

42797/I4L/HP UNO REFRESH

**ENGLISH
LAAM SPANISH
CANADIAN FRENCH
BRAZILIAN PORTUGUESE**

**REVISED TO INCLUDE PORTUGUESE
EMAILED 1/7/03 SEA**

FROM: Tadd Callies
RE: RULES: HARRY POTTER™ UNO® REFRESH
STATUS: **FINAL DRAFT (WITH CORRECTED PART NUMBER INCLUDED;
CONTAINS UPDATED FRENCH LEGAL SUPPLIED BY WB;
CONTAINS UPDATED LEGAL FROM TRANSLATIONS)**
DATE: 1.13.03
GAME #: 42797-9564

(LOGO)
Harry Potter™

(LOGO)
UNO®
Card game
Juego de cartas
Jeu de cartes
Jogo de Cartas

7+

2 to 10 Players
2 a 10 jugadores
Nombre de joueurs : de 2 à 10
2 a 10 Jogadores

CONTENTS

110 cards as follows:
19 Blue cards - 0 to 9;
19 Green cards - 0 to 9;
19 Red cards - 0 to 9;
19 Yellow cards - 0 to 9;
8 Draw 3 cards - 2 each in blue, green, red and yellow;
8 Reverse cards - 2 each in blue, green, red and yellow;

8 Skip cards -- 2 each in blue, green, red and yellow;
4 Wild cards;
4 Wild Draw Four cards;
1 Howler card (Wild);
1 Invisibility card (Wild).

CONTENIDO

110 cartas descritas a continuación:
19 cartas azules - 0 a 9
19 cartas verdes - 0 a 9
19 cartas rojas - 0 a 9
19 cartas amarillas - 0 a 9
8 cartas Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Reversa - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Toma tres - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
4 cartas comodín
4 cartas comodín Toma cuatro
1 carta Enseña tu mano (comodín)
1 carta de Invisibilidad (comodín)

CONTENU

110 cartes réparties comme suit :
19 cartes bleues numérotées de 0 à 9
19 cartes vertes numérotées de 0 à 9
19 cartes rouges numérotées de 0 à 9
19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9
8 cartes «Draw 3» (prendre 3) 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes
8 cartes «Reverse» (sens inverse) 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes
8 cartes «Skip» (passer) 2 bleues, 2 vertes, 2 rouges et 2 jaunes
4 cartes «Wild» (blanche)
4 cartes «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4)
4 cartes «Beuglante» (blanche)
1 carte «Invisibilité» (blanche)

CONTEÚDO

110 cartas com a seguinte distribuição:
19 Cartas Azuis – do número 0 ao 9
19 Cartas Verdes – do número 0 ao 9
19 Cartas Vermelhas – do número 0 ao 9
19 Cartas Amarelas – do número 0 ao 9
8 Cartas Bisca 3 – 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
8 Cartas Inverter - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
8 Cartas Saltar - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
4 Jokers
4 Jokers Bisca 4
1 Carta Howler Revela o Jogo (Joker)
1 Carta da Invisibilidade (Joker)

Please remove all components from package and compare them to the contents list.

Sacar todo el contenido del paquete y compararlo a la lista de contenido.

Veillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu.

Retirar o conteúdo da embalagem e compará-lo com a lista de conteúdo.

OBJECT OF THE GAME

To be the first player to score 500 points. Points are scored by getting rid of all the cards in your hand before your opponent(s). You score points for cards left in your opponents' hands.

OBJETIVO

Ser el primero en lograr 500 puntos. Los puntos se logran al deshacerse de las cartas de la mano antes que los oponentes. El jugador logra puntos con las cartas que el oponente no pudo descartar.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à obtenir 500 points. Un joueur amasse des points en se débarrassant avant son (ses) adversaire(s) de toutes les cartes de sa main. Il accumule aussi des points en calculant les points des cartes de ses adversaires.

OBJECTIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a pontuar 500 pontos. Os jogadores devem livrar-se das suas cartas antes dos seus adversários. Os jogadores obtêm pontos pelas cartas que, no final do jogo, fiquem na mão dos seus adversários.

HOW TO PLAY

The player whose birthday is closest to Harry Potter's birthday (July 31st) deals. Once the cards are shuffled each player is dealt 7 cards.

The remainder of the deck is placed face down to form a DRAW pile. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. If an Action Card is the first one turned up from the DRAW pile, certain rules apply (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

The person to the left of the dealer starts play. They have to match the card on the DISCARD pile either by number, color or symbol. For example: If the card is a red 7, the player must put down a red card or any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (see FUNCTIONS OF ACTION CARDS). If the player doesn't have a card to match the one on the DISCARD pile, they must take a card from the DRAW pile. If the card picked up can be played, the player is free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

Players may choose not to play a playable card from their hand. If so, the player must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, but the player may not use a card from the hand after the draw.

CÓMO JUGAR

Al jugador cuyo cumpleaños sea el más cercano al cumpleaños de Harry Potter (31 de julio) le toca repartir las cartas.

Después de barajar las cartas, se reparten 7 cartas a cada jugador.

