H9022

UNO — Card Game

7+ | 2-10

Contents
112 cards as follows:
19 Blue cards - 0 to 9
19 Green cards - 0 to 9
19 Red cards - 0 to 9
19 Yellow cards - 0 to 9
8 Draw Two cards - 2 each in blue, green, red and yellow
8 Reverse cards - 2 each in blue, green, red and yellow
8 Skip cards - 2 each in blue, green, red and yellow
4 Wild cards
4 Wild Draw Four cards
4 Casting Call cards

Object Of The Game
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 opponents' hands.

How To Play
Each player picks a card. The person who picks the highest number deals. Action Cards count as 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, colour or symbol. For example, if the card is a red 7, the player must put down a red card or any colour 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (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 use 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 card can only be played on matching colours and other Draw Two cards. If turned up at the beginning of play, the same rule 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 colour 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 colour 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 colour 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. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer determines the colour, which continues play.

Wild Draw Four Card - This is the best card to have. The person who plays it calls the colour that continues 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 holding it does not have a card in his/her hand to match the colour 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 illegally, but if he/she is caught, certain rules apply (See PENALTIES). If this card is turned up at the beginning of play, it is returned to the deck and another card is picked.

Casting Call Card - When this card is played, the player who plays it turns over cards from the top of the draw pile until he/she draws two matching cards. The player may then give all the cards he/she turned over to one player or deal them equally to the other players. Once the cards are distributed play continues in the current direction of play. The Casting Call Card is also a wild card and may be used to change the current play colour.

Going 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 totaled.
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 opponents' hands as follows:

All number cards (0-9)	**Face Value**
Draw Two	**20 Points**
Reverse	**20 Points**
Skip	**20 Points**
Wild	**50 Points**
Wild Draw Four.	**50 Points**
Casting Call	**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. "Beginning a turn" is defined as either taking 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:
Playing a Reverse card acts like a Skip. The player who plays the Reverse may immediately play another card.
The person playing a Skip card may immediately play another card.
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.

Playing with Partners
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 totaled 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 in each of their partnerships. Several rounds could be played, with the person scoring the highest number of points declared the winner.

Multi-Table Tournaments
With eight players, two separate games can be played at two tables, with each player having each 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 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 head to head. The player who reaches or exceeds the amount designated loses. The winner of that final hand is declared the winning player of the game.

© 2005 Mattel, Inc. 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. **MADE IN CHINA.** Manufactured for Mattel. All Rights Reserved. MATTEL, MY SCENE, UNO and associated trademarks and trade dress are owned by Mattel, Inc. **FABRIQUÉ EN CHINE** pour Mattel. Tous droits réservés. MATTEL, MY SCENE, UNO ainsi que les marques et les logos y afférents appartiennent à Mattel, Inc. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel U.K., Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Sillic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 ? TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Montbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf. Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby. Mattel Northern Europe A/S, Sinikalliontie 3, 02630 ESPOO, Puh. 0303 9060. Mattel S1., 28040 Oleggio Castello, Italy. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10 Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa Mattel AEBE, Ελληνικού 2, Ελληνικό 16777, ΕΛΛΑΔΑ. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. TEL: 59-05-51-00 Ext. 5206 R.F.C. MME-920701-MB3. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

H9022

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963
RESPEITA AS NORMAS DE SEGURANÇA DA ASTM F963.

?: service.mattel.com

Website in English only. Sitio web sólo en inglés.
Site Web en anglais seulement. Website somente em inglês.

H9022

UNO — Juego de cartas

7+ | 2-10

Contenido
112 cartas:
19 cartas azules - 0 a 9
19 cartas verdes - 0 a 9
19 cartas rojas - 0 a 9
19 cartas amarillas - 0 a 9
8 cartas Roba dos - 2 de cada color (azul, verde, rojo, amarillo)
8 cartas Reversa - 2 de cada color (azul, verde, rojo, amarillo)
8 cartas Salta - 2 de cada color (azul, verde, rojo, amarillo)
4 cartas de comodín
4 cartas de comodín Roba cuatro
4 cartas Asigna

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.

Preparación
Cada jugadora escoge una carta. La persona a quien le salga el número más alto, es la repartidora. Las cartas de acción cuentan como cero para esta parte del juego.

Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugadora. 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 primera carta que se voltea de la pila para ROBAR es una carta de acción, hay que seguir ciertas reglas (ver CARTAS DE ACCIÓN).

La jugadora a la izquierda de la repartidora empieza. Haz coincidir la carta de hasta arriba de la pila de DESCARTE, ya sea, por número, color o símbolo. Por ejemplo, si la carta es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si robas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar. Si decides hacer esto, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si puedes bajar dicha carta, puedes hacerlo en ese mismo turno, pero no puedes bajar una carta de tu mano después de haber robado.

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

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

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

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

Carta Comodín Roba 4: esta es la mejor carta que pueda uno tener. 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 sólo 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 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 corresponda) y alguien lo desafía a mostrar sus cartas, hay que seguir ciertas reglas descritas más abajo. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

Carta Asignar: la jugadora que juega esta carta voltea cartas, una por una, de la parte de arriba de la pila para robar hasta que robe dos cartas que hagan juego. Entonces, la jugadora puede darle todas las cartas que volteó a una sola jugadora o repartirlas entre todas las jugadoras. Después de repartir las cartas, el juego continúa en la dirección actual del juego. La carta Asignar también se puede usar como comodín para cambiar el color en juego.

Decir UNO
Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir en voz alta "UNO". De lo contrario, deberá robar dos cartas de la pila para ROBAR. Esto sólo es necesario en caso de que uno de los jugadores sorprenda al jugador saliente sin haber dicho "UNO". Cuando un jugador descarta todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve e empezar.
Si la última carta del ganador fue una carta Roba dos o un Comodín Roba cuatro, el siguiente jugador deberá robar las cartas correspondientes, ya que éstas contarán para los puntos del ganador.
Si la pila para ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve el monto para voltearlo y tener nuevamente una pila de donde robar.

Puntos
Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número	**Valor del número**
Roba dos	**20 puntos**
Reversa	**20 puntos**
Salta	**20 puntos**
Comodín	**50 puntos**
Comodín Roba cuatro	**50 puntos**
Carta Asignar	**50 puntos**

Ganar el juego
La ganadora es la primera en llegar a 500 puntos. También se pueden ir sumando los puntos de cada jugadora al final de cada juego; así, cuando alguna jugadora llegue a 500, la que tenga menos puntos será la ganadora.

Castigos
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 (y dice "UNO") antes de que otro jugador lo sorprenda, no está sujeto al castigo. 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 un turno" significa robar una carta de la pila para ROBAR o descartar una carta de su propia mano de cartas.

DOS JUGADORES
Juega UNO entre dos personas con las siguientes reglas:
Al tirar Reversa un jugador, éste tirará otra carta inmediatamente.
Si tira un Salta, igual tirará otra carta inmediatamente.
Cuando se tira una carta Roba dos o un Comodín Roba cuatro, 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. Otras situaciones se jugarán con las reglas normales de UNO.

Parejas
Si hay varias parejas que quieren jugar UNO, sienta a cada integrante de una pareja frente a su respectiva pareja. Al momento que alguien se quede sin cartas, se acaba la mano. Se sumarán los puntos de las cartas de las parejas perdedoras y se agregarán a la puntuación de la pareja ganadora. 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.

Juegos en varias mesas
Con ocho jugadores, juega UNO por parejas en dos mesas diferentes y forma parejas entre todos los jugadores para hacer un total de 28 manos. La puntuación será como se explicó en el juego de cuatro jugadores.

PARTIDAS POR ELIMINACIÓN
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 únicamente queden dos jugadores, éstos jugarán entre sí hasta que alguno llegue a la puntuación fijada y pierda. El jugador que haya quedado vencedor será declarado el ganador.

H9022

UNO — Jeu de cartes

7+ | 2-10

Contenu
112 cartes réparties comme suit :
19 cartes bleues – numérotées de 0 à 9
19 cartes vertes – numérotées de 0 à 9
19 cartes rouges – numérotées de 0 à 9
19 cartes jaunes – numérotées de 0 à 9
8 cartes«Draw Two» (prendre deux) – 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
8 cartes«Reverse» (sens inverse) – 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
8 cartes«Skip» (passer un tour) – 2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune
4 cartes blanches
4 cartes blanches «Draw Four» (prendre quatre)
4 cartes «Casting» (distribution)

But du jeu
Accumuler 500 points pour gagner la partie! Pour accumuler des points, il faut se débarrasser de toutes ses cartes avant son ou ses adversaires. On obtient aussi des points si l'adversaire a encore des cartes en main.

