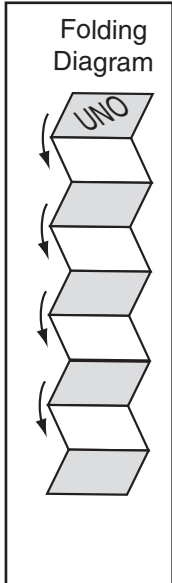


2L ENGLISH, LAAM (SPANISH) INSTRUCTIONS



Black Plate

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	UNO Deluxe
Toy No.:	M2062
Part No.:	-0920
Trim Size:	4.25" W x 27.5" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel w 10 panel h
# colors:	(one) both sides Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	



Front

Back



Contents

- 1 UNO® Deluxe Storage Case with Score Board
- 1 UNO® Deluxe Card Tray
- 1 Erasable Marker
- 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 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

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.
Remember: You can play directly in the Card Tray, so place your DRAW pile in one of the sides. The Card Tray is also removable, so you can position it wherever you like for easy access.
- 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



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.



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.



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.



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.



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. 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)!

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

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

NOTE about the Score Board and Erasable Marker: If you reach the bottom of the Score Board before completing a game, simply erase the current markings, move the subtotal up to the top and continue playing. The best way to erase markings from the Score Board is with water and a soft cloth or tissue

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.

Erasable Marker Instructions

This product may stain some surfaces. Protect play area before use. Only use washable markers that come with the toy. Recap markers after use.

Contenido

- 1 estuche UNO® Deluxe con pizarra de puntos
- 1 UNO® Deluxe Bandeja de cartas
- 1 marcador borrable
- 108 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

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 con símbolo cuentan como cero).
- Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
- Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
Recuerda: Puedes jugar directamente en la bandeja de cartas, así que pon la pila para ROBAR en uno de los lados. La bandeja de cartas es desprendible de modo que la puedes poner en cualquier lugar para fácil acceso.
- Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. **NOTA:** si la primera carta que se voltea para empezar la pila para DESCARTAR es una carta de acción (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

¡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 puedas 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



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.



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. 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.



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, se "salta" al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.



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.



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, 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 correspondía) 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, el desafiante deberá robar las 4 cartas ADEMÁS de 2 cartas adicionales (6 en total).

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 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 [0-9]	Valor del número
Roba dos.....	20 puntos
Reversa.....	20 puntos
Salta.....	20 puntos
Comodín.....	50 puntos
Comodín Roba cuatro.....	50 puntos

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

NOTA sobre la pizarra de puntos y el marcador: Si llegas al final de la pizarra de puntos antes de que se acabe el juego, borra los puntos actuales y pasa el subtotal hasta arriba y sigue jugando. La mejor manera de borrar las marcas de la pizarra de puntos es con agua y un paño o pañuelo suave.

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.

Instrucciones para el marcador

Este producto puede manchar algunas superficies. Proteger el área de juego antes de usarlo. Solo usar los marcadores lavables incluidos con el juguete. Ponerles la tapa a los marcadores después de usarlos.

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations: 1 (800) 524-8687. 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. Dimpont & Diedarkan Olah: 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 U.K. Ltd., Vauxhall Business Park, Maidenhall, SL8 4UB. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V.R.F.C. Insurgentes Sur # 2579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NB3. 59-05-51-00. Ext. 5206 ó -01-800-463 59-89 Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A. RIF: J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curapayá 1186, (1407) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 12347-07 P.5, Bogotá. Mattel España, S.A., Arizau 200. 08036 Barcelona. cservicio.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10 http://www.servicio.mattel.com/es



Need Assistance? In the US and Canada, service.mattel.com or 1-800-524-8687. In the UK, www.mattel.com.
¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, service.mattel.com o 1-800-524-8687. En el Reino Unido, www.mattel.com.
En México: 01 800 463 59 89 ó en DF y área metropolitana 59-05-51-00 Ext. 5206

SERVICE.MATTEL.COM



M2062
JUEGOS
M2062-0920

[M2062, UNO Deluxe RULES, Elaine Gant x2156, 2L Domestic: U.S. English, LAAM Spanish]

[Final Draft: 5/24/07]

[Part #s: M2062-0920]

[Age Grading: 7+]

[Players: 2-10]

[UNO® DELUXE LOGO]

Card Game

Contents:

1 UNO® Deluxe Storage Case with Score Board

1 UNO® Deluxe Card Tray

1 Erasable Marker

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 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

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

1. Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).

2. The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
3. Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile.
Remember: You can play directly in the Card Tray, so place your DRAW pile in one of the sides. The Card Tray is also removable, so you can position it wherever you like for easy access.
4. 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

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.

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.

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.

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.

Wild Draw 4 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 challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!

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

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

NOTE about the Score Board and Erasable Marker: If you reach the bottom of the Score Board before completing a game, simply erase the current markings, move the subtotal up to the top and continue playing. The best way to erase markings from the Score Board is with water and a soft cloth or tissue.

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.

LAAM SPANISH

UNO® Deluxe

Juego de cartas

Contenido

1 estuche UNO® Deluxe con pizarra de puntos

1 UNO® Deluxe Bandeja de cartas

1 marcador borrable

108 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

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

1. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
2. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
3. Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
Recuerda: Puedes jugar directamente en la bandeja de cartas, así que pon la pila para ROBAR en uno de los lados. La bandeja de cartas es desprendible de modo que la puedes poner en cualquier lugar para fácil acceso
4. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. **NOTA:** si la primera carta que se voltea para empezar la pila para DESCARTAR es una carta de acción (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

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

Puedes optar por no jugar una carta que puedas 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

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.

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. 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.

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, se “salta” al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.

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.

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 solo 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 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, el desafiante deberá robar las 4 cartas **ADEMÁS** de 2 cartas adicionales (6 en total).

[NOTE to Translations: “Best of Both Worlds” is the name of a song. “Ya think?” is a quote from the show.]

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 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 (0-9)	Valor del número
Roba dos	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	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.

NOTA sobre la pizarra de puntos y el marcador: Si llegas al final de la pizarra de puntos antes de que se acabe el juego, borra los puntos actuales y pasa el subtotal hasta arriba y sigue jugando. La mejor manera de borrar las marcas de la pizarra de puntos es con agua y un paño o pañuelo suave.

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.

Instrucciones para el marcador

Este producto puede manchar algunas superficies. Proteger el área de juego antes de usarlo. Solo usar los marcadores lavables incluidos con el juguete. Ponerles la tapa a los marcadores después de usarlos.

[**LEGAL**]

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-8697.

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 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.

Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V.R.F.C, Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NB3. 59-05-51-00. Ext. 5206 ó - 01-800-463 59-89

Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A. **RIF J301596439**, 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 España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: **902.20.30.10** <http://www.service.mattel.com/es>

[**INSERT 2L CIB: www.service.mattel.com**]

[**G&P LOGO & GAME # M2062**]

GAMES