Coloca las cartas restantes cara abajo en el centro del área de juego para formar la pila para ROBAR. Voltea la primera carta de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. Si una carta de acción es la primera que sale en la pila para robar, ciertas reglas aplican (ver CARTAS DE ACCIÓN).

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. Tienes que hacer coincidir, ya sea por número, color o símbolo, la carta en la pila de DESCARTE con una de tus cartas. Por ejemplo: Si la muestra es un 7 rojo, puedes descartar una carta roja o un siete de cualquier color. También puedes tirar una carta comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que corresponda a la carta de la pila para DESCARTAR, deberás tomar una carta de la pila para ROBAR. Si se puede jugar esta carta, la puedes descartar en ese turno. De lo contrario, el juego continúa con el siguiente jugador en turno.

Puedes optar por no jugar una carta jugable de tu mano. Si lo haces, tendrás que robar una carta de la pila de ROBAR. Si ésta se puede jugar, puedes jugarla; pero no podrás usar una carta de tu mano después de robar.

DÉROULEMENT

Le joueur dont la date d'anniversaire est la plus proche de celle de Harry Potter (31 juillet) est le donneur.

Une fois les cartes brassées, chaque joueur reçoit 7 cartes.

Le reste des cartes est placé face cachée pour former le TALON. La carte du dessus est retournée pour constituer l'ÉCART. S'il s'agit d'une carte Action, certaines règles s'appliquent (se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il doit jouer une carte qui correspond à la carte de l'ÉCART, par le chiffre, la couleur ou le symbole. Par exemple, si la carte est un «7 rouge», il doit jouer une carte rouge ou une carte de n'importe quelle couleur mais portant le chiffre 7. Il peut également jouer une carte blanche (se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Si le joueur n'a pas de carte qui correspond à la carte de l'ÉCART, il doit prendre une carte du TALON. S'il peut jouer la carte pignée, il peut le faire à ce moment. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Un joueur peut décider de ne pas jouer une carte qui pourrait être jouée dans sa main. Dans ce cas, il doit piger une carte du TALON. Si cette carte peut être

jouée, il peut le faire à ce moment, mais il ne peut jouer une carte de sa main après avoir pigé une carte du TALON.

COMO JOGAR

O jogador cuja data de aniversário estiver mais próxima do aniversário de Harry Potter (31 de Julho), distribui as cartas.

Esse jogador baralha as cartas e dá 7 cartas a cada jogador, incluindo a si próprio.

As restantes cartas do baralho são colocadas no centro da mesa, com a face virada para baixo, para formar a pilha das BISCAS. A carta do topo dessa pilha é retirada e colocada sobre a mesa, com a face virada para cima, formando o início da pilha das CARTAS JOGADAS. Se essa carta for uma Carta Especial, algumas regras especiais são aplicáveis (ver FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS).

O jogo começa pelo jogador à esquerda daquele que distribuiu as cartas. O primeiro jogador deverá, então, jogar uma das cartas que tiver na mão, desde que tenha a mesma cor, número ou símbolo da primeira carta da pilha das CARTAS JOGADAS. Por exemplo: se a primeira carta for vermelha 7, esse jogador poderá jogar qualquer carta vermelha, ou uma carta 7 de qualquer cor. Em alternativa, poderá jogar um Joker (ver FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS).

Se o jogador não tiver nenhuma carta que coincida com a da pilha das CARTAS JOGADAS, é obrigado a retirar uma carta da pilha das BISCAS. Se a carta retirada puder ser jogada, o jogador pode jogá-la nessa mesma vez. Se a carta não puder ser jogada, guarda-a, e é a vez do jogador seguinte.

Mesmo que o jogador tenha na mão uma carta que possa ser jogada, pode escolher não jogá-la. Se isso acontecer, o jogador é obrigado a retirar uma carta da pilha das BISCAS. Se a carta retirada puder ser jogada, o jogador é obrigado a jogá-la nessa mesma vez (mas só pode jogar essa carta, e não outra que tenha na mão).

FUNCTIONS OF THE ACTION CARDS

(ILLUSTRATION)

(SHOW PICTURE OF EACH ACTION CARD BESIDE ITS DESCRIPTION)

The functions of the Action Cards, and when they may be played, are set out below.

Draw 3 Card - When this card is played, the next person to play must draw 3 cards and miss their turn. This card can only be played on matching colors and other Draw Three cards. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

Reverse Card - This card simply reverses direction of play. Play to the left changes direction to the right, and vice versa. The card may only be played on a matching color or on another Reverse card. If this card is turned up at the beginning of play, the dealer goes first, then play moves to the right instead of the left.

Skip Card - The next player to play after this card has been laid loses their turn and is "skipped." The card may only be played on a matching color or on another Skip card. If a Skip card is turned up at the beginning of play, the player to the left of the dealer is "skipped", hence the player to the left of that player commences play.

Wild Card – The person playing this card calls for any color to continue play, including the one currently being played, if so desired. A Wild card can be played at any time – even if the player has another playable card in hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer determines the color which continues play.

