ENGLISH

DOS™

7+ 2-4

Card Game

Contents

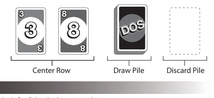
108 Cards as follows:
24 Blue cards – 3 each 1,3,4,5; 2 each 6,7,8,9,10; 2 each Wild #
24 Green cards - 3 each 1,3,4,5; 2 each 6,7,8,9,10; 2 each Wild #
24 Red cards - 3 each 1,3,4,5; 2 each 6,7,8,9,10; 2 each Wild #
24 Yellow cards - 3 each 1,3,4,5; 2 each 6,7,8,9,10; 2 each Wild #
12 Wild DOS™ cards

Object of the Game

Earn points by being the first player to get rid of all your cards in each round.

Setup

1. Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
2. The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
3. The dealer places 2 cards face up from the draw pile in the middle of the playing area to form the "Center Row." NOTE: DURING PLAY, THE CENTER ROW MAY INCREASE BEYOND THESE FIRST TWO CARDS. MORE ON THAT LATER…
4. Place the deck beside the Center Row, leaving space for a discard pile.



Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must either (1) NUMBER MATCH one or both of the cards in the Center Row with cards from your hand, or (2) DRAW a card from the Draw Pile.

Number Match

You may play cards from your hand that match the numbers on cards in the Center Row in two ways:

Single Number Match: Play a single card that matches the NUMBER of one of the cards in the Center Row REGARDLESS OF THE COLOR.

Example: if you have a red 7 in your hand, and one of the cards in the Center Row is a blue 7, you may play your card.

Double Number Match: Play two cards (and only two) that add up to one of the cards in the Center Row.

Example: if the card in the Center Row is a 7, you may play any TWO cards that add up to seven – 5+2, 3+4, 6+1 REGARDLESS OF THE COLOR.

If you are able, you may make a Single Number Match or a Double Number Match on each of the cards in the Center Row, but only one match per card.

Number & Color Match

If the card(s) you play also have the same color as the one you are matching in the Center Row, you get a Color Match Bonus for each match.

Single Color Match: if the card you play matches the number AND color of a card in the Center Row, you earn a bonus at the end of your turn.

SINGLE COLOR MATCH BONUS: at the end of your turn you may lay one card from your hand face-up in the Center Row.

Example: if you have a red 7 in your hand, and one of the cards in the Center Row is a red 7, you earn a Single Color Match Bonus when you match those cards.

Double Color Match: if the two cards you play BOTH add up to match the number AND color of a card in the Center Row, you earn a double bonus.

DOUBLE COLOR MATCH BONUS: at the end of your turn you (1) lay one card from your hand face-up in the Center Row and (2) all other players must draw one card from the Draw Pile.

Example: if the card in the Center Row is a red 7, and you play TWO red cards that add up to seven you earn a Double Color Match Bonus.

NOTE: IF ONLY ONE OF THE TWO CARDS IS THE SAME COLOR AS THE CARDS IN THE CENTER ROW, YOU DO **NOT** EARN A DOUBLE COLOR MATCH.

Draw

If you cannot (or do not want to) make a match, you must draw a card.

If you can make a match after drawing, you may do so.

If you have drawn and still cannot (or do not want to) make a match, lay one card from your hand face up in the center row.

NOTE: IF THERE ARE MORE THAN TWO CARDS IN THE CENTER ROW, YOU MAY MATCH ANY OR ALL OF THEM. THERE IS NO MAXIMUM LIMIT TO THE NUMBER OF CARDS IN THE CENTER ROW. THEREFORE, ON OCCASION, THERE WILL BE MORE THAN TWO CARDS IN THE CENTER ROW FOR A PLAYER'S TURN. HOWEVER, THERE ALWAYS MUST BE AT LEAST TWO CARDS IN THE CENTER ROW.

Ending Your Turn

IT IS IMPORTANT TO FOLLOW THESE STEPS IN ORDER WHEN ENDING YOUR TURN.

1. Take all the cards you played, including the Center Row cards you played them on, and put them into the discard pile.
2. If there are now fewer than two cards in the Center Row, refill it with cards from the deck until there are two cards in the Center Row.
3. Next, if you earned any Color Match Bonuses during that turn, don't forget to add one card from your hand face up in the Center Row for each Color Match Bonus you earned.

Special Cards

Wild DOS™ card – The Wild DOS™ card counts as a 2 of any color, making it especially useful in forming a Double Match. You decide what color the Wild DOS™ card is when you play it. If the Wild DOS™ card is face up in the Center Row, you decide what color it is when you match to it.

