JGR00_7A70G1: G-change: update SPIN CARD content

Size: 4.25" x 19.25" ENGLISH (NON-US)

UNO SPIN

7+ 2–10

CARD GAME

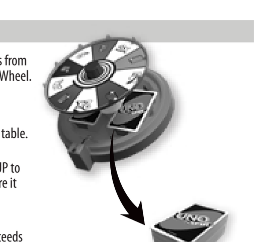
CONTENTS

1 UNO Spin™ Wheel
112 Cards

OBJECT

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

SETUP



1. Carefully remove the top of the Spin Wheel, take the cards from inside the unit and then place the top back onto the Spin Wheel.
2. Choose a dealer and shuffle the cards.
3. Deal 7 cards to each player.
4. Place the remaining cards FACEDOWN in the center of the table. This is the DRAW PILE.
5. Flip over the top card of the DRAW PILE and place it FACEUP to form the DISCARD PILE. If this card is an Action Card, ignore it and flip over the next card.
6. Place the Spin Wheel where all players can reach it.
7. The player to the left of the dealer goes first and play proceeds clockwise.

SPIN CARDS

If a number card played features a swirling pattern, this is a "Spin Card" and the special rule applies (see SPIN CARDS).

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, 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!

FUNCTIONS OF THE ACTION CARDS

NOTE: Action cards may be played on other Action cards of the same color. Wild cards may be played at any time.

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 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 ANY 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 your entire hand to confirm whether or not you have a card that matches the color of the discard pile – Wild cards are 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).

Spin Cards (24): Five cards of each color (numbers 1 through 5) and 4 Wild Cards have a swirling pattern around the number (like a thumbprint) indicating they are Spin Cards. A player may play a Spin Card as they would a regular Number or Wild Card, however, whenever a Spin Card is played, they must spin the wheel (see THE UNO SPIN™ WHEEL).

THE UNO SPIN™ WHEEL

If a player plays a Spin Card, they must spin the wheel and follow the action of the icon indicated by the arrow, as follows.

COLOR DRAW: Depending on which color (Red, Blue, Green, Yellow) the Spin Wheel stops on, you must draw cards from the Draw Pile until you get a card of that color. Show it to the other players before adding it (and ALL other cards you have drawn) to your hand.

WILD COLOR DRAW: Choose a color (Red, Blue, Green, Yellow), then draw cards from the Draw Pile until you get a card of that color. Show it to the other players before adding it (and ALL other cards you have drawn) to your hand.

COLOR DISCARD: Choose a color (Red, Blue, Green, Yellow), then take all cards of that color from your hand and place them on the BOTTOM of the Discard Pile.

SWAP HANDS: Choose another player and swap hands with them.

2x: Beginning with the next player in current order, all players get to play 2 cards on their turn if they are able. This lasts until the wheel is spun again.

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

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

FOR COLORBLIND PLAYERS

Special graphic symbols have been added to each card to help identify the color(s) on that card. This will allow players with ANY form of color blindness to easily play.

● = Red ✦ = Yellow ▼ = Green ■ = Blue

©2025 Mattel. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Chinese mainland: Mattel Barbie (Shanghai). Trading Co., Ltd. Room 2005, 20th Floor, 899 Ruining Road, Xuhui District, Shanghai, 200232, PRC. Customer Care Line: 400-819-8658. Hong Kong SAR: Kids Kingdom Limited, Room 1908-9, Gala Place, 56 Dundas Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong, P.R.C. Customer Care Line: (852)2782-0766. Taiwan region: CHICKABIDDY CO., LTD, F5, No. 186, Sec. 4, Nanjing E. Rd., Taipei 10595, Taiwan region. Customer Care Line: 0800 001 256. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia.

service.mattel.com JGR00-7A70G1_7LA

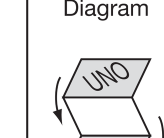
MIX Paper FSC® C011102

MATTEL Games

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	UNO SPIN
Toy No.:	JGR00
Part No.:	7A70G1
Trim Size:	8.5" W x 19.25" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	Fold to half (W), and accordion fold 5 times (H)
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Folding Diagram



7LA:
ENGLISH (NON-US) / FRENCH / GERMAN / DUTCH / ITALIAN / SPANISH / PORTUGUESE

Size: 4.25" x 16.5" FRENCH

UNO SPIN

7+ 2–10

Jeu de cartes

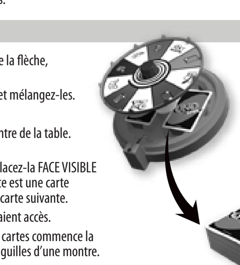
CONTENU

1 roue UNO Spin™
112 cartes

BUT DU JEU

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

PRÉPARATION



1. Retirez avec précaution la partie supérieure de la flèche, sortez les cartes de l'unité, puis replacez-la.
2. Choisissez le joueur qui distribuera les cartes et mélangez-les.
3. Distribuez 7 cartes à chaque joueur.
4. Placez les cartes restantes FACE CACHÉE au centre de la table. Elles forment la PIOCHE.
5. 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.
6. Placez la roue de sorte que tous les joueurs y aient accès.
7. Le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes commence la partie, et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

CARTES SPIN

Si la carte numérotée comporte un motif de tourbillon, il s'agit d'une « carte Spin » et une règle spéciale sera appliquée (voir la section CARTES SPIN).

