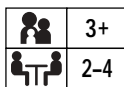


# My First UNO®

With

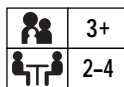
**NICK JR.**  
**DORA**  
the  
**EXPLORER**  
**LA EXPLORADORA**  
**L'EXPLORATRICE**



# Mi Primer UNO®

con

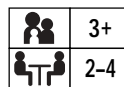
**NICK JR.**  
**DORA**  
the  
**EXPLORER**  
**LA EXPLORADORA**  
**L'EXPLORATRICE**



# Mon premier UNO®

avec

**NICK JR.**  
**DORA**  
the  
**EXPLORER**  
**LA EXPLORADORA**  
**L'EXPLORATRICE**



## CONTENTS

### 36 King-Size My First UNO® Cards:

- 4 Dora #1 cards (red, yellow, blue, green)
- 4 Backpack #2 cards (red, yellow, blue, green)
- 4 Fiesta Trio #3 cards (red, yellow, blue, green)
- 4 Boots #4 cards (red, yellow, blue, green)
- 4 Tico #5 cards (red, yellow, blue, green)
- 4 Benny #6 cards (red, yellow, blue, green)
- 4 Isa #7 cards (red, yellow, blue, green)
- 2 Draw 1 Swiper cards (red, blue)
- 2 Dora Skip cards (yellow, green)
- 4 Dora Wild cards

Please remove all components from the package and compare them to the components list. If any items are missing, please call 1-800-524-TOYS. Outside of the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.

## OBJECT

Be the first to get rid of all the cards in your hand.

## LET'S GET READY

1. Shuffle the cards.
2. Each player draws a card. The player with the highest card number is the dealer.
3. Reshuffle all the cards and deal 5 cards to each player.
4. Place the remaining cards face down to form a Draw pile.
5. Turn over the top card to form a discard pile. If the card drawn is a Wild card or a Draw 1 card, continue drawing cards until a number card (1-7) turns up.



## LET'S PLAY

The player to the left of the dealer goes first. Look in your hand for a card that matches the number, colour or character of the card in the discard pile.

- If you have a card that **matches colour, number or character**, take the matching card from your hand and put it in the Discard pile. For example, if the card in the Discard pile is a blue Backpack #2 card, you may play any blue card or any Backpack #2 card.



- If you don't have a match, you may play a **Wild card** (if you have one) by putting it in the Discard pile and calling it the colour of your choice. (See Wild card below.)
- If you **don't have a match** or a Wild card, you must pick a card from the Draw pile. If the card you've drawn matches, you may put it in the Discard pile. Otherwise, play moves to the player on your left (clockwise).

Your turn ends when you can't match the card on top of the Discard pile. Play then continues with the player on your left.

## CONTENTS

### 36 cartas grandes de Mi Primer UNO®:

- 4 cartas de Dora No. 1 (roja, amarilla, azul, verde)
- 4 cartas de Backpack No. 2 (roja, amarilla, azul, verde)
- 4 cartas de Fiesta Trio No. 3 (roja, amarilla, azul, verde)
- 4 cartas de Boots No. 4 (roja, amarilla, azul, verde)
- 4 cartas de Tico No. 5 (roja, amarilla, azul, verde)
- 4 cartas de Benny No. 6 (roja, amarilla, azul, verde)
- 4 cartas de Isa No. 7 (roja, amarilla, azul, verde)
- 2 cartas Roba 1 de Swiper (roja, azul)
- 2 cartas Salta de Dora (amarilla, verde)
- 4 cartas de comodín de Dora

Sacar todo el contenido del empaque y compararlo a la lista de arriba. Si falta alguna pieza, en los EE.UU., llamar al 1-800-524-TOYS (fuera de los EE.UU., consultar la guía telefónica para un listado de Mattel).

## OBJETIVO

Ser el primer jugador en deshacerse de las cartas en su mano.

## PREPARACIÓN

1. Revuelve las cartas.
2. Cada jugador roba una carta. El jugador al que le salga la carta con el número más alto es el repartidor.
3. Vuelve a revolver todas las cartas y reparte 5 cartas a cada jugador.
4. Pon las demás cartas cara abajo para formar la pila para robar.
5. Voltea la carta de hasta arriba para formar una pila para descartar. Si la carta que sale es un comodín o una carta Roba 1, sigue robando cartas hasta que salga una carta con número (1-7).



## A JUGAR

El jugador a la izquierda del repartidor empieza. Busca en tu mano una carta que corresponda en número, color o personaje a la carta de la pila para descartar.