Example: if the Center Row has a red 7 and you have a red 5 and a Wild DOS™ card in your hand, you may combine those cards to make a Double Color Match on the red 7. If the 5 in your hand is NOT red, you can still combine it with the Wild DOS™ card to make a Double Number Match.

Wild # card – The Wild # card counts as any number from 1-10 in that card's color. You decide what number the Wild # card is when you play it. If the Wild # card is face up in the Center Row, you decide what number it is when you match to it.

Example: if the Center Row has a red 7, you can designate your Wild # card a 7 and make a Single Number Match. If your Wild # card is red, you can make a Single Color Match as well.

If you have a blue 3 card and a yellow Wild # card in your hand, you can combine the two by designating the yellow Wild # as a 4 and playing them on the red seven making a Double Number Match. If the 3 card and the Wild # card are BOTH red, you can make a Double Color Match as well.

DOS Rule

If you ever have EXACTLY TWO CARDS in your hand, you must shout out "DOS!" (meaning "two"). If you forget to do so and another player calls out "DOS!" before you, you must immediately draw two cards as a penalty. If this happens during your turn, do not add the penalty cards to your hand until the end of your turn.

Ending the Round

The round ends when one player goes out by getting rid of all the cards in his or her hand. That player earns points for the cards left in the other players' hands (NOTE: IF THE PLAYER EARNED ANY DOUBLE COLOR MATCH BONUSES ON THE TURN THEY WENT OUT, REMEMBER TO HAVE THE OTHER PLAYERS DRAW CARDS BEFORE SCORING).

Scoring

All number cards (1, 3-10) ..... Face Value
Wild DOS™ ..... 20 Points
Wild # ..... 40 Points

Record each player's score on a separate piece of paper (not included). The winner of the previous round becomes the dealer for the next round.

Winning the Game

The first player to reach 200 points wins the game.

©2018 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel UK Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628 500303 . Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Distriport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel, Inc, 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free an/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. 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.lesjouetsmattel.fr® Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bergstra 202 – B-275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 – 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784- Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A - 2345 Brunn/Gebirge. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902203010 http://www.service.mattel.com/es. Mattel Portugal Lda., Edifício Amoreiras Square, Rua Carlos Alberto da Mota Pinto nº 17 - 3º A, 1070-313 Lisboa.

service.mattel.com FRM36-5G70-G2 1101647834-SLG

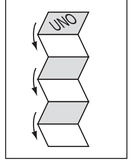
mattel GAMES

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	FRM36
Part No.:	-5G70-G2
Trim Size:	4.25" W x 22 " H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel w 7 panel fi
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Black Plate

Folding Diagram



5LG: ENGLISH / FRENCH / GERMAN / SPANISH / PORTUGUESE

9/18/2018 Remarked: per the marketing's comment, We have a situation where there was a terminology mix-up in the German copy that consumers made us aware of. IE, we will have to initiate an urgent running change as soon as possible. What is marked in red below is how the copy needs to read. It must be Kartenstock in those two paragraphs where it currently says Ablegestapel.

FRENCH

DOS™

7+ 2-4

Jeu de cartes

Contient

108 cartes réparties comme suit :
24 cartes bleues – 3 pour chaque carte 1, 3, 4, 5 ; 2 pour chaque carte 6, 7, 8, 9, 10 ; 2 pour chaque carte Joker #
24 cartes vertes – 3 pour chaque carte 1, 3, 4, 5 ; 2 pour chaque carte 6, 7, 8, 9, 10 ; 2 pour chaque carte Joker #
24 cartes rouges – 3 pour chaque carte 1, 3, 4, 5 ; 2 pour chaque carte 6, 7, 8, 9, 10 ; 2 pour chaque carte Joker #
24 cartes jaunes – 3 pour chaque carte 1, 3, 4, 5 ; 2 pour chaque carte 6, 7, 8, 9, 10 ; 2 pour chaque carte Joker #
12 cartes Joker DOS

But du jeu

Gagner des points en étant le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes durant chaque manche.

Préparation du jeu

1. Chaque joueur pioche une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro).
2. Le donneur bat les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
3. Le donneur place 2 cartes face visible au milieu du tapis de jeu pour former la Rangée Centrale. REMARQUE : DURANT LE JEU, LA RANGÉE CENTRALE PEUT S'ÉTENDRE AU DELÀ DE CES DEUX PREMIÈRES CARTES. NOUS Y REVIENDRONS PLUS TARD...
4. Les cartes restantes sont posées à côté de la Rangée Centrale pour former la pioche, et un espace doit être prévu pour le talon.



