







**Card Game**

**CONTENTS**  
108 cards as follows:  
19 Blue cards - 0 to 9  
19 Green cards - 10 to 9  
19 Red cards - 0 to 9  
19 Yellow cards - 10 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**  
To be the first player to score 500 points. Points are scored by getting rid of all the cards in your hand before your opponent(s). You score points for cards left in your opponent's hands.

**HOW TO PLAY**  
Every player picks a card. The person who picks the highest number deals. Action Cards count zero for this part of the game.  
Once the cards are shuffled each player is dealt 7 cards.  
The remainder of the deck is placed face down to form a DRAW pile. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. If an Action Card is the first one turned up from the DRAW pile, certain rules apply (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

The person to the left of the dealer starts play. He/she has to match the card on the DISCARD pile, either by number, color or symbol. For example, if the card is a red 7, the player must put down a red card or any color 7. Alternatively, the player can put down a WildCard (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

If the player doesn't have a card to match the one on the DISCARD pile, he/she must take a card from the DRAW pile. If the card picked up can be played, the player is free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

Players may choose not to play a playable card from their hand. If so, the player must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, but the player may not take a card from the hand after the draw.

**FUNCTIONS OF THE ACTION CARDS**

**Draw Two Card** - When this card is played, the next person to play must draw 2 cards and miss his/her turn. This another playable card in the hand, if a Wild card is turned up after the beginning of play, the same rules applies.

**Reverse Card** - This simply reverses direction of play. Play changes direction to the right, and vice versa. The 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** - The next player to play after this card has been laid loses his/her turn and is "skipped". The 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 commences play.

**Wild Card** - The person playing this card calls for any color to continue the play, including the one currently being played, if so desired. A Wild card can be played at any time - even if the player has another playable card in the hand. A Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer determines the color, which continues play.

**Wild Draw Four Card** - This is the best card to have. The person who plays it calls for any color to continue play. Also, the next player has to pick up 4 cards from the DRAW pile and miss his/her turn. Unfortunately, the card can only be played when the player is holding it. If does not have a card in his/her hand to continue on the DISCARD pile, if the player holds matching numbers or Action Cards, however, the Wild Draw Four card may be played. A player holding a Wild Draw Four may choose to bluff and play the card anyway, but if he/she is caught, certain rules apply (See PENALTIES). This card is turned up at the beginning of play, it is returned to the deck and another card is picked.

**CONTING OUT**

When a player has only one card left, he/she must yell "UNO" (meaning "one"). Failure to do this results in having to pick up 2 cards from the DRAW pile. This is only necessary, however, if he/she is caught by one of the other players (See PENALTIES).

Once a player has no cards left, the hand is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.

If the last card played in a hand 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 tallied.

If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the deck is reshuffled and play continues.

**SCORING**

The first player to get rid of his/her cards receives points for cards left in opponent's 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

**WINNING THE GAME**

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.

**PENALTIES**

A player who forgets to say "UNO" before his/her second-to-last card touches the DISCARD pile, but remembers (and shouts "UNO" before any other player "catches" him/her), is safe and is not subject to the penalty. Players may not be caught for failure to say "UNO" until his/her second-to-last card touches the DISCARD pile. A player may also not be caught for failure to say "UNO" after the next player begins his/her turn. "Saying a Uno" is defined as either talking a card from the DRAW pile or drawing a card from your hand to play.

**TWO-HANDED PLAY PARTNERS AND MULTI-TABLE TOURNAMENTS**

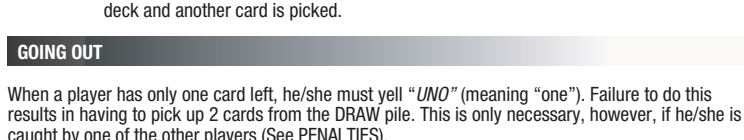
**TWO-HANDED PLAY (UNO® card game with two players)**  
This is played with the following special rules:  
1. Playing a Reverse card acts like a Skip. The player who plays the Reverse may immediately play another card.  
2. The person playing a Skip card may immediately play another card.  
3. When one person plays a Draw Two card and the other player has drawn the 2 cards, the play is back to the first person. The same principle applies to the Wild Draw Four card. The usual UNO® card game rules apply in all other instances.

