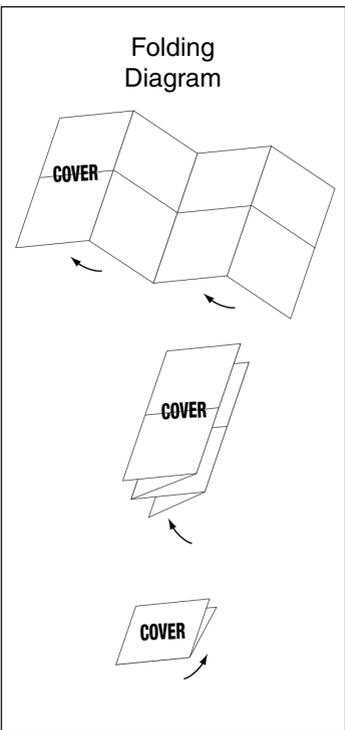


INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy No.:	Uno Power Grab Instructions
Part No.:	Y2316
Part No.:	0520
Trim Size:	17" W x 11" H
Finished Size:	4.25" W x 5.5" H
Type of Fold:	3ccor3an/center
# colors:	1 (pms) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	



## Folding Diagram



# 2LB: English French



# UNO Power grab Game

## Contents

4 Power Towers (1 each: U, N, O, !)

1 Play Tray

112 Cards as follows:

- 18 Blue Cards – 1 to 9
- 18 Green Cards – 1 to 9
- 18 Red Cards – 1 to 9
- 18 Yellow Cards – 1 to 9
- 8 Draw One Cards – 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Draw Two Cards – 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Skip Cards – 2 each in blue, green, red and yellow
- 4 Reverse Cards – 1 each in blue, green, red and yellow
- 4 Grab-2-Towers Cards – 1 each in blue, green, red and yellow
- 4 Wild Grab-A-Tower Cards
- 4 Wild Draw Four Cards

## Object of the Game

Make a grab for power 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

- Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any Action Card as zero).
- The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
- Place the remainder of the deck facedown in one slot of the Play Tray. This is your DRAW pile.
- Place the four (4) Power Towers next to the Play Tray.
- The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. Place it face-up in the other slot of the Play Tray. **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).

**POWER ICONS:** Some of the Number Cards also feature Power Icons: U, N, O and ! (exclamation point). You may NOT match cards by the Power Icon. Match these cards by color or number as you would any Number Card. If you play a card with a Power Icon, see POWER ICONS & POWER TOWERS for more information.

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 One Card** – When you play this card, the next player must draw 1 card and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw One card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.



**Draw Two Card** – When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. Either of these cards 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.



**Grab-2-Towers Card** – When you play this card, you get to grab any two (2) Power Towers of your choosing. You may take the Power Towers from another player, from the unclaimed Power Towers next to the Play Tray, or a combination of the two. This card may only be played on a matching color or on another Grab-2-Towers card. If this card is turned up by the dealer at the beginning of the game, the first player does not get to grab Towers but matches this card by color only.



**Wild Grab-A-Tower Card** – When you play this card, you get to grab any one (1) Power Tower of your choosing, either from another player or from the unclaimed Power Towers by the Play Tray. This card is also a Wild card, so you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild card was laid down). If this card is turned up by the dealer at the beginning of the game, the first player does not get to grab a Tower but does get to choose the color that begins play.



**Wild Draw 4 Card** – When you play this card, you get to choose the color that continues 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).

## POWER ICONS & POWER TOWERS

Power Icons appear on various Number Cards and they match symbols on the Power Towers: U, N, O and ! (exclamation point). Each of the four (4) Power Icons appears twice in each of the four color suits in the deck.



When you play a card with a Power Icon on it, you get to claim the corresponding Power Tower as your own; that means you can grab it even if another player already has it! **NOTE:** The color of the Power Tower does NOT have to match the color of the Power Icon card played.



# UNO Power grab Jeu

## Contenu

4 tours (U, N, O, !)

