

ENGLISH

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Year:	1997/1995
Year No.:	107/158
Part No.:	742952
Trim Size:	4.25" W x 19.25" H
Product Size:	4.52" W x 2.22" H
Type of Paper:	60 lb. (241 g/m ²) 80#
and includes 500 3.5mm ID	
# colors:	1 (used both sides)
Colors:	Black
Paper Finish:	White Other
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

CONTENTS
112 Cards
OBJECT
Be the first team to get rid of all the cards in both their hands.

UNO TEAMS™ IN A NUTSHELL

It plays just like classic UNO® by matching color, number or symbol, but instead of playing individually, you play in teams of 2. Before the game each player chooses a partner, and they play as a team throughout the game. Special cards and rules help teammates work together, but both players must get rid of all the cards in their hands to win. And remember, when you (or your partner) are down to your last card, don't forget to yell "UNO!"



















SETUP		
<ol style="list-style-type: none">Choose a partner and sit across from them in the Playing Area. Choose a dealer and shuffle the cards. Deal 7 cards to each player. Place the remaining cards FACE DOWN in the center of the table. This is the DRAW PILE. Flip over the top card of the DRAW PILE and place a FACED to form the DISCARD PILE. If this card is an Action Card, ignore it and flip over the next card. Everyone passes one card from their hand to their partner. HINT: Try to pass your partner a card you think they will be able to use. 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 your cards by playing ONE CARD onto the Discard Pile.		
<table> <tbody><tr> <td> <p>If you HAVE a matching card in your hand, you may PLAY IT on the Discard Pile.</p> <ol style="list-style-type: none">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. If the card you played is an Action Card, it does something special. See the instructions below. <p>Once you play or draw a card, play continues with the next player.</p> <p>NOTE: If there are no cards left in the Draw Pile, reshuffle the Discard Pile to form a new Draw Pile.</p> <p>COMMUNICATION</p> <ul style="list-style-type: none">During play teammates can talk to one another, but they cannot talk or drop hints about the cards in their hands. When any kind of Wild Card is played, a teammate cannot say anything that will influence a color that is chosen to continue play.</td> <td> <p>If you DO NOT HAVE a matching card, DRAW ONE CARD from the Draw Pile.</p> <ol style="list-style-type: none">If your new card can be played, then you may play it. You may choose to draw a card instead of playing one, even if you have a playable card in your hand.</td></tr> </tbody></table>	<p>If you HAVE a matching card in your hand, you may PLAY IT on the Discard Pile.</p> <ol style="list-style-type: none">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. If the card you played is an Action Card, it does something special. See the instructions below. <p>Once you play or draw a card, play continues with the next player.</p> <p>NOTE: If there are no cards left in the Draw Pile, reshuffle the Discard Pile to form a new Draw Pile.</p> <p>COMMUNICATION</p> <ul style="list-style-type: none">During play teammates can talk to one another, but they cannot talk or drop hints about the cards in their hands. When any kind of Wild Card is played, a teammate cannot say anything that will influence a color that is chosen to continue play.	<p>If you DO NOT HAVE a matching card, DRAW ONE CARD from the Draw Pile.</p> <ol style="list-style-type: none">If your new card can be played, then you may play it. You may choose to draw a card instead of playing one, even if you have a playable card in your hand.
<p>If you HAVE a matching card in your hand, you may PLAY IT on the Discard Pile.</p> <ol style="list-style-type: none">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. If the card you played is an Action Card, it does something special. See the instructions below. <p>Once you play or draw a card, play continues with the next player.</p> <p>NOTE: If there are no cards left in the Draw Pile, reshuffle the Discard Pile to form a new Draw Pile.</p> <p>COMMUNICATION</p> <ul style="list-style-type: none">During play teammates can talk to one another, but they cannot talk or drop hints about the cards in their hands. When any kind of Wild Card is played, a teammate cannot say anything that will influence a color that is chosen to continue play.	<p>If you DO NOT HAVE a matching card, DRAW ONE CARD from the Draw Pile.</p> <ol style="list-style-type: none">If your new card can be played, then you may play it. You may choose to draw a card instead of playing one, even if you have a playable card in your hand.	

