

# English

# LAAM

Players: 2-10 / Ages: 7+

**Contents:**  
108 cards

**Object:**  
The first player to win three hands wins the game.

**Set Up:**  
Choose a dealer.

Shuffle the deck.

Each player is dealt 7 cards.

Remaining cards become the Draw pile.

Turn over the top card of the DRAW pile to begin a DISCARD pile.

**Let's Play:**  
Player to the left of the dealer plays first. Play passes to the left.

Match the top card on the DISCARD pile either by number, colour or symbol.

No match? Pick a card from the DRAW pile. If you can play the card, play it. If you can't, play moves to the next player.

Before playing your next to last card, you must say "UNO." If you don't say "UNO" and you get caught before the next player begins their turn, take TWO more cards from the DRAW pile. If you don't get caught, you don't have to draw.

Once a player plays their last card, the hand is over.

## SPECIAL CARDS

**Draw 2 Card** – Causes the next person to draw 2 cards and forfeit his/her turn. Can only be played on a matching colour or on another Draw 2 card.

**Reverse Card** - Reverses direction of play. Can only be

played on a matching colour or on another Reverse card.  
**Skip Card** – Causes the next person in the line of play to be "skipped." Can only be played on a matching colour or on another Skip card.

**Wild Card** - Changes the colour being played to the colour of the players' choice. Can be played even if you have another playable card in hand.

**Wild Draw 4 Card** – This card allows you to call the next colour played and requires the next player to pick 4 cards from the DRAW pile and forfeit his/her turn.

**Wild Downpour Card**- If a Wild Downpour One or a Wild Downpour Two card is played, all other players must either draw one or two cards depending on which Wild Downpour card is played. The player of the card may also call a new colour and play continues in the current direction.

This deck is compatible with the original UNO® instructions. Rinse, clean and dry all cards thoroughly before storing. Do not expose to intense heat or direct sunlight for prolonged periods of time, as cards may discolour.

Call us toll-free 1(800) 524-TOYS 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. Llamenos gratis al 1(800) 524-8697 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.

IN CANADA YOU MAY CALL US TOLL FREE AT 1-800-665-MATTEL(6288) Monday-Friday, 8:00 a.m. – 5:00 p.m. EST.

QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTEL(6288) du lundi au vendredi., de 8 h a 17 h (HNE).  
www.mattel.com

© 2004 Mattel, Inc. U.S.A. All Rights Reserved.

Jugadores: 2-10 / Edades: 7+

**Contenido:**  
108 cartas

**Objetivo:**  
El primer jugador en ganar tres manos es el ganador.

**Preparación:**  
Escoge un repartidor.

Baraja las cartas.

A cada jugador le tocan 7 cartas.

Las cartas restantes forman la pila para robar.

Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar la pila para DESCARTAR.

## A jugar:

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

Haz coincidir la carta de hasta arriba de la pila de DESCARTE, ya sea, por número, color o símbolo.

¿No tienes nada que coincida? Roba una carta de la pila para ROBAR. Si robas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca al siguiente jugador.

Antes de bajar tu penúltima carta, tienes que decir "UNO". Si no dices UNO y otro jugador te sorprende con una sola carta en tu mano antes de que el siguiente jugador empiece su turno, tienes que robar DOS cartas de la pila para ROBAR. Si nadie te sorprende, no tienes que robar las cartas adicionales.

Después de que un jugador juega su última carta, se acaba la mano.

© 2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

## CARTAS ESPECIALES

**Carta Roba 2** - cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Roba 2.

**Carta Reversa** - cambia el sentido del juego. 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. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta.

**Comodín de color** - 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.

**Carta Comodín Roba 4** - quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador robe 4 cartas de la pila para ROBAR y pierda su turno.

