Black Plate
Prints
Black

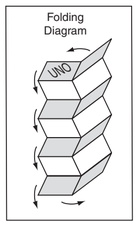
INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	SpongeBob Mech UNO Inst
Toy No.:	P9391
Part No.:	-0920
Trim Size:	8.5" W x 23.25 " H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	4 panel w 9 panel h
# colors:	1 (one) both sides Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	

2L ENGLISH

Instructions uses custom font from Nick called spongeboyTT1

Folding Diagram



FRONT

BACK

7+ 2-10

Eye-Eye, SpongeBob! Card Game

Contents

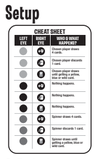
1 SpongeBob Game Tray

112 cards as follows:
19 Blue cards - 0 to 9 (includes 5 Eyeball Cards #1-5)
19 Green cards - 0 to 9 (includes 5 Eyeball Cards #1-5)
19 Red cards - 0 to 9 (includes 5 Eyeball Cards #1-5)
19 Yellow cards - 0 to 9 (includes 5 Eyeball 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 Reference cards ("Cheat Sheets")

Object of the Game

"Are ye ready, kids?" Follow the direction of SpongeBob's wacky eyeballs as you race to be the first player to get rid of all of your cards! You'll score points in each round for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

Setup



1. Remove the reference cards from the deck and place them within easy reach of all players; these "cheat sheets" will help you quickly interpret the icons on SpongeBob's eyeballs.
2. Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
3. The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
4. Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile in one side of the SpongeBob game tray.
5. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile in the other side of the SpongeBob game tray. **NOTE:** If the first card turned over features SpongeBob's eyeball, treat this card as a normal number card to start play. If any of the other 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 play a number card that features an image of SpongeBob's eyeball, you get to mess with his head…by making SpongeBob's eyeballs spin! See SPINNING SPONGEBOB'S EYEBALLS.

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 in play before the Wild card was laid down). You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of 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 PLUS the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! You may only 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 4 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 you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!

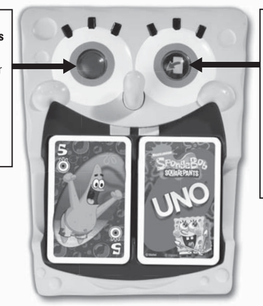
Eyeball Card – An image of SpongeBob's eyeball appears on 5 cards of each color (numbers 1 through 5). You'll play one of these cards like you would any number card—by matching color or number. However, this card is special—in a wacky, SpongeBob kind of way—because playing one means you get to try your luck at taking SpongeBob's eyeballs for a spin! See SPINNING SPONGEBOB'S EYEBALLS.

SPINNING SPONGEBOB'S EYEBALLS

You may have noticed that SpongeBob's eyeballs on the game tray are, well, oddball. When you push down on SpongeBob's nose, his eyeballs spin. Strange, but true.

Here's why: Whenever you play a card that has an image of SpongeBob's eyeball under the number, you get to make his eyes spin on the SpongeBob game tray. Push firmly down on his nose and then release. Where his eyes stop tells you what happens next and who it happens to: The LEFT eye indicates which player will perform an action; the RIGHT eye reveals what action that player will perform, like this:

LEFT EYE Reveals WHO acts
If the left eye is:
GREEN – Any player of your choice acts (Yippeee!)
BLACK – No player acts (Whew!)
RED – You act (Oh, tartar sauce!)



RIGHT EYE Reveals WHAT the action is
If the right eye is:
+4 – Draw 4 cards
– Discard 1 card
– Draw cards until a Yellow, Blue or Wild card is drawn

CHEAT SHEET

Brain feeling a bit porous and need a little help figuring it out? Here's a handy-dandy reference table.