- Si tu carta **corresponde en color, número o personaje** toma dicha carta de tu mano y ponla en la pila para descartar. Por ejemplo, si la carta en la pila para descartar es una carta Backpack No. 2 azul, puedes bajar cualquier carta azul o cualquier carta Backpack No. 2.
- Si no tienes una carta que corresponda, puedes **jugar un comodín** (si tienes uno) poniéndolo en la pila para descartar y seleccionando el color de tu elección (ver carta comodín más abajo).
- Si **no tienes una carta que corresponda** o un comodín, tienes que robar una carta de la pila para robar. Si la carta que robas corresponde, puedes bajarla a la pila para descartar. De lo contrario, el juego continúa con el jugador a tu izquierda (en dirección de las manecillas del reloj).



Tu turno se acaba si no tienes una carta que corresponda a la carta de hasta arriba de la pila para descartar. El juego continúa con el jugador a tu izquierda.

## CONTENU

### 36 cartes géantes Mon premier UNO®

- 4 cartes n° 1 Dora (rouge, jaune, bleu, vert)
- 4 cartes n° 2 Backpack (rouge, jaune, bleu, vert)
- 4 cartes n° 3 Fiesta Trio (rouge, jaune, bleu, vert)
- 4 cartes n° 4 Boots (rouge, jaune, bleu, vert)
- 4 cartes n° 5 Tico (rouge, jaune, bleu, vert)
- 4 cartes n° 6 Benny (rouge, jaune, bleu, vert)
- 4 cartes n° 7 Isa (rouge, jaune, bleu, vert)
- 2 cartes «Draw 1» (pigez 1 carte) Swiper (rouge, bleu)
- 2 cartes Dora «Skip» (passez un tour) [jaune, vert]
- 4 cartes «blanches» Dora

Veillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu. S'il en manque, composez le 1 800 524-TOYS (8697). Si vous habitez à l'extérieur des États-Unis, consultez l'annuaire téléphonique pour obtenir le numéro de téléphone du service à la clientèle de Mattel le plus près de chez vous.

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes les cartes de sa main.

## PRÉPARATION

1. Brassez les cartes.
2. Chaque joueur pige une carte. Celui qui a le chiffre le plus élevé devient le donneur.
3. Brassez de nouveau les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.
4. Placez le reste des cartes face cachée pour former le talon.
5. Retournez la carte du dessus du talon pour former l'écart. S'il s'agit d'une carte blanche ou d'une carte «Draw 1» (pigez 1 carte), retournez-en une autre jusqu'à ce que vous retourniez une carte portant un chiffre (de 1 à 7).



## JOUONS!

Le joueur à la gauche du donneur commence. Parmi les cartes de votre main, essayez d'en trouver une qui correspond au chiffre, à la couleur ou au personnage de la carte sur l'écart.

- Si vous avez dans votre main une carte dont **le chiffre, la couleur ou le personnage** correspond à ceux de la carte sur l'écart, placez-la sur l'écart. Par exemple : Si la carte de l'écart est une carte n° 2 Backpack bleue, vous pouvez jouer n'importe quelle carte bleue ou n'importe quelle carte n° 2 Backpack.



- Si vous n'avez pas de carte qui correspond à celle de l'écart, vous pouvez jouer une carte blanche (si vous en avez une) en la plaçant sur l'écart et en en déterminant la couleur. (Référez-vous à la section «Carte blanche» plus loin.)
- Si vous **n'avez pas de carte qui correspond à celle de l'écart** ni de carte blanche, vous devez piger une carte dans le talon. Si le chiffre, la couleur ou le personnage de cette carte correspond à ceux de la carte sur l'écart, vous pouvez la mettre par-dessus. Le jeu se poursuit avec le joueur à votre gauche (dans le sens horaire).

Votre tour est terminé quand aucune de vos cartes ne correspond à celle qui se trouve sur le dessus de l'écart. Le jeu se poursuit avec le joueur à votre gauche (dans le sens horaire).



## SPECIAL CARDS

### Draw 1 card

When you discard a Draw 1 card, the next person to play (the player to the left) must draw 1 card and forfeit their turn.



### Wild card

You may discard a Wild card on top of any other card. When you discard a Wild card, you must "call" the card any colour to continue play, including the colour being played on, if desired. You may play a Wild card even if you have another playable card in your hand.

### Skip card

When you discard a Skip card, the person to your left loses his or her turn and is "skipped." If this card is turned up at the beginning of play, the first player is skipped.