**Carta Comodín de Cascada** - si un jugador juega una carta Comodín de Cascada 1 o Comodín de Cascada 2, todos los demás jugadores tienen que robar, ya sea, una o dos cartas, según lo indicado en la carta. El jugador que baja la carta puede cambiar el color que se jugará. El juego sigue en la dirección de juego actual.

Esta baraja es compatible con las instrucciones UNO originales.

Enjuagar, lavar y secar todas las cartas antes de guardarlas. No exponer a calor intenso o contacto directo solar por periodos prolongados, ya que las cartas pueden descolorarse.

Front

Back

Front

Back



**Draw 2 Card**

**Carta Roba 2**

**Carte «Draw 2» (prendre 2)**

**Comprar 2 Cartas**



**Reverse Card**

**Carta Reversa**

**Carte «Reverse» (sens inverse)**



**Carta Inverter**

**Skip Card**

**Carta Salta**

**Carte «Skip» (passer un tour)**



**Carta Pular**

**Wild Card**

**Comodín de color**

**Carte blanche**



**Carta Curinga**

**Wild Draw 4 Card**

**Carta Comodín Roba 4**

**Carte blanche «Draw 4» (prendre 4)**



**Carta Curinga Comprar 4 Cartas**

**Wild Downpour Card**

**Carta Comodín de Cascada**

**Carte blanche «Downpour»**

**Carta Curinga Tempestade**

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, 27/33 rue d'Antony, Siliç 145, 94523 Rungis Cedex N Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 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 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., 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 B, 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. 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.

© 2004 Mattel, Inc. U.S.A. All Rights Reserved.

H3263-9109 G3 DECK A

**All art prints black.  
All cards are backed in Opaque White.**

Front

Back

## French

Joueurs : de 2 à 10 joueurs / ges :: 7 ans et plus

### Contenu

108 cartes

### But du jeu

Le premier joueur qui gagne trois mains gagne la partie!

### Préparation

Choisir un donneur.

Brasser les cartes.

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur.

Les cartes qui restent forment le talon.

Retourner la carte sur le dessus du TALON pour commencer un ÉCART.

### Jouons!

Le joueur à la gauche du donneur commence. Le jeu se poursuit vers la gauche.

Le joueur doit faire correspondre une de ses cartes à la carte du dessus de l'ÉCART soit par le nombre, la couleur ou le symbole.

Rien ne correspond? Prendre une carte dans le TALON. Si cette carte peut être jouée, la jouer. Si elle ne peut pas être jouée, c'est le tour du joueur suivant.

Avant de jouer sa dernière carte, le joueur doit crier «UNO». S'il oublie et qu'il se fait prendre avant que le joueur suivant commence son tour, il doit prendre DEUX cartes dans le TALON. S'il ne se fait pas prendre, il ne doit pas piger de cartes.

Quand un des joueurs a joué toutes ses cartes, la manche est terminée.

© 2004 Mattel, Inc. É.-U. Tous droits réservés.

Front

### CARTES SPÉCIALES

**Carte «Draw 2» (prendre 2)** – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Draw 2».

**Carte «Reverse» (sens inverse)** – Cette carte inverse simplement l'ordre du jeu. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Reverse».

**Carte «Skip» (passer un tour)** – Quand cette carte est jouée, la personne suivante doit passer son tour. Cette carte peut seulement être jouée sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Skip».

**Carte blanche** – Cette carte change la couleur du jeu à celle que choisit le joueur. Peut être jouée même si le joueur a en main une autre carte qui pourrait être jouée.

**Carte blanche «Draw 4» (prendre 4)** – Le joueur qui joue cette carte 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.

**Carte blanche «Downpour»** – Si une carte blanche «Downpour» un ou deux est jouée, tous les autres joueurs doivent piger une ou deux cartes, selon la carte «Downpour» jouée. Celui qui joue la carte peut aussi choisir une nouvelle couleur; le jeu se poursuit alors dans la même direction. Ces cartes sont compatibles avec les instructions du jeu UNO original.

