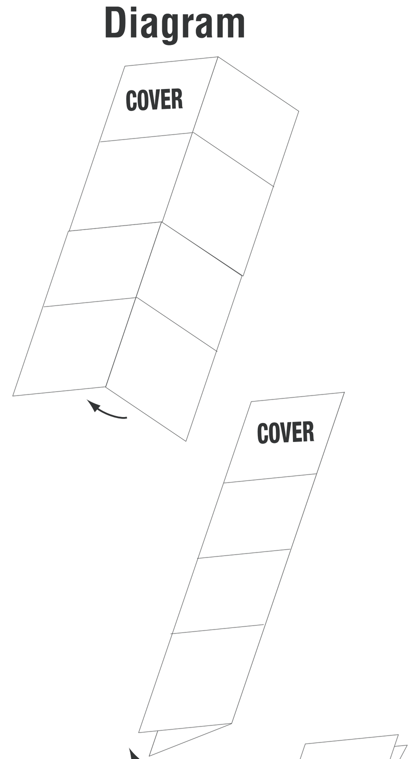
INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	UNO- Uno Attack Relaunch 2LC Instructions
Toy No.:	W2013
Part No.:	0824
Trim Size:	8.5" W x 22 " H
Folded Size:	4.25" W x 5.5" H
Type of Fold:	accordian/center
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Black Plate

Folding Diagram



4LB:
English/LAAM Spanish/French/BZ Portuguese

Front (English)

7+ 2-10

UNO ATTACK! Game

CONTENTS:
112 cards as follows:
- 18 Blue cards - 1 to 9
- 18 Green cards - 1 to 9
- 18 Red cards - 1 to 9
- 18 Yellow cards - 1 to 9
- 8 Hit 2 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
- 8 Discard All cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 4 Wild cards
- 4 Wild Attack-Attack cards

Card Launcher
Card Launcher Front cover
Instructions

NOTE: Do not aim at eyes or face. Only use projectiles supplied with this toy. Do not fire at point blank range.
ADULTS NOTE: If cards are slipping on the rubber roller and do not come out, clean the rubber roller with a damp cloth or a cloth dipped in rubbing alcohol.

Please remove all components from the package and compare them to the component list. If any items are missing, contact your local Mattel office.

Keep these instructions for future reference as they contain important information.

HOW TO REPLACE BATTERIES
UNO Attack!® requires 3 C size Alkaline Batteries (not included). Use only Alkaline Batteries. Toy may not function with other types of batteries.

1. Unscrew battery compartment cover with a Phillips screwdriver (not included) and lift open.
2. Install 3 C size Alkaline Batteries in compartment as shown. (See Figure 1.)
3. Replace cover by slipping tabs into place, pressing cover down and screwing shut.

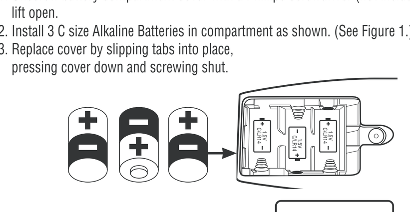


Figure 1

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).
- 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 battery(ies) safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

Skip - The next player to play loses his/her turn and is "skipped." If this card is turned up at the beginning of play the starting player is skipped and the next player starts.

Wild Card - This card can be played on any card. The person playing the card calls any color to continue play, including the one presently being played if desired. A Wild card can be played even if the player has another playable card in his/her hand. If this card is turned up at the beginning of play the player to the left of the dealer calls out a color, then plays.

Discard All - Play this card when you want to discard all of the cards in your hand of the same color. For example, if a yellow "7" is in the Discard pile, you may discard all the yellow cards in your hand, with a yellow Discard All card placed on top. (You may also discard a Discard All card on top of another Discard All card.) If this card is turned up at the beginning of play the player to the left of the dealer begins play with a card of the same color, or another Discard All card. If that's not possible, he/she must hit the Launcher button.

Hit 2 - next player must hit the Launcher button twice. His/her turn is then over; play continues with the next player. If this card is turned up at the beginning of play the player to the left of the dealer must hit the Launcher button twice. Then play begins with the next player (the second player to the dealer's left).

Wild Attack-Attack - When this card is played, whoever played it gets to call any color and then choose ANY OTHER PLAYER in the game to "Attack." The Launcher is rotated to face the chosen player, and then "attacking" player gets to press the Launcher button twice. The game then continues with the next player in regular rotation (the second player to the left – or right in Reverse rotation - of the player who played the Wild Attack-Attack card).

GOING OUT
When you have one card left, you must yell "UNO" (meaning one) before playing your next to last card. Failure to do this results in your having to hit the Launcher button TWICE. (That is, of course, if you get caught by the other players.)

If you forget to say "UNO" before your card touches the Discard pile, but you "catch" yourself before another player catches you, you are safe and not subject to the penalty.

You may not catch a player for failure to say "UNO" until their second-to-last card touches the Discard pile. Also, you may not catch a player for failure to say "UNO" after the next player begins their turn. "Beginning a turn" is defined as either playing a card or hitting the Launcher button.

If a player goes out using a Wild Attack-Attack card, they may use this command card as normal before the game ends.

Once the Discard pile reaches a substantial level (looks like a full deck again), reshuffle the Discard pile, reload the Launcher and continue play.

SPECIAL RULES
If any cards are left sticking out of the Launcher after activation, the player who caused the Launcher to activate must take these cards and add them to his/her hand.