LEFT EYE	RIGHT EYE	WHO & WHAT HAPPENS?
Green	Draw 4 +4	The Player of Your Choice draws 4 cards.
Green	Discard 1	The Player of Your Choice discards 1 card.
Green	Draw Yellow/Blue	The Player of Your Choice draws cards until picking up a Yellow, Blue or Wild card.
Black	Draw 4 +4	Nothing happens. Play continues as normal.
Black	Discard 1	Nothing happens. Play continues as normal.
Black	Draw Yellow/Blue	Nothing happens. Play continues as normal.
Red	Draw 4 +4	You draw 4 cards.
Red	Discard 1	You discard 1 card.
Red	Draw Yellow/Blue	You draw cards until picking up a Yellow, Blue or Wild card.

After a player performs the action directed by SpongeBob's eyeballs, play resumes with the player after you (the spinner) taking their turn (even if the next player was the one you chose to draw or discard).

If an Action Card had been discarded due to the spinning of SpongeBob's eyeballs, the next player must also follow the direction of that card since it is now on the top of the Discard Pile.

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 you go out of the game by playing an Eyeball card, you still have to spin his eyeballs and that action must be completed. This means that if his eyeballs direct you to draw cards, you have to draw cards and the game resumes (you didn't win yet). However, if his eyeballs direct you to discard a card, you still won since you don't have any cards left to discard. Not always smooth sailing to victory, is it?

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

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.

© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052. 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 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 Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. 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. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 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. 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.
© 2008 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, SpongeBob SquarePants and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.
SpongeBob SquarePants created by Stephen Hillenburg

P9391-0920

Need Assistance? In the US and Canada, **service.mattel.com** or 1-800-524-8697, M-F 9AM – 7PM or Sat. 11AM - 5PM ET.

¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, **service.mattel.com** o bien 1-800-524-8697, L-V 9 a.m. – 7 p.m., huso horario del Este.
En México: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01 800 463 59 89, L-V 8 a.m. - 4 p.m.

? SERVICE.MATTEL.COM

LAAM (SPANISH)

INSIDE LEFT

INSIDE RIGHT

7+ 2-10

Bob Esponja, el Marino Juego de cartas

Contenido

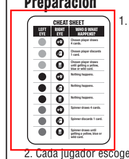
1 bandeja de juego de Bob Esponja

112 cartas:
19 cartas azules - 0 a 9 (incluye 5 cartas con un ojo de Bob Esponja, 1-5)
19 cartas verdes- 0 a 9 (incluye 5 cartas con un ojo de Bob Esponja, 1-5)
19 cartas rojas - 0 a 9 (incluye 5 cartas con un ojo de Bob Esponja, 1-5)
19 cartas amarillas - 0 a 9 (incluye 5 cartas con un ojo de Bob Esponja, 1-5)
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
4 cartas de comodín Roba 4
4 cartas de referencia

Objetivo del juego

"¿Están listos, chicos?" ¡Sigue las indicaciones de los graciosos ojos de Bob Esponja mientras intentas ser el primero en deshacerte de todas tus cartas! Después de cada ronda, el ganador recibe puntos por las cartas que no descartaron los oponentes. El primer jugador en llegar a 500 puntos es el ganador.

Preparación



1. Saca las cartas de referencia de la baraja y ponlas al alcance de todos. Estas cartas te ayudarán a interpretar los iconos de los ojos de Bob Esponja.
2. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
3. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
4. Pon las cartas restantes cara abajo, en un lado de la bandeja de juego de Bob Esponja, para formar una pila para ROBAR.
5. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar la pila para DESCARTAR en el otro lado de la bandeja de juego. **ATENCIÓN:** Si la primera carta volteada incluye un ojo de Bob Esponja, para empezar el juego esta carta cuenta como una carta de número común y corriente. Si la primera carta volteada para empezar la pila para DESCARTAR es una carta de acción (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con 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 de la pila para DESCARTAR 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 bajas una carta numérica con un ojo de Bob Esponja, te toca hacer que entre en acción haciendo que sus ojos den vueltas. Lee la sección HACER QUE LOS OJOS DE BOB ESPONJA DEN VUELTAS.

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.

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 solo 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, 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. Si esta 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 ilegalmente, (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda) y alguien lo desafía a mostrar sus cartas, deberá enseñar sus cartas al jugador que lo desafió. Si es culpable, deberá robar 4 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá robar las 4 cartas ADEMÁS de 2 cartas adicionales (6 en total).

