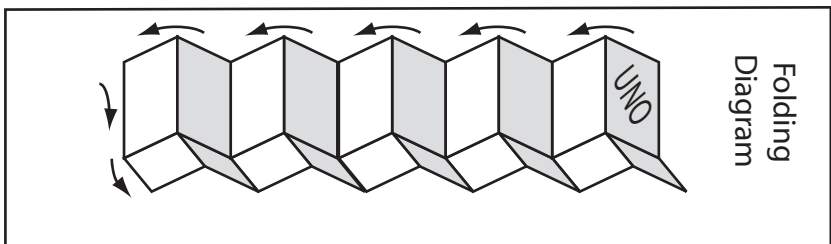


4L ENGLISH, FRENCH, LAAM (SPANISH), PORTUGUESE INSTRUCTIONS

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy No.:	Instructions
Part No.:	M1000002624
Item No.:	8.5" W x 27.5" L
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	2 panel x 19 panel L
# of Panels:	1 (panel) 20th rules block
Color:	White (offset)
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	



Folding Diagram



Contents

- 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 Draw Two cards** - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Reverse cards** - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Skip cards** - 2 each in blue, green, red and yellow
- 4 Wild cards**
- 4 Wild Draw Four cards**
- 4 The Joker's wild cards**

Object of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards in each round and score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

Setup

- Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
- The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
- Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile.
- The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile.
NOTE: If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS OF ACTION CARDS for special instructions.

Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must match a card from your hand to the card on the 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. Otherwise, play moves on to the next person in 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.

Functions of Action Cards

- 2 Draw Two Card** - When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. 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.
- 2 Reverse Card** - When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This card may only be played on a matching color or on another Reverse card. If this card is turned up at the beginning of play, the dealer goes first, then play moves to the right instead of the left.
- 2 Skip Card** - When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). 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 player to the left of the dealer is "skipped," hence the player to the left of that player starts play.
- 2 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 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 person to the left of the dealer chooses the color that continues play.
- 4 Wild Draw Four Card** - When you play this card, you get to choose the color that continues play PLUS the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! 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 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 4 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 challenger is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!
- The Joker's wild card** - When you play this card, you get to show your warped sense of humor! Select the player you wish to torment and then call out a color. That unlucky player must draw cards until drawing one of your chosen color. The tormented player then discards that card—but keeps all others drawn—and play resumes in the current direction with the player next to you taking their turn. If you go out by playing the Joker's wild card, you still get to choose a player to torment, who must draw cards until drawing the color of your choice. If this card is turned up at the start of the game, the person to the left of the dealer chooses the color that begins play.

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, you 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 reshuffled 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
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Wild	50 Points
Wild Draw Four	50 Points
The Joker's wild card	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.



Contenido

- 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 Roba 2** - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 8 cartas Reversa** - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 8 cartas Salta** - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 4 cartas de comodín**
- 4 cartas de comodín Roba 4**
- 4 cartas de comodín del Guasón**

Objetivo del juego

Ser el primero en lograr 500 puntos. Acumula puntos deshaciéndote de las cartas de tu mano antes que tus oponentes. Los jugadores logran puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

Preparación

- Cada jugador escoge una carta. La persona a quien le salga el número más alto, es el repartidor. Las cartas de acción cuentan como cero para esta parte del juego.
- Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
- Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
- Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. **NOTA:** Si una de las cartas de acción (símbolos) es la primera en ser volteada para empezar la pila para DESCARTAR, lee la sección CARTAS DE ACCIÓN para instrucciones especiales.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Haz coincidir 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 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. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

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.

Cartas de acción

- 2 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. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.
- 2 Carta Reversa:** cambia al sentido del juego. Si le tocas 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. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.
- 2 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. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.
- Comodín 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. 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.
- 4 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. Nota: 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, sí 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 ilegalmente, (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponde) y alguien lo desafia a mostrar sus cartas, deberá mostrar sus cartas al jugador que lo desafió. Si es culpable, deberá robar 4 cartas. Si no lo es, el desafiante tendrá que robar 2 cartas, además de las 4 del comodín (6 en total).
- 2 Carta de comodín del Guasón:** quien tira esta carta puede demostrar su reforzado sentido del humor. Selecciona al jugador a quien quieres atormentar y juego de un color en voz alta. El desafortunado jugador tendrá que robar cartas hasta que le salga una del color elegido. El jugador atormentado descarta dicha carta, pero se queda con las demás cartas que haya robado, y el juego se reanuda en la dirección actual del juego, siguiendo en turno la siguiente persona después de quien bajó la carta del Guasón. Si la carta del Guasón es la última carta en juego, de todos modos te toca escoger alguien a quien atormentar y dicho jugador tiene que robar cartas hasta que le salga una del color a elección. Si ésta es la primera carta que se voltea al empezar el juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que empezará el juego.