1 plateau de jeu

112 cartes réparties comme suit :

- 18 cartes bleues numérotées de 1 à 9
- 18 cartes vertes numérotées de 1 à 9
- 18 cartes rouges numérotées de 1 à 9
- 18 cartes jaunes numérotées de 1 à 9
- 8 cartes +1 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes +2 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes Inversion (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes Prendre-2-tours (1 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes blanches Prendre-1-tour
- 4 cartes blanches +4

## But du jeu

Emparez-vous des tours et de leurs pouvoirs tout en vous débarrassant le plus vite possible de toutes vos cartes! Vous gagnez des points pour toutes les cartes que vos adversaires ont encore en main à la fin de chaque manche. 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 (toutes les cartes Action, c'est-à-dire celles comportant un symbole, comptent pour zéro).
- Le donneur brasse les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
- Les cartes restantes sont placées, faces cachées, dans l'un des espaces du plateau de jeu. Elles forment la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes).
- Les 4 tours sont placées à côté du plateau de jeu.
- La carte sur le dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON (la pile où l'on joue les cartes). Elle est placée face visible dans le deuxième espace du plateau de jeu. **REMARQUE :** Si la première carte retournée du TALON est une carte Action (avec symbole), voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

## Jouons!

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Le joueur doit recouvrir la carte visible du TALON par une carte de même couleur ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci. Les symboles représentent des cartes Action (voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

**EXEMPLE :** Si la carte sur le TALON est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche (voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

**ICÔNES DE POUVOIR :** Certaines cartes numérotées comportent également une icône de pouvoir : U, N, O et ! (point d'exclamation). Avoir une carte avec une icône de pouvoir identique à la carte précédente ne suffit pas pour la jouer. Le joueur doit obligatoirement associer une carte de la même couleur ou du même chiffre, comme pour n'importe quelle carte numérotée. Si une carte avec une icône de pouvoir est jouée, voir le chapitre ICÔNES DE POUVOIR ET TOURS pour plus de renseignements.

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il doit en prendre une dans la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser immédiatement. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Un joueur peut choisir de NE PAS jouer une carte. Il doit alors piger une carte de la PIOCHE. 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 en main.

## FONCTIONS DES CARTES ACTION



**Carte +1** – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 1 carte et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +1. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



**Carte +2** – Lorsque 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 la même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



**Carte Inversion** – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il doit désormais 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 continue vers la droite plutôt que vers la gauche.



**Carte Passer** – Lorsque 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 en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur suivant de commencer.



**Carte Prendre-2-tours** – Lorsque cette carte est jouée, le joueur peut prendre 2 tours de son choix. Le joueur peut prendre les tours d'un autre joueur, celles disponibles à côté du plateau de jeu, ou une de chaque. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Prendre-2-tours. Si cette carte est retournée en début de jeu, le premier joueur ne peut pas prendre de tours mais peut seulement jouer une carte de la même couleur.



**Carte blanche Prendre-1-tour** – Lorsque cette carte est jouée, le joueur peut prendre un tour de son choix, celle d'un autre joueur ou une des tours disponibles à côté du plateau de jeu. Cette carte est également une carte blanche. Le joueur peut donc choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Si cette carte est retournée en début de jeu, le premier joueur ne peut pas prendre de tours mais peut choisir la couleur de début de partie.



**Carte blanche +4** – La personne qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger 4 cartes et à passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR demandée (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en piger une autre. **REMARQUE :** Si un joueur pense qu'une carte blanche +4 a été jouée contre lui illégalement (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer la carte demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger les 4 cartes à la place du joueur initialement pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, le joueur doit piger 4 cartes PLUS 2 autres (6 en tout)!

## ICÔNES DE POUVOIR ET TOURS

Les icônes de pouvoir apparaissent sur plusieurs cartes numérotées et correspondent aux symboles présents sur les tours : U, N, O et ! (point d'exclamation). Chaque des 4 icônes de pouvoir apparaît deux fois dans chaque couleur du jeu.

Lorsqu'une carte avec une icône de pouvoir est jouée, le joueur peut s'emparer de la tour correspondante, même si elle est déjà dans les mains d'un autre joueur! **REMARQUE :** La couleur de la tour n'a PAS besoin de correspondre à la couleur de la carte avec l'icône de pouvoir.

Notice that each Power Tower also has a symbol that represents an Action Card. When you possess a Power Tower, you have protection against the corresponding Action Card! That means that when that Action Card is played against you, you have the power to block it: You don't have to perform the action, whether it is to draw cards or skip.