Partners sit across from each other. When either partner goes out, the hand is over. All the points in both the opposing partners' hands are tallied and scored for the winning team.  
With four players, four hands can be played, with each player partnering a different person in each hand. All players keep track of the points scored by each of their partnerships. Several rounds should be played, with the person scoring the highest number of points declared the winner.

With eight players, two separate games can be played at two tables, with each player having each other as a partner for four hands each (a total of 28 hands). Score as above.

**Challenge UNO®**

This game is scored by keeping a running total of what each player is caught with in his/her hands. As a player reaches a designated amount, possibly 500, that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play hand to hand. The player who reaches or exceeds the amount designated loses. The winner of that final hand is declared the winning player of the game.



**Gioco di Carte**

**CONTENUTO**  
108 carte come segue:  
19 Carte blu - 0 a 9  
19 Carte verdi - 10 a 9  
19 Carte rosse - 0 a 9  
19 Carte gialle - 0 a 9  
8 Carte Pesca Due - 2 per ogni colore blu, verde, rosso e giallo  
8 Carte Inverti - 2 per ogni colore blu, verde, rosso e giallo  
8 Carte Salto - 2 per ogni colore blu, verde, rosso e giallo  
4 Carte Jolly  
4 Carte Jolly Pesca Quattro

**Obiettivo del Gioco**  
Essere il primo giocatore a totalizzare 500 punti. Si quadragnano punti scarici tutti le carte in proprio possesso prima dell'operto avversario (I) Le carte rimaste in mano agli giocatori vengono conteggiate per finalizzare il gioco.

**Come si Gioca**  
Ogni giocatore pesca una carta. Il giocatore con la carta più alta diventa il mazzare. Le Carte Azione valgono zero in questa fase del gioco.  
Mischiate il mazzo e distribuite 7 carte ad ogni giocatore.  
Posizionare le carte restanti a faccia in giù per formare un mazzo di PESCA. Girate la prima carta del mazzo di PESCA per iniziare un mazzo di SCARTO. Se la prima carta è una Carta Azione, vengono applicate regole speciali (Vedere FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE).

Il giocatore alla sinistra del mazzare inizia per primo. Deve abbinare la carta del mazzo di SCARTO per numero, colore e simbolo. Per esempio, se la carta è un 7 rosso, dovete giocare una carta rossa o un 7 di qualunque colore. Oppure, potete giocare una carta Jolly (vedere FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE).

Se non avete in mano una carta abbinabile, dovete pescare una carta dal mazzo di PESCA. Se pescate una carta valida, giocatela, in caso contrario, il gioco passa alla persona in turno.  
Potete scegliere di non giocare una carta valida della vostra mano. In questo caso dovete pescare una carta dal mazzo di PESCA. Se valida potete scaricarla durante questo stesso turno, ma non potete usare una carta della vostra mano dopo aver pescato.

**Funzioni delle Carte Azione**

**Carta Pesca 2** - Giocando questa carta, la persona successiva deve pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno. Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o un'altra Carta Pesca 2. Se questa carta viene girata all'inizio della partita, il primo giocatore dovrà pescare due carte.

**Carta Inverti** - Questa carta inverte la direzione del gioco. Da sinistra il gioco passa ora verso destra, e vice versa. Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Inverti. Se questa carta viene girata all'inizio della partita, il primo turno sarà del mazzare e il gioco passerà al giocatore alla destra del mazzare invece che a sinistra.

**Carta Salto** - Giocando questa carta, la persona successiva al giocatore che la scarica saltta il turno. Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o un'altra carta Salto. Se questa carta viene girata all'inizio della partita, il giocatore alla sinistra del mazzare saltta il turno e quindi il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

**Carta Jolly** - Giocando questa carta, potete cambiare il colore da giocare con qualunque altro colore, incluso il colore in turno, per continuare il gioco. Potete giocare una carta Jolly in qualunque momento - anche se avete in mano un'altra carta valida. Se questa carta viene girata all'inizio della partita, la persona alla sinistra del mazzare decide il colore per iniziare il gioco e gioca la prima carta.