Rincer, nettoyer et sécher toutes les cartes avant de les ranger.

Ne pas exposer les cartes à une chaleur intense ou aux rayons directs du soleil pendant une longue période, car elles pourraient se décolorer.

Back

## Portuguese

### INSTRUÇÕES

Jogadores: 2-10 / Idade: 7+

### Conteúdo:

108 cartas

### Objetivo:

O primeiro jogador a vencer três mãos vence o jogo.

### Mecânica:

Escolha quem dará as cartas.

Embaralhe as cartas.

Cada jogador deve receber 7 cartas.

As cartas que restarem deverão ficar no monte de "Compra"

Vire a primeira carta desse monte para começar o monte de DESCARTE.

### O Jogo:

O jogador que estiver à esquerda de quem deu as cartas começa a partida. A jogada roda para a esquerda. Jogue uma carta no monte de DESCARTE que combine em número, cor ou símbolo com a carta que foi anteriormente descartada. Não tem nenhuma carta na mão que combine? Compre uma carta. Se esta combinar você pode jogar. Caso contrário, perde a vez.

Antes de jogar a sua penúltima carta, você deve dizer "UNO". Se não disser e alguém perceber a sua falha antes de o próximo participante jogar, você terá que comprar mais DUAS cartas. Se ninguém perceber, você não precisará comprar. A mão acaba quando um jogador descarta sua última carta.

### CARTAS ESPECIAIS

**Comprar 2 Cartas** – Faz com que o próximo jogador tenha

que comprar mais 2 cartas, além de perder a vez.

**Carta Inverter** – Inverte o sentido da jogada. Só pode ser jogada sobre uma carta que combine em cor ou sobre outra carta inverter.

**Carta Pular** – Faz com que o próximo jogador seja "pulado", ou seja, perca a vez. Só pode ser jogada se combinar com a cor da carta que estiver na pilha de descarte, ou sobre outra carta Pular.

**Carta Curinga** – Muda a cor que estiver em jogo para a cor que o jogador dessa carta quiser. Pode ser jogada mesmo que o jogador tenha outra opção de carta na mão.

**Carta Curinga Comprar 4 Cartas** – Esta carta permite a você escolher a cor que entrará em jogo, faz com que o próximo jogador compre 4 cartas e perca a vez.

**Carta Curinga Tempestade** – Se uma carta Curinga Tempestade UM ou Curinga Tempestade DOIS for jogada, todos os outros jogadores terão que comprar uma ou duas cartas respectivamente. O participante que jogou esta carta poderá também escolher a cor que entrará em jogo e a partida continua na mesma direção.

Este jogo é compatível com as instruções do UNO original. Lave, limpe e seque todas as cartas antes de guardar.

Favor não expor as cartas ao fogo ou à luz do sol por períodos prolongados, pois as cartas podem perder a cor.

© 2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Todos os direitos reservados.

Front

Back

H3263-9119 G3 DECK B

All art prints black.  
All cards are backed in Opaque White.

## French

Joueurs : de 2 à 10 joueurs / ges :: 7 ans et plus

**Contenu**  
108 cartes

### But du jeu

Le premier joueur qui gagne trois mains gagne la partie!

### Préparation

Choisir un donneur.

Brasser les cartes.

Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur.

Les cartes qui restent forment le talon.

Retourner la carte sur le dessus du TALON pour commencer un ÉCART.

### Jouons!

Le joueur à la gauche du donneur commence. Le jeu se poursuit vers la gauche.

Le joueur doit faire correspondre une de ses cartes à la carte du dessus de l'ÉCART soit par le nombre, la couleur ou le symbole.

Rien ne correspond? Prendre une carte dans le TALON. Si cette carte peut être jouée, la jouer. Si elle ne peut pas être jouée, c'est le tour du joueur suivant.