Jouons !

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Chacun leur tour, les joueurs doivent (1) ASSOCIER une ou plusieurs cartes de leur main à une ou plusieurs cartes de la Rangée Centrale ou (2) TIRER UNE CARTE de la pioche.

ASSOCIATION DE CHIFFRE

Le joueur joue une carte de sa main correspondant aux chiffres inscrits sur les cartes de la Rangée Centrale de deux façons :

Association de Chiffre Simple : Le joueur joue une carte dont le chiffre correspond à celui inscrit sur l'une des cartes de la Rangée Centrale, peu importe la couleur.

Exemple : si un joueur a un 7 rouge dans sa main et que l'une des cartes de la Rangée Centrale est un 7 bleu, il peut jouer cette carte.

Association de Chiffre Double : Le joueur joue deux cartes (pas plus de deux) qui s'additionnent pour égaler la valeur de l'une des cartes de la Rangée Centrale.

Exemple : si la carte de la Rangée Centrale est un 7, le joueur joue DEUX cartes qui s'additionnent pour égaler 7 ; 5+2, 3+4, 6+1, peu importe la couleur.

Si c'est possible, le joueur peut effectuer une Association de Chiffre Simple ou une Association de Chiffre Double sur chaque carte de la Rangée Centrale, mais seulement une association par carte.

ASSOCIATION DE CHIFFRE ET DE COULEUR

Si le joueur joue une ou plusieurs cartes de la même couleur que celle de la Rangée Centrale, il obtient un Bonus Association de Couleur pour chaque association.

Association de Couleur Simple : si la carte que le joueur joue est de même chiffre ET de la même couleur que l'une des cartes de la Rangée Centrale, il gagne un bonus à la fin de son tour.

BONUS : à la fin de son tour, le joueur peut ajouter une des cartes de sa main face visible à la Rangée Centrale.

Exemple : si le joueur a un 7 rouge dans sa main et que l'une des cartes de la Rangée Centrale est également un 7 rouge, il gagne un Bonus Association de Couleur Simple lorsqu'il associe ces deux cartes.

Association de Couleur Double : lorsqu'un joueur additionne deux cartes pour égaler la valeur d'une carte de la Rangée Centrale ET que ces deux cartes sont TOUTES DEUX de la même couleur, il gagne un bonus double.

BONUS : à la fin de son tour, le joueur (1) ajoute l'une des cartes de sa main face visible à la Rangée Centrale et (2) tous les autres joueurs doivent tirer une carte de la pioche.

Exemple : si l'une des carte de la Rangée Centrale est un 7 rouge et que le joueur joue DEUX cartes rouges qui une fois additionnées égalent 7, il gagne un Bonus Association de Couleur Double.

REMARQUE : SI SEULEMENT L'UNE DES CARTES EST DE LA MÊME COULEUR QUE LA CARTE DE LA RANGÉE CENTRALE, LE JOUEUR NE GAGNE **PAS** DE BONUS ASSOCIATION DE COULEUR.

TIRER UNE CARTE

Si un joueur ne peut pas (ou ne veut pas) poser de cartes, il doit tirer une carte.

S'il peut réaliser une association après avoir tiré, il peut le faire.

S'il pioche une carte et qu'il ne peut toujours pas (ou ne veut pas) réaliser d'association, il pose une carte de sa main face visible dans la Rangée Centrale.

REMARQUE : S'IL Y A PLUS DE 2 CARTES DANS LA RANGÉE CENTRALE, LE JOUEUR PEUT RECOUVRIR PAR ASSOCIATION N'IMPORTE QUELLE CARTE, VOIR TOUTES. IL N'Y A PAS DE LIMITE QUANT AU NOMBRE DE CARTES DE LA RANGÉE CENTRALE. C'EST POURQUOI IL PEUT PARFOIS Y AVOIR PLUS DE DEUX CARTES LORSQUE VIENT LE TOUR D'UN JOUEUR. MAIS QUOI QU'IL ARRIVE, IL DOIT TOUJOURS Y AVOIR AU MOINS DEUX CARTES DANS LA RANGÉE CENTRALE.

TERMINER SON TOUR

IL EST IMPORTANT DE SUIVRE CES ÉTAPES DANS L'ORDRE LORSQUE VIENT LA FIN DU TOUR D'UN JOUEUR.

