

FRONT



CARD GAME

Please remove all components from the package and compare them to the component list. If any items are missing, please call 1-800-524-1075. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a local Mattel office.

OBJECT

The first player to play all of the cards in his/her hand in each round scores points for the cards the other players are left holding. The first player to score 500 points wins the game.

CONTENTS

112 cards as follows:
19 Turquoise cards – 0 to 9
19 Pink cards – 0 to 9
19 Green cards – 0 to 9
19 Orange cards – 0 to 9
8 Skip cards – 2 each in Turquoise, Pink, Green and Orange
8 Reverse cards – 2 each in Turquoise, Pink, Green and Orange
8 Draw 2 cards – 2 each in Turquoise, Pink, Green and Orange
4 Wild cards – Purple
4 Wild Draw 4 cards – Purple
4 Beachcomber Cards – Purple

SET UP

- Each player draws a card. Player with the highest point value is the dealer.
- Shuffle the deck.
- Each player is dealt 7 cards.
- Place the remaining cards face-down to form a DRAW pile. Turn over the top card of the DRAW pile to begin a DISCARD pile. If the top card is a Wild, Wild Draw 4, or a Beachcomber Card, return it to the deck and pick another card. For all other cards, see directions that follow.

LET'S PLAY!

- Player to the left of the dealer plays first. Play passes to the left to start.
- Match the top card on the DISCARD pile either by number, color or Action Card. For example, if the card is a Green 7, you must play a Green card or any color 7. Or, you may play any Wild card, Wild Draw 4, or Beachcomber card.
- If you don't have anything that matches, you must pick a card from the DRAW pile. If you draw a card you can play, play it! Otherwise, play moves to the next person.
- Before playing your next to last card, you may say "UNO." If you don't say UNO and another player catches you with just one card before the next player begins his/her turn, you must pick TWO more cards from the DRAW pile; if you are not caught before the next player either draws a card from the DRAW pile or draws a card from his/her hand to play, you do not have to draw the extra cards.
- Once a player plays his/her last card, the hand is over. Points are tallied (see Scoring section) and you start over again.

ACTION CARDS

Draw 2 Card – When you play this card, the next person to play must draw 2 cards and forfeit his/her turn. If this card is turned up at the beginning of play, the first player must draw two cards. This card may only be played on a matching color or on another Draw 2 card.

Reverse Card – This card reverses direction of play. Play to the left now passes to the 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. This card may only be played on a matching color or on another Reverse card.

Skip Card – The next person in line to play after this card is played loses his/her turn and is "skipped." If this card is turned up at the beginning of play, the first player (the player to the left of the dealer) is skipped. This card may only be played on a matching color or on another Skip card.

Wild Card – When you play this card, you may change the color being played to any color (including the current color) to continue play. You may play a Wild card even if you have another playable card in hand. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color to begin play and plays the first card.

Wild Draw 4 Card – This card allows you to call the next color to play and requires the next player to pick 4 cards from the DRAW pile and forfeit his/her turn. However, there is a hitch! You can only play this card when you don't have a card in your hand that matches the color of the card previously played. If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

Note: A player may play a "Wild Draw 4" card even if he/she has a matching number or an Action Card of a different color in his/her hand.

If you suspect that a player has played a Wild Draw 4 card illegally, you may challenge him/her. A challenged player must show his/her hand to the player who challenged, if the challenged player is guilty, he/she must draw the 4 cards. If the challenged player is not guilty, the challenger must draw the 4 cards, plus 2 additional cards. Only the person required to draw the 4 cards can make the challenge.



JUEGO DE CARTAS

Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las incluidas en el contenido. Si falta alguna pieza, llamar al 1-800-524-1075. Fuera de los EE.UU., consulte la guía telefónica para un listado de Mattel en su país.

OBJETIVO

Ser la primera en lograr 500 puntos. Los puntos se logran al deshacerse de las cartas de la mano antes que los oponentes. La jugadora logra puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

CONTENIDO

112 cartas:
19 cartas azul turquesa – 0 a 9
19 cartas rosas – 0 a 9
19 cartas verdes – 0 a 9
19 cartas anaranjadas – 0 a 9
8 cartas Salta – 2 azul turquesa, 2 rosas, 2 verdes y 2 anaranjadas
8 cartas Reversa – 2 azul turquesa, 2 rosas, 2 verdes y 2 anaranjadas
8 cartas Roba dos – 2 azul turquesa, 2 rosas, 2 verdes y 2 anaranjadas
4 cartas de comodín – moradas
4 cartas de comodín Roba cuatro – moradas
4 cartas de Vagabundo – moradas

PREPARACIÓN

- Cada jugadora toma una carta. A quien le salga la carta más alta es la repartidora.
- Baraja las cartas.
- A cada jugadora le tocan 7 cartas.
- Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. Si la carta de hasta arriba es un comodín, comodín robá 4 o carta de vagabundo, regresa la carta al montó y toma otra carta. Para todas las demás cartas, sigue las instrucciones siguientes.

¡A JUGAR!

- La jugadora a la izquierda de la repartidora empieza. El juego sigue hacia la izquierda para empezar.
- Haz coincidir la carta de hasta arriba de la pila de DESCARTE, ya sea por número, color o carta de acción. Por ejemplo, si la carta es un 7 verde, tienes que bajar una carta verde o un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar cualquier comodín, comodín robá 4 o carta de vagabundo.
- Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si robas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.
- Antes de bajar tu penúltima carta, tienes que decir "UNO." Si no dices UNO y otra jugadora le sorprende con una sola carta en tu mano antes de que la siguiente jugadora empiece su turno, tienes que robar DOS cartas de la pila para ROBAR. Si nadie le sorprende antes de que la siguiente jugadora robe una carta de la pila para ROBAR o juegue una carta de su mano, no tienes que robar las cartas adicionales.
- Después de que una jugadora juegue su última carta, se acaba la mano. Sumen los puntos (ver la sección Puntos) y vuelvan a empezar.

CARTAS DE ACCIÓN

Carta Roba 2 – Cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Esta carta solo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Roba 2. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.

Carta Reversa – Cambia el sentido del juego. Si le tocan jugar al jugador de la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar jugará la persona de la derecha, y el sentido se cambiará hacia la derecha. Esta carta solo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.

Carta Salta – Al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Esta carta solo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se "salta" al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.

Comodín De Color – El jugador que descarte esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartarse. Esta carta se puede tirar con cualquier carta, incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el mismo o color correspondiente. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.

Carta Comodín Roba 4 – Quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador robe 4 cartas de la pila para ROBAR y pierda su turno. Desafortunadamente, esta carta solo se puede descartar si el jugador que la tiene no tiene otra carta en su mano que coincida en color con la de la pila de DESCARTE. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

Nota: Si se puede descartar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan en número o cartas de acción, pero de otro color.

Si un jugador baja un Comodín Roba 4 ilegalmente, (esto es, teniendo alguna carta con el color que correspondía) y alguien lo desafía a mostrar sus cartas, deberá enseñar sus cartas al jugador que lo desafió a cualquier jugador que quiera. (Por ejemplo: si no lo es, el desafiante tendrá que robar 2 cartas, además de las 4 del comodín. Este desafío solo lo puede hacer el jugador a quien le toque tomar las 4 cartas, después de que se descarte el Comodín Roba 4.



