

Front Outside



- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if designed to be removable).
- 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 product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of batteries safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

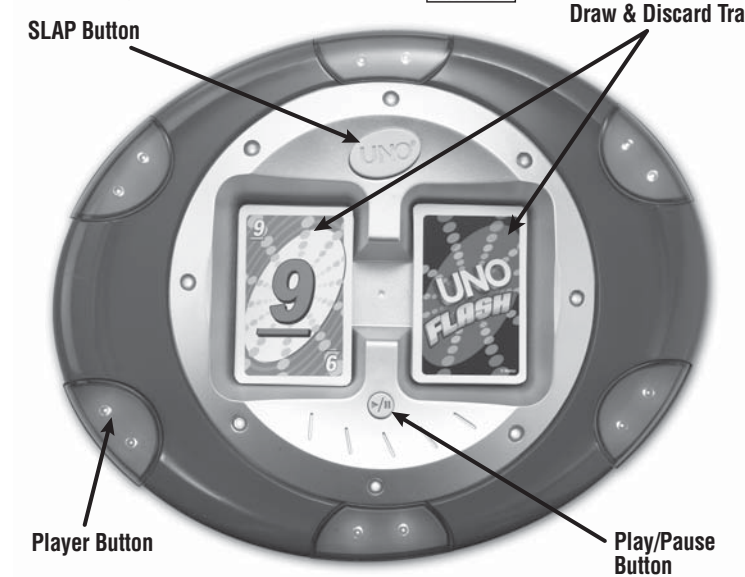
SETUP

Speed Switch
∞ = Timer off; as much time as you want per turn
6 = 6 Seconds per turn
4 = 4 Seconds per turn



On/Off Switch
X = "Try me" mode
0 = Off
I = On

1. Before beginning, decide how fast you would like to play. On the bottom of the unit, use the Speed Switch to select your desired speed. Then, flip the On/Off Switch to the "On" position. Turn the unit back over.
2. Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
3. The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
4. Place the remainder of the deck face-down in one side of the tray to form a DRAW pile.
5. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile in the remaining side of the tray. **NOTE:** If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS OF ACTION CARDS for special instructions.
6. To begin play, each player presses the Player Button in front of them. The button you press will be your personal Player Button for the game.
7. Press the Play/Pause Button to start the game, and the unit will immediately select who goes first. You're part of the action now...don't blink!



To Resume or Reset
If you pause the unit during a game, or the unit goes to sleep due to inactivity, press the Play/Pause Button to resume playing. If any Player Button is flashing, press that button and the unit will select the next player to take a turn.
If you want to start a new game, you can reset the unit by holding down the Play/Pause Button and SLAP Buttons simultaneously for about 3 seconds, until the lights and sounds activate.

LET'S PLAY

When your Player Button lights up, it's your turn and the clock is ticking! On your turn, you must match a card from your hand to the card on top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see FUNCTIONS OF ACTION CARDS).
EXAMPLE: If the card on the DISCARD pile 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 you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn.
You may also choose NOT to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

As soon as you've completed your turn, you must press your Player Button. The unit will then immediately select the next player to play...watch out, it could be you again!
If you do not press your Player Button before time runs out, indicated by a buzzer, you must draw two cards from the DRAW pile as a penalty for taking too long. Add them to your hand.
NOTE: If you play the SLAP card on your turn, do NOT press your Player Button; you will press the SLAP Button instead (See "SLAP card" in FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

FUNCTIONS OF ACTION CARDS

Draw Two Card - When you play this card, the next player selected by the unit must draw 2 cards and miss their turn (even if that player is you!). The player drawing the 2 cards must do so and press their own Player Button before time runs out; if time does run out the player must draw an additional 2 cards. This card may only be played on a matching color or on another Draw Two card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

Skip Card - When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). The skipped player must still press their Player Button before time runs out, so this is not the time to snooze. This 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 same rule applies.

Wild Card - When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild card was laid down). You'll want to call the color out loud or risk the wrath of the next player! You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the player chosen by the unit to take the first turn chooses the color that continues play.

Wild Draw Four Card - When you play this card, you get to choose the color that continues play PLUS the next player selected by the unit must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn (even if that player is you!). The player drawing the 4 cards can pause the unit in order to have enough time to do so. Playing this card comes with a catch, however! You may only play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the COLOR on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have a matching number or Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

NOTE: If you suspect that a Wild Draw Four card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!

