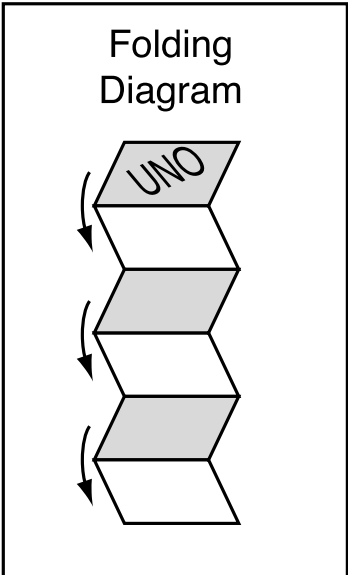




INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: **Uno Harry Potter 3L Instructions**

Toy No.: **52277**

Part No.: **-0822**

Trim Size: **4" W x 16.375" H**

Folded Size: **4" W x 3.25" H**

Type of Fold: **6 panel accordion**

colors: **1 (one) both sides**

Colors: **Black**

Paper Stock: **White Offset**

Paper Weight: **70 lb.**

EDM No.:

Black Plate

FRONT

Card Game

CONTENTS

108 cards as follows:

- 10 Blue cards - 0 to 9
- 10 Green cards - 0 to 9
- 10 Red cards - 0 to 9
- 10 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

OBJECT OF THE GAME

To be the first player to score 500 points. Points are scored by getting rid of all the cards in your hand before your opponent(s). You score points for cards left in your opponent's hands.

HOW TO PLAY

Every player picks a card. The person who picks the highest number starts. 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 card 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 of 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 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.

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

The functions of the Action Cards, and when they may be played, are set out below.

Draw Two Card - When this card is played, the next person to play must draw 2 cards and pass it to a new player. 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 to the left 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 the first card of a new hand, 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 a "skipper". 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 desired. A Wild card can be played at any time - even if the player has another playable card in his 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 to continue play. Also, the next player has to pick up 4 cards from the DRAW pile and must his/her turn. Unfortunately, the card can only be played when the player holding it does not have a card to further hand to match the colour he/she needs. This card is also used to change matching numbers or Action Cards, however, the Wild Draw Four card may be played by a player who has no cards to play. A player may choose to bluff and play the Wild Draw Four, but if he/she is caught, certain rules apply (See PENALTIES). If the card is turned up at the beginning of play, it is returned to the deck and another card is picked.

GOING OUT

A player who 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 opponent's hands as follows:

All number cards (0-9)	Face Value
Draw Two	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Wild	50 Points
Wild Draw Four	50 Points

WINNING THE GAME

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, the game may be stopped 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, is safe and is not caught. If he/she forgets to say "UNO" before he/she is 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.

Players who make card-play suggestions to the other players must draw 2 cards from the DRAW pile.

If a player plays a wrong card and it is noticed by any of the other players, he/she must take the card back and take 2 extra cards from the DRAW pile. Play continues with the next person in turn.

If a Wild Draw Four card is played legally (that is, if the player holds a matching colour to one that's on the DISCARD pile) and the other player who plays it is challenged, the hand must first be shown to the player who has made the challenge. If the Wild Draw Four card has been played legally, the offending player must draw 4 cards. If the card has been correctly played, the challenger must draw 2 cards in addition to the 4. The challenge can only be made by the player who is required to pick up the 4 cards after the Wild Draw Four card is laid.

TWO-HANDED PLAY, PARTNERS AND MULTI-TABLE TWO-HANDED PLAY

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.

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.

VARIATION

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.

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 (a total of 28 hands). Score as above.

CHALLENGE (UNO® Card Game)

This game is scored by keeping a running total of what each player is caught with in their hands. As a player reaches a designated amount, usually 500, that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play hand to hand. The player who reaches or exceeds the amount designated loses. The winner of that final hand is declared the winning player of the game. (See special rules for TWO-HANDED PLAY.)

Enjoy UNO® card game - and may the best or luckiest player win!