PLACE AU UNO® !

Lorsque c'est votre tour, essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes en posant 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 a au moins un point commun avec la première carte de la pile de défausse : sa couleur, sa valeur ou son symbole.
2. Si la carte que vous avez posée est une carte Action, elle fait quelque chose de spécial !
(Consultez la section Cartes Action 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 poser dès à présent.
2. 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.

Une fois que vous avez pioché ou posé une carte, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

REMARQUE : s'il n'y a plus de pioche, mélangez les cartes de la pile de défausse et formez 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 !

FIN DE LA PARTIE

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 !

FONCTIONS DES CARTES ACTION

REMARQUE : Les cartes Action peuvent être jouées sur d'autres cartes Action de la même couleur. Les cartes Joker peuvent être jouées à tout moment.

Carte +2 : Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.

Carte Changement de sens : 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 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 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. Si vous posez une carte Joker, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.

Carte Super Joker +4 : 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 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 défier.

Si le joueur vous défie, 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 défié n'en pioche aucune.

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

Carte Spin (24) : cinq cartes de chaque couleur (numérotées de 1 à 5) et 4 cartes Joker sont illustrées d'un motif de tourbillon (semblable à une empreinte de pouce) autour du chiffre. Ce motif indique qu'il s'agit de cartes Spin. Un joueur peut jouer une carte Spin comme il jouerait une carte portant un chiffre ordinaire ou une carte Joker. Cependant, quand une carte Spin est jouée, il doit faire tourner la roue (voir LA ROUE UNO SPIN).

LA ROUE UNO SPIN™

Si un joueur joue une carte Spin, il doit faire tourner la roue et suivre les instructions du symbole sur lequel pointe la flèche, comme suit.

PIOCHER UNE CARTE COULEUR : vous devez piocher des cartes jusqu'à en tirer une de la couleur sur laquelle la flèche s'est arrêtée (rouge, bleu, vert, jaune). Montrez-la aux autres joueurs avant de l'ajouter (ainsi que TOUTES les autres cartes que vous avez piochées) à votre main.

PIOCHER UNE CARTE COULEUR DE SON CHOIX : choisissez une couleur (rouge, bleu, vert, jaune), puis piochez des cartes jusqu'à en tirer une de cette couleur. Montrez-la aux autres joueurs avant de l'ajouter (ainsi que TOUTES les autres cartes que vous avez piochées) à votre main.

DÉFAUSSER UNE CARTE COULEUR : choisissez une couleur (rouge, bleu, vert, jaune), puis prenez toutes les cartes de cette couleur dans votre main et placez-les EN DESSOUS de la pile de défausse.

ÉCHANGE DE MAINS : choisissez un autre joueur et échangez votre main avec la sienne.

X2 : en commençant par le joueur suivant dans l'ordre du jeu, tous les joueurs peuvent jouer 2 cartes durant leur tour s'ils le peuvent. Cet effet dure jusqu'au prochain tour de roue.

COMPTAGE DES 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 à 9) .... Valeur du chiffre indiqué
Toutes les cartes Action .... 20 points
- Cartes Passer, Changement de sens et +2
Toutes les cartes Joker .... 50 points
- Cartes Joker, Super Joker

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.

POUR LES JOUEURS DALTONIENS

Des symboles graphiques ont été ajoutés à chaque carte afin d'aider à identifier leur(s) couleur(s). Cela permettra aux joueurs atteints d'une quelconque forme de daltonisme de jouer facilement !

● = Rouge ✦ = Jaune ▼ = Vert ■ = Bleu

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Size: 4.25" x 16.5" GERMAN

UNO SPIN

7+ 2–10

Kartenspiel

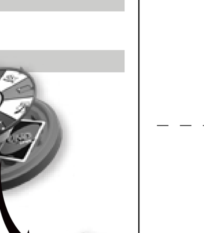
INHALT

1 UNO®-Drehscheibe
112 Karten

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster seine Handkarten loszuwerden.

SPIELVORBEREITUNG



1. Vorsichtig den oberen Teil der Drehscheibe abnehmen, die Karten herausholen und dann das Oberteil wieder auf die Drehscheibe setzen.
2. Die Karten werden gemischt.
3. Jeder Spieler erhält sieben Karten.
4. Die restlichen Karten werden VERDECKT in die Tischmitte gelegt. Das ist der NACHZIEHSTAPEL.
5. Die oberste Karte des NACHZIEHSTAPELS wird OFFEN danebengelegt: Das ist die erste Karte des ABLAGESTAPELS. Falls es sich um eine Sonderkarte handelt, wird sie nicht berücksichtigt und eine weitere Karte aufgedeckt.
6. Die Drehscheibe wird auf den Tisch gelegt, sodass alle Spieler sie erreichen können.
7. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIN-KARTEN

Ist auf einer gespielten Zahlenkarte ein Wirbelsymbol zu sehen, handelt es sich um eine Spin-Karte, für die eine besondere Regel gilt (siehe „Spin-Karten").

SO WIRD UNO® GESPIELT!

Wer an der Reihe ist, versucht, seine Handkarten loszuwerden, indem er EINE Karte auf den Ablagestapel legt.

Falls der Spieler eine passende Karte auf der Hand HAT, kann er sie auf den Ablagestapel LEGEN.