<p>CALLING "UNO!"</p> <p>The moment you only have 1 card in your hand, you must yell "UNO!" to alert the other players you are about to win. You partner may also yell "UNO!" for you. However, if someone catches you and neither you nor your teammate call out "UNO" before the next player begins their turn, then you must draw 2 cards!</p>	<p>GOING OUT</p> <p>If you get rid of all the cards in your hand, your partner then passes you half the cards in their hand and you keep playing. If your partner only has 1 card left in their hand, they don't pass anything and you stay out of the game.</p> <p>NOTE: If you are the only player with an odd number of cards in their hand, they keep the larger number of cards. For example, if they have 9 cards in their hand, they pass 4 cards to you and keep 5 cards.</p>
--	---

TAGGING BACK IN

Even if you're out of the game, you can get tagged back in. While you are out, if your partner draws cards for any reason they immediately pass you half the cards and you're back in the game.

WINNING
When a team plays their final card and both players are out of cards, they win. Time to shuffle the cards and play again!

ACTION CARDS						
<table> <tbody><tr> <td> Draw Two card - When played, the next player must draw 2 cards and lose their turn.</td> <td> Reverse card - When played, the direction of play is reversed. If play was moving clockwise, it now moves counterclockwise and vice versa.</td></tr> <tr> <td> Skip card - When played, the next player loses their turn.</td> <td> Wild card - 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 can also get the color that continues to play.</td></tr> <tr> <td> Wild Team Play - First, choose a color. Play then passes directly to your partner. If they can't play a card, you must draw 2 cards as a penalty. Play continues from their partner with the chosen color.</td> <td> Wild Team Draw Four - When played, the next player must draw 2 cards and skip their turn, and their partner must also draw 2 cards (even if they are currently out of the game). This is also a wild card, so you choose the color that continues play.</td></tr> </tbody></table>	 Draw Two card - When played, the next player must draw 2 cards and lose their turn.	 Reverse card - When played, the direction of play is reversed. If play was moving clockwise, it now moves counterclockwise and vice versa.	 Skip card - When played, the next player loses their turn.	 Wild card - 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 can also get the color that continues to play.	 Wild Team Play - First, choose a color. Play then passes directly to your partner. If they can't play a card, you must draw 2 cards as a penalty. Play continues from their partner with the chosen color.	 Wild Team Draw Four - When played, the next player must draw 2 cards and skip their turn, and their partner must also draw 2 cards (even if they are currently out of the game). This is also a wild card, so you choose the color that continues play.
 Draw Two card - When played, the next player must draw 2 cards and lose their turn.	 Reverse card - When played, the direction of play is reversed. If play was moving clockwise, it now moves counterclockwise and vice versa.					
 Skip card - When played, the next player loses their turn.	 Wild card - 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 can also get the color that continues to play.					
 Wild Team Play - First, choose a color. Play then passes directly to your partner. If they can't play a card, you must draw 2 cards as a penalty. Play continues from their partner with the chosen color.	 Wild Team Draw Four - When played, the next player must draw 2 cards and skip their turn, and their partner must also draw 2 cards (even if they are currently out of the game). This is also a wild card, so you choose the color that continues play.					
PASSING						
Passing Symbol - You will notice some cards have a Passing Symbol on them. When you play a card with a Passing Symbol, you and your teammate both pass each other 1 card. Again, you may not say, indicate or hint anything that will influence which card your teammate chooses to pass.						

KEEPING SCORE (OPTIONAL VICTORY METHOD)
When a team wins a hand, they receive points based on the cards remaining in their opponents' hands.
Cards are valued as follows:
All number cards (0-9) 1 Point
Any Action Card 20 Points
- Skip, Reverse, Draw 2
Any Wild Card 50 Points
- Wild, Wild Team Play, Wild Team Draw Four