**Carta Jolly Pesca 4** - Questa è la miglior carta da avere in mano. Giocando questa carta potete decidere il colore successivo da giocare e chiedere al giocatore successivo di pescare 4 carte dal mazzo di PESCA e di rinunciare al proprio turno. Ma, purtroppo c'è un'importante restrizione: potete giocare questa carta solo se non avete in mano una carta abbinabile al colore del mazzo di SCARTO. Tuttavia se avete delle carte abbinabili per numero o della Carta Azione, potete giocare una Carta Jolly Pesca 4. Se avete questa carta potete scegliere di batterla e giocarla in modo licito, ma se si scopre, vengono applicate delle regole speciali (Vedere PENALTIES). Se questa carta viene girata all'inizio della partita, il mazzare non pesca e pescatore in turno.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore resta solo una carta, dovrà gridare "UNO". Se si dimentica, dovrà pescare 2 carte dal mazzo di PESCA. Tuttavia, questo sarà necessario solo se un altro giocatore lo ha notato (vedere PENALTIES).

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

Se l'ultima carta scaricata è una Carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare 2 o 4 carte rispettivamente. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carta prima che il mazzo di PESCA sia esaurito, rimischiate il mazzo e continuate a giocare.

**UNO®**

Quando un giocatore rimane senza carta da giocare, la mano finisce. Si calcolano i punteggi (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia.

**Juego de cartas**

**CONTENIDO**  
108 cartas distribuidas de la siguiente manera:  
19 Cartas azules - Del 0 al 9  
19 Cartas Verdes - Del 0 al 9  
19 Cartas rojas - Del 0 al 9  
19 Cartas amarillas - Del 0 al 9  
8 Cartas Pesca Dos - 2 de cada color  
8 Cartas especiales CAMBIO DE SENTIDO - 2 de cada color  
8 Cartas especiales PERDE EL TURNO - 2 de cada color  
4 Cartas especiales COMODIN  
4 Cartas especiales COMODIN ROBA CUATRO

**OBJETIVO DEL JUEGO**  
Ser el primer jugador en anclar 500 puntos. La manera de anclar puntos consiste en quedarse sin cartas antes que el resto de jugadores. El ganador contabiliza puntos a su favor por las cartas que le quedan en la mano a los demás jugadores al finalizar la partida.

**MECÁNICA DEL JUEGO**  
Antes de empezar la partida, cada jugador toma una carta. Repartir el jugador que saque la carta más alta. Las cartas especiales no cuentan en este caso.  
Se mezcla la baraja y se reparten 7 cartas a cada jugador.  
Las cartas sobrantes se colocan en el centro de la mesa formando el mazzón. Se da la vuelta a la carta superior del mazzón, colocándose boca arriba al lado del mazo, esta será la pila de descarte. Si dicha carta es una carta especial, se debe tener en cuenta su efecto (detallado en la sección "Cartas especiales").

Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la derecha del que ha repartido, jugando una carta de su mano que coincida en número, color o símbolo con la carta que se giró para formar la pila de descarte. Por ejemplo, si dicha carta es un 7 rojo, el jugador debe jugar una carta roja o un 7 de cualquier color. También puede descartarse de un COMODIN (ver la sección "Cartas especiales").

Si en algún momento de la partida, un jugador no puede jugar ninguna de las cartas de su mano por no coincidir con ella en el número, o porque, si dicha carta está obligada a robar una carta del mazo, pudiendo jugar inmediatamente. Si esta carta tampoco coincide en número, color o símbolo con la última de la pila de descarte, se quedará con la carta y el turno pasará al siguiente jugador.

Un jugador en su turno podrá decidir no jugar una de las cartas de su mano, aunque ésta coincida en número o símbolo con la última de la pila de descarte. En este caso, debe robar una carta del mazzón, pudiendo jugar inmediatamente. Después de robar, sólo puede jugar la carta que ha robado, le está prohibido descartarse de una de las cartas que ya tenía en la mano.

