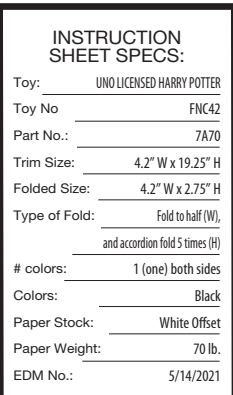


Size: 4.2" x 19.25" English (non-US)



- Contents**
112 Cards - including a Special Rule Card – see the Action Cards section for details.
- Object**
Be first to get rid of all of your cards in your hand.
- Setup**
1. Choose a dealer and shuffle the cards.
2. Deal 7 cards to each player.
3. Place the remaining cards **FACEDOWN** in the center of the table. This is the **DRAW PILE**.
4. Flip over the top card of the **DRAW PILE** and place it **FACE UP** to form the **DISCARD PILE**. If this card is an Action Card, ignore it and flip over the next card.
5. The player to the left of the dealer goes first and play proceeds clockwise.

Let's Play UNO™!
On your turn, you try to get rid of all your cards by playing **ONE CARD** onto the Discard Pile.

- If you HAVE a matching card in your hand, you may PLAY IT on the Discard Pile.**
1. You can only play a card if it matches at least one attribute of the top card on the Discard Pile: its color, number, or symbol.
 2. If the card you played is an Action Card, it does something special! (See Action Cards below)
- If you DO NOT HAVE a matching card, you may DRAW ONE CARD from the Draw Pile.**
1. If your new card can be played (see above), then you may play it now.
 2. You may choose to draw a card instead of playing one, even if you have a playable card in your hand.

Once you play or draw a card, play continues with the next player.
NOTE: If there are no cards left in the Draw Pile, reshuffle the Discard Pile to form a new Draw Pile.

Calling UNO!
The moment you only have 1 card in your hand, you must yell "UNO" to alert the other players you are about to win.

However, if someone catches you and calls out "UNO" before you (and before the next player begins their turn), then you must draw 2 cards!

Winning
When a player plays their final card, they win. Time to shuffle the cards and play again!

- Action Cards**
- Draw Two:** When played, the next player must draw 2 cards and lose their turn.
- Reverse:** When played, the direction of play is reversed. If play was moving clockwise, it now moves counterclockwise and vice versa.
- Skip:** When played, the next player loses their turn.
- Wild:** This card matches anything so you can play it no matter what card is on the Discard Pile. When you play a Wild card, you also get to choose the color that continues play.
- Wild Sorting Hat™ Card:** The Sorting Hat™ knows just where to place you - GRYFFINDOR! When you play this card, choose another player and then that player must draw from the draw pile until they get a Gryffindor card (represented by students in the Gryffindor house, as seen on numbers 1-4 of any color). This card is also a wild card, so the player who played it chooses a color that resumes play.
- Wild Draw Four:** This card matches anything so you can play it no matter what card is on the Discard Pile. However, there's a catch: you can only play a Wild Draw 4 if you **DO NOT HAVE AN CARD IN YOUR HAND THAT MATCHES THE COLOR OF THE DISCARD PILE**.

When played, the next player has 2 options: Draw 4 cards and lose their turn OR challenge. If the player challenges you, then you must show them the entire hand to confirm whether or not you have a card that matches the color of the discard pile. – Wild card can be considered a match, too.

- If you **DO NOT** have a card that matches color: the challenger draws 6 cards instead of 4 and loses their turn.
- If you **DO** have a card that matches color: YOU must draw 4 cards and they draw none.

This card is also a Wild card, so you get to choose the color that continues play (regardless of the outcome of any challenge).

Keeping Score (Optional Victory Method)
When a player wins a hand, they receive points based on the cards remaining in their opponent's hands. Cards are valued as follows:

All number cards (0-9)	Face Value
Any Action Card	20 Points
-Skip, Reverse, Draw 2	
Any Wild Card	50 Points

–Wild, Wild Draw 4, Wild Sorting Hat™

Keep a running tally of each player's points from hand to hand. When a player reaches 500 points, they are the winner.