Avant de jouer sa dernière carte, le joueur doit crier «UNO». S'il oublie et qu'il se fait prendre avant que le joueur suivant commence son tour, il doit prendre DEUX cartes dans le TALON. S'il ne se fait pas prendre, il ne doit pas piger de cartes.

Quand un des joueurs a joué toutes ses cartes, la manche est terminée.

© 2004 Mattel, Inc. É.-U. Tous droits réservés.

### CARTES SPÉCIALES

**Carte «Draw 2» (prendre 2)** – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Draw 2».

**Carte «Reverse» (sens inverse)** – Cette carte inverse simplement l'ordre du jeu. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Reverse».

**Carte «Skip» (passer un tour)** – Quand cette carte est jouée, la personne suivante doit passer son tour. Cette carte peut seulement être jouée sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Skip».

**Carte blanche** – Cette carte change la couleur du jeu à celle que choisit le joueur. Peut être jouée même si le joueur a en main une autre carte qui pourrait être jouée.

**Carte blanche «Draw 4» (prendre 4)** – Le joueur qui joue cette carte 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.

**Carte blanche «Downpour»** – Si une carte blanche «Downpour» un ou deux est jouée, tous les autres joueurs doivent piger une ou deux cartes, selon la carte «Downpour» jouée. Celui qui joue la carte peut aussi choisir une nouvelle couleur; le jeu se poursuit alors dans la même direction. Ces cartes sont compatibles avec les instructions du jeu UNO original.

Rincer, nettoyer et sécher toutes les cartes avant de les ranger.

Ne pas exposer les cartes à une chaleur intense ou aux rayons directs du soleil pendant une longue période, car elles pourraient se décolorer.

Front

Back

## Italian

Giocatori: 2-10 / 7+Età

**Contenuto:**  
108 carte

### Obiettivo:

Il primo giocatore a vincere tre mani vince il gioco.

### Preparativi:

Scegliete un mazziere.

Mischiate il mazzo.

Distribuite 7 carte ad ogni giocatore.

Le carte restanti formeranno il mazzo di Pesca.

Girate la prima carta del mazzo di PESCA per formare un mazzo di SCARTO.

### Giochiamo:

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo. Il gioco prosegue verso sinistra.

Abbinare la prima carta del mazzo di SCARTO per numero, colore o simbolo.

Non avete carte abbinabili? Pescate una carta dal mazzo di PESCA. Se potete giocare una carta, giocatela. Se non potete, il gioco passa al giocatore successivo.

Prima di scartare la vostra penultima carta, dovete dire "UNO." Se non lo fate e un altro giocatore se ne accorge

prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno, dovrete pescare altre DUE carte dal mazzo di PESCA. Se non venite colti sul fatto, non dovete pescare alcuna carta.

La mano finisce quando un giocatore scarta la sua ultima carta.

La mano finisce quando un giocatore scarta la sua ultima carta.

### CARTE SPECIALI

**Carta Pesca 2** – Giocando questa carta, la persona

successiva deve pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o un'altra carta Pesca 2.

**Carta Inverti** - Inverte la direzione del gioco. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Inverti.

**Carta Salto** – Giocando questa carta, la persona successiva al giocatore che la scarta salta il turno. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o un'altra carta Salto.

**Carta Jolly** - Giocando questa carta potete cambiare il colore da giocare con qualunque altro colore per continuare il gioco. Può essere giocata anche se avete in mano un'altra carta valida.

**Carta Jolly Pesca 4** – Giocando questa carta potete decidere il colore successivo da giocare e chiedere al giocatore successivo di pescare 4 carte dal mazzo di PESCA e di rinunciare al proprio turno.

**Carta Acqua Jolly** – Giocando una Carta Acqua Jolly Uno o Acqua Jolly Due, tutti gli altri giocatori devono pescare una o due carte a seconda del tipo di Carta Acqua Jolly scartato. Il giocatore che scarta questa carta può inoltre decidere il nuovo colore da giocare e il gioco continua nella stessa direzione.

