



DISNEY UNO®

INSTRUCTIONS

Players: 2-10

Ages: 7+

Contents:

1 Game Tray (with draw and discard areas, Tinker Bell Button, and Color Selector lights)

112 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 Skip cards -- 2 each in Blue, Green, Red and Yellow

8 Reverse cards - 2 each in Blue, Green, Red and Yellow

8 Draw 2 cards - 2 each in Blue, Green, Red and Yellow (with Pixie Dust Graphics)

4 Wild cards

4 Villain Draw 4 cards (with Pixie Dust Graphics)

4 Wild Discard All 1 Color cards (with Pixie Dust Graphics)

Instructions

Object:

The first player to play all of the cards in their hand in each round scores points for the cards their opponents are left holding. The first player to score 500 points wins the game.

Set Up:

Each player draws a card. Player with the highest point value is the dealer.

Shuffle the deck.

Each player is dealt 7 cards.

Place the remaining cards facedown in the game tray to form a DRAW pile. Turn over the top card of the DRAW pile to begin a DISCARD pile. If the top card is a Discard All 1 Color Wild, or Villain Draw 4, return it to the deck and pick another card. If a wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color to begin play and plays the first card. For all other cards, see directions that follow.

Let's Play:

Player to the left of the dealer plays first. Play passes to the left to start.

Match the top card on the DISCARD pile either by number, color or word. For example, if the card is a Green 7, you must play a Green card or any color 7. Or, you may play the Wild card or a Villain Draw 4 card, or a Wild Discard all 1 color card.

If you don't have anything that matches, you must pick a card from the DRAW pile. If you draw a card you can play, play it. Otherwise, play moves to the next person.

Before playing your next to last card, you must say "UNO." If you don't say UNO and another player catches you with just one card before the next player begins their turn, you must pick TWO more cards from the DRAW pile. If you are not caught before the next player either draws a card from the DRAW pile or draws a card from their hand to play, you do not have to draw the extra cards.

Once a player plays their last card, the hand is over. Points are tallied (see Scoring section) and you start over again.

Command Cards:



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



Skip Card – When this card is played, then the next person in line to play after this card is skipped. If this card is turned over at the beginning of play, the player to the left of the dealer is skipped. This card may only be played on a matching color or on another Skip card.



Wild Card – When you play this card, you may change the color being played to any color (including the current color) to continue play. You may play a Wild card even if you have another playable card in hand. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color to begin play and plays the first card.

Cards that Utilize the Tinker Bell Button have Pixie Dust Graphics on cards.



Draw 2 Card – When you play this card, hit the Tinker Bell Button on the Game Tray and see what color Tinker Bell selects! If the chosen color matches the color of the Draw 2 card that was played, then the player gets to choose whichever player they want to draw 2 cards and forfeit their turn. Play resumes as if it was that player's turn. If the color Tinker Bell selects does not match

the card, then the next player must draw 2 cards and forfeit their turn. If this card is turned up at the beginning of play, then the player to the left of the dealer will hit the Tinker Bell Button. This card may only be played on a matching color or on another Draw 2 card.



Wild Discard All 1 Color Card – When this card is played, hit the Tinker Bell Button on the Game Tray and see what color Tinker Bell selects! You may discard all of the cards in your hand **that match the color** that was chosen by Tinker Bell. Once a player has discarded his cards, play continues with the next player. The playable color will be the color of the top card left by the player who

played the Wild Discard All 1 Color Card (WDA1C). (E.g. If Tinker Bell selected red after the WDA1C card, then the player would discard all of their red cards. If the top card was then a red 3, then the next player must play a red card or a 3 of any color.) If a Command Card (Draw Two, Skip, Reverse, Villian Draw Four, Wild, WDA1C) is left as the top card, then the command is void, however the color is still playable, and the next player can play a matching Command Card.



