

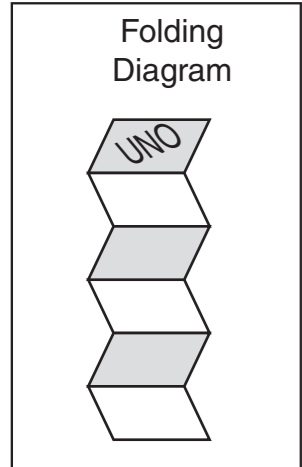
## Front \_ English



INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy No.:	Uno Instructions T8230
Part No.:	4624
Item Size:	4.25" W x 19.25" H
Model Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel / 2 panels
# colors:	1 (one) both Sides
Color:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	



Black Plate



## 4LB: English French Spanish Portuguese

### 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 Special Agent Mater cards**

### Object of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards in each round and score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

### Setup

- Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
- The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
- Place the remainder of the deck face-down to form a DRAW pile.
- The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. **NOTE:** If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS OF ACTION CARDS for special instructions.

### Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

**EXAMPLE 1:** If the card on the DISCARD pile is a red 7, the player must turn up a red card OR any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (see FUNCTIONS OF ACTION CARDS). If you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves to the next person in turn.

You may also choose **NOT** to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

### Functions of Action Cards

**Draw Two Card** – When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw Two card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.



**Reverse Card** – When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This card may only be played on a matching color or on another Reverse card. If this card is turned up at the beginning of play, the dealer goes first, then play moves to the right instead of the left.



**Skip Card** – When you play this card, the next player is “skipped” (loses their turn). This card may only be played on a matching color or on another Skip card. If a Skip card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer is “skipped,” hence the player to the left of that player starts play.



**Wild Card** – When you play this card, you get to choose the color that continues the round including the color to play before the Wild card was last down). You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that continues play.



**Wild Draw 4 Card** – When you play this card, you get to choose the color that continues play **PLUS** the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and miss their turn. However, there is a **trick!** You may only play this card when you do **NOT** have another card in your hand that matches the **COLOR** on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number or Action or acción). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

**NOTE:** If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player is not holding any card), then you may challenge that play. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total!).

**Special Agent Mater Card** – Feeling sneaky? When you play this card, you get to act like a spy and take a peek at every other player's hand! This card is also a wild card, so you choose the color that resumes play. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that begins play.



**Going Out**  
When you play your next-to-last card, you must yell “UNO” (meaning “one”) to indicate that you have only one card left. If you don't yell “UNO” and you are caught before the next player begins their turn, you must draw two cards. If you don't yell “UNO” and you are caught before the next player begins their turn, you must draw two cards.

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

If the last card played in a round 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 DISCARD pile is reshuffled and play continues.

### Scoring

The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their 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
Special Agent Mater .....	50 Points

Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round.

### Winning the Game

The WINNER is the first player to reach 500 points.

### Alternative Scoring and Winning

Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

## Back \_ French



### 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 +2** (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)  
**8 cartes Inversion** (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)  
**8 cartes Passer** (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)  
**4 cartes blanches**  
**4 cartes blanches +4**  
**4 cartes Mater agent secret**

### But du jeu

À chaque manche, le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes qui ses adversaires ont encore en main. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

### Préparation du jeu

- Chaque joueur pige une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toute carte avec un symbole compte pour zéro).
- Le donneur brasse les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.
- Le reste des cartes est placée face cachée pour former une pile pour ROBAR.
- La carte sur le dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON. **REMARQUE :** Si une carte Action (symbole) est retournée pour constituer le TALON, se référer au chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION.

### Joueurs!

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Le joueur doit recouvrir la carte visible du TALON par une carte de même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole, que celle-ci (les symboles représentent des cartes Action. Voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).

**EXEMPLE :** Si la carte sur le TALON est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge 0 à un 7 et n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche (voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il doit en prendre une dans la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il la doit de la poser. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Un joueur peut choisir de NE PAS jouer une carte. Il doit alors tirer une carte de la PIOCHE. S'il peut jouer la carte qu'il a pignée, il peut le faire immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà en main.

### Fonctions des cartes Action

**Carte +2** – 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 +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.



**Carte Inversion** – Quand cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il devra se dérouler vers la droite, et vice-versa). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continue vers la droite au lieu de la gauche.



**Carte Passer** – Quand cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début du jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le deuxième joueur situé à la gauche du donneur qui commence.