JEU DE CARTES

Veuillez nous assurer que vous avez tous les éléments inclusés dans le contenu. Si il est manqué, composez le 1-800-524-1075 (8679). Si vous habitez à l'étranger des États-Unis, consultez l'annuaire téléphonique pour obtenir le numéro de téléphone du service à la clientèle de Mattel à votre pays.

BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes les cartes de sa main à chaque manche et gagner des points pour les cartes que les autres joueurs ont encore dans leur main. Le premier joueur qui amasse 500 points gagne la partie!

CONTENU

112 cartes réparties comme suit :
19 cartes turquoise – numérotées de 1 à 9
19 cartes roses – numérotées de 1 à 9
19 cartes vert – numérotées de 1 à 9
19 cartes orange – numérotées de 1 à 9
8 cartes «Skip (passer un tour)» – 2 cartes de chaque couleur - turquoise, rose, verte et orange
8 cartes «Reverse (sens inverse)» – 2 cartes de chaque couleur - turquoise, rose, verte et orange
8 cartes «Draw 2» (prendre 2) – 2 cartes de chaque couleur - turquoise, rose, verte et orange
4 cartes blanches – violettes
4 cartes blanches «Draw 4» (prendre 4) – violettes
4 cartes batteur de grève – violettes

PRÉPARATION

- Chaque joueur pige une carte. Celui dont la carte à la plus grande valeur devient le donneur.
- Brassez les cartes.
- Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur.
- Placer les cartes qui restent face cachée sur la surface de jeu pour former le TALON. Retourner la carte sur le dessus du TALON pour commencer un ÉCART. Si s'il agit d'une carte blanche, d'un joker blanc «Draw 4» ou d'une carte batteur de grève, la remettre dans le paquet et prendre une autre carte. Pour les autres cartes, se référer aux directives qui suivent.

LE JEU!

- Le joueur à la gauche du donneur commence, et le jeu se poursuit vers la gauche.
- Le joueur doit faire correspondre une de ses cartes à la carte du dessus de l'ÉCART soit par le nombre, la couleur ou l'action. Par exemple, si la carte est verte et porte le chiffre 7, il faut jouer une carte verte ou une carte qui porte le chiffre 7. Il peut aussi jouer une carte blanche, une carte blanche «Draw 4» (prendre 4) ou une carte batteur de grève.
- Si le joueur n'a aucune carte qui convient, il doit prendre une carte dans le TALON. Cette carte peut être jouée immédiatement si elle convient, sinon c'est au tour du joueur suivant, à sa gauche.
- Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte, il doit crier UNO. S'il oublie et qu'un joueur s'en aperçoit avant que le joueur suivant commence à jouer, le joueur pris en faute doit prendre DEUX cartes dans le TALON. Par contre, s'il n'est pas pris en faute avant que le joueur suivant prenne une carte dans le TALON ou dans sa main, il n'est pas tenu de prendre les quatre cartes.
- Quand un des joueurs a joué toutes ses cartes, la manche est terminée. Les points sont comptés (voir la section «Calcul des points») et le jeu recommence.

CARTES ACTIONS

Carte «Draw 2» (prendre 2) – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 2 cartes et passer son tour. Si cette carte est retournée au début du jeu, le premier joueur doit piger 2 cartes. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Draw 2» (prendre 2).

Carte «Reverse» (sens inverse) – Cette carte inverse simplement l'ordre du jeu. Si le jeu se déroulait vers la gauche, il se déroulera alors vers la droite, et vice versa. Si la carte est retournée au début du jeu, le joueur à la droite commence et le jeu se poursuit vers la droite plutôt que vers la gauche. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Reverse» (sens inverse).

Carte «Skip» (passer un tour) – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant passe son tour. Si elle est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur commence à jouer. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou une autre carte «Skip» (passer un tour).

Carte «Wilds» (blanche) – Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuivra. Il peut aussi choisir de continuer la partie de la même couleur. Une carte blanche peut être jouée à n'importe quel moment, même si le joueur peut jouer une autre carte. Si une carte blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur détermine alors la couleur avec laquelle le jeu se poursuit et il joue sa première carte.

Carte blanche «Draw 4» (prendre 4) – Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur avec laquelle le jeu se poursuit. De plus, le joueur suivant doit piger 4 cartes du talon et passer son tour. Mais – parce qu'il y a un mais – cette carte ne peut être jouée que lorsque le joueur qui la possède n'a pas en main une carte de la couleur de celle qui vient d'être jouée. Cette carte ne peut être jouée que lorsque le joueur qui la possède n'a pas en main une carte de la couleur de celle qui vient d'être jouée.

Remarque : Si un joueur a en main une carte de la même couleur que celle jouée ou encore une carte Action, il peut «bluffer» et jouer la carte blanche «Draw 4» (prendre 4).



JOGO DE CARTAS

Favor remover todos os itens do embaçoamento e compará-los ao conteúdo do produto. Se algum item estiver faltando, ligue para o número de atendimento ao consumidor da Mattel nos Estados Unidos (1-800-524-1075).

OBJETIVO

O primeiro jogador a se livrar das cartas que tiver na mão ganha pontos pelas cartas que sobram na mão dos adversários em cada partida. O participante que alcançar primeiro 500 pontos é o vencedor.

CONTEUDO:

112 cartas, sendo:
19 cartas azuis – 0 a 9
19 cartas rosas – 0 a 9
19 cartas verdes – 0 a 9
19 cartas laranjas – 0 a 9
8 cartas Pular – 2 azuis, 2 rosas, 2 verdes e 2 laranjas
8 cartas Inverter – 2 azuis, 2 rosas, 2 verdes e 2 laranjas
8 cartas Comprar Duas Cartas – 2 azuis, 2 rosas, 2 verdes e 2 laranjas
4 cartas Curinga – Lilas
4 cartas Curinga Comprar Quatro Cartas – Lilas
4 cartas «Catadores de Praia» – Lilas

MECÂNICA

- Cada jogador compra uma carta. O jogador que tiver a carta de maior valor (em pontos) é as cartas.
- Embaralhar todas as cartas.
- Cada jogador recebe 7 cartas.
- Colocar as cartas restantes viradas para baixo para formar o monte de "Comprar". Vire a primeira carta deste monte e coloque ao lado, formando o monte de "Descartar". Se a carta virada for um Curinga, Curinga Comprar 4 Cartas, ou «Catador de Praia», devolva-a ao monte de "Comprar" e pegue outra carta. Para as demais cartas, favor verificar instruções abaixo.

VAMOS JOGAR!

- O jogador a esquerda de quem distribuiu as cartas joga primeiro. O jogo continua nesse sentido (sempre para a esquerda).
- Pegue uma carta que combine com a carta da pilha de descarte: seja pelo número, seja pela cor ou pela ação. Exemplo: se a carta do monte de descarte for um 7 verde, você deverá jogar a carta no cor verde, ou uma carta número 7 de qualquer outra cor. Você pode ainda jogar uma carta Curinga, um Curinga Comprar Quatro Cartas ou uma Carta «Catador de Praia».
- Se você não tiver nenhuma carta que combine, comprar uma nova carta da pilha de "Comprar". Se comprar uma carta que combine, é só jogar. Caso contrário, você perde a vez.
- Antes de jogar sua penúltima carta, você deve dizer "UNO". Se não disser e outro jogador perceber que você só tem uma carta na mão antes de o próximo jogar, você terá que comprar mais DUAS cartas! Se ninguém perceber que você "começou boca" até o próximo jogador se converter, o primeiro jogador deverá comprar ou descartar, você não terá de comprar cartas extras.
- Assim que o participante jogar sua última carta, a partida acabou. Os pontos são calculados (ver Pontuação) e uma nova partida começa.