Le jeu
Chaque joueur prend une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé devient le donneur. La valeur des cartes Action est de zéro pour cette partie du jeu.

Quand les cartes ont été brassées, chaque joueur en prend 7. Le reste des cartes est placé face cachée pour former le TALON. La carte du dessus est retournée pour constituer l'ÉCART. Si la carte retournée est une carte Action, certaines règles s'appliquent. (Se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.)

Le joueur à la gauche du donneur commence. Il doit faire correspondre une de ses cartes à celle sur le dessus de l'ÉCART soit par le chiffre, la couleur ou le symbole. Par exemple, si la carte est un «7 rouge», le joueur doit jouer une carte rouge ou une carte de n'importe quelle couleur portant le chiffre 7. Le joueur peut aussi jouer une carte blanche. (Se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.)

Si le joueur n'a pas de carte correspondante, il doit piger une carte dans le TALON. Il peut jouer cette carte si c'est possible. Sinon, son tour est terminé et c'est le tour du joueur suivant.

Si un joueur a en main une carte qu'il peut jouer, il n'est pas obligé de le faire. S'il ne la joue pas, il doit piger une carte dans le TALON. S'il peut jouer cette carte, il doit le faire dans le même tour, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il a en main.

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

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. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte «Reverse». Si elle est retournée au début du jeu, le donneur commence et le jeu se poursuit vers la droite plutôt que vers la gauche.

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

Carte blanche – Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur dans laquelle le jeu se poursuivra. S'il le veut, il peut décider de continuer la partie dans la même couleur. Une carte blanche peut être jouée à n'importe quel moment, même si le joueur pourrait jouer une autre carte. Si une carte blanche est retournée au début du jeu, le joueur à la gauche du donneur détermine la couleur du jeu et joue sa première carte.

Carte blanche «Draw Four» (prendre quatre) – C'est la meilleure carte à avoir en main. Le joueur qui la joue décide de la couleur dans laquelle le jeu se poursuit. De plus, le joueur suivant doit piger quatre cartes dans le 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 sur le dessus de l'ÉCART. Il peut cependant la jouer s'il a en main une carte du même chiffre ou encore des cartes Action. Il peut aussi «bluffer» et jouer la carte illégalement, mais s'il se fait prendre, certaines règles s'appliquent. (Se référer à la section PÉNALITÉS.) Si cette carte est retournée au début du jeu, elle doit être remise dans le paquet et le joueur qui l'a pigée doit piger une autre carte.

Carte «Casting» (distribution) – Quand cette carte est jouée, le joueur qui la joue retourne les cartes sur le dessus de l'ÉCART jusqu'à ce qu'il en ait deux identiques. Il peut alors donner toutes les cartes retournées à un des joueurs ou les distribuer également entre les joueurs. Une fois que les cartes ont été distribuées, le jeu se poursuit dans la même direction. La carte «Casting» est aussi une carte blanche et peut servir pour changer la couleur du jeu.

Fin de la partie
Quand un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit crier «UNO» (c'est-à-dire «un»). S'il oublie, il doit piger deux cartes dans le TALON, mais seulement s'il est pris en défaut par un autre joueur. (Se référer à la section PÉNALITÉS.)
La manche se termine dès qu'un des joueurs n'a plus de cartes en main. Les points sont additionnés selon les directives données à la section POINTAGE et une nouvelle manche commence.
Si la dernière carte jouée lors d'une manche est une carte «Draw Two» ou une carte blanche «Draw Four», le joueur suivant doit piger deux ou quatre cartes, selon la carte jouée. Ces cartes sont comptées dans le total des points.
Si tous les joueurs ont encore des cartes quand le TALON est épuisé, il faut brasser le paquet pour former un nouveau TALON.

Pointage
Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées de 0 à 9	**Valeur indiquée**
Carte «Draw Two»	**20 points**
Carte «Reverse»	**20 points**
Carte «Skip»	**20 points**
Carte blanche	**50 points**
Carte blanche «Draw Four»	**50 points**
Carte «Casting»	**50 points**

La victoire
Le premier joueur qui accumule 500 points gagne la partie. Cependant, il est possible d'additionner les points que chaque joueur a gardé 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.