Questo mazzo di carte è compatibile con le istruzioni della versione originale di UNO.

Sciacquare, pulire e asciugare adeguatamente tutte le carte prima di riporre.

Non esporre a fonti di calore intense o alla luce solare diretta per periodi di tempo prolungati. Le carte potrebbero scolorirsi.

© 2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Front

Back

H3263-9219 G3 DECK B

**All art prints black.  
All cards are backed in Opaque White.**

## German

### ANLEITUNG

Spieler: 2-10 / Alter: 7+

#### Inhalt:

108 Spielkarten

#### Ziel des Spiels:

Wer als Erster drei Spiele gewonnen hat, gewinnt das ganze Spiel.

#### Spielvorbereitung:

Der Kartengeber wird bestimmt.

Der Kartengeber mischt die Karten.

Jeder Spieler erhält 7 Karten.

Die übrigen Karten bilden den Kartenstock.

Die oberste Karte wird herumgedreht und neben den KARTENSTOCK gelegt. Sie bildet den ABLEGESTAPEL.

#### So wird gespielt:

Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das Spiel. Das Spiel setzt sich im Uhrzeigersinn fort.

Dieser Spieler muss eine Karte entsprechender Zahl, Farbe oder eines entsprechenden Symbols auf den ABLEGESTAPEL legen.

Hat ein Spieler keine entsprechende Karte auf der Hand, die er auf den ABLEGESTAPEL legen könnte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Zieht er eine Karte, die er ausspielen kann, darf er sie ausspielen. Ansonsten ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er "UNO" rufen. Ein Spieler, der vergisst "UNO" zu rufen und von einem anderen Spieler „erwischt“ wird, bevor der nächste Spieler seinen Spielzug beginnt, muss ZWEI Strafkarten vom KARTENSTOCK aufnehmen. Wird der Spieler nicht erwischt, muss er keine Strafkarten aufnehmen. © 2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Spielt ein Spieler seine letzte Karte aus, ist das Spiel zu Ende.

#### AKTIONSKARTEN

**Zieh 2 Karte** – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten aufnehmen, und für ihn ist die Runde dann beendet. Kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Zieh 2“ Karte gelegt werden.

**Retour Karte** – Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Retour“ Karte gelegt werden.

**Aussetzen Karte** – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler eine Runde aussetzen und wird „übersprungen“. Kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Aussetzen“ Karte gelegt werden.

**Farbenwahl Karte** – Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte.

**Donnerkarte** – Wer diese Karte legt, kann entscheiden, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Der nächste Spieler muss 4 Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen, und für ihn ist die Runde dann beendet.

**Blitzkarte** – Wird eine Blitzkarte 1 oder 2 gelegt, müssen alle anderen Spieler entweder eine oder zwei Karten aufnehmen, je nachdem, welche Blitzkarte gelegt wurde. Der Spieler dieser Karte kann auch bestimmen, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Das Spiel geht in der bisherigen Richtung weiter.

Diese Karten können auch mit der Original-UNO-Anleitung benutzt werden.

Alle Karten vor dem Aufbewahren gründlich abspülen und trocknen.

Die Karten NICHT längere Zeit intensiver Hitze oder direktem Sonnenlicht ausgesetzt, da sie ausbleichen könnten.

## Dutch

Spelers: 2 - 10 / Leeftijd: vanaf 7 jaar

#### Inhoud:

108 kaarten

#### Doel van het spel:

De eerste speler die drie ronden wint, wint het spel.

#### Het begin:

Kies een gever.

Schud de kaarten.

Elke speler krijgt 7 kaarten.

De resterende kaarten worden de Stok.

Draai de bovenste kaart van de Stok om; deze kaart is het begin van een nieuwe stapel.

#### Het spel kan beginnen:

De speler links van de gever begint. Spel gaat verder naar links.