SCORING
When you are out of cards, you get points for cards left in opponents' hands as follows:

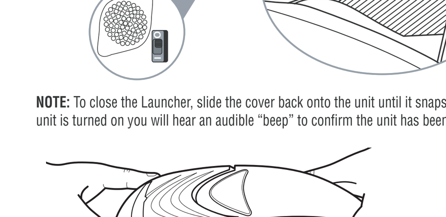
All cards through 9	Face Value
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Hit 2	20 Points
Discard All	30 Points
Wild	50 Points
Wild Attack-Attack	50 Points

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, the game may be scored by keeping a running total of the points each player is caught with at the end of each hand. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

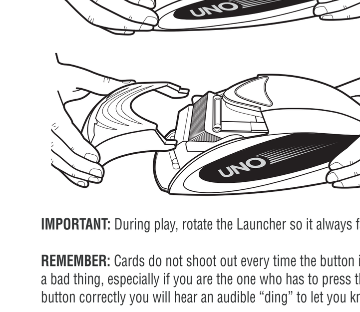
RENEGING
You may choose not to play a playable card from your hand. If so, you must hit the Launcher button. Your turn is then over.

OBJECT
Be the first player to score 500 points. The first player to get rid of all the cards in their hand scores points for the cards left in their opponents' hands.

UNO Attack!® IN A NUTSHELL
Each player is dealt 7 cards. Place one card from the deck on the playing area to begin a DISCARD pile. Open the Launcher, insert the remaining cards facedown inside, close the Launcher and turn the ON/OFF switch located on the bottom of the Launcher to "ON".



NOTE: To close the Launcher, slide the cover back onto the unit until it snaps into place. If the unit is turned on you will hear an audible "beep" to confirm the unit has been closed correctly.



IMPORTANT: During play, rotate the Launcher so it always faces the player whose turn it is.

REMEMBER: Cards do not shoot out every time the button is pressed. This is not necessarily a bad thing, especially if you are the one who has to press the button. When you press the button correctly you will hear an audible "ding" to let you know you've done it right.

The first player has to match the card in the DISCARD pile either by number, color or symbol. For example, if the card is a red 7, you must throw down a red card or any color 7 onto the DISCARD pile. Or, you can throw down a Special Card, if appropriate (see Special Cards section). If you don't have anything that matches, you must hit the Launcher button. If nothing happens, play moves to the next person. If cards shoot out, you must add these cards to your hand. Then play passes to the left (until a Reverse card is played – see Special Cards section).

When you have one card left, you must yell "UNO" (meaning one) before playing your next to last card. Failure to do this results in your having to hit the Launcher button TWICE. (That is, of course, if you get caught by the other players.)

Once a player is out of cards, the hand is over. Points are totaled (see Scoring section) and you start over again. That's UNO Attack!® in a nutshell.

NOW FOR THE DETAILS
CHOOSING A DEALER
Every player picks a card. The person who picks the highest number deals. If you picked a Special Card, too bad – they don't count. The dealer deals 7 cards to each player, starts the discard pile and loads the Launcher. Player to the left of dealer starts play.

SPECIAL CARDS

Reverse - Simply reverse direction of play. Play left becomes play right, and vice versa. If this card is turned up at the beginning of play the dealer plays first, and play then goes to the right instead of left.

PENALTIES
Any player making a card suggestion to another player must hit the Launcher button 4 times.

TWO PLAYER GAME
Rules for Two Players - Play UNO Attack!® with two players with the following special rules:

1. Playing a Reverse card acts like a Skip. The player who plays the Reverse may immediately play another card.
2. The person playing a Skip card may immediately play another card.
3. When a Hit 2 card is played and your opponent has hit the Launcher button twice, the play is back to you.

CHALLENGE GAME
Challenge UNO Attack!® - This game is scored by keeping a running total of what each player is caught with in his or her hand. As each player reaches a designated amount, we suggest 500, that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play head to head. (See Two Player Game section.) When a player reaches or exceeds the amount designated, he/she loses. The winner of that final hand is declared the winning player of the game.

FCC NOTE
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 expressively approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

For product sold in Canada • Pour les produits vendus au Canada
THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003.
CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA.
(VALID FOR CANADA ONLY • VALABLE AU CANADA SEULEMENT)
Operation is subject to the following two conditions :
(1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.
L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes :
(1) Il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 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., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C.MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5205 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 Perú, S.A., Paseo de la República 3531, Ofic.1003, San Isidro, Lima, Perú, RUC: 20425853865, Reg. Importador: 01720-10-JUE-DIGESA Importado por : Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2°. Andar - 07770-000 - Polvilho - Cajamar - SP - Brasil Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-550780 - sac@mattel.com Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 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 http://www.service.mattel.com/es Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com.

W2013-0824 service.mattel.com MATTEL

Cut along dotted line. Retain for use during game play.

QUICK REFERENCE CARD

Reverse – Reverses the direction of play.

Skip - The next player to play loses their turn.

Wild Card - Can be played on any card. Call any color to continue play.

Discard All - Discard all of the cards in your hand of the same color.

Hit 2 - The next player to play must hit the Launcher button twice.

Wild Attack-Attack – Can be played on any card. Choose ANY OTHER PLAYER and then press the launcher button twice. Next, call any color to continue play.