BACK

Juego de cartas

CONTENIDO

108 cartas distribuidas de la siguiente manera:

- 10 Cartas azules - Del 0 al 9
- 10 Cartas verdes - Del 0 al 9
- 10 Cartas rojas - Del 0 al 9
- 10 Cartas amarillas - Del 0 al 9

8 cartas especiales ROBA DOS - 2 de cada color

8 cartas especiales CAMBIO DE SENTIDO - 2 de cada color

8 cartas especiales PERDE EL TURNO - 2 de cada color

4 cartas especiales COMODIN

4 cartas especiales COMODIN ROBA CUATRO

OBJETIVO DEL JUEGO

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

MECÁNICA DEL JUEGO

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

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

Si en algún momento de la partida, un jugador no puede jugar ninguna de las cartas de su mano por no coincidir con la última de la pila de descarte, está obligado a robar una carta del montón, pudiéndola jugar inmediatamente. Si esta carta tampoco coincide en número, color o símbolo con la última de la pila de descarte, se quedará con la carta y el turno pasará al siguiente jugador. Un jugador en su turno podrá decidir no jugar una de las cartas de su mano, aunque ésta coincida en número, color o símbolo con la última de la pila de descarte. En este caso, debe robar una carta del montón, pudiéndola jugar inmediatamente. Después de robar, sólo puede jugar la carta que ha robado, lo está prohibido descartarse de una de las cartas que ya tenía en la mano.

CARTAS ESPECIALES

A continuación detallamos las reglas de juego de las cartas especiales y su efecto sobre el desarrollo de la partida.

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

Cambio de Sentido - Esta carta cambia la dirección el juego, es decir, si era hacia la derecha, pasa a ser hacia la izquierda, y viceversa. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Cambio de Sentido". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Roba Dos", el primer jugador deberá robar dos cartas del montón y perderá su turno siguiente.

Perde El Turno - Cuando un jugador tira esta carta, el jugador siguiente pierde su turno. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Perde el Turno". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea una carta "Roba Dos", el primer jugador deberá robar dos cartas del montón y perderá su turno siguiente.

Comodin - El jugador que juega una comodín, decide si quiere cambiar el color que continuará con el mismo color, o si quiere jugar incluso si el jugador posee otras cartas jugables en la mano. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea un comodín, el jugador situado a la derecha del que repartió eligió qué color debe empezar la partida siguiente.

Comodin Roba Cuatro - Esta es la mejor carta de la partida. El jugador puede tener, ya que el jugador que la juega no sólo decide si quiere cambiar el color que jugará, sino que también puede robar cuatro cartas del montón y a perder su turno. Desgraciadamente, esta es una restricción en la utilización de esta carta, sólo puede utilizarse en el caso de que el jugador no posea ninguna carta de su mano que coincida con la última de la pila de descarte. En cambio, si puede jugarla aunque disponga de cartas con el mismo número pero de diferente color. El jugador que juega una comodín tendrá en la mano otra carta especial. El jugador que posea un Comodin Roba Cuatro en la mano puede decidir tirarse un fardil y jugarlo "legalmente", pero si la última discartada es "punter", será penalizado (ver sección "PENALIZACIONES"). En el caso de que la primera carta que forma la pila de descarte al inicio del juego sea un "Comodin Roba Cuatro", se devolverá al montón y se cogirá otra.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador juega su penúltima carta, deberá decir en voz alta "¡UNO!". Para avisar al resto de jugadores de que puede ganar en el próximo turno. Si la baraja, tendrá que robar 2 cartas del montón si no sólo si los demás jugadores le pillan (ver sección "PENALIZACIONES"). La partida termina cuando el jugador se queda sin cartas. Entonces se suman los puntos (ver sección "PUNTUACIÓN") y se empieza a jugar la siguiente mano.

PUNTUACIÓN

Cuando un jugador se queda sin cartas en la mano, ganando la partida, el resto de jugadores suman el valor de las cartas que les quedan en la mano, y el ganador anota a su favor la suma total. El valor de las cartas es el siguiente:

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

GANADOR DEL JUEGO

El primer jugador que, tras una serie de partidas, llegue a 500 puntos, será el GANADOR DEL JUEGO. Vale decir, las cartas se pueden contabilizar también de una manera distinta. Cada jugador anotará los puntos que le queden en la mano al finalizar la partida, y el primer jugador que logre o sobrepase 500 puntos será considerado el ganador, evaluando ganador al jugador que menos puntos tenga anotados.