1. Le joueur reprend toutes les cartes qu'il a jouées, y compris celles de la Rangée Centrale sur lesquelles il a posé des cartes, et il les place sur la pioche.
2. Après cela, s'il reste moins de deux cartes dans la Rangée Centrale, il faudra piocher autant de cartes que nécessaire afin qu'il y ait toujours deux cartes dans la Rangée Centrale.
3. Si le joueur a gagné un ou plusieurs Bonus Association de Couleur durant son tour, il ne doit pas oublier d'ajouter une carte de sa main face visible à la Rangée Centrale pour chaque Bonus Association de Couleur gagné.

Cartes Action

Carte Joker DOS – La carte Joker DOS compte pour un 2 de n'importe quelle couleur, ce qui la rend très utile pour une Association Double. Le joueur décide de la couleur de la carte Joker DOS au moment de la jouer. Si la carte Joker DOS est face visible dans la Rangée Centrale, le joueur décide de sa couleur au moment de l'associer à une autre.

Exemple : si un 7 rouge est posé dans la Rangée Centrale et que le joueur a un 5 rouge et une carte Joker DOS dans sa main, il peut combiner ces deux cartes pour effectuer une Association de Couleur Double sur le 7 rouge. Si le 5 dans la main du joueur N'EST PAS rouge, il peut tout de même le combiner avec une carte Joker DOS pour effectuer une Association de Chiffre Double.

Carte Joker # – La carte Joker # compte pour n'importe quelle valeur comprise entre 1 et 10, peu importe la couleur de la carte. Le joueur décide de la valeur de la carte Joker # au moment de la jouer. Si la carte Joker # est face visible dans la Rangée Centrale, le joueur décide de sa valeur au moment de l'associer avec une autre carte.

Exemple : si la carte dans la Rangée Centrale est un 7 rouge, le joueur pourra décider que sa carte Joker # est un 7 pour effectuer une Association de Chiffre Simple. Si la carte Joker # du joueur est rouge, il pourra aussi faire une Association de Couleur Simple.

Si le joueur possède un 3 bleu et une carte Joker # jaune dans sa main, il peut les combiner en désignant la carte Joker # jaune comme un 4 et les jouer sur le 7 rouge, effectuant ainsi une Association de Chiffre Double. Si la carte 3 et la carte Joker # sont TOUTES DEUX rouges, le joueur peut également effectuer une Association de Couleur Double.

RÈGLE DOS

Lorsqu'un joueur n'a plus que deux cartes en main, il doit crier "DOS !" (ce qui veut dire « deux »). Si le joueur oublie de le faire et qu'un autre joueur crie « DOS ! » avant lui, il doit impérativement tirer deux cartes en guise de pénalité. Lorsque cela se produit pendant le tour du joueur, il devra attendre la fin de son tour avant d'ajouter les cartes de pénalité à son jeu.

Fin de manche

La manche est terminée lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main. Le joueur gagnant marque des points pour les cartes qui restent dans les mains des autres joueurs (REMARQUE : SI LE JOUEUR OBTIENT UN BONUS COULEUR DOUBLE LORS DE SON DERNIER TOUR, LES AUTRES JOUEURS DOIVENT TIRER LES CARTES DE PÉNALITÉ AVANT DE PROCÉDER AU COMPTAGE DES POINTS).

Comptage des points

Toutes cartes numérotées (1, 3-10)..... Valeur faciale
Joker DOS..... 20 points
Joker #..... 40 points

Le score de chaque joueur est inscrit sur une feuille de papier (non inclue). Le gagnant de la manche précédente devient le donneur de la manche suivante.

Le gagnant

Le premier joueur à marquer 200 points remporte la partie.

service.mattel.com FRM36-5G70-G2 1101647834-SLG

mattel GAMES

GERMAN

DOS™

7+ 2-4

Kartenspiel

Inhalt

108 Spielkarten:
24 blaue Karten – jeweils 3 mit der Zahl 1, 3, 4, 5, jeweils 2 mit der Zahl 6, 7, 8, 9, 10 und 2 # Zahlen-Joker-Karten
24 grüne Karten – jeweils 3 mit der Zahl 1, 3, 4, 5, jeweils 2 mit der Zahl 6, 7, 8, 9, 10 und 2 # Zahlen-Joker-Karten
24 rote Karten – jeweils 3 mit der Zahl 1, 3, 4, 5, jeweils 2 mit der Zahl 6, 7, 8, 9, 10 und 2 # Zahlen-Joker-Karten
24 gelbe Karten – jeweils 3 mit der Zahl 1, 3, 4, 5, jeweils 2 mit der Zahl 6, 7, 8, 9, 10 und 2 # Zahlen-Joker-Karten
12 DOS-Farben-Joker-Karten

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, Punkte zu erzielen, indem man in jeder Runde als Erster alle seine Karten abgelegt.

Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, ist der Geber (die Symbolkarten zählen hierbei null).
2. Der Geber mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler 7 Karten.
3. Der Geber nimmt 2 Karten vom Kartenstock und legt sie aufgedeckt in die Mitte des Spielbereichs. Diese Karten bilden nun die „Mittelreihe". HINWEIS: DIE MITTELREIHE KANN WÄHREND DES SPIEL GRÖSSER WERDEN. MEHR DAZU SPÄTER ...
4. Der Kartenstock wird so neben die Mittelreihe gelegt, dass noch Platz für einen Ablegestapel ist.



So wird gespielt

Der Spieler zur Linken des Gebers beginnt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss ENTWEDER eine oder mehrere Karten der Mittelreihe BEDIENEN ODER eine Karte vom Kartenstock ZIEHEN.

ZAHLENWERT BEDIENEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Handkarten abzulegen, die dem Zahlenwert der Karten der Mittelreihe entsprechen:

Einfaches Bedienen eines Zahlenwerts: Es wird eine Karte abgelegt, deren Zahlenwert mit dem Wert einer der Karten der Mittelreihe übereinstimmt. Die Farbe der Karte spielt hierbei keine Rolle.

Beispiel: Hat der Spieler eine rote 7 und ist eine Karte der Mittelreihe eine blaue 7, darf er seine Karte ablegen.

Doppeltes Bedienen eines Zahlenwerts: Es werden zwei (und nur zwei) Karten abgelegt, die addiert dem Wert einer Karte der Mittelreihe entsprechen.

Beispiel: Ist eine Karte der Mittelreihe eine 7, darf der Spieler ZWEI Karten beliebiger Farbe ablegen, die addiert den Wert 7 ergeben (also 5+2, 3+4 oder 6+1).

Die Karten der Mittelreihe dürfen pro Spielzug nur einmal bedient werden, egal ob als einfaches oder doppeltes Bedienen des Zahlenwerts.

ZAHLENWERT UND FARBE BEDIENEN

Entspricht die Farbe der abgelegten Karte(n) der Farbe der bedienten Karte, erhält der Spieler einen Farbbonus für jede bediente Karte.

Einfaches Bedienen einer Farbe: Entspricht die abgelegte Karte in Wert UND Farbe einer Karte der Mittelreihe, erhält der Spieler am Ende des Spielzugs einen Bonus.

BONUS: Der Spieler darf am Ende seines Spielzugs eine seiner Karten aufgedeckt in der Mittelreihe ablegen.

Beispiel: Hat der Spieler eine rote 7 und ist eine Karte der Mittelreihe eine rote 7, bekommt der Spieler einen einfachen Farbbonus, wenn er die Karte bedient.

Doppeltes Bedienen einer Farbe: Entsprechen die beiden abgelegten Karten addiert in Wert UND Farbe einer Karte der Mittelreihe, erhält der Spieler einen doppelten Bonus.

BONUS: (1) Der Spieler darf am Ende seines Spielzugs eine seiner Karten aufgedeckt in der Mittelreihe ablegen und (2) alle anderen Spieler müssen eine Karte vom Kartenstock ziehen.

Beispiel: Ist eine Karte der Mittelreihe eine rote 7 und legt der Spieler ZWEI rote Karten ab, die addiert den Wert 7 ergeben, erhält er einen doppelten Farbbonus.

HINWEIS: ENTSPRICHT NUR EINE DER BEIDEN ABGELEGTEN KARTEN IN IHRER FARBE DER KARTE DER MITTELREIHE, ERHÄLT DER SPIELER **KEINEN** FARBBONUS.

ZIEHEN

Kann (oder will) der Spieler keine Karte bedienen, muss er eine Karte ziehen.

Kann er dann eine Karte bedienen, darf er dies tun.

Kann oder möchte er auch nach dem Ziehen keine Karte bedienen, darf er eine seiner Karten aufgedeckt in der Mittelreihe ablegen.

