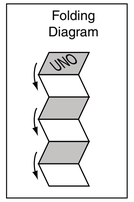
Include FCC FLYER: 00007-1849G8

THIS VERSION INCLUDE BATTERY FLYER: 00001-2908G16

FRONT_ENGLISH

Folding

Folding Diagram



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	UNO TRIPLE PLAY
Toy No.:	GXV87 - 9993
Part No.:	GXV87-0970G3
Trim Size:	A3
Folded Size:	
Type of Fold:	
# colors:	4C + 4C
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	
DATE:	

Black Plate

Games I/S Share review checklist		
MSC pkg designer	☐	Correct I/S size / printing color / Material Item number with part number / Games logo / Age grade / Player No / Address / Legal Lines / CIB
Copywriters	☐	All English copy / Spell check
ES pkg Designer	☐	All English copy and All graphic
ES Designer	☐	Graphic and Communication
MSC / ES QE	☐	Product name / Item number with part number / Games logo / Address / CIB / Age grade / Warning
MSC Engineer	☐	Contents / Play function / Assemble / Item number
MSC electronic Engineer	☐	Flash warning for Battery product
ES PM	☐	Copy / item number
Translator	☐	Correct Language Configurations
Legal dept.	☐	Correct Legal, trademark

Folding

7+ | 2–6 | GXV87

UNO® TRIPLE PLAY™ Game

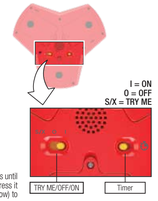
CONTENTS: 112 cards, 1 UNO® Triple Play™ Unit

OBJECT: Be first to get rid of all of the cards in your hand.

SET UP:

1. Turn the ON/OFF switch located on the bottom of the unit to "ON".
2. Place the UNO® Triple Play™ unit in the middle of a level play area.
3. Shuffle the deck and deal out 7 cards to each player.
4. Place the remaining cards FACE DOWN next to the unit. This is the DRAW PILE.
5. Place 1 card FACE UP in each of the 3 DISCARD PILE SPACES. Use only number cards to start the Discard Piles.

NOTE: After five minutes of inactivity, the unit will go to sleep. To wake it up, press the yellow "GO" button once (*see figure A*).



VOLUME CONTROL:

To access volume control, press and hold the yellow "GO" button (*see figure A*) for 3 seconds until you hear a tone and see a number appear on the Center Display. Release the button and press it again to change the volume level. Each press will cycle through the volume levels from 1 (low) to 5 (high). After the button is released, the game will resume where it left off after 2 seconds.

UNO® TRIPLE PLAY™ IN A NUTSHELL

UNO® Triple Play™ plays like classic UNO® except there are THREE Discard Piles instead of just one. You can only play to a pile that is LIT UP. If you play to a pile too often, it will **OVERLOAD**, and you must draw extra cards! Like always, when you're down to your last card, you still must yell "UNO!"

LET'S PLAY!

There are two ways to play UNO® Triple Play™: **REGULAR MODE** and **TIMER MODE**.

figure A

REGULAR MODE

Press the yellow "GO" button to start the game.

On your turn, try to get rid of all your cards by playing ONE CARD onto any Discard Pile that is LIT UP.

If you HAVE a matching card in your hand, you may play it on one LIT-UP Discard Pile.

1. You can only play a card if it matches the color, number, or symbol of the top card on the Discard Pile.
2. If the card you played is an Action card or Wild card, it does something special (*see Action Cards/Wild Cards section*).
3. When you play a card on a Discard Pile, press the pile down like a button, until you hear a "beep." The lights will then rotate to be ready for the next player.

If you DO NOT HAVE a matching card, DRAW ONE CARD from the Draw Pile.

1. If your new card CAN be played, then you may play it now.
2. If your new card CANNOT be played, **press down on any of the LIT-UP Discard Piles** to rotate the lights for the next player.
3. You may choose to draw a card instead of playing one, even if you have a playable card in your hand. If you draw a card and DO NOT play it, **press down on any of the LIT-UP Discard Piles** to rotate the lights for the next player.