CARTAS DE AÇÃO

Comprar 2 cartas – Quando você joga essa carta, o próximo jogador terá de comprar 2 cartas e perderá a vez. Se esta for a primeira carta a ser tirada no começo da partida, o primeiro jogador deverá comprar duas cartas. Essa carta só pode ser jogada sobre uma carta da mesma cor ou sobre outra carta Comprar 2 Cartas.

Carta Inverter – Esta carta muda a direção do jogo. Se o sentido estiver a esquerda, passará para a direita e vice-versa. Se esta for a primeira carta a ser tirada, quando duas as cartas dessa jogada primeiro e o jogo começa no sentido contrário, ou seja, para a direita. Essa carta só pode ser jogada sobre uma carta da mesma cor ou outra carta Inverter.

Carta Pular – Quando esta carta sair, o jogador seguinte perde a vez e é "pulado". Se esta for a primeira carta a ser tirada, o primeiro jogador (à esquerda de quem deu as cartas) será pulado. Essa carta só pode ser jogada sobre uma carta da mesma cor ou outra carta Pular.

Carta Curinga – Quando você joga essa carta, você pode mudar a cor que estiver em jogo por qualquer outra cor (inclusive manter a cor atual) para continuar a jogada. Você pode jogar uma Carta Curinga mesmo se tiver outros pontos na mão. Se esta for a primeira carta a sair, o jogador que estiver à esquerda de quem deu as cartas escolhe a cor para começar sua jogada.

Carta Curinga Comprar 4 Cartas – Esta carta permite a você escolher a cor que entrará em ação, "obriga" o próximo jogador a comprar 4 cartas e passar a vez. Mas não é tão fácil quanto parece. Você só poderá jogar essa carta, quando não tiver na mão uma que combine com a cor da carta em jogo. Se esta for a primeira carta a ser tirada no jogo, devolva-a ao monte e pegue outra.

Note: O jogador poderá jogar uma Carta «Curinga Comprar 4» mesmo se tiver na mão cartas que combinem com o número ou com a ação da carta em jogo, mesmo se forem de cores diferentes.

BACK

ENG

Beachcomber Card – This is the coolest card to have in your Barbie UNO hand. When you play a Beachcomber Card, you get to instantly discard one card from each Color Suit (up to four cards total) to any other player of your choice. (EX: If you have a turquoise, a pink, and a green, but not an orange, you can give another player those 3 cards.)

GOING OUT

If you forget to say, "UNO" before your card touches the DISCARD pile, but you "catch" yourself before any other player catches you, you are safe and not subject to the 2-card penalty.

You may not catch a player for failure to say "UNO" until his/her second-to-last card touches the DISCARD pile. Also, you may not catch a player for failure to say it after the next player begins his/her turn. "Beginning a turn" is defined as either drawing a card from the DRAW pile or drawing a card from your hand to play.

NOTE: You can go out by playing a Beachcomber Card and discarding your final cards to another player's hand (if your cards are from different Color Suits), but you MUST still say "UNO" before you give that Player your next-to-the-last card! Failure to say "UNO" at the appropriate moment subjects you to the 2-card penalty and, thus, you forfeit your win.

If the last card played in a hand is a Draw 2 card or Wild Draw 4 card, the next player must draw 2 or 4 cards, depending upon the card played. These cards are counted when points are totaled.

If no one is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, reshuffle the DISCARD pile and continue play.

SCORING

If you are first to get rid of all your cards, you get points for the cards left in the other players' hands. Each card is worth the following:

All number cards (0-9)	Face Value
Draw 2	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	50 Points
Wild	50 Points
Wild Draw 4	50 Points
Beachcomber Card	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.

TWO PLAYERS, PARTNERS AND MULTI-TABLE TOURNAMENTS

Rules for Two Players – The following special rules apply to two-player Barbie UNO:

- Playing a Reverse card works like playing a Skip card. By playing the Reverse card, you may immediately play another card.
- By playing a Skip card, you may immediately play another card.
- After playing a Draw 2 card or a Wild Draw 4 card, your opponent draws the number of cards indicated, and play is back to you.

Partners (Four Players) – Sit across from your partner. When either partner goes out, the hand is over. Total all of the points in both opposing partners' hands and score for the winning team.

Variation – With four players, play four hands with each of the other three players as your partner (a total of 12 hands). Each player keeps track of his/her points scored in each partnership. Play several rounds, with the person scoring the highest number of points declared the winner.

With eight players, play two separate games at two tables, with each player having every other player 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 holding in his/her hand. As each player reaches a designated amount (500 is suggested), that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play head to head. (See Rules for Two Players above.) 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. This variation is the most challenging to play.

E

Carta De Vagabundo – Esta es la mejor carta que puedes tener en tu mano de cartas. Cuando bajas una carta de vagabundo, puedes descartar al instante una carta de cada color (hasta cuatro cartas en total) a cualquier jugador que quieras. (Por ejemplo: si tienes una carta azul turquesa, una rosa y una verde, pero no una anaranjada, puedes darle esas 3 cartas a otro jugador.)

DECIR UNO

Si a un jugador se le olvida decir "UNO" antes de que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR, pero se acuerda de hacerlo (al decir "UNO") antes de que otro jugador lo sorprenda, no está sujeto al castigo de 2 cartas.

No se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" sino hasta que su penúltima carta toque la pila para DESCARTAR. Tampoco no se puede sorprender a un jugador por no decir "UNO" después de que el siguiente jugador empiece su turno. "Empezar turno" significa robar una carta de la pila para ROBAR o descartar una carta de su propia mano de cartas.

NOTA: puedes cerrar la mano jugando una carta de vagabundo y descartando tus últimas cartas en la mano de otro jugador (si tus cartas son de diferente color), pero TIENES que decir "UNO" antes de darle a dicho jugador tu penúltima carta. Si no dices "UNO" en el momento apropiado, estás sujeta al castigo de 2 cartas y, por lo tanto, el juego continúa.

Si la última carta del ganador fue una carta Roba 2 o un Comodín Roba 4, el siguiente jugador deberá robar las cartas correspondientes, ya que estas contarán para los puntos del ganador.

Si la pila para ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve el montó para voltearlo y tener nuevamente una pila de donde robar.

PUNTAJACIÓN

El jugador ganador suma los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. La puntuación es como sigue:

Todas las cartas con número	Valor del número
Roba 2	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín Roba 4	50 puntos
Carta de vagabundo	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.

UNO ENTRE DOS JUGADORES, PAREJAS Y TORNEOS DE VARIAS MESAS

Reglas para dos Jugadores: Juega UNO entre dos personas con las siguientes reglas:

- Al tirar una carta Reversa un jugador, este tirará otra carta inmediatamente.
- Si tira un carta Salta, igual tirará otra carta inmediatamente.
- Quando se tira una carta Roba 2 o un Comodín Roba 4, el oponente tomará su castigo y la jugada se regresará al jugador que tiró la carta; es decir, el oponente toma su castigo y no podrá tirar.