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

FOR COLORBLIND PLAYERS
Special graphic symbols have been added to each block to help identify the color on that block. This will allow players with ANY form of color blindness to easily play!
<p>● = Red ♦ = Yellow ▼ = Green ■ = Blue</p>
©2024 Mattel. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 NJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Potter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1QG, UK. Mattel France Parc de la Concorde, 1375 alle des Parcs, 92426 Fontenay-sous-Bois, France. Mattel Inc. 1955 Avenue of the Americas, New York, NY 10014, USA. Mattel Canada, 1811 Hochstein Drive, Brampton, Ontario L6Y 4K6, Canada. Mattel Germany, 10000 Berlin, Germany. Mattel Mexico, S.A., Av. de las Americas, 2000, Mexico City, Mexico. Mattel India, 100, Connaught Place, New Delhi, India. Mattel Australia, 100 Victoria Road, North Sydney, NSW 1585, Australia. Mattel Asia, 100, Robinson Road, Singapore. Mattel Taiwan, 100, Sec 2, Roosevelt Rd., Taipei 106, Taiwan. Mattel Korea, 100, Seongnam, Korea. Mattel Malaysia, 100, Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia. Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia.

FOR COLORBLIND PLAYERS
<p>● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu</p>
©2024 Mattel. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 NJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Potter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1QG, UK. Mattel France Parc de la Concorde, 1375 alle des Parcs, 92426 Fontenay-sous-Bois, France. Mattel Inc. 1955 Avenue of the Americas, New York, NY 10014, USA. Mattel Canada, 1811 Hochstein Drive, Brampton, Ontario L6Y 4K6, Canada. Mattel Germany, 10000 Berlin, Germany. Mattel Mexico, S.A., Av. de las Americas, 2000, Mexico City, Mexico. Mattel India, 100, Connaught Place, New Delhi, India. Mattel Australia, 100 Victoria Road, North Sydney, NSW 1585, Australia. Mattel Asia, 100, Robinson Road, Singapore. Mattel Taiwan, 100, Sec 2, Roosevelt Rd., Taipei 106, Taiwan. Mattel Korea, 100, Seongnam, Korea. Mattel Malaysia, 100, Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia. Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia.

FOR COLORBLIND PLAYERS
<p>● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu</p>
©2024 Mattel. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 NJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Potter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1QG, UK. Mattel France Parc de la Concorde, 1375 alle des Parcs, 92426 Fontenay-sous-Bois, France. Mattel Inc. 1955 Avenue of the Americas, New York, NY 10014, USA. Mattel Canada, 1811 Hochstein Drive, Brampton, Ontario L6Y 4K6, Canada. Mattel Germany, 10000 Berlin, Germany. Mattel Mexico, S.A., Av. de las Americas, 2000, Mexico City, Mexico. Mattel India, 100, Connaught Place, New Delhi, India. Mattel Australia, 100 Victoria Road, North Sydney, NSW 1585, Australia. Mattel Asia, 100, Robinson Road, Singapore. Mattel Taiwan, 100, Sec 2, Roosevelt Rd., Taipei 106, Taiwan. Mattel Korea, 100, Seongnam, Korea. Mattel Malaysia, 100, Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia. Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia.

FOR COLORBLIND PLAYERS
<p>● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu</p>
©2024 Mattel. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 NJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Potter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1QG, UK. Mattel France Parc de la Concorde, 1375 alle des Parcs, 92426 Fontenay-sous-Bois, France. Mattel Inc. 1955 Avenue of the Americas, New York, NY 10014, USA. Mattel Canada, 1811 Hochstein Drive, Brampton, Ontario L6Y 4K6, Canada. Mattel Germany, 10000 Berlin, Germany. Mattel Mexico, S.A., Av. de las Americas, 2000, Mexico City, Mexico. Mattel India, 100, Connaught Place, New Delhi, India. Mattel Australia, 100 Victoria Road, North Sydney, NSW 1585, Australia. Mattel Asia, 100, Robinson Road, Singapore. Mattel Taiwan, 100, Sec 2, Roosevelt Rd., Taipei 106, Taiwan. Mattel Korea, 100, Seongnam, Korea. Mattel Malaysia, 100, Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia. Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia.