Decir 'UNO'

Cuando a 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
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín Roba cuatro	50 puntos
Comodín del Guasón	50 puntos

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

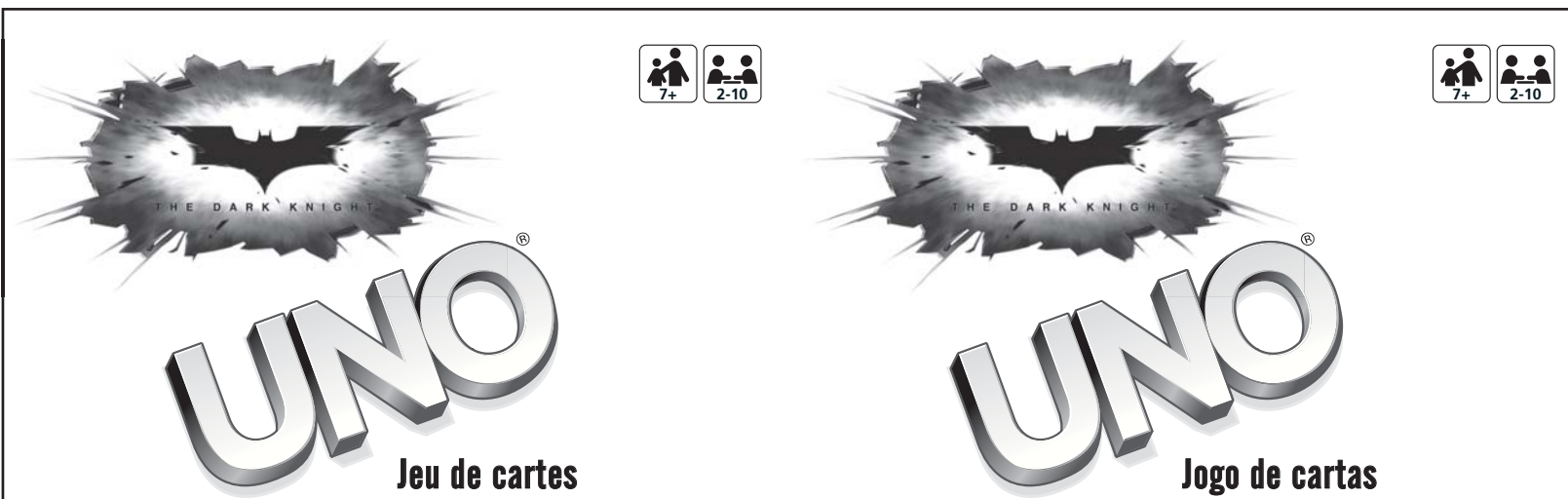
Para ganar el juego

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.

NOTE: The licensor has agreed that we do NOT need to translate the movie logo.



Contient

- 112 cartes réparties comme suit :**
- 19 cartes bleues - 0 à 9
- 19 cartes vertes - 0 à 9
- 19 cartes rouges - 0 à 9
- 19 cartes jaunes - 0 à 9
- 8 cartes +2** - 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
- 8 cartes Inversion** - 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
- 8 cartes Passer** - 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
- 4 cartes blanches**
- 4 cartes blanches +4**
- 4 cartes Le Joker**

But du jeu

À chaque manche, le premier joueur qui n'a plus de cartes en main se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur à obtenir 500 points gagne la partie.

Préparation

- Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur [toute carte avec un symbole compte pour zéro].
- Le donneur brasse les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.
- Le reste des cartes est placé face cachée pour former un TALON.
- La carte du dessus du TALON est retournée pour constituer la pile d'ÉCART. **REMARQUE:** Si une carte Action (symboles) est retournée pour constituer la pile d'ÉCART, se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

Jouons!