Wild Draw Four Card – This is the best card to have. The person who plays it calls the color which continues play. Also, the next player has to pick up 4 cards from the DRAW pile and miss their turn. Unfortunately, the card can only be played when the player holding it does not have a card in their hand to match the color on the DISCARD pile. If the player holds matching numbers or Action Cards, however, the Wild Draw Four card may be played. A player holding a Wild Draw Four may choose to bluff and play the card illegally, but if they are "caught" certain rules apply (See PENALTIES). If this card is turned up at the beginning of play, it is returned to the deck and another card is picked.

HOWLER™ CARD (WILD) – The person playing this card chooses anyone at the table to "shout out" every card that they hold in their hand. Following that, the person who played the Howler™ calls for any color to continue play, including the one currently being played, and play proceeds from there. Howler cards can be played at any time – even if the player has another playable card in hand. If this card is turned up at the beginning of play, it is returned to the deck and another card is picked.

When someone is called on to shout out their cards, they may play an INVISIBILITY WILD (see below) to cancel the effect of the Howler™. In this event, the person who plays the Invisibility Wild calls for any color to continue play, including the one currently being played, and play proceeds from there.

INVISIBILITY CARD (WILD) – This is a safety card. A player can play this card to cancel the effect of any Action Card that has been played on them. They call for any color to continue play, including the one currently being played, if so desired. This card can also be played as a standard Wild card.

If turned up at the beginning of play it is returned to the deck and another card picked.

CARTAS DE ACCIÓN

A continuación, se describen las funciones de las cartas de acción y cuándo se pueden usar.

Carta Toma tres: Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba tres cartas y pierde su turno. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el primer jugador tiene que robar tres cartas. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma tres.

Carta Reversa: Esta carta simplemente cambia el sentido del juego. Si se está jugando a la izquierda, se cambia a la derecha y viceversa. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa.

Carta Salta: Al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se “salta” al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta.

Comodín multicolor: El jugador que descarte esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartarse. Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.

Comodín Toma cuatro: Esta es la mejor carta. No solamente quien la tira escoge su color, sino que además hace que el siguiente jugador robe 4 cartas y pierda su turno. Desafortunadamente, esta carta sólo se puede descartar si el jugador que la tiene no tiene otra carta en su mano que coincida en color con la de la pila de DESCARTE. Un jugador puede jugar una carta de comodín Toma cuatro incluso si tiene una carta en su mano que coincida en número o acción pero de diferente color. El jugador que tenga esta carta la puede jugar ilegalmente, pero si es “sorprendido” tiene que seguir ciertas reglas (ver CASTIGOS). Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

Carta Enseña tu mano (comodín): La persona que juega esta carta escoge a cualquier jugador para que diga en voz alta cada una de las cartas que tiene en su mano. Después, la persona que jugó la carta Enseña tu mano escoge un color, incluyendo el color actual si así lo desea, para seguir jugando. Las cartas Enseña tu mano se pueden jugar en cualquier momento, incluso si el jugador tiene otra carta que pueda bajar en su mano. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

Cuando a alguien le toca decir en voz alta todas las cartas de su mano, puede jugar una carta de comodín de Invisibilidad (ver abajo) para cancelar el efecto de la carta Enseña tu mano. En este caso, la persona que juega la carta de Invisibilidad escoge el color, que puede ser el color actual, para seguir jugando.

Carta de Invisibilidad (comodín): Ésta es una carta de seguridad. Cualquier jugador puede jugar esta carta para cancelar el efecto de cualquier carta de acción. El jugador que juega esta carta escoge el color con el que sigue el juego, incluyendo el color actual, si así lo desea. Esta carta también se puede jugar como una carta comodín multicolor.

Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

FONCTIONS DES CARTES ACTION

Les fonctions des cartes Action et les situations où elles peuvent être jouées sont définies ci-dessous.

Carte «Draw 3» (prendre 3) – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 3 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Draw 3» (prendre 3) . Si cette carte est pignée au début du jeu, les mêmes règles s'appliquent.

Carte «Reverse» (sens inverse) – Cette carte inverse simplement l'ordre du jeu. Si le jeu se déroulait vers la gauche, il se déroulera alors vers la droite, et vice-versa. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Reverse» (sens inverse). Si elle est retournée au début du jeu, le donneur commence et le jeu se poursuit vers la droite plutôt que vers la gauche.

Carte «Skip» (passer un tour) – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant *passé son tour*. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Skip» (passer un tour). Si elle est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et le joueur à la gauche de celui-ci commence.

Carte «Wild» (blanche) – Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuivra, incluant celle jouée à ce moment, s'il le veut. Une carte blanche peut être jouée à n'importe quel moment, même si le joueur peut jouer une autre carte. Si une carte «Wild» blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit.

Carte « Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) – C'est la meilleure carte du jeu. Le joueur qui la joue décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuit. De plus, le joueur suivant doit piger 4 cartes du TALON et passer son tour. Malheureusement, cette carte ne peut être jouée que lorsque le joueur qui la possède n'a pas en main une carte de la couleur de celle de l'ÉCART.