FOR COLORBLIND PLAYERS
<p>● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu</p>
©2024 Mattel. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 NJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Potter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1QG, UK. Mattel France Parc de la Concorde, 1375 alle des Parcs, 92426 Fontenay-sous-Bois, France. Mattel Inc. 1955 Avenue of the Americas, New York, NY 10014, USA. Mattel Canada, 1811 Hochstein Drive, Brampton, Ontario L6Y 4K6, Canada. Mattel Germany, 10000 Berlin, Germany. Mattel Mexico, S.A., Av. de las Americas, 2000, Mexico City, Mexico. Mattel India, 100, Connaught Place, New Delhi, India. Mattel Australia, 100 Victoria Road, North Sydney, NSW 1585, Australia. Mattel Asia, 100, Robinson Road, Singapore. Mattel Taiwan, 100, Sec 2, Roosevelt Rd., Taipei 106, Taiwan. Mattel Korea, 100, Seongnam, Korea. Mattel Malaysia, 100, Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia. Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia.

FOR COLORBLIND PLAYERS
<p>● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu</p>
©2024 Mattel. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 NJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Potter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1QG, UK. Mattel France Parc de la Concorde, 1375 alle des Parcs, 92426 Fontenay-sous-Bois, France. Mattel Inc. 1955 Avenue of the Americas, New York, NY 10014, USA. Mattel Canada, 1811 Hochstein Drive, Brampton, Ontario L6Y 4K6, Canada. Mattel Germany, 10000 Berlin, Germany. Mattel Mexico, S.A., Av. de las Americas, 2000, Mexico City, Mexico. Mattel India, 100, Connaught Place, New Delhi, India. Mattel Australia, 100 Victoria Road, North Sydney, NSW 1585, Australia. Mattel Asia, 100, Robinson Road, Singapore. Mattel Taiwan, 100, Sec 2, Roosevelt Rd., Taipei 106, Taiwan. Mattel Korea, 100, Seongnam, Korea. Mattel Malaysia, 100, Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia. Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia.

FOR COLORBLIND PLAYERS
<p>● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu</p>
©2024 Mattel. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 NJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Potter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1QG, UK. Mattel France Parc de la Concorde, 1375 alle des Parcs, 92426 Fontenay-sous-Bois, France. Mattel Inc. 1955 Avenue of the Americas, New York, NY 10014, USA. Mattel Canada, 1811 Hochstein Drive, Brampton, Ontario L6Y 4K6, Canada. Mattel Germany, 10000 Berlin, Germany. Mattel Mexico, S.A., Av. de las Americas, 2000, Mexico City, Mexico. Mattel India, 100, Connaught Place, New Delhi, India. Mattel Australia, 100 Victoria Road, North Sydney, NSW 1585, Australia. Mattel Asia, 100, Robinson Road, Singapore. Mattel Taiwan, 100, Sec 2, Roosevelt Rd., Taipei 106, Taiwan. Mattel Korea, 100, Seongnam, Korea. Mattel Malaysia, 100, Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia. Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia.

FOR COLORBLIND PLAYERS
<p>● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu</p>
©2024 Mattel. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 NJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Potter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1QG, UK. Mattel France Parc de la Concorde, 1375 alle des Parcs, 92426 Fontenay-sous-Bois, France. Mattel Inc. 1955 Avenue of the Americas, New York, NY 10014, USA. Mattel Canada, 1811 Hochstein Drive, Brampton, Ontario L6Y 4K6, Canada. Mattel Germany, 10000 Berlin, Germany. Mattel Mexico, S.A., Av. de las Americas, 2000, Mexico City, Mexico. Mattel India, 100, Connaught Place, New Delhi, India. Mattel Australia, 100 Victoria Road, North Sydney, NSW 1585, Australia. Mattel Asia, 100, Robinson Road, Singapore. Mattel Taiwan, 100, Sec 2, Roosevelt Rd., Taipei 106, Taiwan. Mattel Korea, 100, Seongnam, Korea. Mattel Malaysia, 100, Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia. Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia.