Parejas (Cuatro Jugadores) – si hay varias parejas que quieren jugar UNO, sienta a cada jugador en una pareja frente a su respectiva pareja. Al momento que alguien se quede sin cartas, se acaba la mano. Se sumaran los puntos de las cartas de las parejas perdedoras y se agregarán a la puntuación de la pareja ganadora.

Variaciones – con cuatro jugadores, jueguen cuatro manos con cada uno de los jugadores como pareja (12 manos en total). Cada jugador llevará la cuenta de sus puntos ganados con cada pareja. Se pueden jugar varias rondas. La persona que junte más puntos es la ganadora.

Con ocho jugadores, juega UNO por parejas en dos mesas diferentes y forma parejas entre todos los jugadores para hacer un total de 8 manos. La puntuación será como se explica en el juego de cuatro jugadores.

UNO® DESAFIANTE

La puntuación de este juego se lleva con los puntos que cada jugador tenga en su poder al finalizar cada mano. Al momento en que un jugador llegue a la puntuación fijada, sugerimos sean 500 puntos, es eliminado del juego. Cuando solo quedan dos jugadores, estos jugarán entre sí hasta que alguno llegue a la puntuación fijada y pierda. (Ver las reglas de UNO entre dos personas). El jugador que haya quedado vencedor será declarado el ganador. Esta variación es la más desafiante.

F

Si un jugador cree que quelqu'un a joué une carte blanche «Draw 4» (prendre 4) illégalement, il peut le mettre au défi. Le joueur mis en doute doit montrer sa main au joueur qui l'a mis au défi. Si le joueur mis en doute est coupable, il doit piger 4 cartes. S'il n'est pas coupable, c'est le joueur qui l'a mis à tort au défi qui doit piger 4 cartes plus 2 cartes additionnelles. Seul le joueur qui doit piger 4 cartes peut accuser l'autre joueur.

Carte batteur de grève – C'est LA carte à avoir dans le jeu Barbie UNO. Quand un joueur joue une carte batteur de grève, il peut instantanément donner une carte de chaque suite de couleur (jusqu'à un total de quatre cartes) a un joueur de son choix. (EX: Si le joueur a une carte turquoise, une carte rose et une carte verte, mais qu'il n'a pas de carte orange, le joueur peut donner ces 3 cartes à un autre joueur.)

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur oublie de crier «UNO» avant que son avant-dernière carte ne touche l'ÉCART et qu'il n'est aperçu le premier, il n'a pas à piger 2 cartes.

Il est impossible de prendre un joueur en défaut de crier «UNO» avant que son avant-dernière carte n'ait touché l'ÉCART. De plus, un joueur ne peut pas prendre un joueur en défaut si le joueur suivant a commencé à jouer. «Instantanément donner une carte de chaque suite de couleur (jusqu'à un total de quatre cartes) a un joueur de son choix» est de son jeu.

REMARQUE: Un joueur peut se débarrasser de toutes ses cartes – et ainsi gagner la partie – en jouant une carte batteur de grève pour donner toutes ses cartes (si elles ne sont pas de la même couleur) à un autre joueur. Mais il doit quand même crier «UNO» avant de donner son avant-dernière carte si le joueur ne prie pas «UNO» au bon moment, il pourrait se méfier une pénalité et devoir piger 2 cartes – adieu la victoire.

Si la dernière carte pigée lors d'une manche est une carte «Draw 2» (prendre 2) ou une carte blanche «Draw 4» (prendre 4), le joueur suivant doit piger 2 ou 4 cartes, selon la carte jouée. Le joueur suivant doit calculer les points des cartes pigées dans son total de points.

Si tous les joueurs ont encore des cartes quand le TALON est épuisé, il faut brasser les cartes de l'écart et les utiliser pour former un nouveau talon.

POINTAGE

Le premier joueur qui amasse 500 points gagne la partie. Cependant, il est possible d'ajouter les points que chaque joueur a gardés en main à la fin de chaque manche et ainsi gagner la partie. Le nombre de points gagné est le nombre de cartes que chaque joueur a gardés en main à la fin d'une manche et de les accumuler pendant plusieurs manches. Quand le pointage de l'un des joueurs atteint 500 points, c'est le joueur qui a le moins de points qui gagne.

Cartes numérotées de 0 à 9	Valeur indiquée
Cartes «Draw 2» (prendre 2)	20 points
Cartes «Reverse» (sens inverse)	20 points
Cartes «Skip» (passer un tour)	20 points
Cartes blanches «Draw 4» (prendre 4)	50 points
Cartes batteur de grève	50 points

FRONT



KARTENSPIEL

Bitte alle Teile der Verpackung entfernen und mit der Inhaltstafel vergleichen. Sollten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale zwecks Ersatz.

ZIEL DES SPIELS:

Ziel des Spiels ist es, in jeder Runde als Erster alle Karten abzulegen und Punkte für die Karten zu kassieren, die die Mitspieler noch auf der Hand halten. Wer als Erster 500 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

INHALT

- 112 Spielkarten:
19 lila-farbene Karten – 0 bis 9
19 rosa-farbene Karten – 0 bis 9
19 grüne Karten – 0 bis 9
19 orangefarbene Karten – 0 bis 9
19 Aussetzen Karten – je 2 in lila, rosa, grün und orange
8 Retour Karten – je 2 in lila, rosa, grün und orange
8 Zieh 2 Karten – je 2 in lila, rosa, grün und orange
4 Farbenwahlkarten – lila
4 Zieh 4 Karten – lila
4 „Strandwellen“ Karten – lila

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, gibt.
- Der Kartengeber mischt die Karten.
- Jeder Spieler erhält 7 Karten.
- Die übrigen Karten werden verdeckt hingelegt und bilden den KARTENSTOCK. Die oberste Karte wird herumgedreht und neben den KARTENSTOCK gelegt. Sie bildet den ABLEGESTAPEL. Ist die oberste Karte eine „Farbenwahl“ Karte, „Zieh Vier“ Karte oder „Strandwellen“ Karte, wird sie unter den Stapel gelegt und die nächste Karte herumgedreht. Für alle anderen Karten siehe die unten stehenden Anweisungen.

So wird gespielt!

- Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das Spiel.
- Dieser Spieler muss eine Karte entsprechend Zahl, Farbe oder eine Aktionskarte auf den ABLEGESTAPEL legen. Bspelsp: Auf dem ABLEGESTAPEL liegt eine grüne 7. Der Spieler muss nun entweder eine grüne Karte oder eine 7 einer beliebigen Farbe ablegen. Alternativ dazu hat er auch die Möglichkeit, eine „Farbenwahl“ Karte, eine „Zieh Vier“ Karte oder eine „Strandwellen“ Karte abzulegen.
- Hat ein Spieler keine Karte auf der Hand, die er auf den ABLEGESTAPEL legen könnte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Zieht er eine Karte, die er ausspielen kann, darf er sie ausspielen. Ansonsten ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er „Uno“ aufnehmen. Ein Spieler, der vergisst „Uno“ zu rufen und von einem anderen Spieler „erwischt“ wird, bevor der nächste Spieler seinen Spielzug beginnt, muss ZWEI Strafkarten vom KARTENSTOCK aufnehmen. Wird der Spieler nicht erwischt, bevor der nächste Spieler entweder eine Karte vom KARTENSTOCK aufnimmt oder eine Karte von seinen Handkarten berührt, um diese abzulegen, muss er keine Strafkarten aufnehmen.
- Spielt ein Spieler seine letzte Karte aus, ist das Spiel zu Ende, und die Punkte werden gezählt (siehe Abschnitt „Punkte“ unten).