Carta de ojo de Bob Esponja: 5 cartas de cada color (números del 1 al 5) tienen una imagen de un ojo de Bob Esponja. Estas cartas se juegan igual que cualquier otra carta numérica, haciendo coincidir color o número. Sin embargo, estas cartas tienen un toque especial de Bob Esponja, ya que cuando bajas una de ellas te toca hacer girar los ojos de Bob Esponja. Lee la sección HACER QUE LOS OJOS DE BOB ESPONJA DEN VUELTAS.

HACER QUE LOS OJOS DE BOB ESPONJA DEN VUELTAS

Puedes haberte dado cuenta de que los ojos de Bob Esponja en la bandeja de juego tienen algo raro. Al presionar la nariz de Bob Esponja, sus ojos dan vueltas. Raro, pero así es.

Cada vez que bajas una carta con la imagen de un ojo de Bob Esponja debajo del número, te toca hacer que sus ojos den vueltas en la bandeja de juego. Presiona su nariz con firmeza y luego suéltala. Adonde apuntan sus ojos indica a quién le toca y qué le toca hacer: el ojo IZQUIERDO indica a quién le toca realizar una acción; el ojo DERECHO indica la acción a realizar.

Ojo izquierdo: indica a QUIÉN le toca
Si el color del ojo izquierdo es:
VERDE: cualquier jugador de tu elección (¡yupiiii!)
NEGRO: no le toca a nadie (¡uf!)
ROJO: te toca a ti (¡vaya suerte!)

Ojo derecho: indica CUÁL es la acción a seguir
Si el ojo rojo tiene:
+4 – Roba 4 cartas
– Descarta 1 carta
– Roba cartas hasta que salga una carta amarilla, azul o de comodín

CARTAS DE REFERENCIA

¿Necesitas ayuda para descifrar las acciones a seguir? Usa este cuadro de referencia.

OJO IZQUIERDO	OJO DERECHO	¿A QUIÉN LE TOCA Y QUÉ LE TOCA HACER?
Verde	Roba 4 +4	El jugador de tu elección roba 4 cartas.
Verde	Descarta 1	El jugador de tu elección descarta 1 carta.
Verde	Roba carta amarilla/azul	El jugador de tu elección roba cartas hasta que le salga una amarilla, azul o de comodín.
Negro	Roba 4 +4	No pasa nada. El juego continúa sin novedad.
Negro	Descarta 1	No pasa nada. El juego continúa sin novedad.
Negro	Roba carta amarilla/azul	No pasa nada. El juego continúa sin novedad.
Rojo	Roba 4 +4	Tú robas 4 cartas.
Rojo	Descarta 1	Tú descartas 1 carta.
Rojo	Roba carta amarilla/azul	Tú robas cartas hasta que te salga una amarilla, azul o de comodín.

Después de que un jugador realiza la acción indicada por los ojos de Bob Esponja, el juego continúa con el jugador que te sigue a ti (el girador de ojos), tomando su turno (incluso si el siguiente jugador fue el que elegiste para robar o descartar).

Si fue descartada una carta de acción, tras seguir las indicaciones de los ojos de Bob Esponja, al siguiente jugador también le toca realizar la acción de dicha carta ya que es la que se encuentra visible en la pila para Descartar.

Decir 'UNO'

Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir "UNO" en voz alta. 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 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.

Si tu última carta es una con el ojo de Bob Esponja, de todos modos tienes que girar sus ojos y completar la acción indicada. Esto significa que si sus ojos indican que tienes que robar cartas, te toca robar las cartas y el juego continúa (¡no has ganado!). No obstante, si sus ojos indican que descartes una carta, tú ganas porque no tienes ninguna carta que descartar. Parece que la corriente no siempre está a tu favor para llegar a la victoria, ¿verdad?

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 (0-9).....Valor del número
Roba dos .....20 puntos
Reversa .....20 puntos
Salta .....20 puntos
Comodín multicolor .....50 puntos
Comodín Roba cuatro .....50 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen 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.

P9391