Back (LAAM SPANISH)

7+ 2-10

UNO ATTACK! Juego

CONTENIDO:
112 cartas, como se describe a continuación:
- 18 cartas azules - 1 a 9
- 18 cartas verdes - 1 a 9
- 18 cartas rojas - 1 a 9
- 18 cartas amarillas - 1 a 9
- 8 cartas de doble manotazo - 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
- 8 cartas Descarta un color - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 4 cartas de comodín multicolor
- 4 cartas de comodín de ataque

Lanzador de cartas
Tapa frontal del lanzador de cartas
Instrucciones

ATENCIÓN: No apuntar a los ojos ni a la cara. Si adquirió un modelo con proyectil(es) incluido(s): Utilizar únicamente el(los) proyectil(es) incluido(s) en este juguete.
No disparar a personas ni animales. No disparar a quemarropa.
ATENCIÓN PADRES: Si las cartas se patinan en el rodillo de hule o no salen, usar un paño húmedo o paño humedecido con alcohol para limpiar el rodillo de hule.

Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, ponte en contacto con la oficina Mattel más próxima a tu localidad.

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

COLOCACIÓN DE LAS PILAS
UNO® Attack funciona con 3 pilas alcalinas C (LR14) x 1,5V (no incluidas). Usar solo pilas alcalinas. Quizá el juguete no funcione con otro tipo de pilas.

1. Destornillar la tapa del compartimiento de pilas con un desatornillador de cruz (no incluido) y retirarla.
2. Introducir 3 pilas alcalinas C (LR14) x 1,5V tal como se muestra. (Ver la Figura 1.)
3. Cerrar la tapa ajustando las lengüetas en su lugar, presionando la tapa hacia abajo y apretando los tornillos.

Figura 1

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-cinc) 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.

Cuando te quede una sola carta en tu mano, tienes que decir "UNO" antes de bajar tu penúltima carta. De lo contrario, tendrás que presionar DOS veces el botón del lanzador. (Bueno, esto únicamente si alguien te cacha sin decir "UNO".)

Después de que un jugador juega su última carta, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver la sección de Puntos) y el juego vuelve a empezar. Ese el juego de UNO®Attack resumido.

MECÁNICA DEL JUEGO
ESCOGER AL REPARTIDOR
Cada jugador escoge una carta. La persona con el número más alto, es el repartidor. Si te salió una carta especial, ni modo porque esas no cuentan. El repartidor reparte 7 cartas a cada jugador, empieza la pila para descartar y carga el lanzador. El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

CARTAS ESPECIALES

Reversa: cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar jugará la persona de la derecha, y el sentido se cambiará hacia la derecha. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.

Salta: el siguiente jugador pierde su turno y se le salta. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona que empieza pierde su turno y le toca empezar al siguiente jugador.

Comodín multicolor: esta carta se puede bajar sobre cualquier otra carta. 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 bajar incluso si el jugador tiene en su mano otra carta que pueda bajar. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor escoge un color y luego juega.

Descarta un color: baja esta carta cuando quieras descartar de tu mano todas las cartas de un color. Por ejemplo, si en la pila para descartar hay un 7 amarillo, puedes bajar todas las cartas amarillas de tu mano, poniendo la carta Descartar un color hasta arriba. (También puedes jugar una carta Descartar un color poniéndola sobre otra carta Descartar un color.) Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor empieza el juego con una carta del mismo color u otra carta Descartar un color. Si no tiene una carta que jugar, tiene que presionar el botón del lanzador.

Doble manotazo: el siguiente jugador tiene que presionar dos veces el botón del lanzador. Tras esto, su turno se acaba y el juego continúa con el siguiente jugador. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor tiene que presionar dos veces el botón del lanzador. Luego, el juego continúa con el siguiente jugador (el segundo jugador a la izquierda del repartidor).

Comodín de ataque: cuando se baja esta carta, quien la haya bajado escoge un color y luego escoge a un jugador que "atacar". Gira el lanzador de modo que apunte al jugador elegido y, luego, el jugador "atacado" tiene que presionar dos veces el botón del lanzador. El juego continúa con el siguiente jugador (el segundo jugador a la izquierda o derecha, según el sentido del juego, del jugador que bajó el comodín de ataque).

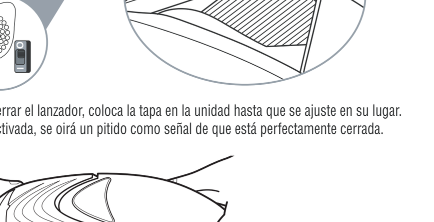
CERRAR EL JUEGO
Cuando te quede una sola carta en tu mano, tienes que decir "UNO" antes de bajar tu penúltima carta. De lo contrario, tendrás que presionar DOS veces el botón del lanzador. (Bueno, esto únicamente si alguien te cacha sin decir "UNO".)

Si se te olvida decir "UNO" antes de que tu penúltima carta toque la pila para Descartar, pero te acuerdas de hacerlo (y dices "UNO") antes de que otro jugador te cache, no estás sujeta/o al castigo.

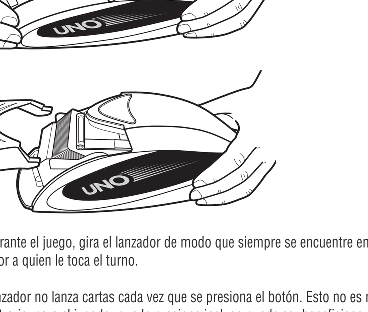
No se puede cachar a un jugador por no decir "UNO" sino hasta que su penúltima carta toque la pila para Descartar. Tampoco no se puede cachar a un jugador por no decir "UNO" después de que el siguiente jugador empiece su turno. "Empezar un turno" significa bajar una carta o presionar el botón del lanzador.

OBJETIVO
Ser el primero en lograr 500 puntos. Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

RESUMEN DEL JUEGO
Reparte 7 cartas a cada jugador. Coloca una carta en el área de juego para empezar una pila para DESCARTAR. Abre el lanzador, mete las cartas restantes boca abajo, cierra el lanzador y pon el interruptor de ENCENDIDO/APAGADO en la parte de abajo del lanzador en ENCENDIDO.