Villain Draw 4 Card –When this card is played, EVERYONE watch out! The player of this card hits the Tinker Bell Button to see what color Tinker Bell selects. Once Tinker Bell has chosen a color, each player will see if they have one card of that color to use as their Pixie Dust Protection Card! If so, lay it down into the discard pile in the order of play. If a player doesn't have a card in the color

selected, then that player must draw four cards! The player of the Villain Draw 4 Card is immune. If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card. (NOTE: No Wild Card can be played as Pixie Dust Protection. If a Command Card is played, the command is void and only its color counts)

Reneging

If a player believes that someone has played a Villain Draw 4 card when the player possesses a card of the color that should be played, they can challenge that player. If the player of the Villain Draw 4 card has another card that could be played, then they must draw 4 cards. However, if the challenger is wrong, then the challenger must draw 6 cards.

Going Out:

If you forget to say, "UNO" before your second to last card touches the DISCARD pile, but you "catch" yourself before any other player catches you, you are safe and not subject to the 2-card penalty.

You may not catch a player for failure to say "UNO!" until his/her second-to-last card touches the DISCARD pile. Also, you may not catch a player for failure to say it after the next player begins his/her turn. "Beginning a turn" is defined as either drawing a card from the DRAW pile or drawing a card from your hand to play.

If the last card played in a hand is a Draw 2 card or Villain Draw 4 card, the next player must draw 2 or 4 cards, depending upon the card played. These cards are counted when points are totaled.

If no one is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, reshuffle the DISCARD pile and continue play.

SCORING

If you are first to get rid of all your cards, you get points for the cards left in the other players hands. Each card is worth the following:

All number cards (0- 9)	Face Value
Draw 2	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Wild	50 Points
Wild: Discard 1 Color	50 Points
Villain Draw 4	75 Points

Winning:

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.

Rules for Two Players – The following special rules apply to two-player Disney UNO:

1. Playing a Reverse card works like playing a Skip card. By playing the Reverse card, you may immediately play another card.
2. By playing a Skip card, you may immediately play another card.
3. After playing a Villain Draw 4 card or a Wild Discard All 1 Color card, press the Tinkerbell Button and follow the rules outlined under **Special Cards**.

Partners (Four Players) – Sit across from your partner. When either partner goes out, the hand is over. Total all of the points in both opposing partners' hands and score for the winning team.

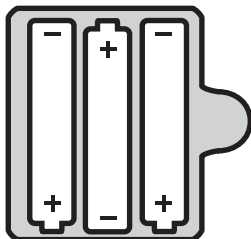
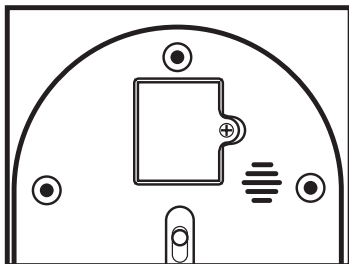
CHALLENGE UNO®

This game is scored by keeping a running total of what each player is caught holding in his/her hand. As each player reaches a designated amount (500 is suggested), that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play head to head. (See Rules for Two Players above.) When a player reaches or exceeds the amount designated, they lose. The winner of that final hand is declared the winning player of the game. This variation is the most challenging to play.

KEEP THESE INSTRUCTIONS FOR FUTURE REFERENCE AS THEY CONTAIN IMPORTANT INFORMATION.

INSTALLING BATTERIES

This game unit requires 3 AA batteries.



- Open the battery compartment door on the back of the unit using a screwdriver.
- Replace batteries as shown. Match direction of "+" and "-" terminals.
- Close the battery compartment and replace the screw.
- For longer life, use only alkaline batteries.
- **ADULTS NOTE:** Batteries included are for demonstration purposes only.
- How to know when the batteries should be replaced and to check the battery installation if product malfunctions.

BATTERY SAFETY INFORMATION

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the toy.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of batteries safely. Do not dispose of in a fire as batteries may explode or leak.