Size: 4.2" x 19.25" French



- Contient**
112 cartes, dont une carte Règle spéciale : pour en savoir plus, reportez-vous à la section Cartes Action.
- But du jeu**
Soyez le premier à vous débarrasser de toutes les cartes que vous avez en main.
- Préparation**
1. Choisissez le joueur qui distribuera les cartes et mélange-les.
2. Distribuez 7 cartes à chaque joueur.
3. Placez les cartes restantes **FACE CACHÉE** au centre de la table. Elles forment la **PIOCHE**.
4. Retournez la première carte de la **PIOCHE** et placez la **FACE VISIBLE** pour former la **PILE DE DÉFAUSSE**. Si cette carte est une carte Action, n'en tenez pas compte et retournez la carte suivante.
5. Le joueur à gauche du joueur qui a distribué les cartes commence la partie et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Place au UNO™ !
Lorsque c'est votre tour, essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes en jouant **UNE CARTE** sur la pile de défausse.

- Si vous AVEZ une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez LA JOUER sur la pile de défausse.**
1. Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle comporte au moins une correspondance avec la première carte de la pile de défausse : sa couleur, sa valeur ou son symbole.
 2. Si la carte que vous venez de poser est une carte Action, elle vous offre une échappatoire! (Consultez la section Cartes Actions ci-dessous)
- Si vous N'AVEZ PAS de carte comportant au moins une correspondance, PIOCHEZ UNE CARTE dans la pioche.**
1. Si vous pouvez jouer votre nouvelle carte (voir ci-dessus), vous pouvez la jouer à tout moment.
 2. Vous pouvez choisir de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous avez des cartes en main d'une carte que vous pouvez jouer.

Une fois que vous avez pioché ou posé une carte, c'est au tour du joueur suivant de jouer.
REMARQUE: Si'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

Quand faut-il crier « UNO » ?
Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une seule carte en main, vous devez crier « UNO » pour avertir les autres joueurs que vous allez gagner. Cependant, si un autre joueur remarque qu'il ne vous reste plus qu'une seule carte et crie « UNO » avant vous (et avant que le joueur suivant ne joue), vous devez piocher 2 cartes !

Gagnant
Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il remporte la partie. L'heure est venue de mélanger les cartes et de commencer une nouvelle partie !

- Cartes Action**
- Carte +2 :** Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.
- Carte Inversion :** Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change et est inversé. Si la partie se jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, elle se joue désormais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et vice versa.
- Carte Passer :** Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour.
- Carte Joker :** Cette carte peut être jouée sur n'importe quelle autre carte, vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile de défausse. Si vous posez une carte Joker, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.
- Carte Chapeau magique :** Le Chapeau magique sait dans quelle maison vous envoyer - GRYFFINDOR! Lorsque vous jouez cette carte, choisissez un autre joueur qui doit alors prendre une carte dans la pioche jusqu'à ce qu'il tienne une carte Gryffindor (représentée par des élèves de la maison Gryffindor, comme on peut le voir sur les cartes 1 à 4 de chaque couleur). Cette carte est aussi une carte Joker : le joueur qui l'a jouée choisit une couleur pour reprendre la partie.

Carte Super Joker : Cette carte peut être posée sur n'importe quelle autre carte, vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile de défausse. Toutefois, il y a un inconvénient : vous ne pouvez jouer cette carte Super Joker que si vous ne disposez d'aucune autre carte qui corresponde à la couleur de la carte que vous avez posée sur la pile de défausse.

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant dispose de deux options : piocher 4 cartes et passer son tour OU vous lancer un défi.

- Si le joueur vous lance un défi, vous devez alors lui montrer toutes les cartes de votre main pour qu'il s'assure que vous n'avez pas de carte de la même couleur que la carte posée sur la pile de défausse. Les cartes Joker sont également considérées comme correspondant à la couleur de la carte de la pile de défausse.
- Si vous N'AVEZ PAS de carte correspondant à la couleur de la carte de la pile de défausse : le joueur qui vous a mis au défi pioche 6 cartes au lieu de 4 et passe son tour.
- Si vous AVEZ une carte de la même couleur que la carte de la pile de défausse : VOUS devez piocher 4 cartes et le joueur qui vous a mis au défi ne pioche aucune.

Cette carte est également une carte Joker. Vous pouvez donc choisir de changer la couleur (quelle que soit l'issue du défi).