HINWEIS: LIEGEN MEHR ALS ZWEI KARTEN IN DER MITTELREIHE, DÜRFEN BELIEBIG VIELE BEDIENT WERDEN. IN DER MITTELREIHE KÖNNEN UNBEGRENZT VIELE KARTEN LIEGEN. ES KANN ALSO SEIN, DASS AUCH MEHR ALS ZWEI KARTEN IN DER MITTELREIHE LIEGEN, WENN DER NÄCHSTE SPIELER AN DER REIHE IST. ES MÜSSEN JEDOCH IMMER MINDESTENS ZWEI KARTEN IN DER MITTELREIHE LIEGEN.

EINEN SPIELZUG BEENDEN

ES IST WICHTIG, DASS DIESE SCHRITTE BEIM BEENDEN EINES SPIELZUGS IN DIESER REIHENFOLGE AUSGEFÜHRT WERDEN.

1. Alle abgelegten Karten, auch die bedienten Karten der Mittelreihe, werden auf den Ablegestapel gelegt.
2. Liegen nun weniger als zwei Karten in der Mittelreihe, füllt der nächste Spieler, der an der Reihe ist, die Mittelreihe mit so vielen Karten vom Kartenstock auf, dass dort wieder zwei Karten liegen.
3. Hat der Spieler bei seinem Spielzug einen Farbbonus erhalten, darf er pro Farbbonus eine seiner Karten aufgedeckt in der Mittelreihe ablegen.

Aktionskarten

DOS-Farben-Joker-Karten – Jede DOS-Farben-Joker-Karte hat den Wert 2 einer beliebigen Farbe. Daher ist sie besonders nützlich für doppeltes Bedienen. Beim Ablegen entscheidet der Spieler, für welche Farbe die DOS-Farben-Joker-Karte stehen soll. Liegt die DOS-Farben-Joker-Karte aufgedeckt in der Mittelreihe, entscheidet der Spieler beim Bedienen, für welche Farbe sie stehen soll.

Beispiel: Liegt in der Mittelreihe eine rote 7 und hat der Spieler eine rote 5 sowie eine DOS-Farben-Joker-Karte, kann er seine beiden Karten kombinieren und auf der roten 7 ablegen, um einen doppelten Farbbonus zu erhalten. Auch wenn die Handkarte mit dem Wert 5 NICHT rot ist, kann sie dennoch mit der DOS-Farben-Joker-Karte kombiniert werden. In diesem Fall stellt der Spielzug dann das doppelte Bedienen eines Zahlenwerts dar.

 # Zahlen-Joker-Karte – Die # Zahlen-Joker-Karte steht für den Wert 1 bis 10 der entsprechenden Kartenfarbe. Beim Ablegen entscheidet der Spieler, welchen Zahlenwert die # Zahlen-Joker-Karte haben soll. Liegt die # Zahlen-Joker-Karte aufgedeckt in der Mittelreihe, entscheidet der Spieler beim Bedienen, für welche Zahl sie stehen soll.

Beispiel: Liegt in der Mittelreihe eine rote 7, kann der Spieler seiner # Zahlen-Joker-Karte den Wert 7 zuweisen und den Zahlenwert der Karte einfach bedienen. Ist die # Zahlen-Joker-Karte rot, erhält der Spieler zusätzlich einen einfachen Farbbonus.

Hat der Spieler eine blaue 3 und eine gelbe # Zahlen-Joker-Karte auf der Hand, kann er mit beiden zusammen die 7 bedienen, indem er der gelben # Zahlen-Joker-Karte den Wert 4 zuweist. Sein Spielzug stellt dann das doppelte Bedienen eines Zahlenwerts dar. Sind die 3er-Karte und die # Zahlen-Joker-Karte BEIDE rot, erhält der Spieler zusätzlich einen doppelten Farbbonus.

DOS!-REGEL

Hat ein Spieler genau zwei Karten auf der Hand, muss er „DOS!" rufen. (das bedeutet „zwei"). Vergisst er dies und ruft ein anderer Spieler vor ihm „DOS!", muss er zur Strafe sofort zwei weitere Karten ziehen. Passiert dies, wenn der Spieler gerade an der Reihe ist, zieht er die Strafkarten erst am Ende des Spielzugs.