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Il doit faire correspondre une des cartes qu'il a en main à celle qui est sur le dessus de l'ÉCART, soit par le chiffre, la couleur ou le symbole (les symboles représentent des cartes Action; se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).
EXEMPLE: Si la carte sur l'ÉCART est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge OU un 7 d'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche [se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION].

Si le joueur ne possède pas de cartes lui permettant de jouer, il doit en prendre une dans le TALON. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser. Sinon, son tour est terminé et c'est le tour du joueur suivant.

Si un joueur a en main une carte qu'il peut jouer, il n'est PAS obligé de la faire. S'il ne le joue pas, il doit piger une carte dans le TALON. S'il peut jouer la carte qu'il a pignée, il peut le faire immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà dans sa main.

Fonctions des cartes Action

- 2 Carte +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 sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée au début du jeu, la même règle s'applique.
- 2 Carte Inversion:** Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change [si le jeu se déroulait vers la gauche, il devra se dérouler vers la droite; et vice-versa]. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur jouera en premier; puis le jeu continuera vers la droite au lieu de la gauche.
- 2 Carte Passer:** Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le deuxième joueur situé à la gauche du donneur qui commence.
- 2 Carte blanche:** Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur dans laquelle le jeu se poursuit [s'il le veut, il peut décider de continuer la partie dans la même couleur]. Une carte blanche peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si une carte blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ et jouera la première carte.
- 4 Carte blanche +4:** Lorsque cette carte est jouée, le joueur choisit la couleur demandée ET le joueur suivant doit piger 4 cartes et passer son tour. Mais attention! Un joueur ne peut jouer cette carte que s'il ne possède **AUCUNE** carte de la **COULEUR** demandée (mais il peut la jouer s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si cette carte est retournée au début du jeu, le donneur doit la remettre dans le paquet et en prendre une autre.
- REMARQUE:** Si un joueur pose qu'une Carte blanche +4 à été jouée contre lui illégalement (c.-à-d., que le joueur possède une carte correspondant à la carte demandée), le joueur peut lui lancer un défi. Le joueur mis au défi doit montrer son jeu (au joueur qui le défie). Si le joueur mis au défi a tort, il devra piger les 4 cartes au lieu du joueur attaqué. Cependant, si le joueur mis au défi est innocent, le joueur qui a lancé le défi devra tirer les 4 cartes PLUS 2 autres cartes (6 en tout)!
- 2 Carte Joker:** Lorsqu'un joueur joue cette carte, il montre un sens de l'humour un peu torse! Il désigne l'adversaire qu'il souhaite tourmenter et il demande une couleur. Le joueur malchanceux doit piger des cartes jusqu'à obtenir une carte de la couleur demandée. Il jette ensuite cette carte mais il doit garder toutes les autres cartes qu'il a pignées. La partie reprend dans le sens du jeu, la main étant donnée au joueur assis à côté de celui qui a joué cette carte. Si cette carte est jouée en fin de partie, le joueur agit de la même façon. Il désigne un joueur qui se verra obligé de piger des cartes jusqu'à ce qu'il tire la couleur demandée. Si cette carte est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ.

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute "UNO!" pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie, et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger deux cartes de pénalité.

La manche est finie lorsqu'un joueur a jeté sa dernière carte. Les points sont comptés (voir POINTAGE) et une nouvelle manche commence.

Si la dernière carte jouée dans une manche est une carte +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si le TALON est épuisé avant la fin d'une manche, brasser les cartes de l'ÉCART et le jeu continue.

Pointage

Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées (0 à 9)	Valeur indiquée
Carte +2	20 Points
Carte Inversion	20 Points
Carte Passer	20 Points
Carte blanche	50 Points
Carte blanche +4	50 Points
Carte Le Joker	50 Points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont brassées et les joueurs commencent une nouvelle manche.

La victoire

Le **VAIQUEUR** est le joueur qui atteint 500 points le premier.

Autres façons de jouer

On peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré le vainqueur.