90 DAY LIMITED WARRANTY

Mattel, Inc. warrants to the original consumer purchaser that this product will be free of defects in material or workmanship for 90 days (unless specified in alternate warranties) from the date of purchase. If defective, return the product along with proof of the date of purchase, postage prepaid, to Consumer Relations, 636 Girard Avenue, East Aurora, New York 14052 for replacement or refund at our option. This warranty does not cover damage resulting from unauthorized modification, accident, misuse or abuse. In no event shall we be responsible for incidental, consequential, or contingent damages (except in those states that do not allow this exclusion or limitation). **Valid only in U.S.A.** This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from state to state. Some states do not allow the exclusion of incidental or consequential damages, so the above exclusions or limitations may not apply to you.

Send only the product to the address above. Send all correspondence to Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, California 90245-5012 U.S.A. Or you may phone us toll-free at 1-800-524-TOYS, Monday - Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

© 2002 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A., ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.

© Disney
Retain this address for future reference; Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria 3121, Consumer Advisory Service 1800 800 812 (valid only in Australia), Mattel East Asia Ltd., World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.

43435-0920 G1

U.S.A. CONSUMER INFORMATION INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR EN LOS E.U.A.

MATTY MATTEL™ toys-jouets



YOU CAN TELL IT'S MATTTEL!™ • ¡ES FÁCIL SABER QUE ES MATTTEL!

Call us toll-free 1(800) 524-TOYS or write with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time.

Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A.

Llámenos gratis al 1(800) 524-8697 o escribanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel.

Atención al cliente, Mattel, Inc. 333 Continental Blvd. El Segundo, CA 90245 E.U.A.

CANADIAN CONSUMER INFORMATION SERVICE À LA CLIENTÈLE CANADIENNE

YOU CAN TELL IT'S MATTTEL!™ • MATTTEL, RIEN DE TEL

YOU MAY CALL US FREE AT 1 - 800 - 665 - MATTTEL (6288) Monday - Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. EST.
Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2

QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTTEL (6288) du lundi au vendredi, de 8 h à 18 h (HNE). **Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155 boul. Freemont, Mississauga, Ontario L5R 3W2**



CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF
ASTM F963. CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ.
CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.



DISNEY UNO®

INSTRUCCIONES

Jugadores: 2-10

Edades: 7+

Contenido:

1 bandeja de juego (con áreas para robar y descartar, botón de Campanita y luces de selector de color)

112 cartas:

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 dos - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas

4 cartas de comodín multicolor

4 cartas de villano Toma cuatro

4 cartas Baja todas las cartas de un color (con gráficos de polvo mágico)

Instrucciones

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.

Preparación:

Cada jugador toma una carta. La persona que tenga el número más alto será quien reparta.

Revuelve las cartas.

Reparte 7 cartas a cada jugador.

Coloca las cartas restantes cara abajo en la bandeja de juego para formar la pila para ROBAR. Voltea la primera carta de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. Si la primera carta que volteas de la pila para ROBAR es una carta Baja todas las cartas de un color o Villano Toma cuatro, regresa a la baraja y saca otra carta. Si se voltea una carta comodín multicolor al principio del juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que se va a empezar el juego y juega la primera carta. Para las demás cartas sigue las siguientes instrucciones.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. El juego sigue hacia la izquierda para empezar.

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 verde, puedes descartar una carta verde o un siete de cualquier color.

También puedes bajar una carta de comodín multicolor, Villano Toma cuatro o Baja todas las cartas de un color.

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.

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. Si nadie te sorprende antes de que el siguiente jugador juegue una de sus cartas o robe una carta de la pila, no tendrás que robar las cartas adicionales.

Después de que un jugador juega su última carta, se acaba la mano. Cuenta los puntos (ver sección de puntos) para volver a empezar.

Cartas de comando:



Carta Reversa: Cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar jugará la persona de la derecha, y el sentido se cambiará hacia la derecha. 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 en juego. 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.