Compter les points (méthode optionnelle pour remporter la partie)
Lorsqu'un joueur remporte une partie, il gagne un certain nombre de points en fonction des cartes restantes de ses adversaires.

Les cartes valent le nombre de points indiqué ci-dessous :

Cartes numérotées (0-9)	valeur du chiffre indiqué
Toutes les cartes Action	20 points
-Cartes Passer, Inversion et +2	
Toutes les cartes Joker	50 points
-Cartes Joker, Super Joker et Chapeau magique	

Nous vous conseillons de tenir les scores en inscrivant le nombre de points de chaque joueur à la fin de chaque partie. Lorsqu'un joueur atteint 500 points, il est déclaré vainqueur.

Size: 4.2" x 19.25" German



- Inhalt**
112 Karten, einschließlich einer Karte mit Sonderregel (siehe „Sonderkarten“ weiter unten)
- Ziel des Spiels**
Jeder Spieler versucht, als Erster seine Handkarten loszuwerden.
- Spielvorbereitung**
1. Die Karten werden gemischt.
2. Jeder Spieler erhält 7 Karten.
3. Die restlichen Karten werden **VERDECKT** in die Mitte des Tisches gelegt. Das ist der **NACHZIEHSTAPEL**.
4. Die oberste Karte des **NACHZIEHSTAPELS** wird aufgedeckt und **OFFEN** darangelegt. Das ist die erste Karte des **ABLAGESTAPELS**. Falls es sich um eine Sonderkarte handelt, wird sie nicht berücksichtigt und eine weitere Karte aufgedeckt.
5. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

So wird UNO™ gespielt!
Wer an der Reihe ist, versucht, seine Handkarten loszuwerden, indem er **EINE KARTE** auf die pile de défausse legt.

- Falls der Spieler eine passende Karte auf der Hand hat, kann er sie auf den Ablagestapel LEGEN.**
1. Damit die Spieler eine Karte legen darf, muss mindestens ein Element mit der ersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen: Farbe, Zahl oder Symbol.
 2. Nachdem es der Spieler erlaubt hat, eine Sonderkarte, passiert etwas Besonderes! (Siehe „Sonderkarten“ weiter unten.)
- Falls der Spieler KEINE passende Karte hat, ZIEHT er EINE KARTE vom Nachziehstapel.**
1. Passt die neue Karte (siehe oben), darf der Spieler sie legen.
 2. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, darf er entscheiden, ob er nicht zu legen und stattdessen eine Karte zu ziehen.

Nachdem der Spieler eine Karte gelegt oder gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.
HINWEIS: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

„UNO“ rufen
Sobald ein Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat, muss er „UNO“ rufen, damit die anderen wissen, dass er bald gewinnen könnte. Merkt jemand, dass ein Spieler nur noch eine einzige Karte, aber nicht „UNO“ gerufen hat, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, muss der Spieler als Strafe 2 Karten ziehen.

Gewinnen
Sobald ein Spieler seine letzte Karte legt, hat er gewonnen. Dann werden die Karte neu gemischt, und die nächste Runde beginnt.

- Sonderkarten**
- Zwei ziehen:** Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und verliert seinen Zug.
- Retour:** Wird diese Karte gespielt, kehrt sich die Spielereihenfolge um. Werde schon im Uhrzeigersinn gespielt, geht es nun gegen den Uhrzeigersinn weiter und umgekehrt.
- Aussetzen:** Wird diese Karte gespielt, verliert der nächste Spieler seinen Zug.
- Joker:** Diese Karte passt auf jede beliebige Karte. Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Es gibt jedoch eine Einschränkung: Der Spieler darf keine Vier-Zahlen-Karte legen, wenn er **KEINE HANDKARTE MIT DEREN FARBE MIT DER OBERSTEN KARTE DES ABLAGESTAPELS ÜBEREINSTIMMT**.
- Wier-ziehen-Joker:** Diese Karte passt auf jede beliebige Karte. Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Es gibt jedoch eine Einschränkung: Der Spieler darf keine Vier-Zahlen-Karte legen, wenn er **KEINE HANDKARTE MIT DEREN FARBE MIT DER OBERSTEN KARTE DES ABLAGESTAPELS ÜBEREINSTIMMT**.