AKTIONSKARTEN

Zieh 2 Karte – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten aufnehmen, und für ihn ist die Runde dann beendet. Wird diese Karte auf den ABLEGESTAPEL gelegt, muss der erste Spieler zwei Karten ziehen. Diese Karte kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Zieh 2“ Karte gelegt werden.

Retour Karte – Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Wurde bisher nach links gespielt, wird nun nach rechts gespielt und umgekehrt. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, fängt der Kartengeber an, und dann setzt der Spieler zu seiner Rechten ansitzend zum nächsten Spieler fort. Die Karte kann nur auf eine entsprechende Farbe oder eine andere „Retour“ Karte gelegt werden.

Aussetzen Karte – Nachdem diese Karte gelegt wurde, muss der nächste Spieler eine Runde aussetzen und wird „übersprungen“. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, wird der erste Spieler (der Spieler zur Linken des Gebers) „übersprungen“, und der Spieler zur Linken dieses Spielers setzt das Spiel fort. Die Karte kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Aussetzen“ Karte gelegt werden.

Farbenwahl Karte – Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gespielt werden soll. Auch die schon legendäre Farbe darf gewählt werden. Eine „Farbenwahl“ Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen konnte. Wird eine „Farbenwahl“ Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, entscheidet der Spieler zur Linken des Kartengebers, welche Farbe als Nächstes gespielt werden soll.

„Zieh Vier“ Karte – Wer diese Karte legt, kann entscheiden, welche Farbe als Nächstes gespielt werden soll. Der nächste Spieler muss 4 Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen, und für ihn ist die Runde dann beendet. Die Sache hat jedoch einen Haken: Diese Karte kann nur dann gelegt werden, wenn der Spieler keine Karte in der Hand hat, die der Farbe entspricht, die zuvor ausgespielt wurde. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss sie unter den Stapel gelegt werden, und der Spieler zieht eine neue Karte.

Hinweis: Ein Spieler kann auch dann eine „Zieh Vier“ Karte ausspielen, wenn er eine Karte mit einer entsprechenden Zahl oder eine Aktionskarte einer anderen Farbe auf der Hand hat.

Besteht der Verdacht, dass ein Spieler eine „Zieh Vier“ Karte zu unrecht gelegt hat, kann der Kartengeber die Karte zurückfordern. Ein herausgefordertes Spiel muss dem Spieler, der ihn herausfordert hat, zeigen, welche Karten er auf der Hand hat, und die herausgeforderten Karten zeigen. Die Karte muss dann zurückgelegt werden, und der Spieler keine Karte in der Hand hat, die der Farbe entspricht, die zuvor ausgespielt wurde. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss sie unter den Stapel gelegt werden, und der Spieler zieht eine neue Karte.

Hinweis: Ein Spieler kann auch dann eine „Zieh Vier“ Karte ausspielen, wenn er eine Karte mit einer entsprechenden Zahl oder eine Aktionskarte einer anderen Farbe auf der Hand hat.

BACK

Strandwellen“ Karte – Das ist die beste Karte, die man bei Barbie Uno auf der Hand halten kann. Der Spieler, der eine „Strandwellen“ Karte legt, darf sofort eine Karte einer beliebigen Farbe an einen Mitspieler seine Wahl abgeben (insgesamt bis zu vier Karten). (Beispiel: Hat der Spieler eine turkise, rosafarbene und grüne, aber keine orangefarbene Karte, kann er diese 3 Karten an einen Mitspieler abgeben).

AUSSPIELEN

Wird ein Spieler „Uno“ zu rufen, bevor seine vorletzte Karte den ABLEGESTAPEL berührt, merkt es jedoch, bevor ein anderer Spieler ihn erwischt, ist er gerechelt und braucht keine 2 Strafkarten aufzunehmen.

Ein Spieler darf erst dann „erwischt“ werden, wenn seine vorletzte Karte den ABLEGESTAPEL berührt hat. Nachdem der nächste Spieler seinen Spielzug begonnen hat, ist die Gelegenheit verpasst, den Spieler zu erwischen, der vergesssen hat, „Uno“ zu sagen. „Einen Spielzug beginnen“ bedeutet, dass der nächste Spieler bereits eine Karte vom KARTENSTOCK aufnimmt oder dabei ist, eine Karte abzulegen.

HINWEIS: Ein Spieler kann das Spiel auch beenden, indem er eine „Strandwellen“ Karte legt und seine letzten Karten an einen Mitspieler abgibt (vorausgesetzt, er hat Karten unterschiedlicher Farben). Trotzdem MUSS er „Uno“ rufen, bevor er diesem Mitspieler seine vorletzte Karte gibt! Verpasst er die Gelegenheit, im richtigen Moment „Uno“ zu sagen, muss er 2 Strafkarten aufnehmen und gewinnt das Spiel nicht.

Ist die letzte Karte, die abgelegt wird, eine „Zieh Zwei“ oder eine „Zieh Vier“ Karte, muss der nächste Spieler 2 bzw. 4 Karten ziehen. Diese Karten werden mitgezählt, wenn die Punkte zusammengezählt werden.

Ist der KARTENSTOCK aufgebraucht, bevor ein Spieler alle seine Karten abgelegt hat, wird der ABLEGESTAPEL gemischt und bildet dann den neuen KARTENSTOCK.

PUNKTE

Der Spieler, der als Erster alle seine Karten abgelegt hat, erhält folgende Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben:

Alle Nummernkarten (0-9)	Wert
Zieh Zwei Karte	20 Punkte
Retour Karte	20 Punkte
Aussetzen Karte	20 Punkte
Farbenwahl Karte	50 Punkte
Zieh Vier Karte	50 Punkte
Strandwellen Karte	50 Punkte

GEWONNEN hat der Spieler, der als Erster 500 Punkte hat. Man kann jedoch auch die laufende Gesamtanzahl der Karten zusammenzählen, die ein Spieler am Ende jeder Runde noch nicht abgelegt hat. Hat ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat der Spieler mit dem niedrigsten Punktzahl gewonnen.

BARBIE UNO MIT ZWEI SPIELERN, PARTNERN UND UNO TURNIERE AN MEHREREN SPIELTISCHEN
Barbie Uno mit zwei Spielern – Für dieses Spiel gelten folgende Regeln:

- Wird eine „Retour“ Karte abgelegt, hat dies dieselben Folgen wie eine „Aussetzen“ Karte. Der Spieler, der die „Retour“ Karte ablegt, darf sofort noch eine weitere Karte ablegen.
- Der Spieler, der eine „Aussetzen“ Karte ablegt, darf sofort noch eine weitere Karte ablegen.

Legt ein Spieler eine „Zieh Zwei“ oder eine „Zieh Vier“ Karte ab, muss der Mitspieler die jeweils genannte Anzahl an Karten ziehen, und der Spieler ist wieder an der Reihe.

Partner (vier Spieler) – Die Partner sitzen sich gegenüber. Hat einer der beiden Partner alle Karten abgelegt, ist die Runde zu Ende. Alle Punkte der Karten, die die beiden anderen Partner noch in der Hand behalten, werden zusammengezählt, und für das Team wird der Gewinner notiert.