ATENCIÓN: Para cerrar el lanzador, coloca la tapa en la unidad hasta que se ajuste en su lugar. Si la unidad está activada, se oirá un pitido como señal de que está perfectamente cerrada.



IMPORTANTE: Durante el juego, gira el lanzador de modo que siempre se encuentre en dirección al jugador a quien le toca el turno.

RECUERDA: El lanzador no lanza cartas cada vez que se presiona el botón. Esto no es ninguna desventaja, al contrario, para el jugador que lo presiona incluso puede ser beneficioso. Si se presiona el botón correctamente, el lanzador emitirá un pitido.

El primer jugador tiene que hacer coincidir la carta de la pila para DESCARTAR, ya sea, por número, color o símbolo. Por ejemplo, si la carta es un 7 rojo, tiene que bajar a la pila para DESCARTAR una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien, si lo puede hacer, puede bajar una carta especial (ver la sección de Cartas especiales). Si no tiene ninguna carta que corresponda, tiene que darle un manotazo al botón del lanzador. Si no pasa nada, le toca al siguiente jugador. Si salen volando cartas, las tiene que añadir a su mano. El juego sigue a la izquierda hasta que se baje una carta Reversa (ver la sección de Cartas especiales).

Cortar a lo largo de la línea punteada. Usarla como referencia durante el juego.

CARTA DE REFERENCIA RÁPIDA

Reversa: cambia el sentido del juego.

Salta: el siguiente jugador pierde su turno.

Comodín multicolor: se puede bajar sobre cualquier otra carta. Di con cuál color quieres que continúe el juego.

Descarta todo: descarta de tu mano todas las cartas del mismo color.

Doble manotazo: el siguiente jugador en turno tiene que presionar dos veces el botón del lanzador.

Ataque comodín: se puede bajar sobre cualquier otra carta. Escoge a CUALQUIER OTRO JUGADOR y luego presiona dos veces el lanzador. Luego, di el color con el que continuará el juego.

Si la última carta de un jugador es un comodín de ataque, el comando se lleva a cabo antes de que acabe el juego.

Cuando la pila para descartar alcance un nivel substancial (se vea como una baraja completa), baraja las cartas de la pila para descartar, vuelve a meterlas en el lanzador y sigue jugando.

REGLAS ESPECIALES
Si queda alguna carta a medio salir del lanzador después de activarlo, el jugador que hizo que se activara el lanzador debe tomar las cartas y añadirlas a su mano.

PUNTOS
Cuando un jugador se queda sin cartas, ganando la partida, el resto de jugadores suma el valor de las cartas que les quedan en la mano, y el ganador anota a su favor la suma total. El valor de las cartas es el siguiente:

Todas las cartas del 1 al 9	Valor del número
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Doble manotazo	20 puntos
Descarta un color	30 puntos
Comodín multicolor	50 puntos
Comodín de ataque	50 puntos

El GANADOR es el primero en llegar a 500 puntos. También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego. Así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.

PASAR
Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar. De hacerlo, tienes que presionar el botón del lanzador. Tras esto, tu turno se acaba.

CASTIGOS
Si un jugador hace una sugerencia a otro respecto a la carta que debería jugar, estará obligado a presionar el botón del lanzador 4 veces.

UNO A DOS (juego para dos jugadores)
Se juega según las siguientes reglas especiales:

1. Bajar una carta Reversa es igual que bajar una carta Salta. Al descartar Reversa un jugador, este bajará otra carta inmediatamente.
2. Al descartar Salta un jugador, este bajará otra carta inmediatamente.
3. Cuando el jugador 1 tira una carta de doble manotazo y el jugador 2 presiona dos veces el botón del lanzador, le vuelve a tocar el turno automáticamente al primer jugador.

PARTIDAS POR ELIMINACIÓN
Esta opción consiste en anotar el total de puntos que cada jugador se queda en la mano al finalizar cada partida. En el momento en que un jugador llegue a una cifra acordada de antemano, por ejemplo 500 puntos, queda eliminado. Cuando solo queden dos jugadores, jugarán mano a mano (según las reglas de juego para dos jugadores), hasta que uno de los dos llegue o sobrepase la cifra acordada, en este caso 500 puntos, y por lo tanto pierda. Cuando un jugador llegue a la puntuación fijada, pierde. El jugador que haya quedado vencedor será declarado el ganador.

W2013 service.mattel.com MATTEL

Front (FRENCH)

7+ 2-10

UNO ATTACK! Jeu

CONTENU :
112 cartes réparties comme suit :
- 18 cartes bleues numérotées de 1 à 9
- 18 cartes vertes numérotées de 1 à 9
- 18 cartes rouges numérotées de 1 à 9
- 18 cartes jaunes numérotées de 1 à 9
- 8 cartes Appuyer 2 fois (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)
- 8 cartes Poser tout (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes blanches
- 4 cartes Double attaque

Distributeur de cartes
Couvercle du distributeur de cartes
Règles du jeu

REMARQUE : Ne pas viser les yeux ou le visage. N'utiliser que les projectiles fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant.

AVIS AUX ADULTES : Si les cartes glissent sur le rouleau et ne sortent pas, nettoyer le rouleau à l'aide d'un chiffon humide ou d'un chiffon imbibé d'alcool à friction.

Retirer tous les éléments de l'emballage et les comparer à la liste du contenu. S'il manque un élément, merci de communiquer avec le Service à la clientèle de Mattel.