Wird diese Karte gespielt, hat der nächste Spieler zwei Möglichkeiten: er zieht 4 Karten und setzt aus ODER er fordert den Spieler heraus, der diese Karte gelegt hat.

Wird der Spieler herausgefordert, muss er alle seine Handkarten vorzeigen, damit überprüft werden kann, ob es wirklich keine farblich passende Karte hat – auch keine Karte, die sich verbergen könnte!

- Hat der Spieler tatsächlich **KEINE** farblich passende Karte, muss der Herausforderer 4 statt 4 Karten ziehen und aussetzen.
- Falls der Herausgeforderte Spieler eine farblich passende Karte hat, muss er anstelle des Herausforderers die 4 Karten ziehen.

Wird diese Karte gespielt, darf der Spieler außerdem entscheiden, welche Farbe als Nächste gelegt werden muss (unabhängig vom Ergebnis einer eventuellen Herausforderung).

Die Punktwertung (optionale Sieghedingung)
Ist ein Spieler alle Handkarten losgeworden, erhält er Punkte für die Karte, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben.

Die Karte haben folgende Werte:

Alle Zahlenkarten (0–9)	Zahlenwert
Jede Aktionskarte	20 Punkte
-Aussetzen, Retour, Zwei ziehen	
Jeder Joker	50 Punkte
-Joker, Vier-ziehen-Joker, „Sprechender Hut“-Joker	

Die Punkte aller Spieler werden Runde für Runde laufend notiert. Sobald ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat er gewonnen.

Size: 4.2" x 19.25" Dutch



- Contenuto**
112 kaarten, inclusief een kaart Regelspeciale. Per ulteriori dettagli, consulta la sezione Carte Azione.
- Obiettivo**
Essere il primo giocatore a srtare tutte le proprie carte.
- Preparativi**
1. Scegliere un mazzetto e mischiare le carte.
2. Distribuire 7 carte a ogni giocatore.
3. Posizionare le carte rimanenti **COPERTI** al centro del tavolo. Questo sarà il **MAZZO DI PESCA**.
4. Capovolgere la prima carta del **MAZZO DI PESCA** e posizionarla **COPERTA** per formare il **MAZZO DI SCARTO**. Se questa è una Carta Azione, ignorarla e girare la carta successiva.
5. Il giocatore alla sinistra del mazzettiere inizia, e il gioco procede in senso orario.

Giocando a UNO™!
Quando sarà il vostro turno, dovete provare a liberarvi di tutte le carte giocando **UNA CARTA** sul Mazzo di Scarto.

- Se AVETE in mano una carta da abbinare, potete GIOCARLA sul Mazzo di Scarto.**
1. È possibile giocare una carta solo se la almeno una caratteristica uguale alla carta in cima al Mazzo di Scarto: il colore, il numero o il simbolo.
 2. Se la carta che avete giocato è una Carta Azione, fate qualcosa di speciale. (Vedete sotto le Carte Azioni)
- Se NON AVETE una carta da abbinare, PESCAETE UNA CARTA dal Mazzo di Pesca.**
1. Se è possibile giocare la carta nuova (vedere sopra, per le regole).
 2. È possibile scegliere di pescare una carta anziché giocare una, anche se avete in mano una carta valida.

Una volta giocata o pescata una carta, il gioco continuerà con il giocatore successivo.
NOTA: Se non sono presenti più carte nel Mazzo di Pesca, mescolate il Mazzo di Scarto per creare un nuovo Mazzo di Pesca.

Gridate UNO!
Quando restate con una sola carta in mano, dovete gridare "UNO" per avvisare gli altri giocatori che state per vincere. Tuttavia, se qualcuno non è d'accordo o grida "UNO" prima di voi (prima che il giocatore successivo inizi il turno), allora dovete pescare 2 carte.

Come si vince
Quando un giocatore gioca l'ultima carta, vince. È il momento di mischiare le carte e giocare di nuovo!