Varianten – Bei vier Spielern werden vier Runden mit jedem der drei anderen Spieler als Spielpartner gespielt (insgesamt 12 Runden). Jeder Spieler zählt die Punkte, die er in einer Partnerschaft erreicht hat. Es werden mehreren Runden gespielt. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt.

Bei acht Spielern werden zwei getrennte Spiele an zwei Tischen gespielt. Jeder Spieler hat jeden anderen Mitspieler für jeweils vier Runden als Partner (insgesamt 28 Runden). Punktzahlen wie oben.

UNO HERAUSFORDERUNG

Bei diesem Spiel werden die Punkte zusammengezählt, die jeder Spieler auf der Hand hat. Erreicht ein Spieler eine bestimmte Punktzahl (zum Beispiel 500), scheidet dieser Spieler aus. Sind nur zwei Spieler übrig, spielen diese gegeneinander. (Siehe Sonderregeln für „Barbie Uno mit zwei Spielern“.) Der Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, verliert. Der Gewinner der Schlüsselerreich hat das ganze Spiel gewonnen. Diese Variante ist die größte Herausforderung.



KAARTSPIEL

Halt alle onderdelen uit de verpakking en controleer ze aan de hand van de hier afgebeelde inhoud. Als er onderdelen ontbreken, kunt u contact opnemen met de klantenservice van Mattel.

DOEL VAN HET SPEL:

De eerste speler die na een ronde al zijn kaarten kwijt is, scoort punten voor de kaarten die zijn tegenstanders nog in hun handen hebben. De eerste speler die 500 punten haalt, wint het spel.

INHOUD

- 112 kaarten, als volgt verdeeld:
19 turkooise kaarten – 0 t/m 9
19 roze kaarten – 0 t/m 9
19 groene kaarten – 0 t/m 9
19 oranje kaarten – 0 t/m 9
8 Sla-beurt-over kaarten – 2 per kleur, turkooise, roze, groen en oranje
8 Keer-om kaarten – 2 per kleur, turkooise, roze, groen en oranje
8 Trek-2 kaarten – 2 per kleur, turkooise, roze, groen en oranje
4 Keuzekaarten – paars
4 Trek-4 kaarten – paars
4 Strandjutterkaarten – paars

Het begin:

- Elke speler trekt een kaart. De speler met de hoogste puntenwaarde wordt de gever.
- Schud de kaarten.
- Elke speler krijgt 7 kaarten.
- De rest van het pak wordt met de afdeeling naar beneden op de STOK gelegd. De bovenste kaart van de stok wordt omgedraaid en is de eerste kaart van een nieuwe stapel. Als de eerste kaart een Keuzekaart, een Trek-4 kaart of een Strandjutterkaart is, stop je die terug in de stok en neem je een andere kaart. Voor alle andere kaarten, zie de spelregels hierna.

Het spel kan beginnen!

- De speler links van de gever begint. Het spel begint naar links.
- Je moet een kaart op de open stapel leggen die qua cijfer, kleur of actie gelijk is aan de kaart die er al ligt. Is de kaart bijvoorbeeld een groene 7, dan moet je een groene kaart neerleggen of een 7 van een welkekante andere kleur. Je mag ook een Keuzekaart een Trek-4 kaart of een Strandjutterkaart spelen.
- Als je niet kunt bijleggen, moet je een kaart van de STOK pakken. Als je deze kaart kan spelen, mag je verder. Zo niet, dan gaat het spel verder met de volgende speler.
- Als je nog maar één kaart over hebt, moet je „Uno“ roepen. Als je dat vergeet, en een andere speler betrapt je met nog maar één kaart in je hand voordat de volgende speler zijn beurt begint, moet je TWEE kaarten van de STOK pakken. Als je niet wordt betrapt voordat de volgende speler een kaart van de STOK trekt of een kaart uit zijn hand speelt, hoef je geen extra kaarten te pakken.
- Wanneer een speler zijn laatste kaart heeft gespeeld, is de ronde voorbij. Punten worden opgeteld (zie Punten telling) en je begint met een nieuwe ronde.

ACTIEKARTEN

Trek-2 kaart – Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler twee kaarten trekken en een beurt overslaan. Als deze kaart aan het begin van het spel wordt gedraaid, moet de eerste speler twee kaarten trekken. Deze kaart mag alleen gespeeld worden op een kaart van dezelfde kleur of een andere Trek-2 kaart.

Keer-om kaart – Hiermee wordt de richting van het spel omgedraaid. Wanneer naar links werd gespeeld, wordt nu naar rechts gespeeld en vice versa. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt gedraaid, is de geve als eerste aan de beurt en gaat het spel verder naar rechts in plaats van naar links. De kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere Keer-om kaart worden gelegd.

Sla-beurt-over kaart – De speler die na het leggen van deze kaart aan de beurt zou zijn, wordt overgeslagen. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, wordt de eerste speler de speler links naast de gever overgeslagen. De kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere Sla-beurt-over kaart worden gelegd.

Keuzekaart – Wanneer je deze kaart speelt, kun je de kleur die op dat moment wordt gespeeld, veranderen naar een andere kleur (inclusief de op dat moment gespeelde kleur). Een Keuzekaart kan te allen tijden worden gespeeld – zelfs als je een andere kaart kan spelen. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt gedraaid, kiest de speler links naast de geve de kleur in zijn eerste kaart.

Trek-4 kaart – Met deze kaart bepaal je de volgende kleur die wordt gespeeld en moet de volgende speler 4 kaarten van de STOK pakken en zijn/haar beurt overslaan. Maar let op, dit mag niet zo maar... Je mag deze kaart alleen spelen wanneer je geen kaart in je hand hebt die past bij de kleur van de vorige gespeelde kaart. Als de speler niet schuldig is, moet de andere speler 4 kaarten pakken, plus nog eens 2 extra kaarten. Alleen degenen die in eerste instantie 4 kaarten moest pakken, mag naar de gelidheid van de kaart wagen.

N.B.: Ook als een speler een kaart zou kunnen aanleggen die qua cijfer of actie gelijk is, mag de Trek-4 kaart gespeeld worden.

Als je vermoedt dat een speler een Trek-4 kaart heeft gespeeld terwijl dat niet mag, zeg de speler toe dat het zo niet moet. Als je de kaart niet wilt terugkrijgen, moet je het speler laten zien dat het zo niet moet. Als je de kaart niet wilt terugkrijgen, moet je het speler laten zien dat het zo niet moet. Als je de kaart niet wilt terugkrijgen, moet je het speler laten zien dat het zo niet moet.

Als de laatste kaart die wordt gespeeld, een Keuzekaart of een Trek-4 kaart is, moet de volgende speler 2 of 4 kaarten pakken. Deze kaarten worden bij de punten telling meegerekend.

Als er niemand uit is wanneer de STOK helemaal leeg is, worden de kaarten opnieuw geschud en gaat het spel verder.

PUNTEENTELLING

Als jij de eerste speler bent die al zijn kaarten kwijt is, ontvang je punten voor de kaarten waar jouw tegenstanders mee zijn blijven zitten, en wel als volgt:

Alle cijferkaarten (0-9)	De waarde op de kaarten
Neem-2	20 punten
Keer-om	20 punten
Sla-beurt-over	20 punten
Keuzekaart	50 punten
Trek-4	50 punten
Strandjutterkaart	50 punten

UITGAAN
Als je vergeet „Uno“ te roepen voordat je kaart op de open stapel ligt, maar je herstelt je voordat een andere speler je betrapt, zit je goed en hoef je geen 2 kaarten te pakken.