FOR COLORBLIND PLAYERS
<p>● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu</p>
©2024 Mattel. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1186 NJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Potter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1QG, UK. Mattel France Parc de la Concorde, 1375 alle des Parcs, 92426 Fontenay-sous-Bois, France. Mattel Inc. 1955 Avenue of the Americas, New York, NY 10014, USA. Mattel Canada, 1811 Hochstein Drive, Brampton, Ontario L6Y 4K6, Canada. Mattel Germany, 10000 Berlin, Germany. Mattel Mexico, S.A., Av. de las Americas, 2000, Mexico City, Mexico. Mattel India, 100, Connaught Place, New Delhi, India. Mattel Australia, 100 Victoria Road, North Sydney, NSW 1585, Australia. Mattel Asia, 100, Robinson Road, Singapore. Mattel Taiwan, 100, Sec 2, Roosevelt Rd., Taipei 106, Taiwan. Mattel Korea, 100, Seongnam, Korea. Mattel Malaysia, 100, Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia. Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kenari, Bangsar South, 11000 Kuala Lumpur, Malaysia.

FRENCH

UNO TEAMS!
UNO TEAMS!
UNO TEAMS!

CONTIENT
112 cartes
BUT DU JEU
Être le première équipe à se débarrasser de toutes ses cartes.

UNO TEAMS™ EN BRIEF

Il se joue comme l'UNO® classique en associant les couleurs, les chiffres ou les symboles, mais au lieu de jouer individuellement, vous jouez en équipes de 2. Avant la partie, chaque joueur choisit un partenaire : ils jouent ensuite en équipe pendant toute la durée du jeu. Des cartes et des règles spéciales permettent aux coéquipiers de collaborer, mais les deux joueurs doivent se débarrasser de toutes leurs cartes pour gagner. Et comme toujours, quand vous (ou votre partenaire) n'avez plus qu'une carte, n'oubliez pas de crier « UNO » !

PRÉPARATION		
<ol style="list-style-type: none">Choisissez un partenaire et asseyez-vous en face de lui dans la zone de jeu. Choisissez le joueur qui distribuera les cartes et mélangez-les. Chaque joueur reçoit 7 cartes. Placez les cartes restantes FACE CACHÉE au centre de la table. Elles forment la PIOCHÉ. Retournez la première carte de la PIOCHÉ 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. Chaque joueur passe une carte de sa main à son partenaire. ASTUCE : essayez de donner à votre partenaire une carte qui lui sera utile. Le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes commence la partie et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.		
PLACE AU UNO !		
Lorsqu'il s'est vu jouer, essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes en posant UNE CARTE sur la pile centrale.		
<table> <tbody><tr> <td> <p>Si vous avez une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez la jouer sur la pile centrale.</p> <ol style="list-style-type: none">Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle a un point commun avec la première carte de la pile centrale : sa couleur, sa valeur ou son symbole. Vous pouvez choisir de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.</td> <td> <p>Si vous n'avez AUCUNE carte à associer, tirez une carte de la pioche.</p> <ol style="list-style-type: none">Si vous pouvez jouer votre nouvelle carte, vous pouvez la poser dès à présent. Vous pouvez piocher de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.</td></tr> </tbody></table>	<p>Si vous avez une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez la jouer sur la pile centrale.</p> <ol style="list-style-type: none">Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle a un point commun avec la première carte de la pile centrale : sa couleur, sa valeur ou son symbole. Vous pouvez choisir de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.	<p>Si vous n'avez AUCUNE carte à associer, tirez une carte de la pioche.</p> <ol style="list-style-type: none">Si vous pouvez jouer votre nouvelle carte, vous pouvez la poser dès à présent. Vous pouvez piocher de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.
<p>Si vous avez une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez la jouer sur la pile centrale.</p> <ol style="list-style-type: none">Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle a un point commun avec la première carte de la pile centrale : sa couleur, sa valeur ou son symbole. Vous pouvez choisir de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.	<p>Si vous n'avez AUCUNE carte à associer, tirez une carte de la pioche.</p> <ol style="list-style-type: none">Si vous pouvez jouer votre nouvelle carte, vous pouvez la poser dès à présent. Vous pouvez piocher de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.	