**CARTAS ESPECIALES**

**ROBA DOS** - Cuando un jugador tira la carta "Roba Dos" el jugador siguiente deberá robar dos cartas del mazzón y perderá su turno. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Cambio de Sentido". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Roba Dos", el primer jugador deberá robar dos cartas del mazzón y perderá su turno igualmente.

**CAMBIO DE SENTIDO** - Esta carta cambia de dirección el juego, es decir, si era hacia la derecha, pasa a ser hacia la izquierda, y viceversa. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Cambio de Sentido". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Cambio de Sentido", el primer jugador saltará el turno y el que ha repartido, o viceversa o jugará hacia su izquierda, en vez de hacia la derecha.

**PERDE EL TURNO** - Cuando un jugador tira esta carta, el jugador siguiente pierde su turno. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Perde el Turno". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Perde el Turno", el jugador situado a la derecha del que ha repartido perderá su turno, por lo que empieza la partida el jugador siguiente, en dirección derecha.

**COMODIN** - El jugador que juega un comodin, decide si quiere cambiar el color en el caso de que continúe con el mismo color. Las comodines pueden usarse sobre cualquier carta, y se pueden jugar incluso si el jugador posee otras cartas jugables en la mano. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea un comodin, el jugador situado a la derecha del que repartió elegirá con qué color deberá empezar la partida y luego jugará.

**COMODIN ROBA CUATRO** - Esta es la mejor carta que un jugador puede jugar, ya que el jugador que la juega no sólo decide, si quiere cambiar el color en el juego o continuar con el mismo color, sino que además, obliga al siguiente jugador a robar 4 cartas del mazzón y a perder su turno. Desafortunadamente, existe una restricción en la utilización de esta carta: sólo puede utilizarse en el caso de que el jugador no posea ninguna carta en su mano que coincida en color con la última de la pila de descarte. Sin embargo, si puede jugarla aunque disponga de cartas con el mismo número pero de diferente color que la carta en juego o aunque tenga en su mano otra carta especial. El jugador que posee un comodin Roba Cuatro en la mano puede decidir tirarse el juego "legítimamente", pero a los otros jugadores le "pillan", será penalizado (ver sección "PENALTIES"). En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea un "Comodin Roba Cuatro", se devolverá el mazzón y se cogirá otra.

**FIN DE LA PARTIDA**

Quando un jugador juega su penúltima carta, deberá decir en voz alta "¡UNO!", para avisar al resto de jugadores de que puede ganar en el próximo turno. Si no lo hace, tendrá que robar 2 cartas del mazzón y a perder su turno. Desafortunadamente, existe una restricción en la utilización de esta carta: sólo puede utilizarse en el caso de que el jugador no posea ninguna carta en su mano que coincida en color con la última de la pila de descarte. Sin embargo, si puede jugarla aunque disponga de cartas con el mismo número pero de diferente color que la carta en juego o aunque tenga en su mano otra carta especial. El jugador que posee un comodin Roba Cuatro en la mano puede decidir tirarse el juego "legítimamente", pero a los otros jugadores le "pillan", será penalizado (ver sección "PENALTIES"). En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea un "Comodin Roba Cuatro", se devolverá el mazzón y se cogirá otra.

**UNO®**

Quando un jugador permanece sin cartas en la mano, 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:

Cartas del 0 al 9..... Su valor numérico  
Carta "Roba Dos"..... 20 puntos  
Carta "Cambio de Sentido"..... 20 puntos  
Carta "Perde el Turno"..... 20 puntos  
Carta "Comodin"..... 50 puntos  
Carta "Comodin Roba Cuatro"..... 50 puntos

**GANADOR DEL JUEGO**

El primer jugador que, tras una serie de partidas, logre a 500 puntos, será el GANADOR DEL JUEGO. Variante: Los puntos se pueden contabilizar también de una manera distinta. Cada jugador apuntará los puntos que le quedan en la mano al finalizar la partida, y el primer jugador que llegue o sobrepase 500 puntos será considerado el perdedor, resultando ganador el jugador que menos puntos tenga anotados.