Een speler kan ook niet bestraft worden voor het niet roepen van „Uno“ als zijn op een na laatste kaart nog niet op de open stapel ligt. En ook niet wanneer de volgende speler met zijn beurt begint. Het „begin van een beurt“ is het moment waarop een kaart van de STOK wordt gepakt of een kaart uit de hand wordt gespeeld.

N.B.: Je kunt uitgaan door een Strandjutterkaart te spelen en je laatste kaarten aan een andere speler te geven (als dat technische kaarten van verschillende kleuren zijn), maar je MOET nog steeds „Uno“ roepen voordat je die speler jouw op een na laatste kaart geeft! Als je dit niet op het juiste moment doet, moet je voor straf 2 kaarten pakken en heb je dus niet gewonnen.

Als de laatste kaart die wordt gespeeld, een Keuzekaart of een Trek-4 kaart is, moet de volgende speler 2 of 4 kaarten pakken. Deze kaarten worden bij de punten telling meegerekend.

Als er niemand uit is wanneer de STOK helemaal leeg is, worden de kaarten opnieuw geschud en gaat het spel verder.

UNO VOOR TWEE, PARTNERS EN UNO OP TWEE TAFELS

UNO VOOR TWEE – Voor Barbie Uno met twee spelers gelden de volgende speciale regels:

- Het spelen van een Keer-om kaart geldt als een Sla-beurt-over kaart. Als je de Keer-om kaart speelt, mag je onmiddellijk nog een kaart spelen.
- Als je een Sla-beurt-over kaart speelt, mag je onmiddellijk nog een kaart spelen.
- Wanneer je een Keuzekaart of een Trek-4 kaart speelt, pak je tegenstander twee of vier kaarten en ga jij gewoon weer verder.

Partners (vier spelers) – Ga tegenover je partner zitten. Wanneer een van de partners uit gaat, is de ronde voorbij. De punten van het andere koppel worden bij elkaar opgeteld en bij het winnende team bijgeschreven.

Variatie – Met vier spelers kun je vier partijtjes spelen, met in elk partijtje een andere partner (totaal 12 partijtjes). Alle spelers houden de punten bij die ze per partijtje gescoord hebben. Er kunnen verschillende ronden gespeeld worden en de speler met de hoogste score is de winnaar.

Met acht spelers kun je twee aparte spellen op twee tafels spelen. Elke speler speelt steeds vier ronden met een andere partner (totaal dus 28 ronden). Punten telling als hierboven.

UNO-AFVALRACE

Bij dit spel wordt na elke ronde bijgehouden hoeveel punten elke speler nog in zijn handen heeft. Als een speler een van levenden afgespoken aantal punten heeft (bijvoorbeeld 500), wordt deze speler van het spel uitgesloten. Wanneer er nog maar twee spelers over zijn, spelen zij tegen elkaar. (Zie regels voor twee spelers, hierboven.) De speler die het afgespoken aantal punten behaalt of overschrijft, heeft verloren. De winnaar van de laatste ronde wordt totaalwinnaar. Deze variatie is het spannendst om te spelen.



JEU DE CARTES

Retirez tous les éléments de l'emballage et comparez-les à la liste du contenu. En cas de problème, merci de contacter le Service Client Mattel.

BUT DU JEU

Sous la joueuse joueuse à marquer 500 points. Pour marquer des points, débarrasse-toi de tes cartes avant tes adversaires, et chaque carte qui leur restera en main te rapportera des points.

CONTIENT

- 112 cartes dont :
19 cartes turquoises numérotées de 0 à 9
19 cartes roses numérotées de 0 à 9
19 cartes vertes numérotées de 0 à 9
19 cartes oranges numérotées de 0 à 9
8 cartes PASSER (2 de chaque couleur)
8 cartes INVERSION (2 de chaque couleur)
8 cartes JOKER (violettes)
4 cartes SUPER JOKER (violettes)
4 cartes SUPER VAGUE (violettes)

Préparation du jeu

- Chaque joueuse tire une carte. Celle qui obtient le chiffre le plus élevé distribuera les cartes.
- La donneuse mélange les cartes.
- Elle distribue 7 cartes à chaque joueuse.
- Puis elle fait une pile avec le reste des cartes, faces cachées : ce sera LA PICHÈ. Elle retourne la première carte de la PICHÈ et la pose face visible à côté de la pichè, afin de constituer LE TALON. Cette carte sort comme base de départ. Si c'est une carte JOKER, SUPER JOKER ou Super Vague, il faut la remettre dans le jeu et retourner une autre carte. Pour tout autre carte, regarde les instructions qui suivent.

Jeu

- La première joueuse est celle située à gauche de la donneuse.
- Elle doit recouvrir la carte supérieure du TALON par une carte de la même couleur, une carte Action ou une carte portant le même numéro. Par exemple, si la carte supérieure du talon est un 7 vert, elle peut jouer n'importe quelle carte verte ou un 7 de n'importe quelle couleur. Elle peut également jouer une carte JOKER, une carte SUPER JOKER ou une carte Super Vague.
- Si la joueuse ne possède pas de cartes lui permettant de jouer, elle tire une carte de la PICHÈ. Si cette carte peut être jouée, elle la joue. Sinon, elle conserve cette carte et passe son tour.
- Lorsqu'une joueuse joue son avant-dernière carte, elle doit immédiatement annoncer à voix haute UNO pour indiquer à ses adversaires qu'elle n'a plus qu'une seule carte en main. Si elle oublie, et qu'une de ses adversaires s'en aperçoit et le lui fait remarquer, elle doit tirer DEUX cartes de pénalité de la PICHÈ. Si personne ne s'en aperçoit avant que la joueuse suivante ait pris une carte de la PICHÈ ou ait joué une carte de sa main, la joueuse qui a oublié de dire UNO n'aura pas besoin de piocher deux cartes supplémentaires.
- La joueuse qui s'est débarrassée la première de toutes ses cartes est la gagnante de la manche. On établit les scores de cette manche (voir chapitre SCORES) et s'engage la manche suivante.

CARTES ACTION

+2 - Lorsque cette carte est jouée, la joueuse suivante doit piocher deux cartes et passer son tour. Si cette carte est la première en jeu, la même règle s'applique. Cette carte peut être jouée uniquement sur une carte de même couleur ou une autre carte +2 +2.

Carte Inversion - Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change. Si le jeu évoluait jusque-là dans le sens des aiguilles d'une montre, il devra alors évoluer dans le sens inverse. Si c'est la première carte du talon, la première joueuse sera alors la deuxième jouée à gauche de la donneuse. Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion.

Carte Passer - Lorsque cette carte est jouée, la joueuse suivante passe purement et simplement son tour. Si c'est la première carte du talon, la première joueuse sera alors la 2ème joueuse située à gauche de la donneuse. Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer.

Carte Joker - Celle qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur (elle annonce sa chose en jouant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Une telle carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte (peu importe le numéro) et même si on a une carte qui va sur le talon. Si c'est la première carte du talon, la joueuse à la gauche de la donneuse choisira la couleur de départ et jouera la première carte.