Pénalités
Un joueur n'est pas pénalisé s'il a oublié de crier «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et s'il se reprend en criant «UNO» avant qu'un autre joueur le remarque. Un joueur ne peut être pénalisé pour ne pas avoir crié «UNO» avant que son avant-dernière carte touche l'ÉCART et une fois que le joueur suivant a commencé à jouer. «Commencer à jouer» signifie que le joueur a pigé une carte du TALON ou de son jeu.

PARTIE À DEUX JOUEURS (Jeu de cartes UNO® à deux joueurs)
Cette partie est jouée selon les règles spéciales suivantes :
Une carte «Reverse» prend la même fonction qu'une carte «Skip». Le joueur qui joue une carte «Reverse» peut immédiatement jouer une autre carte.
Le joueur qui joue une carte «Skip» peut immédiatement jouer une autre carte.
Quand un des deux joueurs joue une carte «Draw Two» et que l'autre joueur a pigé les deux cartes, le jeu retourne au premier joueur. Le même principe s'applique pour la carte blanche «Draw Four». Les règles du jeu UNO® ordinaire s'appliquent dans tous les autres cas.

Jeu en équipe
Les joueurs s'assoient un en face de l'autre. La manche se termine quand un des deux équipiers n'a plus de cartes. Tous les points des mains de leurs deux adversaires sont calculés et attribués à l'équipe gagnante.
À quatre joueurs, quatre manches peuvent être jouées. Chaque joueur se joint à un autre à chaque manche. Tous les joueurs tiennent le compte des points marqués par chacune de leurs équipes. Plusieurs tours peuvent être joués. Le joueur qui a marqué le plus de points gagne.

Tournois à manches multiples
À huit joueurs, deux parties séparées sont jouées sur deux tables, chaque joueur étant jumelé à un autre joueur pour quatre manches, pour un total de 28 manches. Le pointage est calculé de la même façon que pour le jeu à quatre joueurs.

UNO Challenge
Le pointage est établi en accumulant les points qu'il reste à chaque joueur à la fin de chacune des manches. Lorsqu'un joueur atteint le nombre de points prédéterminé – 500, par exemple – il est éliminé de la partie. Quand il ne reste plus que deux joueurs, ils jouent l'un contre l'autre. Quand un de ces joueurs atteint ou dépasse le nombre prédéterminé, il perd. Le gagnant de cette dernière manche est déclaré le vainqueur de la partie.

H9022

UNO — Jogo de Cartas

7+ | 2-10

Conteúdo
112 cartas sendo:
19 cartas azuis – 0 a 9
19 cartas verdes – 0 a 9
19 cartas vermelhas – 0 a 9
19 cartas amarelas – 0 a 9
8 cartas Comprar 2 Cartas – 2 azuis, 2 verdes, 2 vermelhas e 2 amarelas.
8 cartas Inverter – 2 azuis, 2 verdes, 2 vermelhas e 2 amarelas.
8 cartas Pular – 2 azuis, 2 verdes, 2 vermelhas, e 2 amarelas.
4 cartas Curinga
4 cartas Curinga Comprar 4 Cartas
4 cartas Hora da Inspeção

Objetivo do Jogo
Ser o primeiro jogador a fazer 500 pontos. Os pontos são obtidos quando o jogador consegue se livrar das cartas que tem na mão antes de seus adversários. Se sobrarem cartas nas mãos dos seus adversários, os pontos vão pra você.

Como Jogar
Cada jogador compra uma carta. O jogador que tirar a carta maior deverá distribuir as cartas. As cartas de ação valem zero nesta etapa do jogo.