<p>PLACE AU UNO !</p> <p>Lorsqu'il s'est vu jouer, essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes en posant UNE CARTE sur la pile centrale.</p>	<p>Si vous avez une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez la jouer sur la pile centrale.</p> <ol style="list-style-type: none">Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle a un point commun avec la première carte de la pile centrale : sa couleur, sa valeur ou son symbole. Vous pouvez choisir de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.
---	--

<p>Si vous avez une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez la jouer sur la pile centrale.</p> <ol style="list-style-type: none">Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle a un point commun avec la première carte de la pile centrale : sa couleur, sa valeur ou son symbole. Vous pouvez choisir de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.	<p>Si vous n'avez AUCUNE carte à associer, tirez une carte de la pioche.</p> <ol style="list-style-type: none">Si vous pouvez jouer votre nouvelle carte, vous pouvez la poser dès à présent. Vous pouvez piocher de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.
--	--

Une fois que vous avez pioché ou posé une carte, c'est à tour du joueur suivant de jouer.
REMARQUE: s'il n'y a plus de pioche, mélangez les cartes de la pile centrale et formez une nouvelle pioche.

COMMUNICATION
<ul style="list-style-type: none">Pendant la partie, les coéquipiers peuvent se parler, mais ils ne peuvent pas discuter ou donner des indices sur les cartes qu'ils ont en main. Lorsqu'un joueur joue une carte Joker, son coéquipier ne peut rien dire qui puisse influencer la couleur choisie pour continuer la partie.

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 pouvez gagner. Votre partenaire peut également crier « UNO » pour vous. Cependant, si un autre joueur remonte que si vous n'avez plus qu'une seule carte et que ni vous ni votre coéquipier ne criez « UNO » avant que le joueur suivant ne joue, vous devez piocher 2 cartes !

SORTIE DE LA PARTIE
Si vous vous débarrassez de toutes les cartes que vous avez en main, votre partenaire vous passe la moitié de ses cartes et vous continuez à jouer. Si votre partenaire n'a plus qu'une seule carte en main, il ne vous passe rien et vous êtes terminé.

REMARQUE: si vous porteur d'une grande quantité de cartes, vous pouvez choisir de piocher 4 cartes et en conserver 5.

RETOUR DANS LA PARTIE
Même si vous avez quitté la partie, vous pouvez faire votre retour : si votre partenaire tire des cartes pour quelque raison que ce soit, il vous offre immédiatement la moitié de ses cartes et vous renez dans la partie.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une équipe joue sa dernière carte et que les deux joueurs n'ont plus de cartes, ils gagnent. L'heure est venue de mélanger les cartes et de commencer une nouvelle partie !

CARTES ACTION				
<table> <tbody><tr> <td> Piocher +2 : Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.</td> <td> Carte Inversion : Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu est inversé. Si la partie se jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, elle se joue désormais dans le sens inverse.</td></tr> <tr> <td> Carte Passer : Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour.</td> <td> Carte Joker : Cette carte peut être jouée à n'importe quelle autre carte. Vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile centrale. Si vous jouez une carte Joker, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.</td></tr> </tbody></table>	 Piocher +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 est inversé. Si la partie se jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, elle se joue désormais dans le sens inverse.	 Carte Passer : Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour.	 Carte Joker : Cette carte peut être jouée à n'importe quelle autre carte. Vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile centrale. Si vous jouez une carte Joker, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.
 Piocher +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 est inversé. Si la partie se jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, elle se joue désormais dans le sens inverse.			
 Carte Passer : Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour.	 Carte Joker : Cette carte peut être jouée à n'importe quelle autre carte. Vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile centrale. Si vous jouez une carte Joker, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.			
Carte Joker Jeu en équipe : Choisissez d'abord une couleur. Ensuite, c'est à votre partenaire de jouer. S'il peut jouer une carte à son tour, il la joue et la partie continue. Si vous ne peut PAS jouer une carte, vous devez piocher 2 cartes en guise de pénalité. La partie se poursuit avec le joueur suivant votre partenaire, avec la couleur que vous avez choisie.				
Carte Super Joker Équipe : Lorsque la carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 3 cartes et passer son tour : son partenaire doit également piocher 2 cartes (même si c'est à sa suite la partie). Cette carte est également une carte Joker. Elle permet donc à celui qui la joue de choisir la couleur du tour suivant.				