Conserver ce mode d'emploi pour vous y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

REMPLACEMENT DES PILES
UNO® Attack fonctionne avec 3 piles alcalines C (non incluses). Utiliser uniquement des piles alcalines. Le jeu peut ne pas fonctionner avec d'autres types de piles.

1. Dévisser le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni) et le soulever.
2. Insérer 3 piles alcalines C dans le compartiment, comme illustré. (Voir la figure 1.)
3. Replacer le couvercle du compartiment en faisant glisser les languettes, en appuyant sur le couvercle et en le revissant.

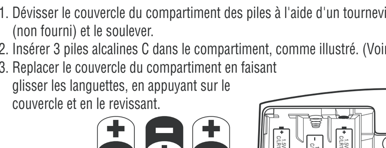


Figure 1

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES
Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter que les piles ne coulent :
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être rechargées que sous la surveillance d'un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Insérer les piles en respectant le sens des polarités (+/-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles de façon sécuritaire.
- Ne pas jeter ce produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

Passer - Le joueur suivant doit passer son tour. 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.

Carte blanche - Cette carte peut être jouée après n'importe quelle carte. Celui qui joue cette carte peut annoncer la couleur de son choix ou continuer avec la couleur demandée. Une carte blanche peut être jouée même si le joueur possède une autre carte jouable dans sa main. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur annonce une couleur puis joue.

Poser tout - Un joueur joue cette carte lorsqu'il souhaite jouer toutes les cartes de même couleur de sa main. Par exemple, si le 7 jaune se trouve sur le TALON, le joueur peut poser toutes les cartes jaunes de sa main avec une carte jaune Poser tout sur le dessus. (Il est également possible de poser une carte Poser tout sur une autre carte Poser tout.) Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur commence à jouer avec une carte de la même couleur ou bien une autre carte Poser tout. Si cela n'est pas possible, il doit appuyer sur le bouton du distributeur.

Appuyer 2 fois - Le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du distributeur. Il doit ensuite passer son tour et c'est au joueur suivant de jouer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur doit appuyer deux fois sur le bouton du distributeur. Le jeu commence alors avec le joueur suivant (le second joueur à gauche du donneur).

Double attaque - Le joueur qui joue cette carte doit annoncer une couleur de son choix puis désigner N'IMPORTE QUEL JOUEUR qu'il veut «attaquer». Le distributeur est alors dirigé vers le joueur désigné et «l'attaquant» appuie deux fois sur le bouton du distributeur. Le jeu continue avec le joueur suivant dans le sens de rotation en cours (le deuxième joueur à gauche - ou bien à droite en sens inverse - du joueur qui a déposé la carte Double attaque).

FIN D'UNE MANCHE
Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier «UNO» (signifiant «un«) pour indiquer qu'il ne lui reste plus qu'une carte en main. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du distributeur (seulement si les autres joueurs le remarquent).

Si le joueur oublie de dire «UNO» avant de poser sa carte sur le talon mais qu'il s'en rend compte avant un autre joueur, il n'est pas soumis à la pénalité.

Il n'est pas possible de faire remarquer à un joueur qu'il n'a pas annoncé «UNO» avant qu'il n'ait joué son avant-dernière carte. De même, il n'est pas possible de faire remarquer à un joueur qu'il n'a pas annoncé «UNO» lorsque le joueur suivant commence son tour. Un joueur «commence son tour» en jouant une carte ou en appuyant sur le bouton du distributeur.

Si la dernière carte d'un joueur est la carte Double attaque, il doit la jouer normalement avant de terminer la manche.

Une fois que le TALON atteint une certaine hauteur (comme si le jeu de cartes était complet), brasser de nouveau les cartes, recharger le distributeur puis continuer à jouer.

RÈGLES SPÉCIALES
Si des cartes sont coincées dans le distributeur après avoir appuyé sur le bouton, le joueur ayant appuyé sur le bouton doit prendre ces cartes et les ajouter à sa main.

COMPTER LES POINTS
Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, il se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que ses adversaires ont en main de la façon suivante :

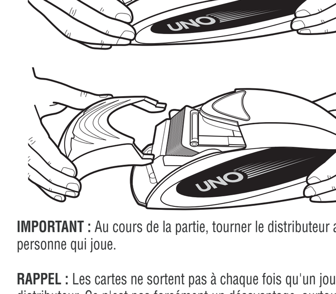
Cartes numérotées de 1 à 9	Valeur du chiffre indiqué
Inversion	20 points
Passer	20 points
Appuyer 2 fois	20 points
Poser tout	30 points
Carte blanche	50 points
Double attaque	50 points

Le VAINQUEUR est le joueur qui atteint 500 points le premier. Cependant, 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 vainqueur.

BUT DU JEU
Accumuler 500 points pour gagner la partie. 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.

UNO® ATTACK EN BREF
Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur. Placer une carte sur la surface de jeu pour former le TALON. Ouvrir le distributeur de cartes, insérer les cartes restantes face cachée à l'intérieur puis fermer le distributeur et mettre le bouton MARCHE/ARRÊT situé sous le distributeur à la position MARCHE.

REMARQUE : Pour refermer le distributeur, faire glisser le couvercle jusqu'à ce qu'il s'enclenche. Si le distributeur est en marche, un «bip» est émis pour confirmer qu'il a été correctement refermé.



IMPORTANT : Au cours de la partie, tourner le distributeur afin qu'il soit toujours dirigé vers la personne qui joue.