SLAP card - Slapping this card down will make everyone slap happy! As soon as you play this card, press the SLAP Button on the game unit (do not press your Player Button). The unit will instantly go into Slap mode and all of your opponents must race to slap (press) their own Player Buttons as fast as they can. The Player Button of the last player to slap will then flash and that player must draw 2 cards in penalty. Press the flashing Player Button to resume the game. If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.
REMEMBER: If you accidentally press the Player Button instead of the SLAP Button after playing this card, you cancel the SLAP action and play continues as normal.

GOING OUT

When you play your next-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one") to indicate that you have only one card left. If you don't yell "UNO" and you are caught before the next player begins their turn, they must draw two cards.

Once a player has no cards left, the round is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.
If the last card played in a round 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 totaled.
If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the DISCARD pile is restuffed and play continues.

SCORING

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

All number cards (0-9)	Face Value
Draw Two	20 Points
Skip	20 Points
SLAP	20 Points
Wild Draw Four	50 Points

Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round.

WINNING THE GAME

The WINNER is the first player to reach 500 points.

ALTERNATIVE SCORING AND WINNING

Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

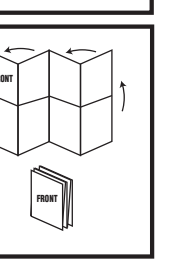


ALTERNATIVE PLAY: Targeted Draw 2 & Wild Draw 4 cards

Want a little less randomness? Want a little more control over who gets slammed with penalties? Want to save yourself and hurt your opponents? Then you're going to love this alternative way to play the Draw 2 and Wild Draw 4 cards! Everyone must agree before beginning the game that you will play using this alternative rule. Now when you play one of these Action Cards, instead of letting the unit decide who takes the penalty, you call out the opponent that you want to draw the cards. Don't press the Player Button when you do this—you can press the pause button or just let time run out while your targeted victim draws the appropriate amount of cards.

This device complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
• This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:
• Reorient or relocate the receiving antenna.
• Increase the separation between the equipment and receiver.
• Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
• Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.
NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS	
Title	Uno Flash Instructions
Part No.	M1002
Rev.	003
Printed Date	11" x 17"
Printed Size	4.28" x 5.52"
Printed Color	Color
Printed Paper	White Offset
Printed Weight	75 lb.
Printed Size	11" x 17"



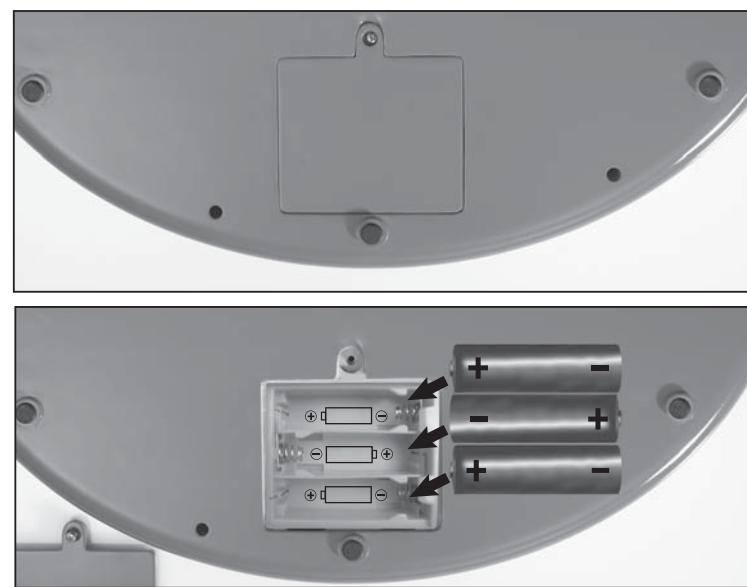
- ### CONTENTS
- 1 UNO Flash™ Game Unit
108 cards as follows:
19 Blue cards - 0 to 9
19 Green cards - 0 to 9
19 Red cards - 0 to 9
19 Yellow cards - 0 to 9
8 Draw Two cards - 2 each in blue, green, red and yellow
8 Skip cards - 2 each in blue, green, red and yellow
8 SLAP cards - 2 each in blue, green, red and yellow
4 Wild cards
4 Wild Draw Four Cards

Please remove all components from the container and compare them to the contents list. If any items are missing, please call 1-800-524-8697. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.
Keep these instructions for future reference as they contain important information.

OBJECT OF THE GAME

Race the timer and your opponents to be the first player to get rid of all of your cards in each round! The winner of the round scores points for the cards everyone else is left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

BATTERY INFORMATION



- Keep these instructions for future reference as they contain important information.
- Requires 3 "AA" batteries.
 - For longer life use only alkaline batteries.
 - Protect the environment by not disposing of this product with household waste (2002/96/EC). Check your local authority for recycling advice and facilities.
 - If game malfunctions, check the battery installation.
 - BATTERIES SHOULD BE CHANGED WHEN SOUND DISTORTS OR LIGHTS DIM.