If you play to a Discard Pile too often, it will "**OVERLOAD**" (see Overload section below).

COUNTER LIGHTS

Each Discard Pile also has a Card Counter Light that indicates the condition of the pile. The more you play to the pile, the light will change from **GREEN** (safe), to **YELLOW** (caution), to **RED** (close to **OVERLOAD**), so be careful!

SAFE | CAUTION | CLOSE TO OVERLOAD!

WHAT HAPPENS ON AN OVERLOAD?

1. If you play to a Discard Pile too often, it will "**OVERLOAD.**"
2. You will hear the overload tone and a number will flash in the Center Display.
3. The player who caused the overload must draw the indicated number of cards from the Draw Pile (anywhere between 1-4 cards).
4. After drawing your cards, **press the yellow "GO" button** to continue play for the next player in current order.

NOTE: If you play your last card on a Discard Pile that overloads, you cannot go out. You must draw the number of cards indicated on the Center Display and continue playing.

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!

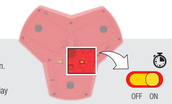
Folding

TIMER MODE

Turn the unit over and switch the Timer Switch on the bottom toward the Timer Icon.

Press the yellow "GO" button to start the game.

Timer Mode plays just like Regular Mode except you will have only 7 seconds to play a card. The time is counted down on the Center Display so hurry up!



Play a matching card in your hand on one LIT-UP Discard Pile before the time runs out.

1. Play a matching card to a LIT-UP Discard Pile to stop the timer and rotate the lights for the next player's turn.
2. If the timer expires on your turn, you must draw **6 cards** from the Draw Pile to add to your hand. (That's right… 6 cards!)
3. After drawing your cards, **press the yellow "GO" button** to continue play for the next player in current order.

If you DO NOT HAVE a matching card, DRAW ONE CARD from the Draw Pile.

1. If your new card CAN be played, then you may play it quickly.
2. If your new card CANNOT be played, **press down on any of the LIT-UP Discard Piles** to stop the timer and rotate the lights for the next player.
3. If the timer expires on your turn, you must draw **6 cards** from the Draw Pile to add to your hand.

ACTION CARDS

NOTE: Action cards may be played on Action cards of the same type or the same color.

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.

Discard Two of the Same Color
1. Play this card TOGETHER with another card of the same color.
2. This card is on the bottom, the other card on top, face up.
3. If the top card is an action card, the following player must take the action.
4. You may also play this card by itself (without another card).

WILD CARDS

NOTE: Wild cards may be played on any card on any LIT-UP Discard Pile.

Wild
1. Whoever played the Wild card DOES NOT call the color.
2. The NEXT PLAYER who plays a card on that pile decides the color moving forward (they do this by laying down a card of their choice and whatever color that card is continues play).
3. If the card is an Action card the following player must take the action.

Wild Clear
1. When you lay down the card, hold the Discard Pile down for TWO SECONDS until the Counter Light resets back to green.
2. The next player who plays a card on that pile decides the color moving forward.
3. If the card is an Action card the following player must take the action.

Wild Give Away
1. If the Discard Pile OVERLOADS when you play this card, take the number of cards indicated on the Center Display from the Draw Pile and pass them out to the other players.
2. You may distribute the cards any way you choose.
3. If the Discard Pile DOES NOT OVERLOAD, your turn is over.
4. The next player who plays a card on that pile decides the color moving forward.
5. If the card is an Action card the following player must take the action.

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, Discard 2 of the Same Color
Any Wild Card ..... 50 Points
- Wild, Wild Clear, Wild Give Away

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

STORAGE!

When your game is complete, divide the cards into 2 decks and place each deck into one of the two card storage areas on the bottom of the unit.

HOW TO REPLACE BATTERIES

UNO® Triple Play™ requires 3 AA size Alkaline Batteries (not included). Use only Alkaline Batteries. Toy may not function with other types of batteries. Batteries included are for demonstration purposes only.

