁS de 2 cartas adicionales. El vencedor de la batalla escoge el color con el que seguirá el juego y el juego continúa en la dirección actual con el jugador junto al retador. Si esta es la primera carta que se voltea al empezar el juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que empezará el juego.

Decir 'UNO'

Quando a um jogador le quede 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 saliendo sin haber dicho "UNO".

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 manto para voltearlo y tener nuevamente una pila de donde robar.

Puntos

Quando un jugador ganha, se somam los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número (0-9).....	Valor del número
Roba dos.....	20 puntos
Reversa.....	20 puntos
Salta.....	20 puntos
Comodín.....	50 puntos
Comodín Roba cuatro.....	50 puntos
Batalla de patadas.....	50 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiencen otra ronda.

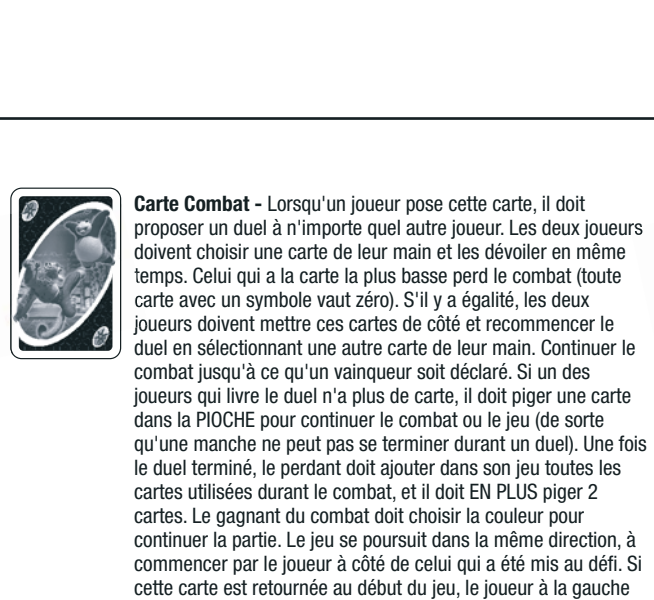
Para ganar el juego

El ganador es el primero en llegar a 500 puntos.

Puntuación alterna

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.

French Canadian



Carte Combat - Lorsqu'un joueur pose cette carte, il doit proposer un duel à n'importe quel autre joueur. Les deux joueurs doivent choisir une carte de leur main et les dévoiler en même temps. Celui qui a la carte la plus basse perd le combat (toute carte avec un symbole vaut zéro). S'il y a égalité, les deux joueurs doivent mettre ces cartes de côté et recommencer le duel en sélectionnant une autre carte de leur main. Continuer le combat jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déclaré. Si un des joueurs qui livre le duel n'a plus de carte, il doit piger une carte dans le PICHÉ pour continuer le combat ou le jeu (de sorte qu'une manche ne peut pas se terminer durant un duel). Une fois le duel terminé, le perdant doit ajouter dans son jeu toutes les cartes utilisées durant le combat, et il doit EN PLUS piger 2 cartes. Le gagnant du combat doit choisir la couleur pour continuer la partie. Le jeu se poursuit dans la même direction, à commencer par le joueur à côté de celui qui a été mis au défi. Si cette carte est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ.

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute "UNO" pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie, et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger deux cartes de pénalité.

La manche est finie lorsqu'un joueur a jeté sa dernière carte. Les points sont comptés (voir POINTAGE) et une nouvelle manche commence.

Si la dernière carte jouée dans une manche est une carte +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PICHÉ est épuisée avant la fin d'une manche, brasser les cartes du TALON et le jeu continue.

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 9	Valeur indiquée
Carte +2	20 Points
Carte Inversion	20 Points
Carte Passer	20 Points
Carte blanche	50 Points
Carte blanche +4	50 Points
Carte Combat	50 Points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont brassées et les joueurs commencent une nouvelle manche.

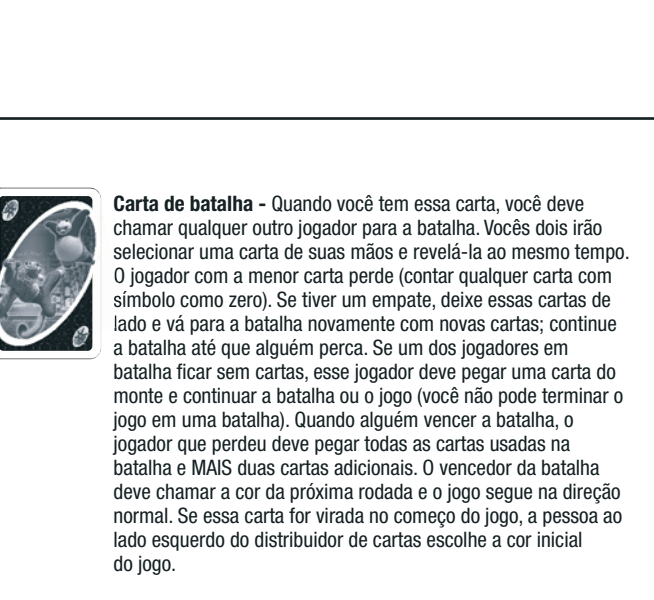
La victoire

Le VAINQUEUR est le joueur qui atteint 500 points le premier.

Autre façon de calculer le pointage

On peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré le vainqueur.

Brazilian Portuguese



Carta de batalha - Quando você tem essa carta, você deve chamar qualquer outro jogador para a batalha. Vocês dois irão selecionar uma carta de suas mãos e revelá-la ao mesmo tempo. O jogador com a menor carta perde (contar qualquer carta com símbolo como zero). Se tiver um empate, deixe essas cartas de lado e vá para a batalha novamente com novas cartas; continue a batalha até que alguém perca. Se um dos jogadores em batalha ficar sem cartas, esse jogador deve pegar uma carta do monte e continuar a batalha ou o jogo (você não pode terminar o jogo em uma batalha, pois não é possível vencer a batalha, o jogador que perdeu deve pegar todas as cartas usadas na batalha e MAIS duas cartas adicionais. O vencedor da batalha deve chamar a cor da próxima rodada e o jogo segue na direção normal. Se essa carta for virada no começo do jogo, a pessoa ao lado esquerdo do distribuidor de cartas escolhe a cor inicial do jogo.

Finalizando

Ao descartar a sua penúltima carta, você precisa gritar "UNO" (significa "uma"), 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 puxar duas cartas do monte.

Quando um jogador não tiver mais cartas, a rodada acaba. Os pontos são marcados (veja PONTUAÇÃO) e o jogo começa novamente.

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

Se nenhuma carta descartada sem cartas quando o MONTE acabar, a pilha de DESCARTE deverá ser embaralhada e utilizada como monte para que o jogo continue.

Pontuando

O primeiro jogador a descartar todas as suas cartas em uma rodada recebe os pontos de todas as cartas que estiverem nas mãos dos seus adversários, como segue:

Todas as cartas numéricas (0 a 9) ..