1. 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.
2. Handelt es sich bei der gespielten Karte um 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, sie 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: Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

„UNO!" RUFEN

Sobald ein Spieler seine vorletzte Karte spielt, muss er „UNO!" rufen, damit die Mitspieler 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 zwei Karten ziehen.

GEWINNEN

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

FUNKTIONEN DER SONDERKARTEN

HINWEIS: Sonderkarten können auf andere Sonderkarten derselben Farbe gelegt werden. Joker können immer gespielt werden.

„Zwei ziehen": Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler zwei Karten ziehen und aussetzen.

Retour: Wird diese Karte gespielt, kehrt sich die Spielrichtung um. Wurde bisher 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. Wird ein Joker gespielt, darf der Spieler außerdem die Farbe wählen, die als Nächstes gelegt werden muss.

„Vier ziehen"-Joker: Diese Karte passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Doch es gibt eine Bedingung: Der „Vier ziehen"-Joker darf nur gelegt werden, wenn der Spieler KEINE HANDKARTE HAT, DEREN FARBE ZUR OBERSTEN KARTE DES ABLAGESTAPELS PASST.

Wird diese Karte gespielt, hat der nächste Spieler zwei Möglichkeiten: Er zieht vier 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 er wirklich keine farblich passende Karte hat – auch Joker gelten als passende Karten!

- Hat der Spieler tatsächlich **KEINE** farblich passende Karte, muss der Herausforderer sechs statt vier Karten ziehen und aussetzen.
- Falls der herausgeforderte Spieler eine farblich passende Karte **HAT**, muss er anstelle des Herausforderers die vier Karten ziehen.

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

Spin-Karten (24): Auf fünf Karten jeder Farbe (mit den Zahlen von 1 bis 5) und vier Jokern ist (rund um die Zahl) ein Wirbelsymbol zu sehen, das wie ein Fingerabdruck aussieht – das sind Spin-Karten. Spin-Karten können nach denselben Regeln gespielt werden wie normale Zahlenkarten oder Joker, doch der Spieler muss dann die Drehscheibe in Bewegung setzen (siehe „Die UNO-Drehscheibe").

DIE UNO®-DREHSCHEIBE

Legt ein Spieler eine Spin-Karte, muss er anschließend die Drehscheibe anstoßen und die dem Symbol entsprechende Anweisung befolgen.

FARBE ZIEHEN: Der Spieler muss so lange vom Nachziehstapel ziehen, bis er eine Karte der Farbe (Rot, Blau, Grün, Gelb) hat, welche die Drehscheibe anzeigt. Er zeigt diese Karte seinen Mitspielern, bevor er sie (zusammen mit ALLEN anderen gezogenen Karten) auf die Hand nimmt.

„FARBE ZIEHEN"-JOKER: Der Spieler nennt eine Farbe (Rot, Blau, Grün, Gelb) und zieht dann so lange vom Nachziehstapel, bis er eine Karte dieser Farbe hat. Er zeigt diese Karte seinen Mitspielern, bevor er sie (zusammen mit ALLEN anderen gezogenen Karten) auf die Hand nimmt.

FARBE ABLEGEN: Der Spieler wählt eine Farbe (Rot, Blau, Grün, Gelb) und legt dann sämtliche Handkarten dieser Farbe UNTER den Ablagestapel.

KARTENTAUSCH: Der Spieler wählt einen Mitspieler, mit dem er seine Handkarten tauscht.

2 X: Beginnend mit dem nächsten Spieler in der aktuellen Spielreihenfolge spielen alle Spieler in ihrem Zug jeweils zwei Handkarten, sofern möglich. Diese Regel gilt, bis die Drehscheibe wieder in Bewegung gesetzt wird.

PUNKTEWERTUNG (OPTIONALE SIEGBEDINGUNG)

Ist ein Spieler alle Handkarten losgeworden, erhält er Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben.

Die Karten haben folgende Werte:

Alle Zahlenkarten (0–9) .... Wert
Alle Sonderkarten .... 20 Punkte
- Aussetzen, Retour, „Zwei ziehen"
Alle Joker........ 50 Punkte
- Joker, „Vier ziehen"-Joker

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

FÜR FARBENBLINDE SPIELER

Jede Karte wurde mit speziellen graphischen Symbolen versehen, damit die entsprechenden Farben leichter zu erkennen sind. Dadurch können Spieler mit JEDER Art von Farbenblindheit problemlos mitspielen.

● = Rot ✦ = Gelb ▼ = Grün ■ = Blau

Size: 4.25" x 16.5" DUTCH

UNO SPIN

7+ 2–10

Kaartspel

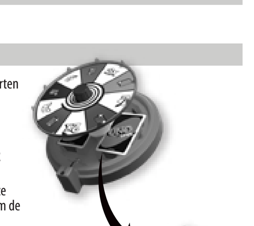
INHOUD

1 UNO® Draaibord
112 kaarten

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste alle kaarten in je hand wegspelen.