TAUSCHEN
Tausch-Symbol : Auf einigen Karten ist das Tausch-Symbol zu sehen. Legt ein Spieler eine Karte mit diesem Tausch-Symbol, geben er und sein Partner einander jeweils eine ihrer Handkarten. Auch hier gilt, dass niemand etwas sagen darf, was die Farbe der ausgetauschten Karten beeinflusst.
PUNKTWERTUNG (OPTIONALE SIEGEBEDINGUNG)
Gewinnt ein Team eine Runde, erhält es Punkte für die restlichen Handkarten seiner Mitspieler. Die Karten haben folgende Werte:
Alle Zahlenkarten (1–9) Wert
Jede Farb-Sonderkarte 20 Punkte
- Aussetzen, Retour, „Zwei ziehen“
Jede Joker-Sonderkarte 50 Punkte
- Joker, Team-Joker, „Vier ziehen“-Team-Joker

COMPTAGE DES POINTS (MÉTHODE OPTIONNELLE POUR REMPORTER LA PARTIE)
Lorsqu'une équipe remporte une partie, elle gagne un certain nombre de points en fonction des cartes restantes de ses adversaires.
Les cartes valent le nombre de points indiqué ci-dessous : <ul style="list-style-type: none">Cartes numérotées (1 à 9)..... Valeur du chiffre indiqué Toutes les cartes Action de couleur 20 points - Cartes Passer, Inversion et +2 Toutes les cartes Action Joker 50 points - Cartes Joker, Carte Joker Jeu en Équipe, Carte Super Joker Équipe
Nous vous conseillons de tenir les scores en inscrivant le nombre de points de chaque équipe à la fin de chaque partie. Lorsqu'une équipe atteint 500 points, elle est déclarée vainqueur.

POUR LES JOUEURS DALTONIENS
Des symboles graphiques ont été ajoutés à chaque carte afin d'aider à identifier leur(s) couleur(s). Cela permet à des joueurs atteints de TOUTE forme de cécité de jouer facilement!
● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu
● = Rot ♦ = Gelb ▼ = Grün ■ = Blau

POUR LES JOUEURS DALTONIENS
Des symboles graphiques ont été ajoutés à chaque carte afin d'aider à identifier leur(s) couleur(s). Cela permet à des joueurs atteints de TOUTE forme de cécité de jouer facilement!
● = Rouge ♦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu
● = Rot ♦ = Gelb ▼ = Grün ■ = Blau

GERMAN

UNO TEAMS!
UNO TEAMS!
UNO TEAMS!

INHALT
112 Karten
ZIEL DES SPIELS
Ziel des Spiels ist es, als erstes Team alle Karten aus beiden Händen abzulegen.

UNO TEAMS™ IM ÜBERBLICK

Es gelten die Regeln des klassischen UNO®. Jeder legt Karten ab, deren Farbe, Zahl oder Symbol übereinstimmt; aber hier spielt jeder in einem Zweier-Team. Vor Beginn der Partie wählt jeder Spieler einen Partner. Diese beiden Spieler bilden ein Team. Die Karten der Partie sind in Teams. Sonderkarten und spezielle Regeln helfen dem Partnerm, gut zusammenzuarbeiten, denn sie müssen beide ihre Handkarten verwenden, um zu gewinnen. Und nicht vergessen: Wer seine verbleibende Karte nicht ablegen kann, muss UNO® rufen.