The Power Icons break down as follows:



**U:** If you play a card with the "U" on it, grab the red "U" Power Tower. You now have protection against Draw One cards!



**N:** If you play a card with the "N" on it, grab the blue "N" Power Tower. You now have protection against Draw Two cards.



**O:** If you play a card with the "O" on it, grab the green "O" Power Tower. You now have protection against Wild Draw Four cards.



**!:** If you play a card with the "!" on it, grab the yellow "!" Power Tower. You now have protection against Skip cards.

After you have blocked an Action Card with your Power Tower, treat it like a regular color or Wild card and play by matching it accordingly.

You retain the protection from your Power Tower for the entire time you are in possession of it. Even if you don't get to block an Action Card, you are repelling them since your opponents will be reluctant to play them against you!

**GRAB ALL FOUR POWER TOWERS FOR Instant UNO!** If you are skillful enough to have all 4 Power Towers in your possession, you get to discard all of your cards EXCEPT one you must still yell "UNO!" See "Going Out!". Return all the Power Towers to the neutral spot by the Draw 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 One, Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 1, 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 (1-9).....	Face Value
Draw One.....	20 Points
Draw Two.....	20 Points
Reverse.....	20 Points
Skip.....	20 Points
Grab-2-Towers.....	20 Points
Wild Grab-A-Tower.....	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.



©2012 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés.  
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 9W2. You may call us free at! Composez sans frais le 1-800-524-8697.  
Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697.  
Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex.  
N° Cristal 0969 36 99 99 (numéro non surtaxé) ou www.iamattel.com.  
Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

service.mattel.com Y2316-0820



Chaque tour a également un symbole représentant une carte Action. Quand un joueur a une tour en sa possession, il est protégé contre les cartes Action correspondant au symbole inscrit sur sa tour! Ainsi, quand une carte Action est jouée contre le joueur, celui-ci a le pouvoir de la bloquer : le joueur n'effectue pas l'action imposée, que ce soit piger des cartes ou passer son tour.

Les icônes de pouvoir sont réparties comme suit :



**U :** si un joueur joue une carte avec le symbole de la lettre «U», il s'empare de la tour rouge «U». Le joueur est maintenant protégé contre les cartes +1.



**N :** si un joueur joue une carte avec le symbole de la lettre «N», il s'empare de la tour bleue «N». Le joueur est maintenant protégé contre les cartes +2.



**O :** si un joueur joue une carte avec le symbole de la lettre «O», il s'empare de la tour verte «O». Le joueur est maintenant protégé contre les cartes blanches +4.



**! :** si un joueur joue une carte avec le «!», il s'empare de la tour jaune «!». Power Tower. Le joueur est maintenant protégé contre les cartes Passer.

Après avoir bloqué une carte Action avec sa tour, le joueur continue comme s'il s'agissait d'une carte de couleur ou d'une carte blanche normale.

La tour protège le joueur durant toute la période où il l'a en sa possession. De cette façon, ses adversaires hésiteront à utiliser leurs cartes Action contre lui!

**EMPEREZ-VOUS DES 4 TOURS POUR UN UNO? IMMÉDIAT!** Si un joueur réussit à s'emparer des 4 tours, il peut se débarrasser de toutes ses cartes SAUF une. Mais il ne doit pas oublier de crier «UNO!» (voir la section «Fin de la manche»). Le joueur doit alors replacer toutes ses tours en zone neutre à côté de la pioche.

## Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement crier «UNO» (qui signifie «un») 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 posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir POINTAGE) et les joueurs engagent la manche suivante.

Si la dernière carte jouée dans une manche est une carte +1, +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 1, 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, le TALON est mélangé et le jeu continue.

## Pointage

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Les points des cartes sont attribués comme suit :

Cartes numérotées (1 à 9).....	Valeur du chiffre indiqué
Carte +1.....	20 points
Carte +2.....	20 points
Carte Inversion.....	20 points
Carte Passer.....	20 points
Carte Prendre-2-tours.....	20 points
Carte blanche Prendre-1-tour.....	50 points
Carte blanche +4.....	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.

service.mattel.com Y2316-0820