SPELVOORBEREIDING



1. Pak voorzichtig de bovenkant van het draaibord, pak de kaarten eruit en zet de bovenkant weer terug op het draaibord.
2. Kies een gever en schud de kaarten.
3. Geef elke speler 7 kaarten.
4. Plaats de rest van de kaarten MET DE BEDRUKTE KANT NAAR BENEDEN midden op de tafel. Dit is de PAKSTAPEL.
5. Draai de bovenste kaart van de PAKSTAPEL om en plaats deze MET DE BEDRUKTE KANT NAAR BOVEN naast de pakstapel om de AFLEGSTAPEL te vormen. Als deze kaart een actiekaart is,
6. negeer je de kaart en draai je de volgende kaart om.
7. Leg het draaibord zo neer dat alle spelers er bij kunnen.
De speler links van de gever begint. Speel daarna om de beurt met de klok mee.

DRAAIKAARTEN

Als er op een cijferkaart een draaiend patroon staat, dan is dit een 'draaikaart'. De speciale regel is dan van toepassing (zie: DRAAIKAARTEN).

LATEN WE UNO® SPELEN!

Als je aan de beurt bent, probeer je alle kaarten in je hand weg te spelen door 1 KAART op de aflegstapel te leggen.

Als je een OVEREENKOMENDE kaart in je hand hebt, kun je die SPELEN door hem op de aflegstapel te leggen.

1. Je kunt een kaart alleen spelen als deze overeenkomt met ten minste 1 kenmerk van de bovenste kaart op de aflegstapel: de kleur, het cijfer of het symbool.
2. Als de kaart die je hebt gespeeld een actiekaart is, doet deze iets speciaals!
(zie Actiekaarten hieronder)

Als je GEEN kaart hebt die overeenkomt, PAK JE 1 KAART van de pakstapel.

1. Als je je *nieuwe* kaart kunt spelen (zie hierboven), doe dat dan nu.
2. Je mag ook een kaart van de pakstapel pakken in plaats van een kaart te spelen, zelfs als je een andere kaart kunt spelen.

Zodra je een kaart hebt gespeeld of gepakt, gaat het spel verder met de volgende speler.

LET OP: als er geen kaarten meer in de pakstapel zitten, moet je de aflegstapel opnieuw schudden om een nieuwe pakstapel te maken.

'UNO!' ROEPEN!

Op het moment dat je nog maar 1 kaart in je hand hebt, moet je 'UNO' roepen om de andere spelers te waarschuwen dat je op het punt staat te winnen.

Maar als iemand je betrapt en 'UNO' vóór jou roept (en voordat de volgende speler aan zijn beurt begint), moet je 2 kaarten pakken!

DE WINNAAR

Wanneer een speler zijn laatste kaart speelt, wint hij. Tijd om de kaarten te schudden en opnieuw te spelen!

BETEKENIS VAN DE ACTIEKAARTEN

LET OP: Actiekaarten kunnen worden gespeeld op andere actiekaarten van dezelfde kleur. Keuzekaarten mag je altijd spelen.

Neem-twee-kaart: als je deze kaart speelt, moet de volgende speler 2 kaarten pakken en een beurt overslaan.

Keer-om-kaart: hiermee wordt de richting van het spel omgedraaid. Als het spel met de klok meeging, gaat hij nu tegen de klok in en omgekeerd.

Sla-beurt-over-kaart: als deze kaart wordt gespeeld, moet de volgende speler een beurt overslaan.

Keuzekaart: deze kaart kan overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Als je een keuzekaart speelt, kun je kiezen met welke kleur er verder wordt gespeeld.

Neem-vier-keuzekaart: deze kaart kan overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Maar let op: je kunt de Neem-vier-keuzekaart 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 2 opties: 4 kaarten pakken en een beurt overslaan OF uitdagen.

Als de speler je uitdaagt, moet je je hele hand laten zien om te bevestigen of je wel of geen kaart hebt die overeenkomt met de kleur van de aflegstapel. Keuzekaarten worden ook beschouwd als een match.

- Als je **GEEN** kaart met dezelfde kleur hebt: de uitdager pakt 6 kaarten in plaats van 4 en moet een beurt overslaan.
- Als je **WEL** een kaart hebt die overeenkomt met de kleur: JIJ moet 4 kaarten pakken en de andere speler geen.

Deze kaart is ook een keuzekaart, dus je kunt de kleur kiezen waarmee je het spel voortzet (ongeacht het resultaat van een uitdaging).

Draaikaarten (24): Bij 5 kaarten van elke kleur (cijfers 1 tot en met 5) en 4 keuzekaarten staat er een draaiend patroon om het cijfer (als een vingerafdruk). Dit geeft aan dat dit draaikaarten zijn. Een speler mag een draaikaart spelen als een normale cijferkaart of keuzekaart, maar wanneer er een draaikaart wordt gespeeld, moeten ze aan het draaibord draaien (zie HET UNO DRAAIBORD).

HET UNO® DRAAIBORD

Als een speler een draaikaart speelt, moet hij of zij aan het draaibord draaien. Als het draaibord stopt, wijst het pijltje naar een plaatje van een handeling die je moet uitvoeren. Dat gaat als volgt.

KLEUR TREKKEN: Afhankelijk van de kleur waar het draaibord op stopt (rood, blauw, groen of geel), moet je net zolang kaarten trekken van de pakstapel tot je die kleur trekt. Laat de kaart aan de andere spelers zien en neem de kaart (en ALLE andere kaarten die je hebt getrokken) in je hand.

KEUZEKAART KLEUR: Kies een kleur (rood, blauw, groen of geel) en trek vervolgens net zolang kaarten van de pakstapel tot je die kleur trekt. Laat de kaart aan de andere spelers zien en neem de kaart (en ALLE andere kaarten die je hebt getrokken) in je hand.