## GOING OUT—DON'T FORGET TO SAY "UNO!"

When you have one card left in your hand, you must yell "UNO" (meaning "ONE") before your second-to-last card touches the Discard pile. If you don't yell "UNO" and another player catches you, you must draw two cards from the Draw pile and continue playing on your next turn.

If you do not say "UNO" and no one catches you by the time the next player begins his or her turn, you don't have to draw two cards. ("Beginning a turn" is defined as either playing or drawing a card.) If no one is out of cards by the time the Draw pile is depleted, reshuffle the Discard pile, turn it over and continue to play.

## WINNING THE GAME

The first player to get rid of ALL of his or her cards WINS!

CE CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963.

©2002 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Nick Jr., Dora the Explorer and all related titles, characters and logos are trademarks of Viacom International Inc.

©2002 Mattel Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc., except as noted.

B5033-0720



## CARTAS ESPECIALES

### Carta Roba 1

Cuando bajas una carta Roba 1, el siguiente jugador en turno (el jugador a tu izquierda) tiene que robar 1 carta y pierde su turno.



### Carta Comodín

Puedes bajar un comodín sobre cualquier carta. Cuando bajas un comodín tienes que decir el color con el que debe seguir el juego (puede ser el color actual, si quieres). Puedes jugar un comodín incluso si tienes una carta en tu mano que puedas bajar.

### Carta Salta

Cuando bajas una carta Salta, la persona a tu izquierda pierde su turno y es "saltada". Si esta carta sale al comienzo del juego, se salta al primer jugador.



## DECIR "UNO"

Cuando te sobre una sola carta en tu mano, tienes que decir "UNO" antes de que tu penúltima carta toque la pila para descartar. Si no dices "UNO" y otro jugador lo nota, tienes que robar dos cartas de la pila para robar y seguir jugando cuando te vuelva a tocar.

Si no dices "UNO" y nadie lo nota para cuando el siguiente jugador empiece su turno, no tienes que robar dos cartas. ("Empezar un turno" es, ya sea, bajar o robar una carta.) Si ya no quedan cartas en la pila para robar y nadie se ha deshecho de sus cartas, vuelve a revolver las cartas de la pila para descartar y ponlas cara abajo para seguir jugando.

## GANAR EL JUEGO

¡El primer jugador en deshacerse de TODAS sus cartas GANA!

CE CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963.

©2002 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Nick Jr., Dora the Explorer and all related titles, characters and logos are trademarks of Viacom International Inc.

©2002 Mattel Inc. All Rights Reserved. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, Inc., except as noted.



## CARTES SPÉCIALES

### Carte «Draw 1» (pigez 1 carte)

Quand vous jouez cette carte, le joueur suivant (à votre gauche) doit piger 1 carte et passer son tour.



### Carte blanche

Vous pouvez jouer une carte blanche sur n'importe quelle autre carte. Quand vous le faites, vous devez lui attribuer la couleur qui sera la sienne pour la suite du jeu, et cela, même s'il n'y a pas de changement de couleur. Vous avez le droit de jouer une carte blanche même si vous pourriez jouer une autre carte de votre main.

### Carte «skip» (passer un tour)

Quand cette carte est jouée, le joueur suivant (à votre gauche) passe son tour. Si elle est retournée au début du jeu, le premier joueur passe son tour.



## FIN DE LA PARTIE - N'OUBLIEZ PAS DE CRIER «UNO!»

Quand il ne vous reste plus qu'une carte en main, vous devez crier «UNO» (ce qui signifie «UN») avant que votre avant-dernière carte touche l'écart. Si vous ne criez pas «UNO» et qu'un autre joueur s'en aperçoit, vous devez piger 2 cartes dans le talon et continuer de jouer à votre prochain tour.

Si vous oubliez de crier «UNO» et que personne ne s'en aperçoit avant que le joueur suivant joue, vous n'avez pas à piger 2 cartes. (Un joueur commence son tour soit en jouant une carte, soit en en pigeant une.) Si tous les joueurs ont encore des cartes quand le talon est épuisé, il faut brasser les cartes de l'écart, les retourner et continuer de jouer.

## LA VICTOIRE

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de TOUTES ses cartes GAGNE la partie!

CE CONFORME À LA NORME DE SÉCURITÉ F963 DE L'ASTM.

© 2002 Viacom International, Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon, Nick Jr., Dora the Explorer et tous les titres, personnages et logos afférents sont des marques de Viacom International Inc.

© 2002 Mattel, Inc. Tous droits réservés. ® et TM désignent des marques de Mattel, Inc. aux É.-U., sauf indication contraire.