Je moet een kaart op de open stapel leggen die qua cijfer, kleur of symbool gelijk is aan de kaart die er al ligt. Kun je niet? Pak dan een kaart van de Stok. Als je die kaart kunt spelen, speel je hem. Als je dat niet kunt, is de volgende speler aan de beurt.

Voordat je je op één na laatste kaart speelt, moet je "UNO" roepen. Als je dat niet doet en je wordt betrapt voordat de volgende speler met zijn of haar beurt begint, moet je TWEE extra kaarten van de Stok pakken. Als je niet wordt betrapt, hoef je geen kaarten te pakken. Wanneer een speler zijn/haar laatste kaart heeft gespeeld, is de ronde voorbij.

#### SPECIALE KARTEN

**Trek-2 kaart** - Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler twee kaarten trekken en een beurt

overslaan. Deze kaart mag alleen gespeeld worden op een kaart van dezelfde kleur of een andere Trek-2 kaart.

**Keer-om kaart** - Hiermee wordt de richting van het spel omgedraaid. De kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere Keer-om kaart worden gelegd.

**Sla-beurt-over kaart** - De speler die na het leggen van deze kaart aan de beurt zou zijn, wordt overgeslagen. De kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere Sla-beurt-over kaart worden gelegd.

**Keuzekaart** - Wanneer je deze kaart speelt, kun je de kleur die op dat moment wordt gespeeld, veranderen naar elke andere kleur. Een Keuzekaart kan te allen tijde worden gespeeld - zelfs als je een andere kaart kan spelen.

**Trek-4 kaart:** Met deze kaart bepaal je de volgende kleur die wordt gespeeld en moet de volgende speler 4 kaarten van de Stok pakken en zijn/haar beurt overslaan.

**Plensbukaart** - Als je een Plensbukaart Eén of Plensbukaart Twee speelt, moeten alle andere spelers één of twee kaarten van de stapel pakken, afhankelijk van de Plensbukaart die wordt gespeeld. Degene die deze kaart speelt, mag ook een nieuwe kleur bepalen en het spel gaat verder in dezelfde richting als daarvoor.

Verder zijn de oorspronkelijke UNO-spelregels van kracht. Alle kaarten goed afspeelen, schoonmaken en drogen voordat je ze opbergt.

Niet te lang blootstellen aan rechtstreeks zonlicht of andere sterke warmtebronnen, anders kunnen de kaarten verkleuren.

© 2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

## Front

## Back



**Zieh 2 Karte**  
**Trek-2 kaart**  
**Carte «Draw 2» (prendre 2)**  
**Carta Pesca 2**



**Retour Karte**  
**Keer-om kaart**  
**Carte «Reverse» (sens inverse)**  
**Carta Inverti**



**Aussetzen Karte**  
**Sla-beurt-over kaart**  
**Carte «Skip» (passer un tour)**  
**Carta Salto**



**Farbenwahl Karte**  
**Keuzekaart**  
**Carte blanche**  
**Carta Jolly**



**Donnerkarte**  
**Trek-4 kaart**  
**Carte blanche «Draw 4» (prendre 4)**  
**Carta Jolly Pesca 4**



**Blitzkarte**  
**Plensbukaart**  
**Carte blanche «Downpour»**  
**Carta Acqua Jolly**

## Front

## Back

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, 27/33 rue d'Antony, Siiic 145, 94523 Rungis Cedex N Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf. Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby. Mattel Northern Europe A/S., Sinkalliontie 3, 02630 ESPOO, Puh. 0303 9060. Mattel Srl., 28040 Oleggio Castello, Italy. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10 Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Mattel AEBE, Ελληνικό 2, Ελληνικό 16777, ΕΛΛΑΔΑ. 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. Dimport & 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., 333 Continental Blvd., 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., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. TEL: 54-49-41-00. R.F.C. MME-920701-NB3. 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. © 2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

## Front

## Back

H3263-9209 G3 DECK A

All art prints black.  
All cards are backed in Opaque White.