Cependant, s'il a en main une carte du même chiffre ou encore des cartes Action, il peut jouer la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4). Un joueur qui détient une telle carte peut choisir de «ruser» et jouer la carte illégalement; cependant, certaines règles s'appliquent s'il se fait «prendre», (se référer aux PÉNALITÉS). Si cette carte est retournée au début du jeu, elle doit être remise dans le paquet et une autre carte doit être retournée.

Carte «Beuglante» (blanche) – Le joueur qui joue cette carte choisit un joueur qui devra crier quelles cartes il a dans sa main. Puis, le joueur à qui c'est le tour détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit; il peut choisir de poursuivre la partie avec la même couleur. Les cartes «Beuglante» peuvent être jouées n'importe quand, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer dans sa main. Si cette carte est retournée en début de jeu, elle doit être remise dans la pile et une autre carte doit être retournée.

Quand un joueur doit crier quelles cartes il a dans sa main, il peut jouer une carte «Invisibilité» pour annuler l'effet de la carte «Beuglante». Dans ce cas, la personne qui joue la carte «Invisibilité» détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit; il peut choisir de poursuivre la partie avec la même couleur. Le jeu se poursuit normalement.

Carte «Invisibilité» (blanche) – C'est une carte de protection. Un joueur peut la jouer pour annuler l'effet de n'importe quelle carte action jouée à ses dépens. Le joueur détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit; il peut choisir de poursuivre la partie avec la même couleur. Cette carte peut aussi être jouée comme une carte blanche standard.

Si cette carte est retournée en début de jeu, elle doit être remise dans la pile et une autre carte doit être retournée.

FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS

As funções das Cartas Especiais, e a altura em que podem ser jogadas, são descritas a seguir.

Carta Bisca 3 - Quando se joga esta carta, o jogador seguinte é obrigado a retirar 3 cartas e a passar a sua vez. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou sobre outras cartas Bisca 3. Se esta for a primeira carta do jogo, aplica-se a mesma regra.

Carta Inverter - Esta carta inverte o sentido do jogo, ou seja, se o jogo se estava a efectuar pela esquerda, a sua direcção muda, passando a ser efectuado pela direita, e vice-versa. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou outras Cartas Inverter. Se esta for a primeira carta do jogo, quem começa a jogar é aquele que distribuiu as cartas, e o jogo continua pela direita, e não pela esquerda.

Carta Saltar - Quando se joga esta carta, o jogador seguinte perde a sua vez. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou outras Cartas Saltar. Se esta for a primeira carta do jogo, o jogador à esquerda do jogador que deu as cartas perde a sua vez, e o jogador à esquerda deste começa o jogo.

Carta Joker - O jogador que lançar esta carta tem de dizer em voz alta uma cor qualquer para dar continuidade ao jogo (incluindo a cor que está a ser jogada, se assim o desejar). Uma Carta Joker pode ser jogada em qualquer altura – mesmo se o jogador tiver em mão outra carta possível de ser jogada. Se esta for a primeira carta do jogo, quem escolhe a cor que dará continuidade ao jogo será o jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas.

Carta Joker Bisca 4 - Esta é carta mais vantajosa do jogo. Quem jogar esta carta, tem de dizer alto uma cor para dar continuidade ao jogo. O jogador seguinte terá de biscar 4 cartas da pilha das BISCAS e passar a sua vez. Mas um jogador só pode lançar o JOKER BISCA 4 se não possuir nenhuma outra carta que combine em cor com a carta que se encontra na pilha das CARTAS JOGADAS. No entanto, se tiver na sua mão cartas que combinem em número, ou se tiver Cartas Especiais, o JOKER BISCA 4 pode ser jogado. Um jogador que tenha em mão um JOKER BISCA 4 pode escolher fazer “bluff” e jogar a carta ilegalmente mas, se for apanhado, são aplicadas regras próprias (ver PENALIDADES). Se esta for a primeira carta do jogo, volta a ser colocada no baralho e é retirada outra carta.

CARTA HOWLER REVELA O JOGO (JOKER) - O jogador que lançar esta carta escolhe um outro jogador para que este diga quais são as cartas que tem na sua mão. Em seguida, o jogador que jogou a Carta Howler diz em voz alta uma cor qualquer para dar continuidade ao jogo, (incluindo a cor que está a ser jogada, se assim desejar), e o jogo continua. Estas cartas podem ser jogadas a qualquer altura – mesmo que o jogador tenha na mão uma carta possível de ser jogada. Se esta for a primeira carta do jogo, deve ser colocada no meio da pilha das BISCAS e retira-se outra carta.

Quando um jogador é escolhido para revelar as suas cartas, pode lançar uma Carta da Invisibilidade (ver em baixo), para anular o efeito da Carta Howler. Nesse caso, é o jogador que lança a Carta da Invisibilidade que diz em voz alta uma cor qualquer para dar continuidade ao jogo (incluindo a cor que está a ser jogada, se assim o desejar).