1. Unscrew battery compartment cover with a Phillips screwdriver (not included) and lift open.
2. Install 3 AA size Alkaline Batteries in compartment as shown. (See Figure 1.)
3. Replace cover by slipping tabs into place, pressing cover down and screwing shut.
4. When exposed to an electrostatic source, the product may malfunction. To resume normal operation, slide the power switch off for a few seconds and then on again.

NOTE: When the batteries need replacing, you will hear a power-down sound, and the unit will go directly into "Sleep Mode" after being turned on.

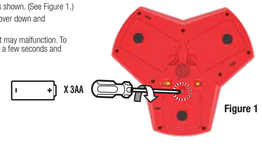


Figure 1

Color and decorations may vary.

service.mattel.com

GXV87-0970G3_2LC

©2021 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Piso 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-4B3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 o 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 12347-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02550-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com. Tel: 902203010. http://www.service.mattel.com/es. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Dienport & Diedjarkan Cleih: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com.

Games

BACK_SPANISH

Folding

7+ | 2–6 | GXV87

UNO® TRIPLE PLAY™ Juego

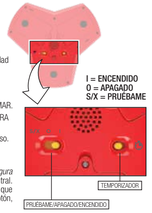
Contenidos: 112 cartas, 1 unidad UNO® Triple Play™

Objetivo Se el primero en deshacerse de todas las cartas.

PREPARACIÓN

1. Coloca el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO ubicado en la parte inferior de la unidad en "ENCENDIDO".
2. Coloca la unidad UNO® Triple Play™ en el centro del área del nivel de juego.
3. Mezcla la baraja y reparte siete cartas a cada jugador.
4. Coloca las cartas restantes BOCA ABAJO junto a la unidad. Esta es la PILA PARA TOMAR.
5. Coloca una carta BOCA ARRIBA en cada uno de los TRES ESPACIOS DE LA PILA PARA TIRAR. Usa solo cartas con números para comenzar las Pilas para tirar.

ADVERTENCIA: Después de 5 minutos de inactividad, la unidad pasará a modo de reposo. Para activarla, presiona el botón de inicio amarillo una vez (*ve la figura A*).



CONTROL DE VOLUMEN

Para acceder al control de volumen, mantén presionado el botón de inicio amarillo (*ve la figura A*) durante 3 segundos hasta que escuches un sonido y veas un número en la pantalla central. Suelta el botón y presiónalo nuevamente para cambiar el nivel de volumen. Cada vez que presiones, pasarás por los niveles de volumen de 1 (bajo) a 5 (alto). Cuando se suelta el botón, el juego se reanuda en la parte en que se dejó después de 2 segundos.

RESUMEN DEL JUEGO UNO® TRIPLE PLAY™

UNO® Triple Play™ se juega como el UNO® clásico, con la excepción de que hay TRES pilas para tirar en lugar de solo una. Solo puedes jugar en una pila que esté ILUMINADA. Si juegas a una pila con demasiada frecuencia, se **SOBRECARGARÁ** y deberás sacar cartas adicionales. Como siempre, cuando te quede la última carta, debes gritar ¡"UNO"!

¡Juguemos UNO®!

Hay dos maneras de jugar UNO® Triple Play™: **MODO NORMAL Y MODO CON TEMPORIZADOR.**

Figura A

MODO NORMAL

Presiona el botón de inicio amarillo para empezar el juego.

Cuando sea tu turno, intenta deshacerte de todas tus cartas botando UNA CARTA en la pila para tirar que esté ILUMINADA.

Si TIENES una carta que coincida puedes botarla en la pila para tirar ILUMINADA.

1. Solo puedes tirar una carta si coincide con el color, el número o el símbolo de la carta de arriba de la pila para tirar.
2. Si la carta que botaste es un comodín o una carta de acción, hará algo especial (consulta las cartas de ACCIÓN/COMODINES a continuación).
3. Cuando botes una carta en una pila para tirar, presiona la pila como un botón hasta que escuches un pitido. Luego, las luces rotarán para estar listas para el siguiente jugador.