**Carte blanche** – Le joueur qui joue cette carte décide de la couleur dans laquelle le jeu se poursuit (si le veut. Il peut décider de continuer la partie dans la même couleur).

**Carte blanche +4** – Lorsque cette carte est jouée, le joueur choisit la couleur demandée ET le joueur suivant doit piger 4 cartes et passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède **AUCUNE** carte de la COULEUR demandée (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.



**REMARQUE :** Si un joueur pense qu'une carte blanche +4 a été jouée contre lui illégalement (c.-à-d. que l'adversaire pouvait jouer la carte demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger les 4 cartes à la place du joueur pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, le joueur doit piger 4 cartes PLUS 2 autres (6 en tout!).



**Carte Mater agent secret** – Envie d'espionner? Le joueur qui pose cette carte se transforme en agent secret et peut regarder les cartes de tous les adversaires! Cette carte est également une carte blanche, elle permet donc à celui qui la détient de changer de couleur. Si cette carte est retournée en début de partie, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ.



### Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute «UNO» (qui signifie «un») pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger deux cartes de pénalité.

La manche est finie lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir POINTAGE) et les joueurs engagent la manche suivante.

Si la dernière carte jouée est une carte +2 ou une carte blanche +4, le joueur suivant doit piger 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, le TALON est mélangé et le jeu continue.

### Pointage

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Chaque carte équivaut à :

Cartes numérotées (0 à 9).....	Valeur du chiffre indiqué
Carte +2 .....	20 points
Carte Inversion .....	20 points
Carte Passer .....	20 points
Carte blanche .....	50 Points
Carte blanche +4 .....	50 points
Carte Mater agent secret .....	50 points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont brassées et les joueurs commencent une nouvelle manche.

### La victoire

Le VAINQUEUR est le premier joueur à atteindre 500 points.

### Autre façon de compter les points

On peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.



service.mattel.com



## Front \_ Spanish



### 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 2** – 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas  
**8 cartas Reversa** – 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas  
**8 cartas Salta** – 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas  
**4 cartas de comodín**  
**4 cartas de comodín Roba 4**  
**4 cartas de Mate agente especial**

### Objetivo del juego

Ser el primero en lograr 500 puntos. Acumula puntos deshaciéndote de las cartas de tu mano antes que los oponentes. Los jugadores logran puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

### Preparación

- Cada jugador escoge una carta. El jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
- Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
- 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. **NOTA:** Si la primera carta volteada para empujar la pila para DESCARTAR es una carta de acción (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

### ¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Cuando sea tu turno, has coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para DESCARTAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; vea la sección CARTAS DE ACCIÓN).

**POR EJEMPLO,** si la carta de la pila para DESCARTAR es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien puede 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, te 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 o 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 descarta esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartarlo. 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.



**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. **Nota:** 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 carta recién bajada. Sin embargo, si se puede descartar esta carta sí el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

**NOTA:** si un jugador baja un Comodín Roba 4 ilegítimamente, (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. Si es culpable, deberá robar 4 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá darle las 4 cartas ADEMÁS de 2 cartas adicionales (6 en total).



**Mate agente especial:** ¿Quieres hacer de las tuyas? Cuando bajas esta carta, puedes actuar como espía y ver las cartas de todos los demás jugadores. Esta carta también es un comodín de modo que te escoges el color con el que sigue el juego. Si esta carta se voltea al comienzo del juego, la persona a la izquierda del repartidor escoge el color con el que seguirá el juego.



### Cerrar el juego

Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir “UNO” en voz alta. De lo contrario, deberá robar dos cartas de la pila para ROBAR. Esto sólo es necesario en caso de que uno de los jugadores te sorprenda 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 a 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 la pila para DESCARTAR para 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 (0-9).....	Valor del número
Roba dos .....	20 puntos
Reversa .....	20 puntos
Salta .....	20 puntos
Wild .....	50 Points
Comodín Roba cuatro .....	50 puntos
Mate agente especial .....	50 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

### Para ganar el juego

El GANADOR es el primero en llegar a 500 puntos.

### Puntuación alternra

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.



service.mattel.com



## Back \_ Portuguese



### Conteúdo

**112 Cartas divididas em:**  
**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 Comparar Duas** – 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo  
**8 Cartas Inverter** – 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo  
**8 Cartas Passar a Vez** – 2 nas cores azul, verde, vermelho e amarelo  
**4 Cartas Curinga**  
**4 Cartas Curinga Comparar Quatro**  
**4 Cartas Agente Especial Mate**

### Objetivo do Jogo

Ser o primeiro jogador a “livrar-se” de todas as cartas que tem na mão e marcar pontos com as cartas que restam na mão de seus adversários. Os pontos de cada rodada vão sendo acumulados e o primeiro jogador a fazer 500 pontos será o vencedor.