CARTA DA INVISIBILIDADE (JOKER) - Esta é uma carta que os jogadores devem manter para se protegerem. Na sua vez, um jogador pode jogar esta carta para anular o efeito de uma Carta Especial que tenha sido jogada e que afectaria a sua jogada. Esse jogador deverá dizer em voz alta uma cor qualquer para dar continuidade ao jogo (incluindo a cor que está a ser jogada, se assim o desejar). Esta carta também pode ser jogada como se fosse um *Joker*.

Se esta for a primeira carta do jogo, deve ser colocada no meio da pilha das BISCAS e retira-se outra carta.

GOING OUT

When a player has only one card left, they must yell "UNO" (meaning "one"). Failure to do this results in them having to pick up 2 cards from the DRAW pile. This is only necessary though, if they are caught by one of the other players (see PENALTIES). Once a player has no cards left, the hand is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.

If the last card played in a hand is a Draw Three or Wild Draw Four card, the next player must draw the 3 or 4 cards respectively. These cards are counted when the points are totaled.

If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the deck is reshuffled and play continues.

GRITAR 'UNO'

Antes de jugar tu penúltima carta, tienes que decir "UNO". Si no dices "UNO" y otro jugador te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, tendrás que robar DOS cartas de la pila para ROBAR (ver CASTIGOS). Después de que un jugador juega su última carta, se acaba la mano. Cuenta los puntos para volver a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma tres o un Comodín Toma cuatro, el siguiente jugador deberá robar las cartas correspondientes, ya que éstas contarán para los puntos del ganador.

Si la pila de ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve el monto para voltearlo y tener nuevamente una pila de donde robar.

FIN DU JEU

Quand un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier «UNO» (c'est-à-dire «un»). S'il ne le fait pas et qu'un autre joueur le remarque, il doit piger 2 cartes dans le TALON (se référer aux PÉNALITÉS). La manche se termine quand un joueur n'a plus de cartes en main. Les points sont alors calculés (se référer au POINTAGE) et une nouvelle partie commence.

Si la dernière carte jouée est une carte «Draw 3» (prendre 3) ou une carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4), le joueur suivant doit piger les 3 ou 4 cartes, selon le cas. Ces cartes sont comptées quand les points sont calculés.

Si les joueurs ont encore des cartes mais qu'il n'y a plus de TALON, les cartes du paquet sont mélangées et le jeu se poursuit.

FINAL DO JOGO

Quando a um jogador só lhe restar uma carta na mão, deverá gritar "UNO!" (que significa "um"). Caso não o faça, será obrigado a biscar 2 cartas da pilha das BISCAS. Mas isso só será necessário se for descoberto por um dos outros jogadores (ver PENALIDADES). Quando um jogador já não tiver cartas na mão, o jogo acaba. Os pontos são somados (ver PONTUAÇÃO) e pode ser iniciada uma nova partida.

Se a última carta jogada for uma Carta Bisca 3 ou um Joker Bisca 4, o jogador seguinte é obrigado a biscal 3 ou 4 cartas, respectivamente. O valor destas cartas também deverá ser incluído na contagem dos pontos.

Se a pilha das BISCAS chegar ao fim e nenhum dos jogadores tiver acabado as suas cartas, a pilha das BISCAS é baralhada, formando um nova pilha de BISCAS, e o jogo continua.

SCORING

The first player to get rid of their cards receives points for cards left in opponents' hands as follows:

All number cards (0- 9)	Face Value
Draw 3	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Wild	50 Points
Wild Draw 4	50 Points
Howler™ Card	50 Points
Invisibility Card	50 Points

PUNTOS

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número (0 a 9)	Valor del número
Toma Tres	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín Toma cuatro	50 puntos
Carta Enseña tu mano	50 puntos
Carta de Invisibilidad	50 puntos

POINTAGE

Le premier joueur à se trouver sans cartes se voit attribuer un nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main, soit :

Toutes les cartes jusqu'à 9	Valeur indiquée
Carte «Draw 3» (prendre 3)	20 points
Carte «Reverse» (sens inverse)	20 points
Carte «Skip» (passer un tour)	20 points
Carte blanche	50 points
Carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4)	50 points
Carte «Beuglante»	50 points
Carte «Invisibilité»	50 points

PONTUAÇÃO

O primeiro jogador a ver-se livre de todas as suas cartas, ganha os seguintes pontos pelas cartas que restarem na mão dos outros jogadores:

Todas as Cartas Numeradas (0-9)	Valor Numérico
Bisca Três	20 Pontos
Inverter	20 Pontos
Saltar	20 Pontos
Joker	50 Pontos
Joker Bisca Quatro	50 Pontos
Howler Revela o Jogo	50 Pontos
Carta da Invisibilidade	50 Pontos

WINNING THE GAME

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, the game may be scored by keeping a running total of the points each player is caught with at the end of each hand. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

GANAR

El ganador es el primero en llegar a 500 puntos. También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego; así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.