- Carte Azione**
- Pesca Due:** Giocando questa carta, la persona successiva dovrà pescare 2 carte e rimetterle al proprio turno.
- Cambia Giro:** Cambia la direzione del gioco. Se il gioco procedeva in senso orario, ora procede in senso antiorario e viceversa.
- Salta Giro:** Il giocatore successivo salta il proprio turno.
- Jolly Cambia Colore:** Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trova sul Mazzo di Scarto. Quando giocata una carta Jolly Cambia Colore, puoi scegliere il colore con cui proseguire il gioco.
- Carta Jolly Cappello Parlante™:** Il Cappello Parlante™ è esattamente in quale casa metterti: Gryffondor! Giocando questa carta, potete scegliere un altro giocatore che dovrà continuare a pescare dal mazzo di pesca fino a quando non troverà una carta Gryffondor (con l'immagine degli studenti nella casa di Gryffondor, come sulle carte numerate da 1 a 4 di qualunque colore). Questa carta è anche una carta Jolly Cambia Colore, quindi chiunque la scarti potrà scegliere il colore per riprendere il gioco.

Jolly Pesca Quattro: questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi sul Mazzo di Scarto. Tuttavia, potete giocare questa carta Jolly Pesca Quattro solo quando: **NON AVETE UNA/UNA CARTA IN MANO ABBINABILE PER COLORE ALLA CARTA IN CIMA AL MAZZO DI SCARTO**.

Quando viene usata, il giocatore successivo ha 2 opzioni: pescare 4 carte e perdere il turno OPPURE lasciare una sfida.

Se il giocatore è sfida, allora dovete mostrarvi tutte le vostre carte per confermarvi di non avere una carta abbinabile al colore in cima al Mazzo di Scarto (anche se la carta vi sembra corrispondere esattamente).

- Se **NON** avete una carta abbinabile al colore: il difensore pesca 6 carte invece di 4 e perde il turno.
- Se **AVETE** una carta abbinabile al colore: VOI pescate 4 carte e lo sfidante nessuna.

Questa carta è anche una carta Jolly Cambia Colore, quindi potete scegliere il colore per proseguire il gioco (indipendentemente dal risultato della sfida).

Come calcolare il punteggio (metodo di vittoria opzionale)
Quando un giocatore vince una mano, riceve dei punti in base alle carte che rimangono nelle mani dell'avversario.

Le carte hanno il seguente valore:

Tutte le carte numerate (0-9)	hanno il valore della carta
Qualsiasi Carta Azione vale	20 punti
-Salta Giro, Cambio Giro, Pesca Due	
Qualsiasi Carta Jolly Cambia Colore vale	50 punti
-Jolly Cambia Colore, Jolly +4, Jolly Cappello Parlante™	

Calcolate il punteggio totale di ogni giocatore a ogni mano. Quando un giocatore raggiunge 500 punti, è il vincitore.

Size: 4.2" x 19.25" Italian



- Inhoud**
112 kaarten - inclusief Speciale Regel-kaart – zie 'Actiekaarten' voor meer informatie.
- Doel van het spel**
Als eerste al je kaarten kwijt raken.
- Spelvoorbereiding**
1. Elke af gespeel kaart repare las cartas y baraja las cartas.
2. Cada jugador recibe 7 cartas.
3. Coloca las cartas restantes **BOCA ABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA ROBAR**.
4. Da la vuelta a la carta superior de la **PILA PARA ROBAR** y colócala **BOCARriba** para crear la **PILA DE DESCARTE**. Si esta carta es una Carta Acción, ignórala y da la vuelta a la siguiente.
5. El jugador a la izquierda del jugador que se encuentra situado a la izquierda del que ha repartido y se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

¡Vamos a jugar a UNO™!
En tu turno, trata de deshacerte de todas tus cartas jugando **UNA CARTA** en la pila de descarte.

- SI TIENES una carta que coincide en la mano, puedes JUGARLA en la pila de descarte.**
1. Solo puedes jugar una carta si coincide con al menos un atributo de la carta superior de la pila de descarte: color, número o símbolo.
 2. Si la carta que has jugado es una tarjeta especial, ¡haz algo especial! (Consulta las tarjetas especiales a continuación.)
- SI NO TIENES una carta que coincida, SACA UNA CARTA de la pila para robar.**
1. Si tu nueva carta se puede jugar (consulta lo dicho anteriormente), podrás jugarla.
 2. Puedes elegir robar una carta en lugar de jugar, incluso si tienes una carta que se puede jugar en la mano.

Una vez que juegues o robes una carta, el juego continuará con el siguiente jugador.
NOTA: Si no quedan cartas en la pila para robar, hay que volver a barajar la pila de descarte para crear una nueva Pila para robar.