Depois de embaralhadas, cada jogador deverá receber 7 cartas. As cartas que restarem devem ficar viradas para baixo, formando um monte para COMPRA. A primeira carta deste monte deve ser virada e colocada ao lado para iniciar o monte de DESCARTE. Se a carta que sair for uma carta de ação, algumas regras especiais devem ser seguidas (Ver FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO)

O jogador que estiver à esquerda do distribuidor das cartas começa a jogar. Ele/ela deve descartar uma carta que combine com a que está no monte de DESCARTE, seja em número, cor ou símbolo. Por exemplo, se no monte de DESCARTE estiver uma carta vermelha número 7, o jogador deverá descartar uma carta vermelha, ou qualquer outra carta de número 7. Outra alternativa é jogar a carta curinga (ver FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

Se o jogador não tiver nenhuma carta que combine com a que estiver em jogo (monte de DESCARTE), ele/ela deve comprar uma carta do monte de COMPRA. Se a carta comprada puder ser jogada, o participante pode baixá-la na mesma jogada. Caso a carta comprada não combine, a vez passa para o próximo jogador.

Os jogadores podem optar por não jogar uma das cartas que têm na mão. Nesse caso, ele deve comprar uma carta do monte de COMPRA. Se a carta comprada combinar com a que estiver em jogo, poderá ser baixada nessa mesma jogada. Porém o jogador não poderá usar outra carta que tiver na mão depois de comprar.

Funções das Cartas de Ação
Carta Comprar Duas Cartas - Quando esta carta é jogada, o próximo participante deve comprar duas cartas, além de perder a vez. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas que sejam da mesma cor ou sobre outra carta Comprar Duas Cartas. Se essa carta sair no início do jogo, a mesma regra deve ser aplicada.

Carta Inverter - Esta carta inverte a direção do jogo. O jogo muda para a direita e vice-versa. A carta só pode ser jogada sobre uma outra que tenha a mesma cor ou que também seja uma carta Inverter. Se esta carta sair no início da partida, quem deu as cartas joga primeiro, depois a partida continua para a direita em vez de começar para a esquerda.

Carta Pular - Depois que esta carta é baixada, o jogador seguinte é "pulado", ou seja, perde a vez. A carta só pode ser jogada sobre outra da mesma cor ou sobre outra carta Pular. Se esta carta sair no início do jogo, o participante que estiver à esquerda daquele que distribuiu as cartas será "pulado". Isto quer dizer que, o jogador que estiver à esquerda de quem perdeu a vez começa o jogo.

Carta Curinga - O participante que jogar esta carta pode escolher a cor que continuará a vigorar na partida, inclusive a própria cor que estiver em jogo, se ele a escolher. Uma carta Curinga pode ser jogada a qualquer momento – mesmo se o jogador tiver outra carta passível de jogo em suas mãos. Se a carta Curinga sair no início da partida, o jogador que estiver à esquerda de quem deu as cartas escolhe a cor que estará valendo.

Carta Curinga Comprar 4 Cartas - Esta é a melhor carta do jogo. A pessoa que jogá-la escolhe a cor que dará seqüência ao jogo. Além desse privilégio, a carta obriga o próximo jogador a comprar quatro cartas e passar a vez. Mas há um porém – o jogador só pode fazer uso desta carta, quando não tiver nenhuma outra possibilidade de jogo na mão, ou seja, não tiver nenhuma carta na mão da mesma cor da carta que estiver no monte do DESCARTE. Se o jogador tiver na mão cartas que combinem com o número da que está em jogo, ou se tiver uma carta de ação, o Curinga Comprar 4 Cartas pode ser jogado normalmente. O jogador que tiver esse Curinga pode escolher blefar e jogá-lo sem seguir as regras. Porém, se o jogador for pego, será penalizado (ver PENALIDADES). Se esta carta sair no início do jogo, ela deve ser devolvida ao monte, e outra carta deve ser retirada.

Carta Hora da Inspeção - Quando esta carta é jogada, o participante que a jogou poderá comprar cartas do monte de COMPRA até que ele encontre (nas cartas que está comprando) duas cartas que combinem. Então, este jogador pode escolher um adversário para passar as cartas compradas, ou ainda distribuí-las entre todos os jogadores. Depois disso, a jogada continua no sentido que já estava. Esta carta também é um curinga e pode ser usada para mudar a cor que estiver em jogo.