BATTERY SAFETY INFORMATION

In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your product. To avoid battery leakage:
• Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
• Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged (if designed to be removable).

Back Inside



INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS

- En circunstancias excepcionales, las pilas pueden derramar líquido que puede causar quemaduras o dañar el producto. Para evitar derrames:
- No cargar pilas no recargables.
 - Sacar las pilas recargables antes de cargarlas (si están diseñadas para esto).
 - La carga de las pilas recargables sólo debe realizarse con la supervisión de un adulto.
 - No mezclar pilas alcalinas, estándar (carbono-cinco) o recargables (níquel-cadmio).
 - No mezclar pilas nuevas con gastadas.
 - Usar solo el tipo de pilas recomendadas o su equivalente.
 - Cerciorarse de que la polaridad de las pilas sea la correcta.
 - Sacar las pilas gastadas del producto.
 - No provocar un cortocircuito con las terminales.
 - Disponer de las pilas gastadas de manera segura.
 - No quemar las pilas ya que podrían explotar o derramar el líquido incorporado en ellas.

PREPARACIÓN

Regulador de velocidad
∞ = Cronómetro apagado; cuanto tiempo quieren por turno
6 = 6 segundos por turno
4 = 4 segundos por turno



Interruptor de encendido/apagado
X = Modalidad "pruébame"
0 = Apagado
I = Encendido

1. Antes de empezar, decidan cuán rápido quieren jugar. En la parte de abajo de la unidad, selecciona la velocidad deseada moviendo el regulador de velocidad. Luego, pon el interruptor de encendido/apagado en "encendido". Voltea la unidad.
2. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
3. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
4. Pon el resto de la baraja cara abajo en un lado de la bandeja para formar la pila para ROBAR.
5. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar la pila para DESCARTAR en el otro lado de la bandeja. **NOTA:** Si la primera carta que se voltea para empezar la pila para DESCARTAR es la acción de jugar (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.
6. Para empezar a jugar, cada jugador presiona el botón de Jugador enfrente de sí mismo. El botón presionado será su botón de Jugador personal para el juego.
7. Presiona la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para reanudar el juego y la unidad seleccionará de inmediato quién empieza. Ahora todos son parte de la acción...¡atenidos todos!



Para reanudar o restablecer el juego
Si pausas la unidad durante un juego, o la unidad entra en modalidad de reposo por inactividad, presiona el botón Play/Pausa para reanudar el juego. Si cualquier botón de jugador está centelleando, presiona dicho botón para que la unidad seleccione al siguiente jugador en turno.
Si quieres empezar un juego nuevo, puedes restablecer la unidad manteniendo presionados simultáneamente por 3 segundos el botón Play/Pausa y el botón de manotazo, hasta que se activen las luces y sonidos.

¡A JUGAR!

¡Cuando se ilumine el botón de Jugador, es tu turno y el cronómetro se pone en marcha!

Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para DESCARTAR, ya sea por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN).

POR EJEMPLO, si la carta de la pila para DESCARTAR es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si robas una carta que puedes jugar, bájala.

Puedes optar por no jugar una carta que puedes bajar. Si decides hacer esto, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si puedes bajar dicha carta, puedes hacerlo en ese mismo turno, pero no puedes bajar una carta de tu mano después de haber robado.

En cuanto completes tu turno, presiona tu botón de jugador. La unidad seleccionará de inmediato al siguiente jugador en turno... pero, cuidado, ¡te puede tocar a ti otra vez!
Si no presionas tu botón de jugador antes de que se acabe el tiempo, indicado por un sonido, deberás robar dos cartas de castigo de la pila para ROBAR, por tomar mucho tiempo. Añade las cartas a tu mano.

NOTA: Si en tu turno juegas la carta de manotazo, NO presiones tu botón de jugador; presionarás el botón de MANOTAZO (ver "carta de manotazo" bajo CARTAS DE ACCIÓN).

CARTAS DE ACCIÓN

Carta Roba 2: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador seleccionado por la unidad roba dos cartas y pierde su turno, ¡incluso si ese jugador eres tú! El jugador seleccionado tiene que robar 2 cartas y presionar su botón de Jugador antes de que se acabe el tiempo, de lo contrario deberá robar 2 cartas adicionales. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Roba 2. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.

Carta Salta: al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. El jugador que pierde su turno de todos modos tiene que presionar su botón de jugador antes de que se acabe el tiempo. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.

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. ¡Escoge un color rápido o arriesgarte a presenciar la furia del siguiente jugador! 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 seleccionado por la unidad para ser el primero en jugar decide el color con el que empezará el juego.