LA VICTOIRE

Le GAGNANT est le premier joueur à obtenir 500 points. Cependant, on peut également accumuler les points qui restent à chaque joueur à la fin de chacune des manches. Quand un des joueurs a accumulé 500 points, le joueur ayant le moins de points gagne.

O VENCEDOR DO JOGO

O VENCEDOR será o primeiro jogador a pontuar 500 pontos. No entanto, existe uma variante: a pontuação do jogo pode ser feita contando o total dos pontos com que cada jogador fica no final de cada partida. Quando um jogador atingir 500 pontos, faz-se a contagem e o jogador com menos pontos será o vencedor.

PENALTIES

A player who forgets to say “UNO” before their second-to-last card touches the DISCARD pile, but remembers (and shouts “UNO”) before any other player “catches” them, is safe and is not subject to the penalty. Players may not be caught for failure to say “UNO” until their second-to-last card touches the DISCARD pile. They may also not be caught for failure to say “UNO” after the next player begins their turn. “Beginning a turn” is defined as either taking a card from the DRAW pile or drawing a card from your hand to play.

Players who make card play suggestions to the other players must draw 2 cards from the DRAW pile.

If a player plays a wrong card and it is noticed by any of the other players they must take their card back and take 2 extra cards from the DRAW pile. Play continues with the next person in turn.

If a Wild Draw Four card is played illegally (that is, if the player holds a matching color to one that's on the DISCARD pile) and the person who plays it is challenged, the hand must first be shown to the player who has made the challenge. If the Wild Draw Four card has been played illegally, the offending player must draw 4 cards. If the card has been correctly played, the challenger must draw 2 cards in addition to the 4. The challenge can only be made by the player who is required to pick up the 4 cards after the Wild Draw Four card is laid.

CASTIGOS

Si se te olvida decir "UNO" antes de que tu penúltima carta toque la pila para DESCARTAR, pero te acuerdas de hacerlo (y dices "UNO") antes de que otro jugador te sorprenda, no estás sujeto al castigo. No se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" sino hasta que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR. Tampoco se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" después de que el siguiente jugador empiece su turno. "Empezar un turno" significa robar una carta de la pila para ROBAR o descartar una carta de su propia mano de cartas.

Cualquier jugador que le haga sugerencias a otro jugador tendrá que robar dos cartas de la pila para robar.

Si un jugador juega una carta equivocada y alguien lo nota, tiene que regresar su carta a su mano y robar 2 cartas adicionales de la pila para robar. El juego continúa con la siguiente persona en turno.

Si sospechas que un jugador bajó una carta Comodín Toma cuatro ilegalmente (si el jugador tiene una carta en su mano del color de la carta en la pila de descarte), lo puedes desafiar a que muestre sus cartas. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es culpable, deberá robar 4 cartas; si no lo es, el desafiante tendrá que robar 2 cartas, además de las 4 del comodín. Este desafío sólo lo puede hacer el jugador a quien le toque tomar las 4 cartas, después de que se descarte el Comodín Toma cuatro.

PÉNALITÉS

Un joueur n'est pas pénalisé s'il a *oublié* de crier «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et s'il se reprend (et crie «UNO») avant qu'un autre joueur le remarque. Un joueur ne peut être pénalisé pour ne pas avoir crié «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et une fois que le joueur suivant a commencé à jouer. «Commencer un tour» signifie que le joueur a pris une carte du TALON ou qu'il a joué une carte de sa main.

Un joueur qui fait des suggestions de jeu aux autres joueurs *doit* piger 2 cartes du TALON.

Si un joueur joue une mauvaise carte et qu'un autre joueur le remarque, il *doit* reprendre sa carte et en prendre 2 autres dans le TALON. Le jeu se poursuit ensuite vers le prochain joueur.

Si une carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) est jouée illégalement (c'est-à-dire si le joueur a en main une carte de la même couleur que celle sur le dessus de l'ÉCART) et que le joueur qui l'a jouée est pris, sa main doit d'abord être montrée à celui qui l'a pris en faute. Si la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) a été jouée illégalement, le joueur en faute doit piger 4 cartes. Si la carte a été jouée correctement, le joueur qui a pris le joueur en faute doit piger 2 autres cartes en plus des 4 premières. Le défi ne peut être lancé que par le joueur qui doit piger 4 cartes après que la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4) a été jouée.

PENALIDADES

Um jogador que *se esqueça* de dizer “UNO!” antes da sua penúltima carta tocar a pilha das CARTAS JOGADAS, mas se se lembrar, e gritar “UNO!”, antes de qualquer outro jogador o “apanhar”, pode fazê-lo e não é penalizado. Os jogadores não podem ser penalizados por não terem gritado “UNO!” até a sua penúltima carta ter tocado a pilha das CARTAS JOGADAS. Os jogadores também não poderão ser penalizados, por não dizerem UNO, depois do jogador seguinte ter iniciado a sua vez, ou seja, depois de ter retirado uma carta da pilha das BISCAS ou uma carta da sua mão para jogar.

Os jogadores que fizerem sugestões de jogadas a outros jogadores, são obrigados a retirar 2 cartas da pilha das BISCAS.