RAPPEL : Les cartes ne sortent pas à chaque fois qu'un joueur appuie sur le bouton du distributeur. Ce n'est pas forcément un désavantage, surtout pour le joueur qui doit appuyer sur le bouton. Un son est émis lorsqu'un joueur appuie correctement sur le bouton.

Le premier joueur doit avoir une carte de même couleur ou portant le même chiffre ou symbole que la carte du TALON. Par exemple, si la carte du TALON est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge ou bien une carte 7 de n'importe quelle couleur sur le TALON. Il est également possible de poser une carte Action dans des cas appropriés (voir la section Cartes Action). Si un joueur ne peut jouer aucune carte, il doit appuyer sur le bouton du distributeur. Si rien ne se passe, c'est au joueur suivant de jouer. Si des cartes sont propulsées, le joueur doit les ajouter à sa main. C'est ensuite au joueur de gauche de jouer (à moins qu'une carte Inversion ne soit jouée – voir la section Cartes Action).

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier «UNO» (signifiant «un») pour annoncer qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du distributeur (si les autres joueurs le remarquent évidemment).

La manche est terminée dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes. Le décompte des points a lieu (voir la section Compter les points) et la manche suivante peut commencer. Voilà pour le résumé de UNO® Attack.

DÉTAILS DU JEU
CHOISIR UN DONNEUR
Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé est le donneur. Si un joueur pige une carte Action, dommage pour lui car elles valent 0. Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, forme le talon et charge le distributeur. Le joueur à la gauche du donneur commence le jeu.

CARTES ACTION

Inversion - Change simplement le sens du jeu. Si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais évoluer vers la droite, et vice versa. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier puis le jeu évolue vers la droite au lieu d'évoluer vers la gauche.

CAS PARTICULIER
Un joueur peut choisir de ne pas jouer une carte de sa main même si celle-ci correspond à la carte demandée. Si cela se produit, il doit appuyer sur le bouton du distributeur. C'est alors au tour du joueur suivant.

PÉNALITÉS
Tout joueur suggérant à un autre joueur de poser une carte doit appuyer 4 fois sur le bouton du distributeur.

PARTIE À DEUX JOUEURS
Jouer une partie à deux joueurs en suivant les règles ci-dessous :

1. Jouer une carte Inversion revient à jouer une carte Passer. Le joueur qui joue une carte Inversion doit immédiatement jouer une autre carte.
2. Le joueur qui joue une carte Passer doit rejouer immédiatement une nouvelle carte.
3. Lorsqu'un joueur dépose une carte Appuyer 2 fois, l'adversaire doit appuyer deux fois sur le bouton du distributeur. Ensuite, le premier joueur reprend la main.

JEU DÉFI
Défi UNO® Attack : Chaque joueur se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes qu'il a en main. Lorsque l'un des joueurs a atteint un certain nombre de points, 500 par exemple, il est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, ils jouent l'un contre l'autre (voir la section Partie à deux joueurs). Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points déterminé, il a perdu. C'est le dernier joueur en course qui gagne.

For product sold in Canada • Pour les produits vendus au Canada
THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003.
CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA.
(VALID FOR CANADA ONLY • VALABLE AU CANADA SEULEMENT)
Operation is subject to the following two conditions :
(1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.
L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes :
(1) Il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.

W2013 service.mattel.com MATTEL

Découper le long des pointillés. Conserver cette carte pendant la partie.

CARTE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

Inversion - Cette carte change le sens du jeu.

Passer - Le joueur suivant doit passer son tour.

Carte blanche - Peut être jouée après n'importe quelle carte. Le joueur doit annoncer la couleur de son choix pour que le jeu se poursuive.

Poser tout - Le joueur pose toutes les cartes de même couleur de sa main.

Appuyer 2 fois - Le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du distributeur.

Double attaque - Peut être jouée après n'importe quelle carte. Le joueur choisit N'IMPORTE QUEL AUTRE JOUEUR puis appuie deux fois sur le bouton du distributeur. Ensuite, le joueur doit annoncer la couleur de son choix pour que le jeu se poursuive.

Back (BZ PORTUGUESE)

7+ 2-10

UNO ATTACK! Jogo

CONTEÚDO:
112 cartas divididas em:
- 18 Cartas azuis - 1 a 9
- 18 Cartas verdes - 1 a 9
- 18 Cartas vermelhas - 1 a 9
- 18 Cartas amarelas - 1 a 9
- 8 Cartas Hit 2 - 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.
- 8 Cartas Descartar Tudo - 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo.
- 4 Cartas Curinga
- 4 Cartas Curinga de Ataque

Lançador de Cartas
Capa do Lançador de Cartas.
Instruções

Nota: Não apontar na direção dos olhos ou do rosto. Utilize apenas os projéteis fornecidos com este brinquedo. Não disparar excessivamente perto do alvo.

ATENÇÃO ADULTOS: Se as cartas estiverem enroscadas no rolo de borracha e não saírem, limpe o rolo de borracha com um pano úmido ou com álcool.

Favor remover todo o conteúdo da embalagem e compará-lo à lista de itens aqui apresentada. Se algum item estiver faltando, entre em contato com o Serviço de Atendimento ao Consumidor da Mattel (Brasil: 0800-550780).

Guarde estas instruções para futuras referências, pois contêm informações importantes.

COMO TROCAR AS PILHAS
O UNO® Attack funciona com 3 pilhas alcalinas C, não incluídas. Use somente pilhas alcalinas. O brinquedo não funciona adequadamente com outros tipos de pilha.

1. Abra o compartimento de pilhas com uma chave Phillips (não incluída).
2. Coloque 3 pilhas alcalinas C no compartimento, conforme figura. (Ver Figura 1.)
3. Coloque a tampa, pressione e parafuse.