KLEUR WEGLEGGEN: Kies een kleur (rood, blauw, groen of geel) en neem vervolgens alle kaarten met die kleur van je hand en leg ze ONDEROP de aflegstapel.

KAARTEN RUILEN: Kies een andere speler en ruil al je kaarten met diegene.

2x: Alle spelers mogen in hun volgende beurt twee kaarten leggen als dat kan. Dit blijft van kracht tot er weer aan het draaibord wordt gedraaid.

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
- Sla-beurt-over-kaart, Keer-om-kaart, Neem-twee-kaart
Alle keuzekaarten .... 50 punten
- Keuzekaart, Neem-vier-keuzekaart

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

VOOR SPELERS DIE KLEURENBLIND ZIJN

Op elke kaart zijn speciale grafische symbolen aangebracht om de kleur(en) van deze kaart aan te geven. Zo kunnen spelers met ELKE vorm van kleurenblindheid ook gemakkelijk spelen.

● = Rood ✦ = Geel ▼ = Groen ■ = Blauw

Size: 4.25" x 16.5" ITALIAN

UNO SPIN

7+ 2–10

Gioco di carte

CONTENUTO

1 ruota UNO Spin™
112 carte

OBIETTIVO

Essere i primi a scartare tutte le proprie carte.

PREPARATIVI

1. Rimuovete la parte superiore dello spinner, estraete le carte dall'interno dell'unità e riposizionate la parte superiore sullo spinner.
2. Scegliete un mazziere e mischiate le carte.
3. Distribuite 7 carte a ogni giocatore.
4. Posizionate le carte rimanenti COPERTE al centro del tavolo. Questo sarà il MAZZO DI PESCA.
5. Capovolgete la prima carta del MAZZO DI PESCA e posizionatela SCOPERTA per formare il MAZZO DI SCARTO. Se si tratta di una Carta Azione, ignoratela e girate la carta successiva.
6. Posizionate la ruota Spin in modo che tutti i giocatori possano raggiungerla.
7. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia e il gioco procede in senso orario.

CARTE SPIN

Se giocate una carta numero con un motivo a vortice, si tratta di una "carta Spin" e dovete applicare la regola speciale corrispondente (fate riferimento alle CARTE SPIN).

GIOCHIAMO A UNO®!

Quando arriva il vostro turno, dovete cercare di liberarvi di tutte le carte giocandone UNA sul Mazzo di Scarto.

Se AVETE in mano una carta da abbinare, potete GIOCARLA sul Mazzo di Scarto.

1. Potete giocare una carta solo se ha almeno un elemento in comune con la carta in cima al Mazzo di Scarto, ovvero colore, numero o simbolo.
2. Se la carta che avete giocato è una Carta Azione, fate qualcosa di speciale!
(Per le Carte Azione fate riferimento sotto)

Se NON AVETE una carta da abbinare, PESCATE UNA CARTA dal Mazzo di Pesca.

1. Se la *nuova* carta è valida (vedete sopra), potete scartarla subito.
2. Anche se avete in mano una carta da giocare, potete comunque scegliere di pescare.

Una volta giocata o pescata una carta, il gioco continua con il giocatore successivo.

NOTA: se il Mazzo di Pesca si esaurisce, mescolate il Mazzo di Scarto per creare un nuovo Mazzo di Pesca.

"UNO!"

Quando restate con una sola carta in mano, dovete gridare "UNO" per avvisare gli altri giocatori che state per vincere.

Tuttavia, se qualcuno si accorge che vi siete dimenticati di farlo e grida "UNO" prima di voi (e prima che il giocatore successivo inizi il turno), dovete pescare 2 carte!

IL VINCITORE

Quando un giocatore scarta l'ultima carta, vince. Mischiate le carte e iniziate una nuova partita.

FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE

NOTA: le Carte Azione possono essere giocate su altre Carte Azione dello stesso colore. Le carte Jolly possono essere giocate in qualunque momento.

Pesca Due: il giocatore successivo deve pescare 2 carte e saltare il turno.

Cambia Giro: quando giocate questa carta, la direzione del gioco si inverte. Se il gioco procedeva in senso orario, ora andrà 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 trovi in cima al Mazzo di Scarto. Quando giocate una carta Jolly Cambia Colore, potete scegliere il colore con cui proseguire il gioco.

Jolly Pesca Quattro: questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi in cima al Mazzo di Scarto. Tuttavia, potete giocare questa carta Jolly Pesca Quattro solo quando NON AVETE UN'ALTRA CARTA IN MANO ABBINABILE PER COLORE AL MAZZO DI SCARTO.

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

In caso di sfida, dovrete mostrare tutte le vostre carte al vostro sfidante per confermare di non avere una carta abbinabile al colore del Mazzo di Scarto (anche le carte Jolly Cambia Colore vengono considerate abbinabili).

- Se **NON** avete una carta abbinabile al colore: lo sfidante dovrà pescare 6 carte invece di 4 e salterà il turno.
- Se **AVETE** una carta abbinabile al colore: VOI dovrete pescare 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).

Carte Spin (24): Cinque carte di ogni colore (numeri da 1 a 5) e 4 carte Jolly Cambia Colore sono decorate con un motivo a vortice attorno al numero (simile a un'impronta digitale): queste sono carte Spin. Potete giocare una carta Spin come se fosse una normale carta numero o una carta Jolly Cambia Colore, ma quando lo fate, dovrete girare la ruota (fate riferimento a LA RUOTA UNO SPIN™).