Carta Comodín Roba 4: quien tira esta carta escoge su color Y el siguiente jugador seleccionado por la unidad tiene que robar 4 cartas de la pila para ROBAR y pierde su turno (incluso si ese jugador eres tú). El jugador que tiene que robar las 4 cartas puede pausar la unidad para tener suficiente tiempo para hacerlo. Jugar esta carta tiene sus ventajas y desventajas. 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 carta recién bajada. Sin embargo, si se puede descartar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

NOTA: Si un jugador baja un Comodín Roba 4 legalmente, (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda) y alguien lo desafía a mostrar sus cartas, deberá enseñar sus cartas al jugador que lo desafió. Si es culpable, deberá robar 4 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, deberá robar las 4 cartas ADÉMÁS de 2 cartas adicionales (6 en total).

Carta de manotazo: bajar esta carta hará que todos los jugadores den de manotazos. En cuanto bajas esta carta, presiona el botón de MANOTAZO de la unidad de juego (no presiones tu botón de jugador). La unidad entrará en modalidad de manotazo y todos los oponentes tienen que darle un manotazo (presionar) su botón de jugador lo más rápido posible. El último botón de jugador presionado centelleará y el jugador de dicho botón tendrá que robar 2 cartas de castigo. Presiona el botón de jugador centelleante para reanudar el juego. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.
RECUERDO: Si presiona accidentalmente el botón de Jugador en lugar del botón de Manotazo después de bajar esta carta, se cancela la acción de MANOTAZO y el juego continúa de manera normal.

DECIR 'UNO'

Cuando un jugador le quede una sola carta, tiene que decir en voz alta "UNO". De lo contrario, deberá robar dos cartas de la pila para ROBAR. Esto sólo es necesario en caso de que uno de los jugadores sorprenda al jugador saliente sin haber dicho "UNO".

Cuando un jugador descarta todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

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

Si la pila para ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve el manto 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 (0-9)	Valor del número
Roba dos	20 puntos
Salta	20 puntos
Manotazo	20 puntos
Comodín multicolor	50 puntos
Comodín Roba cuatro	50 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

PARA GANAR EL JUEGO

El ganador es el primero en llegar a 500 puntos.

PUNTUACIÓN ALTERNA

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.



JUEGO ALTERNO: Cartas Roba 2 y Comodín Roba 4 asignadas

¿Quieres un poco menos de juego al azar? ¿Quieres un poco más de control para castigar a jugadores? ¿Quieres salvar a ti mismo y hacer que tus oponentes sufran? ¡Entonces te va a gustar esta manera alterna de jugar las cartas Roba 2 y comodín Roba 4! Antes de empezar a jugar, todos tienen que estar de acuerdo en jugar usando esta regla alterna. Ahora, cuando bajas una de estas cartas de acción, en lugar de dejar que la unidad decida quién tomará el castigo, tú escoges al oponente que quieres que robe las cartas. Cuando has esto, no presiones el botón de Jugador; puedes presionar el botón de pausa o dejar que el tiempo se acabe mientras tu víctima roba la cantidad correspondiente de cartas.

Este dispositivo cumple con la Parte 15 del reglamento FCC. El uso está sujeto a las siguientes dos condiciones:
(1) Este dispositivo no debe causar interferencia dañina y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que puede resultar en el uso indeseado del producto.
• Este equipo fue probado y cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B, según está establecido en la Parte 15 del reglamento FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede radiar energía de radiofrecuencia, y si se instala y utiliza según lo estipulado en las instrucciones, puede causar interferencia dañina a radiofrecuencias. Sin embargo, no hay ninguna garantía de que no haya interferencia en una instalación particular. Si este equipo llega a causar interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo cual puede ser verificado encendiendo y apagando el equipo, se recomienda tomar una de las siguientes medidas para corregir el problema:
• Cambiar la orientación o localización de la antena receptora.
• Aumentar la distancia entre el equipo y el receptor.
• Conectar el equipo en un tomacorriente en un circuito diferente al del receptor.
• Ponerse en contacto con el distribuidor o con un técnico de radio/TV.
NOTA: Los cambios o modificaciones no expresamente autorizados por el fabricante responsable del cumplimiento de las normas puede cancelar la autoridad del usuario de usar el equipo.

M1002 **INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR**
¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, servicio.mattel.com
O llame al 1-800-524-8697, L-V 8 a.m. - 8 p.m., hora del Este.
En México: 01 800 463 59 88, L-V 8 a.m. - 4 p.m.
SERVICE.MATTEL.COM **M1002-092001**