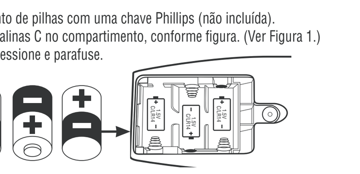


Figura 1

INFORMAÇÕES SOBRE A SEGURANÇA DAS PILHAS
ATENÇÃO: A colocação e substituição das pilhas devem ser realizadas por um adulto, utilizando a ferramenta adequada para abrir e fechar o compartimento de pilhas.
Em circunstâncias excepcionais, as pilhas vazam fluidos que podem causar queimadura ou danificar o produto. Para evitar o vazamento das pilhas:
- Não recarregue pilhas que não sejam recarregáveis.
- As pilhas recarregáveis devem ser removidas do produto antes de ser carregadas (se forem projetadas para serem removidas).
- As pilhas recarregáveis só devem ser recarregadas sob a supervisão de um adulto (se forem projetadas para serem removidas).
- Não misture pilhas alcalinas, padrão (carbono-zinco) ou recarregáveis (níquel-cádmio).
- Não misture pilhas velhas com novas.
- Utilize somente pilhas do tipo recomendado ou equivalente.
- As pilhas devem ser colocadas com a polaridade correta.
- Sempre remova as pilhas descarregadas do produto.
- Nunca coloque os terminais de alimentação das pilhas em curto-circuito.
- Descarte as pilhas gastas em local apropriado.
- Não descartar este produto no fogo. A pilha no interior (do produto) pode explodir ou vazar.

Quando um jogador tiver apenas uma carta na mão, ele deve gritar "UNO" (que significa 1) antes de jogar com a última carta. Se o jogador esquecer de gritar, ele deve apertar o botão do Lançador duas vezes. (Isso, se os outros jogadores notarem que ele esqueceu de gritar "UNO").

Quando um jogador estiver sem cartas, o jogo termina. Os pontos são somados (ver seção de Pontuação) e o jogo começa novamente. O UNO® SUPER ATAQUE é assim.

DETALHES
COMO ESCOLHER O DISTRIBUIDOR DE CARTAS
Cada jogador escolhe uma carta. A pessoa que tirar a maior carta é o distribuidor. Se alguém pegar uma Carta Especial, elas são nulas, sem pontos. O distribuidor entrega 7 cartas para cada jogador, começa a pilha de descarte e carrega o Lançador. O jogador que estiver do lado esquerdo do distribuidor começa o jogo.

CARTAS ESPECIAIS

Inverter - Inverte a direção do jogo. Se o jogo estiver fluindo no sentido horário, essa carta muda para o sentido anti-horário e vice-versa. Se essa carta for virada no começo do jogo, o distribuidor é o primeiro a jogar e o jogo segue para o lado direito.

Passar a Vez - O próximo jogador perde a vez e é "pulado". Se essa carta for virada no começo do jogo, o primeiro jogador é pulado e passa a vez.

Carta Curinga - Essa carta pode ser jogada a qualquer momento. A pessoa que jogar a carta pode definir a cor do jogo. Pode escolher manter a cor atual do jogo também. Uma carta Curinga pode ser jogada mesmo que o jogador tenha outra carta para jogo na mão. Se essa carta for jogada no começo do jogo, o jogador do lado esquerdo do distribuidor é quem define a cor e começa a jogar.

Cartas Descartar Tudo - Jogue essa carta quando quiser descartar todas as cartas da mão que tiverem a mesma cor. Por exemplo, se na pilha de descarte tiver um 7 amarelo, o jogador pode descartar todas as cartas amarelas que tiver na mão, com uma carta amarela Descartar Tudo. (Uma carta Descartar Tudo pode ser jogada em cima de outra carta Descartar Tudo) Se essa carta for jogada no começo do jogo, o jogador do lado esquerdo do distribuidor pode jogar uma carta da mesma cor ou outra carta Descartar Tudo. Se não for possível, ele deve apertar o botão do Lançador.

Hit 2 - O próximo jogador deve apertar o botão do Lançador 2 vezes. Depois, a jogada acaba e passa para o próximo jogador. Se essa carta for jogada no começo do jogo, o jogador do lado esquerdo do distribuidor é quem deve apertar o botão do Lançador 2 vezes. Então a jogada segue com o próximo jogador (o segundo após o distribuidor).

Cartas Curinga de Ataque - Quando alguém joga essa carta, o jogador define a cor da jogada e escolhe qualquer adversário para "Atacar". O Lançador deve ficar voltado para o adversário escolhido e, então, o jogador aperta o botão do Lançador duas vezes. O jogo segue normalmente, no sentido natural. (É a vez do jogador seguinte ao jogador que lançou a carta de ataque.)

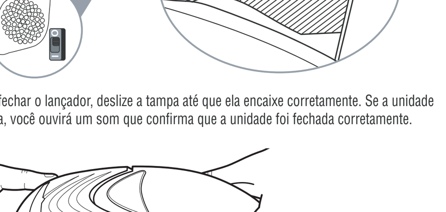
Finalizando
Quando um jogador tiver apenas uma carta na mão, ele deve gritar ''UNO'' (que significa 1) antes de jogar com a última carta. Se o jogador esquecer de gritar, ele deve apertar o botão do Lançador duas vezes. (Isso, se os outros jogadores notarem que ele esqueceu de gritar ''UNO'').

Se você esquecer de gritar "UNO" antes da sua carta tocar a pilha de descarte, mas você se deu conta disso antes de qualquer outro jogador, você está salvo e não sofrerá penalidades.