Finalizando o jogo
Quando um jogador tem apenas uma carta na mão, deve gritar "UNO" (que significa UM). Se o jogador não "gritar", terá que comprar 2 cartas. Porém, ele só terá de comprar estas duas cartas, se for "pego no flagra" por um de seus adversários (VER PENALIDADES). Uma vez que o jogador não tiver nenhuma carta na mão, a partida termina. Os pontos são calculados (VER PONTUAÇÃO) e uma nova partida começa.
Se a última carta jogada for uma carta Comprar Duas ou Curinga Comprar Quatro Cartas, o jogador seguinte deverá comprar duas ou quatro cartas respectivamente. Estas cartas serão contadas quando os pontos forem totalizados.
Se as cartas do monte de COMPRA acabarem antes de algum jogador "bater", as cartas da mesa devem ser embaralhadas novamente e o jogo continua.

Pontuação
O primeiro jogador a se livrar de todas as cartas, recebe pontos pelas cartas deixadas na mão de seus adversários da seguinte forma:

Todas as cartas de números (0-9)	**Valor Nominal**
Comprar Duas.	**20 pontos**
Inverter	**20 pontos**
Pular.	**20 pontos**
Curinga	**50 pontos**
Curinga Comprar Quatro.	**50 pontos**
Carta Hora da Inspeção	**50 pontos**

Vencedor do Jogo
O VENCEDOR será o primeiro jogador a alcançar 500 pontos. Porém, deve-se contar também o número de pontos que cada jogador "morre" na mão ao final de cada partida. Quando um dos jogadores fizer 500 pontos ("morrer" com 500 pontos na mão), ganhará o jogador que tiver menos pontos acumulados decorrentes de cartas que "morreram" na sua mão.

Penalidades
O jogador que esquecer de dizer "UNO" antes de a sua penúltima carta tocar na pilha de DESCARTE, mas se lembrar (e gritar "UNO") antes de qualquer outro jogador "pegá-lo", estará livre das penalidades e terá sua jogada válida. Os jogadores não poderão ser advertidos por não terem dito "UNO" antes de sua penúltima carta ter tocado a pilha de DESCARTE. Também não é permitido advertir um jogador por ter se esquecido de dizer "UNO" depois que o jogador seguinte tiver iniciado a sua jogada. "Iniciar a jogada" significa comprar uma carta do monte de COMPRA ou descartar uma carta na mesa.

Jogo a duas mãos, parceria, e torneios em várias mesas
JOGO A DUAS MÃOS (Jogo de Cartas UNO com dois jogadores)
Pode-se jogar essa modalidade, seguindo as seguintes regras:
Jogar uma carta Inverter significa jogar uma carta Pular. O jogador que descartar uma carta Inverter deverá jogar outra em seguida.
A pessoa que jogou a carta Pular deve jogar outra carta logo depois.
Quando alguém jogar uma carta Comprar Duas Cartas e o outro jogador tiver comprado estas duas, a jogada volta para a primeira pessoa. O mesmo vale para a carta Comprar Quatro Cartas. As regras tradicionais do jogo UNO valem para todos os outros casos.

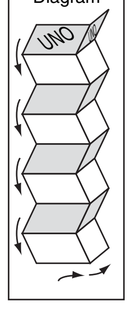
Jogando com Parceiros
Os jogadores devem sentar um de frente para o outro. Quando um dos jogadores da parceria sair, a partida acaba. Todos os pontos que restarem nas mãos da(s) dupla(s) adversária(s) serão computados a favor da dupla vencedora. Com quatro jogadores, quatro partidas podem ser jogadas, cada jogador fazendo parceria com uma pessoa diferente a cada rodada. Todos os jogadores devem controlar os pontos obtidos em cada rodada/parceria. Várias rodadas podem seguir, e o vencedor será aquele que tiver o maior número de pontos.

Torneios com várias mesas
Com oito jogadores, dois jogos separados podem acontecer em duas mesas simultaneamente, com cada jogador fazendo parceria com cada um dos participantes por quatro rodadas cada (num total de 28 rodadas). A pontuação deve ser feita como explanado acima.

Desafio UNO
O jogo é calculado através do número de pontos que cada jogador "morre" na mão. Quando um jogador alcança um valor máximo estipulado, possivelmente 500, ele será eliminado. Quando restarem apenas dois jogadores na partida, eles deverão jogar "mano a mano". Perde o jogador que alcançar ou exceder o valor estipulado. O vencedor dessa mão final será declarado o grande campeão de todo o jogo.

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	H9022
Part No.:	-0824
Trim Size:	8.5" W x 41.25 " H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	2 panel w 15 panel h
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Black Plate

Folding Diagram