### Mecânica

- Cada jogador compra uma carta, aquele que pegar a de número maior distribui as cartas (conte qualquer carta com um símbolo como zero).
- O jogador que estiver distribuído as cartas embaralha e distribui 7 para cada jogador.
- As cartas restantes devem ser colocadas viradas para baixo para formar um MONTE.
- A primeira carta do MONTE é virada para iniciar uma pilha de DESCARTE. **NOTA:** Se qualquer uma das Cartas de Ação (símbolos) for virada para iniciar a pilha de DESCARTE, veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO, para obter instruções especiais.

### Vamos jogar

A pessoa à esquerda de quem estiver distribuído as cartas começa a jogar.

Na sua vez, você precisa combinar uma das suas cartas com a carta no topo da pilha de DESCARTE, seja pelo número, seja pelo cor ou pelo símbolo (os símbolos representam as Cartas de Ação; veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

**EXEMPLO:** Se a carta na pilha de DESCARTE for um 7 vermelho, o jogador deve descartar uma carta vermelha OU um 7 de qualquer cor. Opcionalmente, o jogador pode descartar uma Carta Curinga (Veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

Se não tiver uma carta que combine com a da pilha de DESCARTE, você deve pegar uma carta do MONTE. Se a carta que pegou puder ser descartada, você poderá descartá-la na mesma rodada.

Caso contrário, será a vez do próximo jogador.

Você também pode optar por **NÃO** descartar uma carta que combine. Se o fizer, precisará puxar uma carta do MONTE. Se combinar, essa carta pode ser descartada na mesma rodada, porém, você não poderá descartar qualquer outra carta após comprar o monte.

### Funções das Cartas de Ação

**Carta Comparar Duas** – Ao descartar essa carta, o próximo jogador deve comprar 2 cartas do monte e perderá a vez. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Comparar Duas. Se ela for virada no início do jogo, a mesma regra se aplica.



**Carta Inverter** – Ao descartar essa carta, o sentido do jogo é invertido (se o sentido do jogo estiver para a esquerda, ele muda para a direita ou vice-versa). Ela apenas pode ser jogada na cor correspondente ou sobre outra carta Inverter. Se a carta aparecer no começo da jogada, o jogador à esquerda daquele que distribuiu as cartas começa primeiro e o jogo continua sem sentido horário ao invés de anti-horário.



**Carta Passar a Vez** – Ao descartar essa carta, o próximo jogador perde a vez. Ela apenas pode ser jogada na cor correspondente ou sobre outra carta Igual. Se ela aparecer no começo da jogada, o jogador à esquerda daquele que distribuiu as cartas perde a vez, e o próximo jogador continua o jogo.



**Carta Curinga** – Ao descartar essa carta, você pode escolher a cor que deve ser jogada (qualquer cor, inclusive a cor em jogo antes do descarte dessa carta). Você pode jogar uma carta Curinga na sua vez mesmo que tenha outra carta que possa jogar na mão. Se ela aparecer no começo da jogada, a pessoa à esquerda daquele que distribuiu as cartas escolhe com qual cor o jogo deve continuar.



**Carta Curinga Comparar 4** – Ao descartar essa carta, ALEM de você poder escolher a cor a ser jogada, o próximo jogador deve comprar 4 cartas do monte e perder a vez dele. Entretanto, há um **truque!** Essa carta só pode ser descartada quando você **NÃO** tiver outra carta que combine com a **COR** na pilha de DESCARTE, porém, ela pode ser descartada se você tiver uma carta com um número que combine ou Carta de Ação). Se essa carta for virada no início do jogo, coloque-a no meio do monte e pegue outra carta.

**NOTA:** Se desconfiar que um jogador trapaceou ao descartar para além uma carta Curinga Comparar 4 (por exemplo, o jogador tem uma carta que combina além dessa curinga), você pode desafiá-lo. O jogador desafiado deve mostrar a você as cartas que tem. Se trapaceou, e ele quem deve comprar 4 cartas do monte em vez de dez. Entretanto, se o jogador que foi desafiado não trapaceou, você deve comprar as 4 cartas do monte, ALEM de 2 adicionais (