Runde beenden

Die Runde endet, wenn ein Spieler alle Handkarten abgelegt hat. Dieser Spieler erhält Punkte für die Karten, welche die anderen Spieler noch nicht abgelegt haben (HINWEIS: HAT DER SPIELER SEINEN SPIELZUG MIT EINEM DOPPELTEN FARBBONUS ABGESCHLOSSEN, MÜSSEN DIE ANDEREN SPIELER VOR DER WERTUNG ZUERST DIE ENTSPRECHENDE KARTE ZIEHEN).

Wertung

Alle Zahlenkarten (1, 3–10) ..... Wert
DOS-Farben-Joker-Karte ..... 20 Punkte
Zahlen-Joker-Karte ..... 40 Punkte

Die Wertung der einzelnen Spieler wird auf einem Blatt Papier (nicht enthalten) festgehalten. Der Gewinner der Vorrunde wird zum Geber der nächsten Runde.

Das Spiel gewinnen

Der erste Spieler, der 200 Punkte hat, gewinnt das Spiel.

service.mattel.com FRM36-5G70-G2 1101647834-SLG

mattel GAMES

SPANISH

DOS™

7+ 2-4

Juego de cartas

Contenido

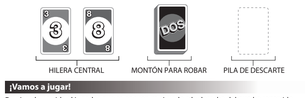
108 cartas distribuidas de la siguiente manera:
24 cartas azules: tres del 1, 3, 4 y 5, dos del 6, 7, 8, 9 y 10, y dos comodines #.
24 cartas verdes: tres del 1, 3, 4 y 5, dos del 6, 7, 8, 9 y 10, y dos comodines #.
24 cartas rojas: tres del 1, 3, 4 y 5, dos del 6, 7, 8, 9 y 10, y dos comodines #.
24 cartas amarillas: tres del 1, 3, 4 y 5, dos del 6, 7, 8, 9 y 10, y dos comodines #.
12 comodines DOS™

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en quedarse sin cartas antes que el resto de jugadores en cada partida.

Preparación del juego

1. Cada jugador toma una carta. El que saque la carta más alta será el distribuidor, es decir, el jugador que reparte. (Las cartas especiales cuentan como cero).
2. El distribuidor mezcla la baraja y reparte siete cartas a cada jugador.
3. El distribuidor coloca dos cartas del montón, boca arriba, en el centro de la mesa, para formar la «hilera central». ATENCIÓN: DURANTE LA PARTIDA, ES POSIBLE QUE LA HILERA CENTRAL AUMENTE Y TENGA MÁS CARTAS QUE LAS DOS INICIALES. MÁS ADELANTE TE LO EXPLICAMOS EN DETALLE.
4. La baraja se deja al lado de la hilera central, dejando espacio para la pila de descarte.



¡Vamos a jugar!

Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la derecha del que ha repartido.

En su turno, cada jugador debe emparejar cartas de su mano con una o las dos cartas de la hilera central, o bien robar una carta...

PAREJAS DE NÚMERO

Los jugadores pueden emparejar cartas de su mano que tengan el mismo número que las de la hilera central de dos maneras.

Pareja sencilla de número: se juega una sola carta que coincide en número con una de las cartas de la hilera central, sin tener en cuenta su color.

Ejemplo: si un jugador tiene un 7 rojo en la mano y una de las cartas de la hilera central es un 7 azul, puede jugar su carta.

Pareja doble de número: se juegan dos cartas (y no más de dos) que suman el valor de una de las cartas de la hilera central.

Ejemplo: si en la hilera central hay un 7, se puede jugar cualquier combinación de dos cartas que sume 7, es decir, 5+2, 3+4 o 6+1, independientemente de su color.

Si sus cartas se lo permiten, un jugador también puede hacer una pareja sencilla de número o una pareja doble de número por cada carta de la hilera central, pero no más de una pareja por carta.

PAREJAS DE NÚMERO Y COLOR

Si la carta o las cartas que juega un jugador también coinciden en color con su pareja de la hilera central, este consigue una bonificación de color por pareja.

Pareja sencilla de color: si la carta jugada coincide en número y color con una carta de la hilera central, al final de su turno el jugador consigue una bonificación.

BONIFICACIÓN: al final de su turno, el jugador puede añadir boca arriba una carta de su mano a la hilera central.

Ejemplo: si un jugador tiene un 7 rojo en la mano y una de las cartas de la hilera central es un 7 rojo, al completar esta pareja el jugador consigue una bonificación de pareja sencilla de color.

Pareja doble de color: si las dos cartas que juega un jugador suman el valor de una de las cartas de la hilera central y además coinciden en color con esta, el jugador consigue una bonificación de pareja doble de color.

