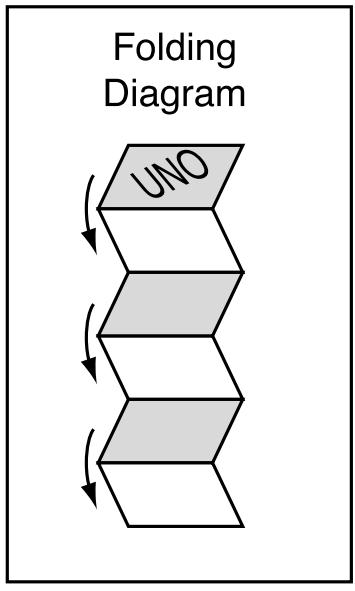


FRONT

BACK



CONTENTS

108 cards as follows:
19 Blue cards - 0 to 5
19 Green cards - 0 to 9
19 Red cards - 0 to 9
19 Yellow cards - 0 to 9
8 Draw Two cards - 2 each in blue, green, red and yellow
8 Skip cards - 2 each in blue, green, red and yellow
8 Wild cards - 2 each in blue, green, red and yellow
4 Wild Draw Four cards

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.

HOW TO PLAY

Every player picks a card. The person who picks the highest number deals. Action Cards count as zero for the part of the game.

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 played, it is discarded and the next player picks up the top card of the DRAW pile. See FUNCTIONS OF ACTION CARDS.

If the person to the left of the dealer starts play, Holbein has to match the card on the DISCARD pile. If the card is not a 0, then the dealer must draw a card from the DRAW pile if he has a 0, then he may draw a card from 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, at the play, must draw a card from the DISCARD pile. If players that can be put down in the same turn, but the player may not use a card from the hand after the draw.

FUNCTIONS OF THE ACTION CARDS

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



Draw Two Card - When this card is played, the next person to play must draw 2 cards and miss their turn. This card can only be played on matching colours or other Draw Two cards. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.



Reverse Card - This 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 colour or 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 his/her turn and is "skipped". The card may only be played on a matching colour or another skip card. If this card is turned up at the beginning of play, the player to the left of the dealer plays first.



Wild Card - The person playing this card calls for any colour to continue the play, including the one currently being played. If so desired, a Wild card can be played at any time... even if the play is not yet due. If a Wild card is played, the next person to play is turned up at the beginning of the play, the person to the left of the dealer determines the colour which continues play.



Wild Draw Four Card - This is the best card to have. The person who plays it calls the colour that 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 next person to play has a 0. The dealer must draw a card to match the colour on the Wild card. If the player holds matching numbers or Action cards, however, the Wild Draw Four card can be played. If the dealer has a 0, then the next person to play may choose to bluff and play a card illegally, but if he/she is caught then rules apply (See PENALTIES). In this case, if it is a Wild Draw Four card, the dealer must draw 4 cards from the DRAW pile and another card is picked.

GOING OUT

When a player has only one card left, he/she must yell "UNO" (meaning "one"). Failure to recall in having to pick up 2 cards from the DRAW pile. This is not necessary, however, if the person is caught by one of the other players (See PENALTIES).

Once a player has card left, the hand is over. Points are scored (see SCORING) and play starts again.

If the last card played in a hand is a Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 2 or 4 cards respectively. These cards are counted when the points are totalled.

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

SCORING

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

All numbers: (0-9)	Face Value
Draw Two	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Wild	50 Points
Wild Draw Four	50 Points

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.

PENALTIES

A player who forgets to say "UNO" before his/her second to last card touches the last card, will not receive points plus a point "UNO" for every other player who plays "catches" them. It is not subject to the penalty. Players may not be caught for saying "UNO" until his/her second-to-last card touches the DISCARD pile. A player may also not be caught for failing to say "UNO" after the next-to-last card, if he/she has a 0 and says "UNO" before the last card.

If a Wild Draw Four card is played illegally (that is, if the player holds a matching colour to the Wild card), the next person to play is forced to draw 4 cards from the DRAW pile and another card is picked.

TWO-HANDED PLAY (UNO® card game with two players)

This is played with the following special rules:

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

PARTNERS

Partners sit across from each other. When either partner goes, the hand is over. All the points in both the opposing partners' hands are totalled 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 taking each other player as a partner for each hand (a total of 28 hands). Score is above.

CHALLENGE GAME

This is scored by the number of cards left in each player's hand. The player with the fewest cards left wins. A player reaches a designated amount, penalty 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 PLAY.)

Enjoy UNO® card game - and may the best or luckiest player win!



© 2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
UNO® and the UNO logo are trademarks of Mattel, Inc.
MATTEL® and the MATTEL logo are trademarks of Mattel, Inc.
UNO® and the UNO logo are registered trademarks of Mattel, Inc.
All other trademarks and service marks are the property of their respective owners.

FRONT



CONTENIDO

108 cartas distribuidas de la siguiente manera:
19 Cartas azules - Del 0 al 5
19 Cartas verdes - Del 0 al 9
19 Cartas rojas - Del 0 al 9
19 Cartas amarillas - Del 0 al 9
8 cartas especiales ROBA DOS - 2 de cada color
8 cartas especiales SILENTIO - 2 de cada color
8 cartas especiales PIERDE EL TURNO - 2 de cada color
4 cartas especiales COMODIN
4 cartas especiales 4 CARAS

OBJETIVO DEL JUEGO

Se el primer jugador en tener 500 puntos. Los puntos se obtienen por quitando las cartas que el resto de jugadores. El ganador obtendrá puntos a su favor por las cartas que les quedan en la mano a los demás jugadores al finalizar la partida.

MECÁNICA DEL JUEGO

Antes de empezar la partida, cada jugador toma una carta. Repartir el jugador que saque la carta más alta. Las cartas especiales no cuentan en este caso.

Se mezcla la baraja y se reparten 7 cartas a cada jugador.

Las cartas sobrantes se colocan en el centro de la mesa formando el monto.

Se coloca la carta de color que el resto de jugadores ha elegido para la vuelta del monto, cerca de la boca del monto.

Si el color elegido es el mismo que el resto de jugadores, se coloca la carta de color que el resto de jugadores ha elegido para la vuelta del monto.

El resto de los jugadores sacan una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que no coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincida en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores, se saca una carta de su mano que coincide en color con la carta que se está llevando por el resto de jugadores.

Si el resto de los jugadores sacan una carta que coincide en color con la carta que se está