LA RUOTA UNO SPIN™

Se un giocatore gioca una carta Spin, deve girare la ruota e seguire l'azione dell'icona indicata dalla freccia, come segue.

PESCA COLORE: a seconda del colore (rosso, blu, verde, giallo) su cui si ferma lo spinner, dovete pescare le carte dal Mazzo di Pesca fino a quando non trovate una carta di quel colore. Mostratela agli altri giocatori prima di aggiungerla (insieme a TUTTE le altre carte che avete pescato) alla vostra mano.

JOLLY PESCA COLORE: scegliete un colore (rosso, blu, verde, giallo), quindi pescate le carte dal Mazzo di Pesca fino a quando non trovate una carta di quel colore. Mostratela agli altri giocatori prima di aggiungerla (insieme a TUTTE le altre carte che avete pescato) alla vostra mano.

SCARTA COLORE: scegliete un colore (rosso, blu, verde, giallo), quindi prendete tutte le carte di quel colore dalla vostra mano e posizionatele sul FONDO del Mazzo di Scarto.

SCAMBIA MANO: scegliete un altro giocatore e scambiatevi le carte che avete in mano.

2x: a partire dal giocatore successivo nell'ordine di gioco in corso, tutti i giocatori possono scartare 2 carte durante il proprio turno se possibile, fino a quando la ruota non verrà girata di nuovo.

COME CALCOLARE IL PUNTEGGIO (METODO ALTERNATIVO)

Quando un giocatore vince una mano, riceve dei punti in base alle carte che rimangono nelle mani degli avversari.

Le carte hanno il seguente valore:

Tutte le carte numerate (0-9) .... Valore della carta
Tutte le Carte Azione .... 20 punti
- Salta Giro, Cambia Giro, Pesca Due
Tutte le Carte Jolly .... 50 punti
- Jolly Cambia Colore, Jolly Pesca Quattro

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

PER I GIOCATORI DALTONICI

Ogni carta è dotata di simboli grafici speciali per identificare i colori. In questo modo anche le persone che hanno difficoltà a riconoscere i colori possono giocare senza problemi.

● = Rosso ✦ = Giallo ▼ = Verde ■ = Blu

Size: 4.25" x 16.5" SPANISH

UNO SPIN

7+ 2–10

Juego de cartas

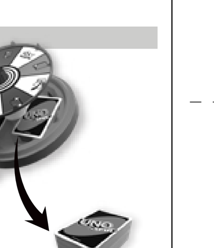
CONTENIDO

1 ruleta de UNO® Spin™
112 cartas

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer jugador en quedarse sin cartas en la mano.

PREPARACIÓN



1. Retira con cuidado la parte superior de la ruleta, coge las cartas del interior de la unidad y luego vuelve a colocar la tapa.
2. Elige un jugador para que baraje las cartas y las reparta.
3. Se reparten siete cartas a cada jugador.
4. Se colocan las cartas restantes BOCA ABAJO en el centro de la mesa. Esta es la PILA PARA ROBAR.
5. Da la vuelta a la carta superior de la PILA PARA ROBAR y colócala BOCA ARRIBA para crear la PILA DE DESCARTE. Si esta carta es una carta especial, ignórala y da la vuelta a la siguiente.
6. Coloca la ruleta en un lugar donde todos los jugadores puedan alcanzarla.
7. Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la izquierda del que ha repartido y se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

CARTAS SPIN

Si una carta numérica jugada presenta un patrón de espiral, esta es una "carta Spin" y se aplica la regla especial (ver CARTAS SPIN).

¡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 coincida 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 has jugado una carta especial, ¡hará algo extraordinario!
(Consulta Cartas 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 utilizarla en ese momento.
2. Puedes elegir robar una carta en lugar de jugar una, incluso si tienes una carta que se puede jugar en la mano.

Una vez que hayas jugado o robado una carta, el juego continúa 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 otra pila para robar.

GRITAR "¡UNO!"

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

Sin embargo, si alguien se da cuenta y dice "¡UNO!" antes que tú (y antes de que el siguiente jugador comience su turno), ¡deberás robar dos cartas!

CÓMO GANAR

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

CARTAS ESPECIALES

NOTA: Las cartas especiales se pueden jugar sobre otras cartas especiales del mismo color. Los comodines pueden jugarse en cualquier momento.

Roba dos: Si se juega esta carta, el siguiente jugador deberá robar dos cartas del montón y perderá su turno.

Cambio de sentido: Si se juega esta carta, se invierte la dirección del juego. Si el juego iba en el sentido de las agujas del reloj, pasará a ir en sentido contrario y viceversa.

Pierde el turno: Si se juega esta carta, el siguiente jugador pierde su turno.

Comodín: Esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte. Cuando un jugador utiliza un comodín, puede elegir el color con el que continúa el juego.

Comodín Roba cuatro: Esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte. Sin embargo, hay una condición: solo puedes jugar un comodín Roba cuatro si NO TIENES NINGUNA CARTA EN LA MANO QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA DE DESCARTE.

Cuando se juega, el siguiente jugador tiene dos opciones: robar cuatro cartas y perder su turno O desafiarte.