¡Grita UNO!
En el momento en que solo tengas 1 carta en la mano, debes gritar "UNO" para alertar a los otros jugadores de que estás a punto de ganar. Sin embargo, si alguien se da cuenta y grita "UNO" antes que tú (y antes de que el siguiente jugador comience su turno), deberás robar 2 cartas!

Cómo ganar
Cuando un jugador juega su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y jugar de nuevo!

- Actiekaarten**
- Heem twee kaart:** Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler 2 kaarten pakken en zijn beurt voorbij laten gaan.
- Keer-om-kaart:** Hiermee wordt de speelrichting van het spel omgedraaid. Als de beurt nu met de klok meegaat, gaat hij nu tegen de klok in omgekeerd.
- Slu-beurt-over-kaart:** Als deze kaart wordt gespeeld, verliest de volgende speler zijn beurt.
- Kruiskaart:** Deze kaart kan overal op, zodat je deze kaart spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Als je kiest voor een kruiskaart kun je kiezen met welke kleur er verder wordt gespeeld.
- Sterrenhoed kaart:** De Sterrenhoed weet precies waar die jou moet plaatsen: GRYFFINDOR! Als je deze kaart speelt, kies je een andere speler die kaarten van de pakstapel moet pakken tot hij een Gryffindor kaart (studenten in hun Gryffindor, de nummers 1-4 van elke kleur) krijgt. Deze kaart is tevens een kruiskaart, dus je mag zeggen in welke kleur wordt verder gespeeld.
- Heem vier kruiskaart:** Deze kaart kan overal op, zodat je deze kaart spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Maar let op: je kunt de Heem vier kruiskaart alleen spelen als je **GEEN ANDERE KAART HEBT MET DEZELFDE KLEUR ALS DE KAART BOVEN OP DE AFLEGSTAPEL**.
- Als deze kaart wordt gespeeld, heeft de volgende speler twee opties: 4 kaarten pakken en de beurt verliezen OF uitdagen.
- Als de speler is uitdaagt, moet je je hele hand laten zien om te bewijzen of je wel of geen kaart hebt die overeenkomt met de kleur van de aflegstapel. Kruiskaarten worden ook beschouwd als een match.
- Als je **GEEN** kaart met dezelfde kleur hebt: de uitdager trekt 6 kaarten in plaats van 4 en verliest zijn beurt.
 - Als je **WEL** een kaart hebt die overeenkomt met de kleur: JIJ moet 4 kaarten trekken en de andere speler geen.
- Deze kaart is ook een kruiskaart, dus je kunt de kleur kiezen waarmee je het spel voortzet (ongeacht het resultaat van een uitdaging).

Score bijhouden (optioneel)
Wanneer een speler een potje wint, krijgt hij punten op basis van de kaarten die tegenstanders nog in hun handen hebben.

Kaarten hebben de volgende waarden:

Alle cijferkaarten (0-9)	de waarde op de kaarten
Elke actiekaart	20 punten
-Beurt overslaan, Omkeeren, Heem-twee	
Alle kruiskaarten	50 punten
-Kruiskaart, Kruiskaart neem 4, Sterrenhoed kaart	

Houd de score van elke speler na elk potje bij. Wie als eerste de 500 punten bereikt, is de winnaar.

Size: 4.2" x 19.25" Spanish



- Contenido**
112 cartas, incluida una carta de regla especial. Consulta la sección cartas de acción para más detalles.
- Objetivo del juego**
Ser o primero a ficar sem cartas na mão.
- Preparación**
1. Elige al jugador al que reparte las cartas y baraja las cartas.
2. Cada jugador recibe 7 cartas.
3. Coloca las cartas restantes **BOCA ABAJO** en el centro de la mesa. Esta es la **PILA PARA ROBAR**.
4. Vira a primera carta de la **PILA DAS BISCAS** e colócala **VIRADA PARA CIMA** para formar a **PILA DE JOGO**. Se esta para una Carta de Ação, ignore-a e vira a próxima carta.
5. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

¡Vamos a jugar a UNO™!
En tu turno, trata de deshacerte de todas tus cartas jugando **UNA CARTA** en la pila de descarte.