Cartas que se juegan con el botón de Campanita (gráficos de polvo mágico en las cartas)



Carta Toma dos: Cuando juegues esta carta, aprieta el botón de Campanita en la bandeja de juego y ve qué color sale. Si el color es el mismo que el de la carta Toma dos, el jugador puede escoger quién tiene que robar dos cartas y perder un turno. El juego continúa como si fuera el turno de dicho jugador. Si el color que sale al apretar el botón de Campanita no es el mismo que el de la carta Toma dos, entonces el siguiente jugador tiene que robar dos cartas y pierde su turno. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el primer jugador tiene que apretar el botón de Campanita. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma dos.



Carta Baja todas las cartas de un color: Cuando juegues esta carta, aprieta el botón de Campanita en la bandeja de juego y ve qué color sale. Puedes bajar todas las cartas de tu mano que sean del mismo color que el color elegido por Campanita. Después de que un jugador baja sus cartas, el juego continúa con el siguiente jugador. El color en juego será el color de la última carta bajada por el jugador que jugó la carta Comodín Baja todas las cartas de un color (WDA1C). (Por ejemplo, si Campanita selecciona el color rojo después de que el jugador baja su carta WDA1C, entonces el jugador puede bajar todas sus cartas rojas. Si la última carta bajada es un 3 rojo, entonces el siguiente jugador tiene que bajar una carta roja o un 3 de cualquier color). Si la última carta es una carta de comando (Toma dos, Salta, Reversa, Villano Toma cuatro, Comodín multicolor, WDA1C), el comando no es válido, pero el color sí; el siguiente jugador puede bajar una carta que sea del mismo comando.



Carta Villano Toma cuatro: ¡Cuidado TODOS cuando se juegue esta carta! El jugador que tenga esta carta tiene que apretar el botón de Campanita para ver qué color sale. Después de que Campanita escoge un color, todos los jugadores tienen que ver si tienen una carta de dicho color y usarla como carta de protección de polvo mágico. De tenerla, basta con bajarla en la pila para descartar en el orden del juego. ¡Todo jugador que no tenga una carta del color seleccionado tendrá que robar cuatro cartas! El jugador que bajó la carta de Villano Toma cuatro queda inmune. Si es la primera carta del juego, regresa a la baraja y selecciona otra carta. (NOTA: Ninguna de las cartas de comodín se puede usar como protección de polvo mágico. Si se juega una carta de comando, el comando no es válido y sólo cuenta el color).

Renunciar

Si sospechas que un jugador bajó una carta Villano Toma cuatro teniendo una carta del color de la carta en juego, 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 6 cartas.

Gritar 'UNO'

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 sujeta al castigo de dos cartas.

No se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" sino hasta que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR. Tampoco no 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.

Si la última carta del ganador fue una carta Toma dos o un Villano 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.

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 dos	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín Baja todas las cartas de un color	50 puntos
Villano Toma cuatro	75 puntos

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.

Reglas para dos jugadores: Las siguientes reglas especiales son válidas para jugar Disney 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. Después de jugar una carta Villano Toma cuatro o Comodín Baja todas las cartas de un color, presiona el botón de Campanita y sigue las reglas indicadas en la sección **Cartas especiales**.

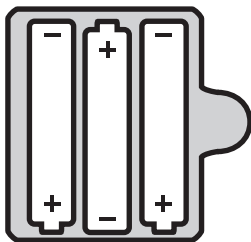
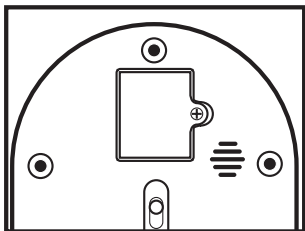
Parejas (Cuatro jugadores): Si hay varias parejas que quieren jugar, sienta a cada integrante de una pareja frente a su respectiva pareja. Al momento que alguien se quede sin cartas, se acaba la mano. Se sumarán los puntos de las cartas de los integrantes de la pareja perdedora y se agregarán a la puntuación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

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.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Esta unidad de juego funciona con tres pilas tipo 3 x AA (LR6) x 1,5V (no incluidas).