Si NO tienes una carta que coincida, TOMA UNA CARTA de la pila para tomar.

1. Si PUEDES botar tu nueva carta, hazlo.
2. Si NO PUEDES botar tu nueva carta, **presiona hacia abajo cualquiera de las pilas para tirar ILUMINADAS** para rotar las luces hacia el siguiente jugador.
3. Puedes optar por tomar una carta en lugar de botar una, incluso si tienes una carta que puedas botar. Si sacas una carta y NO la juegas, **presiona hacia abajo cualquiera de las pilas para tirar ILUMINADAS** para rotar las luces hacia el siguiente jugador.

Si botas cartas una pila para tirar con demasiada frecuencia, esta se **"SOBRECARGARÁ" (consulta la sección Sobrecarga a continuación).**

LUCES DEL CONTADOR

Cada pila para tirar tiene una luz de contador de cartas que indica el estado de la pila. Cuanto más juegas en la pila, la luz cambiará de **VERDE** (seguro) a **AMARILLO** (precaución) o a **ROJO** (cerca de SOBRECARGARSE), así que ¡ten cuidado!

SEGURO | PRECAUCIÓN | CERCA DE SOBRECARGARSE

¿QUÉ SUCEDE EN UNA SOBRECARGA?

1. Si juegas a una pila para tirar con demasiada frecuencia, se **"sobrecargará"**.
2. Escucharás el tono de sobrecarga y un número se mostrará rápidamente en la pantalla central.
3. El jugador que causó la sobrecarga debe tomar la cantidad indicada de cartas de la pila para tomar (entre 1 y 4 cartas).
4. Después de sacar tus cartas, **presiona el botón de inicio amarillo** para continuar el juego hacia el siguiente jugador en el orden actual.

ADVERTENCIA: Si juegas tu última carta en una pila para tirar y esta se sobrecarga, no puedes cerrar el juego. Debes tomar la cantidad de cartas que se indica en la pantalla central y seguir jugando.

¡GRITA UNO!

En el momento en que tengas solo una carta en tu mano, debes gritar "UNO" para alertar a los demás jugadores de que estás a punto de ganar.

Sin embargo, si alguien te descubre y dice "UNO" antes que tú (y antes de que el siguiente jugador empiece su turno), entonces debes tomar dos cartas.

CÓMO GANAR

Cuando un jugador bota su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y volver a jugar!

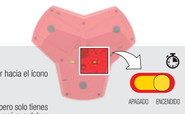
Folding

MODO CON TEMPORIZADOR

Da vuelta la unidad y mueve el interruptor del temporizador en la parte inferior hacia el ícono del temporizador.

Presiona el botón de inicio amarillo para empezar el juego.

El modo con temporizador funciona de la misma manera que el modo normal, pero solo tienes 7 segundos para jugar una carta. El tiempo se cuenta en la pantalla central, ¡así que debes apresurarte!



Juega una carta de tu mano que coincida en una pila para tirar ILUMINADA antes de que se acabe el tiempo.

1. Juega una carta que coincida en una pila para tirar ILUMINADA para detener el temporizador y rotar las luces hacia el turno del siguiente jugador.
2. Si el tiempo se agota en tu turno, debes tomar **6 cartas** de la pila para tomar y agregarlas a tu mano. (¡Así es… ¡6 cartas!)
3. Después de sacar tus cartas, **presiona el botón de inicio amarillo** para continuar el juego hacia el siguiente jugador en el orden actual.

Si NO tienes una carta que coincida, TOMA UNA CARTA de la pila para tomar.

1. Si PUEDES botar tu nueva carta, hazlo rápidamente.
2. Si NO PUEDES botar tu nueva carta, **presiona hacia abajo cualquiera de las pilas para tirar ILUMINADAS** para detener el temporizador y rotar las luces hacia el siguiente jugador.
3. Si el tiempo se agota en tu turno, debes tomar **6 cartas** de la pila para tomar y agregarlas a tu mano.

CARTAS DE ACCIÓN

ADVERTENCIA: Las cartas de acción se pueden jugar sobre otras cartas de acción del mismo tipo o del mismo color.