Se um jogador jogar uma carta ilegal e um dos adversários reparar e questionar a jogada, o “transgressor” é obrigado a retirar da mesa a carta que jogou e a biscar 2 cartas da pilha das BISCAS. O jogo continua, passando a vez ao jogador seguinte.

Se um jogador jogar um Joker Bisca 4 ilegalmente (isto é, se o jogador tiver na mão uma cor que coincida com a cor da carta da pilha das CARTAS JOGADAS e decida, mesmo assim, jogar o Joker Bisca 4), e se um outro jogador desconfiar disso, o jogador que “cometeu” a infracção tem de mostrar as suas cartas ao jogador que questionou a validade da jogada. Se o Joker Bisca 4 tiver sido jogado ilegalmente, o “transgressor” é obrigado a biscar 4 cartas. A infracção só pode ser questionada pelo jogador que seria obrigado a biscar 4 cartas em consequência do Joker Bisca 4 ter sido jogado. Assim sendo, se a carta tiver sido legalmente jogada, o jogador que questionou a “infracção” tem de biscar 6 cartas (as 4 cartas que era obrigado a biscar em consequência do Joker Bisca 4 ter sido jogado, mais 2 cartas).

TWO-HANDED PLAY, PARTNERS AND MULTI-TABLE TOURNAMENTS

Two Handed Harry Potter™ UNO

(UNO with two players)

This is played with the following special rules:

1. Playing a Reverse card acts like a Skip. The player who plays the Reverse may immediately play another card.
2. The person playing a Skip card may immediately play another card.
3. When one person plays a Draw Three card and the other player has drawn the 3 cards, the play is back to the first person. The same principle applies to the Wild Draw Four card. The usual UNO rules apply in all other instances.

PARTNERS

Partners sit across from each other. When either partner goes out, the hand is over. All the points in both the opposing hands are totaled and scored for the winning team.

VARIATION

With four players, four hands can be played, with each player partnering a different person in each hand. All players keep track of the points scored in each of their partnerships. Several rounds could be played, with the person scoring the highest number of points declared the winner.

With eight players, two separate games can be played at two tables, with each player having each other player as a partner for four hands each (a total of 28 hands). Score as above.

DOS JUGADORES, PAREJAS Y TORNEOS DE VARIAS MESAS

Harry Potter UNO de dos jugadores (UNO con dos jugadores)

Las siguientes reglas especiales son válidas para jugar UNO entre dos jugadores:

1. Tirar una carta Reversa es igual que tirar una carta Salta. Al tirar Reversa un jugador, éste tirará otra carta inmediatamente.
2. Cuando un jugador tira una carta Salta, al mismo jugador le tocará tirar otra carta inmediatamente.
3. Cuando se tira un Toma tres o un Comodín Toma cuatro, el oponente tomará su castigo y la jugada se regresará al jugador que tiró la carta; es decir, el oponente toma su castigo y no podrá tirar.

PAREJAS

Si hay varias parejas que quieren jugar, sienta a cada integrante de una pareja frente a su respectiva pareja. Al momento que alguien se quede sin cartas, se acaba la mano. Se sumarán los puntos de las cartas de los integrantes de la pareja perdedora y se agregarán a la puntuación de la pareja ganadora.

VARIACIONES

Con cuatro jugadores, jueguen cuatro manos con cada uno de los jugadores como pareja. Cada jugador llevará la cuenta de sus puntos ganados con cada pareja. Se pueden jugar varias rondas. La persona que junte más puntos es la ganadora.

Con ocho jugadores jueguen UNO por parejas en dos mesas diferentes y formen parejas entre todos los jugadores para hacer un total de 28 manos. La puntuación será como se explicó en el juego de cuatro jugadores.

JEU À 2 JOUEURS, EN ÉQUIPES ET TOURNOIS À MANCHES MULTIPLES

PARTIE À 2 JOUEURS

Cette partie est jouée selon les règles spéciales suivantes :

1. Une carte «Reverse» (sens inverse) prend la même fonction qu'une carte «Skip» (passer un tour). Le joueur qui joue une carte «Reverse» (sens inverse) peut immédiatement jouer une autre carte.
2. Le joueur qui joue une carte «Skip» (passer un tour) peut immédiatement jouer une autre carte.
3. Quand l'un des deux joueurs joue une carte «Draw 3» (prendre 3) et que l'autre joueur a pigé les 3 cartes, le jeu retourne au premier joueur. Le même principe s'applique pour la carte «Wild Draw 4» (blanche, prendre 4). Les règles du jeu UNO ordinaire s'appliquent dans tous les autres cas.

EN ÉQUIPE

Les équipiers s'assoient l'un en face de l'autre. La manche se termine quand l'un des deux équipiers n'est plus dans le jeu. Tous les points des mains de leurs deux adversaires sont calculés et donnés à l'équipe gagnante.

VARIATION

À 4 joueurs, 4 manches peuvent être jouées; chaque joueur se joint alors à un autre pour former une équipe. Tous les joueurs tiennent le compte des points marqués par chaque équipe. Plusieurs tours peuvent être joués. Le joueur qui a marqué le plus de points gagne.