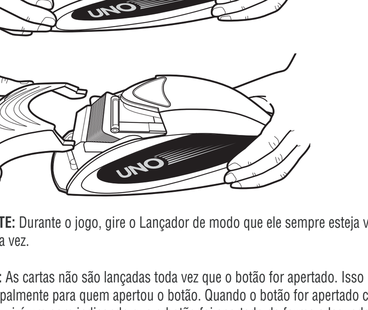
Você não pode punir um jogador por não falar "UNO" até a penúltima carta dele tocar na pilha de descarte. Você também não pode culpar um jogador por não falar "UNO" quando o próximo jogador começar a jogar. "Começar uma rodada" pode ser jogar uma carta ou apertar o botão do Lançador.

OBJETIVO
Ser o primeiro jogador a marcar 500 pontos. O primeiro jogador que se livrar de todas as cartas da mão pontua pelas cartas que sobraram na mão dos adversários.

UNO® SUPER ATAQUE
Cada jogador recebe 7 cartas. Coloque uma carta da pilha na área de jogo para começar a pilha de descarte. Abra o Lançador e coloque as cartas restantes viradas para baixo. Feche e ligue o Lançador.



NOTA: Para fechar o lançador, deslize a tampa até que ela encaixe corretamente. Se a unidade estiver ligada, você ouvirá um som que confirma que a unidade foi fechada corretamente.



IMPORTANTE: Durante o jogo, gire o Lançador de modo que ele sempre esteja voltado para o jogador da vez.

LEMBRETE: As cartas não são lançadas toda vez que o botão for apertado. Isso não é algo ruim, principalmente para quem apertou o botão. Quando o botão for apertado corretamente, o jogador ouvirá um som indicando que o botão foi apertado de forma adequada.

O primeiro jogador deve ter uma carta compatível com o número, cor ou símbolo, de acordo com a pilha de DESCARTE. Por exemplo, se a carta é um 7 vermelho, o jogador deve jogar uma carta vermelha ou qualquer carta 7. Ou o jogador pode jogar uma Carta Especial, se possível (ver seção Cartas Especiais). Se o jogador não tiver nenhuma carta adequada para jogar, ele deve apertar o botão do Lançador. Se nada acontecer, o jogo continua normalmente com o próximo jogador. Se uma carta for lançada, o jogador deve ficar com ela. Então, o jogo segue para o lado esquerdo (até que uma carta Inverter seja jogada. Ver seção Cartas Especiais).

Corte na linha pontilhada. Guarde para usar durante o jogo.

CARTA DE CONSULTA RÁPIDA

Inverter - Inverte a direção do jogo.

Passar a vez - O próximo jogador perde a vez.

Curinga - Serve como qualquer carta do jogo. Defina qualquer cor para continuar a rodada.

Descartar Tudo - Descarte todas as cartas da mesma cor que tiver na mão.

Hit 2 - O próximo jogador deve apertar o Lançador duas vezes.

Carta Curinga de Ataque - Serve como qualquer carta do jogo. Escolha QUALQUER JOGADOR e pressione o botão do lançador duas vezes. Depois, defina a cor da jogada.

Se um jogador for sair usando uma carta de ataque, ele pode usar a carta como uma carta normal antes do jogo terminar.

Uma vez que a pilha de descarte ficar cheia, embaralhe novamente e alimente o lançador para continuar o jogo.

REGRAS ESPECIAIS
Se alguma carta sair do Lançador, o jogador que ativou o lançamento deve ficar com as cartas.

PONTUAÇÃO
Quando um jogador fica sem cartas, ele pontua de acordo com as cartas das mãos dos adversários:

Cartas de 1 a 9	têm o valor numérico correspondente.
Inverter	20 Pontos
Pular a vez	20 Pontos
Hit 2	20 Pontos
Descartar Tudo	30 Pontos
Curinga	50 Pontos
Curinga de Ataque	50 Pontos

O VENCEDOR será o primeiro jogador a fazer 500 pontos. Entretanto, a pontuação pode ser feita pela soma do total que cada jogador tiver na mão no fim de cada rodada. Quando um jogador fizer 500 pontos, aquele com a menor pontuação será o vencedor.

RECUSA
O jogador pode se recusar a jogar uma carta correta na vez dele. Então, ele terá que apertar o botão do Lançador. Então, o jogo segue normalmente com o próximo jogador.

PENALIDADES
Qualquer jogador que sugerir uma carta para o outro jogar, deve apertar o botão do Lançador 4 vezes.

JOGO COM DOIS PARTICIPANTES
Regras para jogo com dois jogadores - O UNO® Attack com dois jogadores tem as seguintes regras:

1. Jogar a carta Inverter tem o efeito igual ao da carta Passar a Vez. O jogador que jogar a carta Inverter deve jogar novamente outra carta.
2. O jogador que jogar a carta Passar a Vez deve jogar novamente outra carta.
3. Quando uma carta Hit 2 for jogada e o adversário apertar o botão do Lançador 2 vezes, a jogada volta ao jogador que lançou a carta Hit 2.

DESAFIO
Desafio UNO®Attack - A pontuação do jogo é marcada pelo total que cada jogador tiver na mão a cada jogada. Sugerimos que o jogador que somar 500 pontos seja eliminado do jogo. (Veja a seção JOGO COM DOIS PARTICIPANTES) Quando um jogador atinge ou passa a quantia designada, ele perde. O vencedor dessa última mão é o vencedor do jogo.

W2013 service.mattel.com MATTEL