Conteúdo

- 112 Cartas divididas em:**
- 19 Cartas azuis - 0 a 9
- 19 Cartas verdes - 0 a 9
- 19 Cartas vermelhas - 0 a 9
- 19 Cartas amarelas - 0 a 9
- 8 Cartas Comprar Duas** - 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo
- 8 Cartas Inverter** - 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo
- 8 Cartas Passar a Vez** - 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo
- 4 Cartas Curinga**
- 4 Cartas Curinga Comprar Quatro Cartas**
- 4 Cartas Joker**

Objetivo do jogo

Ser o primeiro jogador a descartar todas as cartas em cada rodada e marcar pontos com as cartas que seus adversários não descartaram. Os pontos de cada rodada vão sendo acumulados e o primeiro jogador a fazer 500 pontos será o vencedor.

Mecânica

- Cada jogador compra uma carta; aquela que pegou a do número maior distribui as cartas (contando qualquer carta com um símbolo como zero).
- Ele embaralha e distribui 7 cartas para cada jogador.
- Coloque o restante das cartas viradas para baixo para formar um monte.
- A primeira carta do monte é virada para iniciar uma pilha de descarte. **NOTA:** Se qualquer uma das Cartas de Ação (símbolos) for virada para iniciar a pilha de descarte, veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO para outras instruções especiais.

Vamos jogar

A pilha à esquerda de quem está distribuindo as cartas começa a jogar.

Nas sua vez, você precisa combinar uma das suas cartas com a carta no topo da pilha de descarte, seja pelo número, seja pela cor ou símbolo (os símbolos representam as Cartas de Ação; veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).
EXEMPLO: Se a carta na pilha de descarte for um 7 vermelho, o jogador deve descartar uma carta vermelha ou um 7 de qualquer cor. Opcionalmente, o jogador pode descartar uma Carta Curinga (veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

Se não tiver uma carta que combine com a da pilha de descarte, você deve pegar uma carta do monte. Se a carta que pegou puder ser descartada, você poderá descartá-la na mesma rodada. Caso contrário, será a vez do próximo jogador.

Você também pode optar por **NÃO** descartar uma carta que combine. Se o fizer, precisará jogar uma carta do monte. Se combinou, essa carta pode ser descartada na mesma rodada, porém, você não poderá descartar qualquer outra carta após comprar do monte.

Funções das Cartas de Ação

- 2 Carta Comprar Duas** - Ao descartar essa carta, o próximo jogador deve comprar 2 cartas do monte e perder a sua vez. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine com outra carta Comprar Duas. Se ela for virada no início do jogo, a mesma regra se aplica.
- 2 Carta Inverter** - Ao descartar essa carta, o sentido do jogo é invertido [ou o sentido do jogo estiver à esquerda, ele muda para a direita e vice-versa]. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine com outra Carta de Inverter. Se essa carta for virada no início do jogo, quem estiver distribuindo as cartas começa a jogar e o jogo continua para a direita em vez de para a esquerda.
- 2 Carta Passar a vez** - Ao descartar essa carta, o próximo jogador perde a vez. Se trapeçou, é ele quem deve comprar 4 cartas do monte em vez de você. Entretanto, se o jogador que foi desafiado não trapeçou, você deve comprar as 4 cartas do monte, ALÉM de mais 2 adicionais (6 cartas no total).
- 2 Carta Curinga** - Ao descartar essa carta, você pode escolher a cor que deve ser jogada (qualquer cor, inclusive a cor em jogo antes do descarte dessa carta). Você pode descartar uma carta Curinga na sua vez, mesmo que tenha outra carta que combine com a carta da pilha de descarte. Se essa carta for virada no início do jogo, o jogador à esquerda de quem estiver distribuindo as cartas escolhe a cor que deve ser jogada.
- 4 Carta Curinga Comprar 4** - Ao descartar essa carta, ALÉM de você poder escolher a cor a ser jogada, o próximo jogador terá de comprar 4 cartas do monte e perder a vez dele. Entretanto, há um detalhe! Essa carta só pode ser descartada quando você **NÃO** tiver outra carta que combine com a **COR** na pilha de descarte (mas ela pode ser descartada se você tiver uma carta com um número que combine com a carta de Ação). Se essa carta for virada no início do jogo, coloque-a no meio do monte e pegue outras cartas.
- NOTA:** Se desafiado a jogar a trapeçou, ao descartar para você uma carta Curinga Comprar 4 (por exemplo, o jogador tem uma carta que combina além desse curinga), você pode desafiá-lo. O jogador desafiado deve mostrar a voz as cartas que tem. Se trapeçou, é ele quem deve comprar 4 cartas do monte em vez de você. Entretanto, se o jogador que foi desafiado não trapeçou, você deve comprar as 4 cartas do monte, ALÉM de mais 2 adicionais (6 cartas no total).
- 2 Carta Joker** - Quando você jogou essa carta, você terá que mostrar o seu senso de humor! Escolha o jogador que você quer atormentar e defina dentro do jogo o jogador escolhido terá que comprar cartas até tirar uma carta da cor que você escolheu. Então, o jogador descarta aquela carta, mas fica com todas as outras que comprou. O jogo então segue na direção normal, com o jogador ao seu lado como próximo. Se você sair ao jogar a carta Joker, você ainda pode escolher um jogador para atormentar, o qual deve comprar cartas até tirar uma carta da cor definida. Se essa carta for virada no começo do jogo, a pessoa ao lado escolherá o distribuidor de cartas escolhe a cor inicial do jogo.