Reversa
Cuando se baja esta carta se cambia el sentido del juego.Si el juego iba hacia la derecha, ahora irá hacia la izquierda, y viceversa.

Salta
Cuando se baja esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.

Descarta 2 del mismo color
1. Juega esta carta JUNTO con otra carta del mismo color.
2. Esta carta en la parte de abajo, la otra en la parte superior, boca arriba
3. Si la carta que queda arriba es una carta de acción, el siguiente jugador debe realizar la acción correspondiente.
4. También puedes jugar esta carta por sí sola (sin otra carta).

CARTAS DE COMODÍN

ADVERTENCIA: Los comodines se pueden jugar sobre cualquier carta de cualquier pila para tirar ILUMINADA.

Comodín
1. Quien haya jugado el comodín NO tiene que decir con qué color se sigue.
2. El siguiente jugador que juega una carta en esa pila decide con qué color se seguirá jugando (lo hará colocando una carta de su elección y se seguirá jugando con el color de esa carta).
3. Si es una carta de acción, el siguiente jugador debe realizar la acción correspondiente.

Comodín Regala
1. Si la pila para tirar se SOBRECARGA al jugar esta carta, toma la cantidad de cartas que se indique en la pantalla central de la pila para tomar y repártelas entre los demás jugadores.
2. Puedes repartir las cartas como quieras.
3. Si la pila para tirar NO SE SOBRECARGA, tu turno se termina.
4. El siguiente jugador que juegue una carta en esa pila decide con qué color se sigue jugando.
5. Si es una carta de acción, el siguiente jugador debe realizar la acción correspondiente.

Comodín Limpia
1. Cuando botes la carta, presiona la pila para tirar durante DOS SEGUNDOS hasta que la luz del contador vuelva a quedar en verde.
2. La siguiente persona que juegue una carta en esa pila decide con qué color se sigue jugando.
3. Si es una carta de acción, el siguiente jugador debe realizar la acción correspondiente.

Suma de puntos (método opcional para ver quién va ganando)

Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos según las cartas que les quedaron a sus oponentes. Las cartas se valoran de la siguiente manera:

Todas las cartas con número (0-9): ..... valor del número
Cualquier carta de acción: ..... 20 puntos
- Salta, Reversa, Descarta 2 del mismo color
Cualquier carta Comodín: ..... 50 puntos
- Comodín, Comodín Limpia, Comodín Regala

Lleva un recuento de los puntos de cada jugador. El primer jugador en llegar a 500 puntos, ¡gana!

¡ALMACENAMIENTO!

Cuando el juego esté completo, divide las cartas en dos barajas y coloca cada una en una de las dos áreas de almacenamiento de cartas en la parte inferior de la unidad.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS

UNO Triple Play™ requiere 3 pilas alcalinas AA (no incluidas). Usa solo pilas alcalinas. El juguete no funciona con otro tipo de pilas. Las pilas incluidas son sólo a efectos de demostración.

1. Desatornilla la tapa del compartimiento de pilas con un destornillador de cruz (no incluido) y retírala.
2. Coloca 3 pilas alcalinas AA en el compartimiento, tal como se muestra. (Ve la Figura 1)
3. Cierra la tapa ajustando las lengüetas en su lugar, presionando la tapa hacia abajo y apretando los tornillos.
4. Es posible que el producto no funcione correctamente si se expone a una fuente electrostática. Para reanudar el funcionamiento normal, desliza el interruptor de encendido para apagarlo por unos momentos y, luego, vuelve a encenderlo.

ADVERTENCIA: Cuando sea necesario reemplazar las pilas, oirás un sonido de apagado y la unidad pasará directamente al "modo de suspensión" después de encenderse.

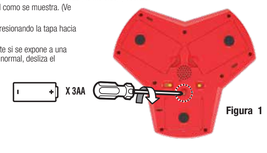


Figura 1

Los colores y decoración pueden variar de los mostrados.

service.mattel.com

©2021 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted.

GXV87

Games