Si el jugador te desafía, entonces debes mostrarle toda tu mano para confirmar si tienes o no una carta que coincida con el color de la pila de descarte. Los comodines también se consideran cartas coincidentes.

- Si **NO** tienes ninguna carta que coincida con el color, el jugador que te haya desafiado robará seis cartas en lugar de cuatro y perderá su turno.
- Si **TIENES** una carta que coincida con el color, DEBES robar cuatro cartas y el otro jugador no robará ninguna.

Esta también es una carta comodín, por lo que puedes elegir el color con el que se sigue jugando (independientemente del resultado de cualquier desafío).

Cartas Spin (24): Cinco cartas de cada color (del 1 al 5) y cuatro comodines con un patrón de espiral alrededor del número (como una huella dactilar) que indica que son cartas de Ruleta. Un jugador puede jugar una carta de Ruleta como lo haría con una carta de número normal o comodín; sin embargo, cada vez que juegue una carta de Ruleta, deberá girar la ruleta (ver LA RULETA DE UNO SPIN™).

LA RULETA DE UNO SPIN™

Si un jugador juega una cartas Spin, debe girar la ruleta y seguir la acción del icono indicado por la flecha de la siguiente manera.

ROBA SEGÚN COLOR: Dependiendo del color (rojo, azul, verde, amarillo) en el que se detenga la ruleta, debes robar cartas de la pila para robar hasta que obtengas una carta de ese color. Muéstrala a los otros jugadores antes de agregarla (así como TODAS las demás cartas que hayas robado) a tu mano.

ROBA UN COMODÍN: Elige un color (rojo, azul, verde, amarillo), luego roba cartas de la pila para robar hasta que obtengas una carta de ese color. Muéstrala a los otros jugadores antes de agregarla (así como TODAS las demás cartas que hayas robado) a tu mano.

DESCARTE DE COLOR: Elige un color (rojo, azul, verde, amarillo), luego toma todas las cartas de ese color de tu mano y colócalas en la PARTE INFERIOR de la pila de descartes.

INTERCAMBIAR MANOS: Elige a otro jugador e intercambia manos con esa persona.

2x: Comenzando con el siguiente jugador en el orden actual, todos los jugadores pueden jugar 2 cartas en su turno (si tienen cartas jugables). Esto será así hasta que la ruleta vuelva a girar.

RECUENTO DE PUNTOS (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:

Cartas del 0 al 9 .... Su valor numérico
Cualquier carta especial .... 20 puntos
- Pierde el turno, Cambio de sentido, Roba dos
Cualquier carta comodín .... 50 puntos
- Comodín, Comodín Roba cuatro

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

PARA JUGADORES DALTÓNICOS

Se han añadido símbolos especiales a cada carta para ayudar a identificar su color (o colores). De esta forma, ¡los jugadores con CUALQUIER tipo de daltonismo podrán jugar fácilmente!

● = Rojo ✦ = Amarillo ▼ = Verde ■ = Azul

Size: 4.25" x 16.5" PORTUGUESE

UNO SPIN

7+ 2–10

Jogo de Cartas

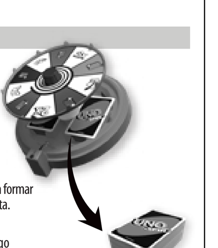
CONTEÚDO

1 Roda Giratória UNO
112 cartas

OBJETIVO

Ser o primeiro a ficar sem cartas na mão.

PREPARAÇÃO



1. Remove cuidadosamente a parte superior da Roda Giratória, pega nas cartas no interior da unidade e depois volta a colocar a parte superior na Roda Giratória.
2. Escolhe quem vai distribuir as cartas e baralha-as.
3. Cada jogador recebe 7 cartas.
4. Coloca as restantes cartas VIRADAS PARA BAIXO no centro da mesa. Esta é a BARALHO DAS BISCAS.
5. Vira a primeira carta da PILHA DAS BISCAS e coloca-a VIRADA PARA CIMA para formar a PILHA DE JOGO. Se esta for uma Carta de Ação, ignora-a e vira a próxima carta.
6. Coloca a Roda Giratória onde todos os jogadores a consigam alcançar.
7. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas, joga primeiro e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

CARTAS GIRATÓRIAS

Se uma carta numerada jogada tiver um padrão em espiral, esta é uma "Carta Giratória" e aplica-se a regra especial (ver CARTAS GIRATÓRIAS).

VAMOS JOGAR UNO®!

Na tua vez, tens de tentar livrar-te de todas as tuas cartas jogando UMA CARTA na Pilha de Jogo.

Se TIVERES uma carta correspondente na mão, podes JOGÁ-LA na BARALHO do Jogo.

1. Só podes jogar uma carta se esta corresponder a, pelo menos, um atributo da carta no topo da Baralho de Jogo: cor, número ou símbolo.
2. Se jogares uma Carta de Ação, esta tem uma função especial!
(consultar a secção Cartas de Ação abaixo)

Se NÃO TIVERES uma carta correspondente, BISCA UMA CARTA da Baralho das Biscas.

1. Se a *nova* carta puder ser jogada (consultar as instruções acima), podes jogá-la agora.
2. Podes optar por biscar uma carta em vez de jogar, mesmo que tenhas uma carta correspondente na mão.

Depois de jogares ou biscares uma carta, o jogo continua com o jogador seguinte.