- SI TIENES una carta que coincide en la mano, puedes JUGARLA en la pila de descarte.**
1. Solo puedes jugar una carta si coincide con al menos un atributo de la carta superior de la pila de descarte: color, número o símbolo.
 2. Si la carta que has jugado es una tarjeta especial, ¡haz algo especial! (Consulta las tarjetas especiales a continuación.)
- SI NO TIENES una carta que coincida, SACA UNA CARTA de la pila para robar.**
1. Si tu nueva carta se puede jugar (consulta lo dicho anteriormente), podrás jugarla.
 2. Puedes elegir robar una carta en lugar de jugar, incluso si tienes una carta que se puede jugar en la mano.

Una vez que juegues o robes una carta, el juego continuará con el siguiente jugador.
NOTA: Si no quedan cartas en la pila para robar, hay que volver a barajar la pila de descarte para crear una nueva Pila para robar.

¡Grita UNO!
En el momento en que solo tengas 1 carta en la mano, debes gritar "UNO" para alertar a los otros jugadores de que estás a punto de ganar. Sin embargo, si alguien se da cuenta y grita "UNO" antes de ti (y antes de que el siguiente jugador comience su turno), deberás robar 2 cartas!

Cómo ganar
Cuando un jugador juega su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y jugar de nuevo!

- Cartas especiales**
- Roba dos:** Si se juega la carta "Roba dos", el jugador siguiente deberá robar 2 cartas y perder su turno.
- Cambio de sentido:** Si se juega, se invierte la dirección del juego. Si el juego se estaba jugando en sentido horario, pasará a moverse en sentido contrario y viceversa.
- Comodin:** Esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que está en la pila de descarte. Cuando un jugador utiliza una comodín, puede elegir el color con el que continúa el juego.
- Pierde el turno:** Si se juega, el jugador siguiente pierde su turno.
- Carta comodín del sombrero seleccionador:** El Sombrero Seleccionador sabe a qué casa perteneces, GRYFFINDOR! Cuando juegues esta carta, escoge a otro jugador para que robe cartas de la pila de la casa de Gryffindor (representada por estudiantes en la casa de Gryffindor, como se ve en los números del 1 al 4 de cualquier color). Como esta carta es un comodín, el jugador que la ha jugado decide si quiere cambiar el color en el juego o continuar con el mismo color.
- Carta Comodín roba cuatro:** Esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que está en la pila de descarte. Sin embargo, hay una condición: solo puedes jugar una Carta Joker Biscá 4 si **NÃO TIENES NINGUNA CARTA EN LA MANO QUE CORRESPONDA A LA COR DA CARTA NA PILHA DE JOGO**.
- Quando se joga, o jogador seguinte tem 2 opções: Biscar 4 cartas e perder a vez OU desafiar.
- Se o jogador te desafiar, entonces debes mostrarles toda tu mano para confirmar si tienes o no una carta que coincide con o color da pila de descarte. Los comodins também se consideram cartas coincidentes.
- Se **NÃO TIENES** una carta que correspondo a cor o jogador que desafiao Biscar 6 cartas, e perde a vez.
 - Se **TIENES** uma carta que correspondo a cor: TENS de biscar 4 cartas e o jogador não tem de biscar nenhuma carta.
- Esta também é uma Carta Joker, por isso, o jogador que a jogou decide se a cor que dá continuidade ao jogo (independentemente do resultado de um possível desafio).

Mantener la puntuación (método de victoria opcional)
Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos en función de las cartas que quedan en las manos de sus oponentes.

Las cartas se valoran de la siguiente manera:

Todas as cartas numeradas (0-9)	Valor facial
Qualquier Carta de Ação	20 pontos
-Passa a vez, Inverte e Agita Biscas	
Qualquier Carta Joker	50 pontos
-Joker, Joker Biscas 4, Joker Chapéu Seleccionador	

Anota los puntos de cada jugador de una mano a otra. Un jugador se convertirá en ganador cuando consiga 500 puntos.

Size: 4.2" x 19.25" Portuguese



- Conteúdo**
112 cartas, incluindo uma carta Regra Especial. Consulta a seção Cartas de Ação para mais detalhes.
- Objetivo**
Ser o primeiro a ficar sem cartas na mão.
- Preparação**
1. Escolhe quem distribua as cartas e baralhe