- Abrir la tapa del compartimento de pilas en el dorso de la unidad con un destornillador.
- Sustituir las pilas como se muestra. Introducir las pilas con las polaridades correctas ("+/-").
- Cerrar la tapa del compartimento y fijar el tornillo.
- Para una mayor duración, usar sólo pilas alcalinas.
- ATENCIÓN PADRES: Las pilas incluidas son sólo para efectos de demostración.

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia. LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD SOBRE LAS PILAS

- No recargar pilas no recargables.
- Sacar las pilas recargables del producto antes de cargarlas.
- Si se utiliza pilas recargables removibles, sólo deberán cargarse con la supervisión de un adulto.
- No mezclar diferentes tipos de pilas: alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables (níquel-cadmio).
- No mezclar pilas gastadas y nuevas.
- Sólo utilizar pilas del mismo tipo que se recomienda en las instrucciones de instalación.
- Introducir las pilas con las polaridades correctas.
- Sacar las pilas gastadas del producto.
- No provocar un cortocircuito con los polos de las pilas.
- Desechar las pilas gastadas en la basura.
- No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramarse el líquido contenido en ellas.

GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS

Mattel, Inc. garantiza al comprador original que este producto estará libre de defectos materiales o de mano de obra por 90 días (salvo que se especifique lo contrario en otras garantías) a partir de la fecha de compra. Si el producto resulta defectuoso, regresar el mismo junto con el comprobante de compra, con cuota postal prepagada, a Consumer Relations, 636 Girard Avenue, East Aurora, New York 14052 para obtener un reemplazo o reembolso, a nuestra discreción. Esta garantía no cubre daños ocurridos por modificación no autorizada, accidentes, mal uso o abuso. Por ningún motivo nos hacemos responsables por daños secundarios, consiguientes o contingentes (excepto en aquellos estados que no permitan esta exclusión o limitación). **Válida sólo en los E.U.A.** Esta garantía le otorga derechos legales específicos y quizá tenga otros derechos que varían de un estado a otro. Algunos estados no permiten la exclusión de daños secundarios o consiguientes, de manera que las exclusiones o limitaciones antes mencionadas quizá no sean válidas en su caso.

Envíe únicamente el producto a la dirección de arriba. Envíe cualquier correspondencia a Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, California 90245-5012 E.U.A. También nos puede llamar por teléfono (llamada gratuita) al 1-800-524-TOYS, de lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para un listado de Mattel.

Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, California 90245-5012 U.S.A. Or you may phone us toll-free at 1-800-524-TOYS, Monday – Friday, 8:00 a.m. – 6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

©2002 Mattel, Inc.
El Segundo, CA 90245 U.S.A.
All Rights Reserved.

Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A080842809.

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., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.
Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

® and™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc.
©Disney

U.S.A. CONSUMER INFORMATION INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR EN LOS E.U.A.

YOU CAN TELL IT'S MATTEL!™ • ¡ES FÁCIL SABER QUE ES MATTEL!

Call us toll-free 1(800) 524-TOYS or write with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 8:00 a.m.-6:00 p.m. Eastern Time.

Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.

Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A.
Llámenos gratis al 1(800) 524-8697 o escribanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel.
Atención al cliente, Mattel, Inc. 333 Continental Blvd. El Segundo, CA 90245 E.U.A.

CANADIAN CONSUMER INFORMATION SERVICE À LA CLIENTÈLE CANADIENNE

YOU CAN TELL IT'S MATTEL!™ • MATTEL, RIEN DE TEL

YOU MAY CALL US FREE AT 1 - 800 - 665 - MATTEL (6288) Monday - Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. EST.
Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2

QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTEL (6288) du lundi au vendredi, de 8 h à 18 h (HNE). Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155 boul. Freemont, Mississauga, Ontario L5R 3W2



CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963. CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ. CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.