Carte Super Joker - Cette carte permet de choisir la prochaine couleur à jouer, et la joueuse suivante doit piocher quatre cartes et passer son tour. Cependant, tu n'es pas le droit de jouer cette carte si tu as une carte de la même couleur que celle située sur le dessus du talon dans ta main. Si cette carte est retournée en début de jeu, il faut la remettre dans le paquet et la piocher une autre.

Remarque: une joueuse peut jouer une carte Super Joker même si elle a une carte de chiffre correspondant ou à une carte Action de couleur différente dans sa main.

Si une joueuse pense qu'une autre joueuse a joué une carte Super Joker à tort, elle peut la mettre au défi. La joueuse mise en doute doit montrer sa main à la joueuse qui a mis au défi. Si la joueuse mise en doute a effectivement tort, elle doit piocher 4 cartes. Si elle a raison, c'est la joueuse qui a mis au défi qui doit piocher 4 cartes + 2 cartes additionnelles. Seule la joueuse qui doit piocher les 4 cartes peut délier l'autre joueuse.

Si une joueuse pense qu'une autre joueuse a joué une carte Super Joker à tort, elle peut la mettre au défi. La joueuse mise en doute doit montrer sa main à la joueuse qui a mis au défi. Si la joueuse mise en doute a effectivement tort, elle doit piocher 4 cartes. Si elle a raison, c'est la joueuse qui a mis au défi qui doit piocher 4 cartes + 2 cartes additionnelles. Seule la joueuse qui doit piocher les 4 cartes peut délier l'autre joueuse.

FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'une joueuse joue son avant-dernière carte, elle doit immédiatement annoncer à voix haute UNO pour indiquer à ses adversaires qu'elle n'a plus qu'une seule carte en main. Si elle oublie, et qu'une de ses adversaires s'en aperçoit et le lui fait remarquer, elle devra tirer 2 cartes de pénalité dans la pichè.

Il n'est pas possible de dire à une joueuse qu'elle a oublié de dire UNO tant que son avant-dernière carte n'a pas touché le talon. Il n'est pas non plus possible de le faire lorsque la joueuse suivante a commencé à jouer, le début d'un tour étant défini comme le moment où la joueuse tire une carte de la PICHÈ ou une carte de sa main pour jouer.

REMARQUE: la joueuse peut terminer son jeu en jouant une carte Super Vague et en donnant à une autre joueuse ses cartes (en jouant la carte) ou en restant en main. Mais la joueuse doit quand même dire « UNO » avant de donner son avant-dernière carte à l'autre joueuse. Autrement, la joueuse devra tirer 2 cartes de pénalité et par conséquent, ne gagnera pas.

La manche est finie lorsque la joueuse a jeté sa dernière carte. S'il s'agit d'une carte +2 ou d'un SUPER JOKER, la joueuse suivante devra tirer 2 ou 4 cartes dans la pioche avant de compléter ses points.

Si aucune joueuse ne s'est débarrassée de toutes ses cartes lorsque la PICHÈ est épuisée, il faut mélanger les cartes du TALON et continuer le jeu.

SCORES

La marque à s'être débarrassée de toutes ses cartes remporte la manche et le premier des points en fonction des cartes que ses adversaires ont encore en main. On compte les points de la manière suivante :

Toutes les cartes Numérotées de 0 à 9	Valeur faciale (0...9)
+2	20 points
INVERSION	20 points
PASSER	20 points
JOKER	50 points
SUPER JOKER	50 points
Carte Super Vague	50 points

Traditionnellement, la GAGNANTE est la joueuse qui, à l'issue de plusieurs manches, atteint 500 points. Cependant, on peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueuse a en main à la fin de chaque manche, et lorsqu'une joueuse atteint ou dépasse 500 points, celle qui a le moins de points est déclarée vainqueur.

JEU A DEUX, PAR EQUIPES ET EN TOURNOIS

Règles pour deux joueuses - Voici quelques règles spécifiques pour jouer Barbie Uno à deux.

- Jouer une carte INVERSION revient à jouer une carte PASSER. Dans les 2 cas, la joueuse qui joue cette carte rejoue immédiatement.
- Quand une joueuse joue une carte PASSER, elle rejoue immédiatement une autre carte.
- Quand une joueuse joue une carte JOKER ou une carte SUPER JOKER, l'adversaire tire le nombre de cartes indiqué, et la joueuse rejoue.

Jeu par équipes (quatre joueuses) - Les partenaires ne doivent pas être assises l'un à côté de l'autre. Dès que l'une des partenaires n'a plus de cartes en main, la manche est terminée. Les points des 2 partenaires sont totalisés ensemble.

Variation - A quatre joueuses, on peut jouer deux manches en changeant de partenaire à chaque manche (soit 12 manches au total). Chaque joueuse totalise les points gagnés à chaque des manches. Celle qui à l'issue des quatre manches obtient le plus grand nombre de points est déclarée vainqueur.

A huit joueuses, on peut organiser deux tables. Chaque joueuse va rencontrer les sept autres joueuses comme partenaires, et ceci pour quatre manches différentes (soit 28 manches au total). Les points se comptent comme précédemment.

UNO CHALLENGE

Chaque joueuse totalise le nombre de points qui lui reste en main en fin de manche. Dès qu'une joueuse atteint un nombre de points fixé à l'avance - par exemple 500 pts - elle est éliminée du jeu. Lorsqu'il ne reste plus que deux joueuses, elles jouent l'une contre l'autre. (Voir les règles pour deux joueuses ci-dessus.) Lorsqu'une joueuse atteint ou dépasse le nombre de points fixés, elle perd. C'est la dernière joueuse en course qui gagne. Cette variante est un véritable challenge !



GIOCO DI CARTE

Togliete tutti i componenti dalla scatola e confrontateli con la lista minima. Se dovesse mancare dei componenti, contattate gli uffici Mattel.

OBBIETTIVO

Il primo giocatore a scartare tutte le carte della propria mano per ogni partita totalizza punti per le carte rimaste in mano agli altri giocatori. Il primo giocatore a totalizzare 500 punti, vince il gioco.

CONTENUTO

- 112 carte come segue:
19 Carte turchese - da 0 a 9
19 Carte rosa - da 0 a 9
19 Carte verdi - da 0 a 9
19 Carte arancioni - da 0 a 9
8 Carte Salto - 2 per ogni colore Turchese, Rosa, Verde e Arancione
8 Carte Inverti - 2 per ogni colore Turchese, Rosa, Verde e Arancione
8 Carte Pesca 2 - 2 per ogni colore Turchese, Rosa, Verde e Arancione
4 Carte Jolly - Viola
4 Carte Jolly Pesca 4 - Viola
4 Carte Amici sulla Spiaggia - Viola

Preparativi

- Ogni giocatore pesca una carta. Il giocatore che pesca la carta più alta sarà il mazzare.
- Mischiate il mazzo.
- Distribuite ad ogni giocatore 7 carte.
- Posizionate le carte restanti a faccia in giù per formare un mazzo di PESCA. Capovolgete la carta in cima al mazzo di PESCA per iniziare un mazzo di SCARTO. Se la prima carta è una carta Jolly, Jolly Pesca 4 o Amici sulla Spiaggia, rimettetela nel mazzo e pescate un'altra carta. Per tutte le altre carte, vedere le indicazioni seguenti.

Giochiamo!