À 8 joueurs, 2 parties séparées peuvent être jouées sur 2 tables, chaque joueur étant jumelé à un autre joueur pour 4 manches (donc un total de 28 manches). Le pointage est calculé de la même façon que pour le jeu à 4 joueurs.

UNO PARA DOIS JOGADORES, PARES E CAMPEONATOS MULTI-MESAS REGRAS PARA DOIS JOGADORES

As regras são as mesmas do UNO mas, no jogo para dois jogadores, observam-se as seguintes variantes:

1. As Cartas Inverter equivalem às Cartas Saltar. Quem jogar a Carta Inverter pode jogar imediatamente outra carta.
2. O jogador que jogar uma Carta Saltar poderá jogar imediatamente outra carta.
3. Se um jogador lançar uma Carta Bisca 3 volta a jogar, após o jogador seguinte ter biscado 3 cartas. O mesmo princípio é aplicado ao Joker Bisca 4.

UNO A PARES

Cada jogador senta-se na diagonal do seu par e à frente daquele que será o seu adversário. Quando um dos jogadores de ambos os pares de adversários ficar sem cartas, o jogo termina. Os pontos de ambas as parcerias são totalizados e verifica-se quem foi o par vencedor.

VARIANTE

Outra variante interessante para quatro jogadores: jogam-se quatro partidas; em cada uma delas, um jogador faz par com um jogador diferente (isto perfaz um total de 12 partidas). Cada jogador leva consigo a totalidade dos pontos conseguidos com cada jogada a pares. Podem ser efectuados vários jogos, e o jogador que terminar com o maior número de pontos é o vencedor.

Com oito jogadores, podem ser jogados dois jogos diferentes em duas mesas diferentes, e cada jogador forma parceria com cada um dos outros jogadores (um total de 28 partidas). A pontuação funciona como no exemplo anterior.

CHALLENGE HARRY POTTER UNO

This game is scored by keeping a running total of what each player is caught with in their hands. As a player reaches a designated amount, possibly 500, that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play head to head. The player who reaches or exceeds the amount designated loses. The winner of that final hand is declared the winning player of the game. (See special rules for TWO HANDED UNO).

HARRY POTTER UNO DESAFÍO

La puntuación de este juego se lleva con los puntos que cada jugador tenga en su poder al finalizar cada mano. Al momento en que un jugador llegue a la puntuación fijada (sugerimos sean 500 puntos), es eliminado del juego. Cuando únicamente queden dos jugadores, éstos jugarán entre sí hasta que alguno llegue a la puntuación fijada y pierda. (Ver las reglas de UNO entre dos

personas). El jugador que haya quedado vencedor será declarado el ganador. Esta variación del juego es la más desafiante.

CHALLENGE UNO

Le pointage est établi en accumulant les points qu'il reste à chaque joueur à la fin de chacune des manches. Lorsqu'un joueur atteint le nombre de points prédéterminé, 500 par exemple, il est éliminé de la partie. Lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, ceux-ci jouent l'un contre l'autre. Lorsqu'un de ces joueurs atteint ou dépasse le nombre prédéterminé, il perd. Le gagnant de cette dernière manche est déclaré le vainqueur de la partie (se référer aux règles spéciales pour les PARTIES À 2 JOUEURS).

DESAFIO UNO HARRY POTTER

Esta variante do UNO é pontuada registando o total de pontos correspondentes às cartas com que cada jogador fica no final do jogo. Quando um jogador atingir uma determinada pontuação, por exemplo 500 pontos, é eliminado do jogo. Quando só restarem dois jogadores, podem jogar mano-a-mano. Aquele que atingir ou exceder a pontuação estipulada, perde. O vencedor da partida final será declarado o vencedor do jogo. (ver REGRAS PARA DOIS JOGADORES).

Enjoy Harry Potter UNO and may the best or luckiest player win!

¡Disfruta el juego Harry Potter UNO y que gane el mejor jugador o quien tenga mejor suerte!

Amusez-vous avec UNO Harry Potter et que le meilleur ou le plus chanceux gagne!

Diverte-te com o UNO Harry Potter– e que ganhe o melhor... ou o mais sortudo!

LEGAL

PRINTED IN CHINA. IMPRIMÉ EN CHINE.

© 2003 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All rights Reserved. Tous droits réservés.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.
(s03)

HARRY POTTER, les personnages, les noms et les indices qui y sont associés sont des marques et copyrights de Warner Bros. WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Droits de publication Harry Potter © J.K. Rowling.
(s03)

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N°
Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com.
Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08•842809.
Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa
Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service
- 1300 135 312.
Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour
City, Tsimshatsui, HK, China
Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor,
Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-
78803817, Fax:03-78803867.
Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS.
Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa
Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan,
14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 54-49-41-00.
Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel
de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas
de la California, Caracas 1071.
Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.
Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.
Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440 Quadra A
de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

MATTY MATTEL™

(LOGO)
MATTEL®

PART NUMBER: 42797-0824