Finalizando

Ao descartar a sua penúltima carta, você precisa gritar "UNO" (significa "uma"), para indicar que você só tem uma carta. Se não gritar "UNO" e alguém perceber antes de o próximo jogador começar a jogar, você deve puxar duas cartas do monte.

Quando um jogador não tiver mais cartas, a rodada acaba. Os pontos são marcados (veja PONTUAÇÃO) e o jogo começa novamente.

Se a última carta descartada em uma rodada for uma das cartas Comprar Duas ou uma Carta Curinga Comprar 4, o próximo jogador deve puxar 2 ou 4 cartas do monte, respectivamente. Essas cartas serão contadas quando os pontos forem somados.

Se nenhum jogador ficar sem cartas quando o monte acaba, a pilha de DESCARTAR deverá ser embaralhada e utilizada como monte para que o jogo continue.

Pontuação

O primeiro jogador a descartar todas as suas cartas em uma rodada recebe os pontos de todas as cartas que estiverem nas mãos dos seus adversários, como segue:

Todas as cartas numéricas (0 a 9)	Valor da carta
Comprar Duas	20 Pontos
Inverter	20 Pontos
Passar a vez	20 Pontos
Curinga	50 Pontos
Curinga Comprar 4	50 Pontos
Carta Joker	50 Pontos

Assim que os pontos da rodada forem calculados, se nenhum jogador somou 500 pontos, embaralhe as cartas e comece uma nova rodada.

Vencendo o jogo

O **VENCEDOR** é o primeiro jogador a fazer 500 pontos.

Pontuação e vencedor alternativo

Outra maneira de marcar a pontuação é contar os pontos com que cada jogador ficar na mão ao final de cada rodada. Quando um jogador fizer 500 pontos, aquele com a menor pontuação será o vencedor.

© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.
Mattel, Inc., 333 Central Expressway Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-8687.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L4W 3W6. You may call toll free at 1-800-524-8687.
Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Advisory Service - 1300 133 332.
Mattel Asia Ltd., Queen 1108, 1108 Tower, World Trade Center, 100488, Singapore, Singapore.
Mattel Europe Ltd., Denham Road, Basingstoke, Hampshire, RG24 0PR, United Kingdom.
Mattel Mexico, S.A., Avenida America Venustiano Carrillo 8, Cuicuilco, Santiago, Mexico, C.A. RIF. 2301596439.
Ave. Mira, C.C. Macaracuzco Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de las Californias, Cancun 24071.
Mattel Argentina S.A., Corrientes 1108, 10507, Villa Adelina, Buenos Aires.
Mattel Colombia S.A., calle 12347/07 P.5, Bogotá.
Importado por: Mattel de Brasil Ltda. - CNPJ: 04.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2º Andar - 07779-000 - Póvoa de Cajuru - SP - Brasil Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-557000 - sac@mattel.com
Mattel France, 27/23 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rangis Duval N° Indigo 0 825 00 00 25 (0 15 € TTC) ou www.mattel.com.
Mattel España, S.A., Arbaiz 200, 08038 Barcelona, servicios