BONIFICACIÓN: al final de su turno, el jugador puede añadir boca arriba una carta de su mano a la hilera central y, además, todos los demás jugadores deben robar una carta del montón para robar.

Ejemplo: si en la hilera central hay un 7 rojo y un jugador juega dos cartas rojas que suman siete, este consigue una bonificación de pareja doble de color.

ATENCIÓN: SI SOLO UNA DE LAS DOS CARTAS COINCIDE EN COLOR CON LA CARTA DE LA HILERA CENTRAL, EL JUGADOR **NO** CONSIGUE LA BONIFICACIÓN DE COLOR.

ROBAR

Si un jugador no puede (o no quiere) jugar ninguna carta de su mano, debe robar una carta.

Si después de robar puede jugar, le está permitido hacerlo.

Si después de robar sigue sin poder jugar ninguna carta (o no quiere), debe añadir boca arriba una carta de su mano a la hilera central.

ATENCIÓN: SI HAY MÁS DE DOS CARTAS EN LA HILERA CENTRAL, EL JUGADOR AL QUE LE TOQUE JUGAR PUEDE INTENTAR HACER PAREJAS CON CADA UNA DE ESTAS CARTAS. NO EXISTE NINGÚN LÍMITE MÁXIMO PARA EL NÚMERO DE CARTAS DE LA HILERA CENTRAL. POR LO TANTO, EN OCASIONES ES POSIBLE QUE HAYA MÁS DE DOS CARTAS EN LA HILERA CENTRAL AL COMENZAR EL TURNO DE UN JUGADOR. SIN EMBARGO, SIEMPRE TIENE QUE HABER UN MÍNIMO DE DOS CARTAS EN LA HILERA CENTRAL.

FINAL DEL TURNO

ES IMPORTANTE SEGUIR LOS SIGUIENTES PASOS AL FINAL DEL TURNO DE UN JUGADOR.

1. Al final de su turno, el jugador toma todas las cartas que ha jugado, incluidas las cartas de la hilera central con las que ha emparejado sus cartas, y las pone en la pila de descarte.
2. Si quedan menos de dos cartas en la hilera central, esta se llena con cartas de la baraja hasta tener dos cartas en la hilera central.
3. A continuación, si el jugador ha ganado alguna bonificación de pareja de color durante su turno, debe añadir boca arriba una carta de su mano a la hilera central por cada bonificación ganada.

Cartas especiales

Comodín DOS: el comodín DOS es una carta número 2 de cualquier color, de modo que es muy útil para hacer parejas dobles. Al jugar un comodín DOS, el jugador decide de qué color es esta carta. Si el comodín DOS está boca arriba en la hilera central, el jugador decide de qué color es esta carta al usarla para hacer una pareja.

Ejemplo: si en la hilera central hay un 7 rojo y el jugador tiene un 5 rojo y un comodín DOS en la mano, puede combinar estas cartas para conseguir una pareja doble de color con el 7 rojo. Si el 5 de su mano no es rojo, esta carta igualmente se puede combinar con el comodín DOS para hacer una pareja doble de número.

Comodín #: el comodín # cuenta como cualquier número del 1 al 10 del color de la carta. Al jugar un comodín #, el jugador decide qué número tiene la carta. Si el comodín # está boca arriba en la hilera central, el jugador decide qué número tiene esta carta al usarla para hacer una pareja.

Ejemplo: si en la hilera central hay un 7 rojo, el jugador puede decidir que su comodín # es un 7 para hacer una pareja sencilla de número. Si además el comodín # es rojo, el jugador puede hacer una pareja sencilla de color.

En cambio, si el jugador tiene un 3 azul y un comodín amarillo # en la mano, puede combinar ambas cartas y decidir que el comodín amarillo # es un 4 para emparejarlas con el 7 rojo y así conseguir una pareja doble de número. Si además tanto el 3 como el comodín # son rojos, el jugador puede hacer una pareja doble de color.

REGLA DOS

Cuando un jugador tiene exactamente dos cartas en la mano, debe decir en voz alta «¡DOS!». Si se le olvida hacerlo y otro jugador se da cuenta, el jugador que se ha olvidado debe robar dos cartas adicionales como penalización. Si esto sucede durante el turno del jugador con dos cartas, este no podrá robar las dos cartas de penalización hasta el final de su turno.

Final de la partida

La partida finaliza cuando un jugador consigue quedarse sin cartas en la mano. Entonces, el ganador suma