SPIELVORBEREITUNG		
<ol style="list-style-type: none">Jeder wählt einen Partner und setzt sich ihm gegenüber. Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 7 Karten. Die restlichen Karten werden VERDECKT in die Tischmitte gelegt. Das ist der NACHDIESTAPEL. Die oberste Karte des NACHDIESTAPELS wird OFFEN angelegt. Das ist die erste Karte des ABLAGESTAPELS. Falls es sich um eine Sonderkarte handelt, wird sie nicht berücksichtigt und eine weitere Karte aufgedeckt. Dann gibt jeder seinem Partner verdeckt eine seiner Handkarten. HINWEIS: Jeder sollte seinen Partner eine Karte geben, von der er annimmt, dass dieser sie gut gebrauchen kann. 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 den Ablagestapel legt.		
<table> <tbody><tr> <td> <p>Falls der Spieler eine passende Karte auf der Hand HAT, kann er sie auf den Ablagestapel LEGEN.</p> <ol style="list-style-type: none">Damit die Karte passt und der Spieler sie legen darf, muss mindestens ein Element mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen: Farbe, Zahl oder Symbol. Handelt es sich bei der gegebenen Karte um eine Sonderkarte, passiert etwas Besonderes! (Für die Karte <i>Azione fate riferimento sotto</i>.) <p>Nachdem der Spieler eine Karte gelegt oder gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. HINWEIS: Sollte der Nachbarstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachbarstapel bereitgelegt.</p></td> <td> <p>Wer KEINE passende Karte hat, muss eine Karte vom Nachbarstapel ziehen.</p> <ol style="list-style-type: none">Falls die neue Karte passt, darf er sie sofort spielen. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, darf er entscheiden, sich nicht zu legen, und stattdessen eine Karte ziehen.</td></tr> </tbody></table>	<p>Falls der Spieler eine passende Karte auf der Hand HAT, kann er sie auf den Ablagestapel LEGEN.</p> <ol style="list-style-type: none">Damit die Karte passt und der Spieler sie legen darf, muss mindestens ein Element mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen: Farbe, Zahl oder Symbol. Handelt es sich bei der gegebenen Karte um eine Sonderkarte, passiert etwas Besonderes! (Für die Karte <i>Azione fate riferimento sotto</i>.) <p>Nachdem der Spieler eine Karte gelegt oder gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. HINWEIS: Sollte der Nachbarstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachbarstapel bereitgelegt.</p>	<p>Wer KEINE passende Karte hat, muss eine Karte vom Nachbarstapel ziehen.</p> <ol style="list-style-type: none">Falls die neue Karte passt, darf er sie sofort spielen. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, darf er entscheiden, sich nicht zu legen, und stattdessen eine Karte ziehen.
<p>Falls der Spieler eine passende Karte auf der Hand HAT, kann er sie auf den Ablagestapel LEGEN.</p> <ol style="list-style-type: none">Damit die Karte passt und der Spieler sie legen darf, muss mindestens ein Element mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen: Farbe, Zahl oder Symbol. Handelt es sich bei der gegebenen Karte um eine Sonderkarte, passiert etwas Besonderes! (Für die Karte <i>Azione fate riferimento sotto</i>.) <p>Nachdem der Spieler eine Karte gelegt oder gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. HINWEIS: Sollte der Nachbarstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachbarstapel bereitgelegt.</p>	<p>Wer KEINE passende Karte hat, muss eine Karte vom Nachbarstapel ziehen.</p> <ol style="list-style-type: none">Falls die neue Karte passt, darf er sie sofort spielen. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, darf er entscheiden, sich nicht zu legen, und stattdessen eine Karte ziehen.	

<p>SO WIRD UNO® GESPIELT</p> <p>Wer an der Reihe ist, versucht, seine Handkarten loszuwerden, indem er EINE KARTE auf den Ablagestapel legt.</p>	<p>Falls der Spieler eine passende Karte auf der Hand HAT, kann er sie auf den Ablagestapel LEGEN.</p> <ol style="list-style-type: none">Damit die Karte passt und der Spieler sie legen darf, muss mindestens ein Element mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen: Farbe, Zahl oder Symbol. Handelt es sich bei der gegebenen Karte um eine Sonderkarte, passiert etwas Besonderes! (Für die Karte <i>Azione fate riferimento sotto</i>.) <p>Nachdem der Spieler eine Karte gelegt oder gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. HINWEIS: Sollte der Nachbarstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachbarstapel bereitgelegt.</p>
---	--

<p>SO WIRD UNO® GESPIELT</p> <p>Wer an der Reihe ist, versucht, seine Handkarten loszuwerden, indem er EINE KARTE auf den</p>
--