NOTA: se já não houver cartas no Baralho das Biscas, volta a baralhar o Baralho do Jogo para formar uma novo Baralho das Biscas.

GRITA "UNO!"

No momento em que só tiveres 1 carta na mão, tens de gritar "UNO" para alertar os outros jogadores de que estás prestes a ganhar.

No entanto, se alguém te apanhar e gritar "UNO" antes de ti (e antes de o jogador seguinte começar a sua vez), tens de biscar 2 cartas!

GANHAR O JOGO

Quando um jogador joga a sua última carta, ganha. É altura de baralhar as cartas e jogar novamente!

FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO

NOTA: as Cartas de Ação podem ser jogadas sobre outras Cartas de Ação da mesma cor. As Cartas Joker podem ser jogadas em qualquer altura.

Bisca 2: quando jogada, o jogador seguinte tem de biscar 2 cartas e perde a vez.

Inverte o Jogo: quando esta carta é jogada, a direção do jogo é invertida. Se a direção do jogo for igual ao sentido dos ponteiros do relógio, esta muda para o sentido contrário ao dos ponteiros do relógio e vice-versa.

Passa a Vez: quando jogada, o jogador seguinte perde a vez.

Joker: esta carta combina com todas as outras, para que possas jogar independentemente da carta que se encontra no Baralho do Jogo. Quando jogas uma Carta Joker, também podes escolher a cor que dá continuidade ao jogo.

Joker Bisca 4: esta carta combina com todas as outras, para que possas jogar independentemente da carta que se encontra no Baralho do Jogo. No entanto, existe uma condição: só podes jogar uma Carta Joker Bisca 4 se NÃO TIVERES NENHUMA CARTA NA MÃO QUE CORRESPONDA À COR DA CARTA NO BARALHO DO JOGO.

Quando jogada, o jogador seguinte tem duas opções: biscar 4 cartas e perder a vez OU desafiar.

Se o jogador te desafiar, tens de lhe mostrar todas as cartas na tua mão para confirmar se tens ou não uma carta que corresponda à cor da carta no Baralho do jogo. As Cartas Joker também são consideradas correspondências.

- Se **NÃO TIVERES** uma carta que corresponda à cor: o jogador que desafiou bisca 6 cartas, em vez de 4, e perde a vez.
- **SE TIVERES** uma carta que corresponda à cor: TENS de biscar 4 cartas e o jogador não tem de biscar nenhuma carta.

Esta também é uma Carta Joker, por isso, podes escolher a cor que dá continuidade ao jogo (independentemente do resultado de um possível desafio).

Cartas Giratórias (24): Cinco cartas de cada cor (numeradas de 1 a 5) e quatro cartas Joker têm um padrão em espiral à volta do número (como uma impressão digital) indicando que são Cartas Giratórias. Um jogador pode jogar uma Carta Giratória como jogaria uma carta numerada normal ou uma carta Joker. No entanto, sempre que uma Carta Giratória é jogada, este tem de girar a roda (ver A RODA GIRATÓRIA UNO).

A RODA GIRATÓRIA UNO®

Se um jogador jogar uma Carta Giratória, este tem de fazer girar a roda e seguir a ação do ícone indicado pela seta, da seguinte forma:

BISCA UMA COR: Dependendo da cor (vermelho, azul, verde, amarelo) em que a roda giratória para, tens de biscar cartas do Baralho das Biscas até obteres uma carta dessa cor. Mostra-a aos outros jogadores antes de a adicionares (assim como TODAS as outras cartas que biscaste) à tua mão.

BISCA UMA COR JOKER: Escolhe uma cor (vermelho, azul, verde, amarelo) e, em seguida, bisca cartas do Baralho das Biscas até obteres uma carta dessa cor. Mostra-a aos outros jogadores antes de a adicionares (assim como TODAS as outras cartas que biscaste) à tua mão.

JOGA TODAS DA MESMA COR: Escolhe uma cor (vermelho, azul, verde, amarelo) e, em seguida, coloca todas as cartas dessa cor que tens na tua mão NO FUNDO do Baralho das Biscas.

TROCA DE MÃO: Escolhe outro jogador e troca de mãos com ele.

2x: Começando pelo próximo jogador na ordem atual, todos os jogadores podem jogar 2 cartas na sua vez, se possível. Isto dura até que a roda seja girada novamente.

ACUMULAÇÃO DE PONTOS (MÉTODO DE VITÓRIA OPCIONAL)

Quando um jogador fica sem cartas, recebe pontos com base nas cartas que permanecem nas mãos dos adversários.

As cartas são valorizadas da seguinte forma:

Todas as cartas numeradas (0-9) .... Valor facial
Qualquer Carta de Ação .... 20 pontos
- Passa a Vez, Inverte o Jogo, Bisca 2
Qualquer Carta Joker........ 50 pontos
- Joker, Joker Bisca 4

Conta os pontos que cada jogador recebe quando fica sem cartas. Quando um jogador atinge os 500 pontos, ganha.

PARA JOGADORES DALTÓNICOS

Foram adicionados símbolos gráficos especiais a cada carta para ajudar a identificar a(s) respetiva(s) cor(es). Isto permitirá que jogadores com QUALQUER forma de daltonismo joguem facilmente.

● = Vermelho ✦ = Amarelo ▼ = Verde ■ = Azul