PENALIZACIONES

Cuando un jugador juega su penúltima carta, debe decir en voz alta "¡UNO!". Debe decirlo antes de que su penúltima carta toque a la pila de descarte, sino los demás jugadores lo pueden "pillar". Si la es olvidado por un de cuantos antes que el resto de jugadores lo dicen "¡UNO!", está salvado, por lo que no deberá robar ninguna carta. Por "empujar el turno" se entiende que el jugador por olvidarse de decir "¡UNO!" antes de que coloque su penúltima carta en la pila de descarte. Tampoco se le puede "pillar" cuando ya ha empezado el turno el siguiente jugador. Por "empujar el turno" se entiende que el jugador ha robado una carta del montón o que ha cogido una de su mano para jugarla. Si un jugador hace una sugerencia a otro respecto a la carta que debería jugar, estará obligado a robar 2 cartas de penalización. Si un jugador juega una carta incoherentemente de alguno de los otros jugadores le pilla, deberá volver a coger esa carta y robar 2 cartas del montón. Píente el turno, por lo que sigue el siguiente jugador.

Cuando un jugador juega una carta "Comodin Roba Cuatro", el jugador siguiente (a quien le toca robar cuatro) puede "desafiar" a que muestre sus cartas, para comprobar que la jugada es correcta. Si el jugador "Comodin Roba Cuatro" está obligado a mostrarle al que le ha desafiado. Si la jugada fue "legal" (es decir, jugó un "Comodin Roba Cuatro" teniendo en la mano una carta que coincida en color con la de la pila de descarte), el infractor deberá robar cuatro cartas. Si la jugada fue correcta, el jugador que le ha desafiado deberá robar 2 cartas de penalización, además de las 4 que ya debía robar, por lo tanto robará en total. Sólo puede presentar el "desafío" el jugador que tiene que robar las cuatro cartas.

REGLAS PARA DOS JUGADORES, JUEGO POR PAREJAS Y GRUPOS.

UNO A DOS (UNO para dos jugadores)

Se juega según las siguientes reglas especiales:

- Al jugar una carta "Cambio de Sentido", funcionará como una carta "Perde el Turno", por lo que el jugador que la tiró vuelve a jugar.
- Cuando se juega una carta "Perde el Turno", el que la tiró también vuelve a jugar.
- Cuando se juega una carta "Comodin Roba Cuatro", el jugador que juega una carta "Roba Dos" o un "Comodin Roba Cuatro", después de que el jugador correspondiente robe las cartas obligadas en cada caso, le tocará el turno al primer jugador. Por lo demás, se juega según las reglas de juego normales del UNO.

JUEGO POR PAREJAS

Los integrantes de la pareja se sientan uno enfrente del otro. En el momento en que uno sólo de ellos termina sus cartas, se acaba la partida. Se contabilizan los puntos de las cartas que quedan en las manos de la pareja contraria y se anotan en favor de la pareja ganadora.

VARIACIÓN

Para 4 jugadores, consiste en jugar cuatro partidas con cada uno de los otros tres jugadores como pareja (12 partidas en total). Cada jugador lleva la cuenta de los puntos que ha conseguido con cada pareja. Se juegan varias rondas, ganando el jugador que termina con el mayor número de puntos.

Para 8 jugadores, se pueden jugar dos partidas separadas, cada una en una mesa distinta. Los jugadores hacen pareja con cada uno de los demás durante cuatro partidas (28 partidas en total). La puntuación se cuenta igual que en el ejemplo anterior.

PARTIDAS POR ELIMINACIÓN

Esta opción consiste en anotar el total de puntos que cada jugador se queda en la mano al finalizar cada partida. En el momento en que un jugador llega a una cifra acordada de antemano, por ejemplo 500 puntos, queda eliminado. Cuando sólo quedan dos jugadores, jugarán mano a mano hasta que uno de los dos llegue o sobrepase la cifra acordada en este caso 500 puntos, y por lo tanto pierde. El ganador de esta partida final será considerado el ganador del juego (ver reglas especiales de UNO A DOS).

¡Dívertete jugando al UNO y que el mejor o el que tenga mejor suerte!

52277



©2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
® and TM designates U.S. Trademarks of Mattel, Inc.
©2003 Mattel, Inc. Todos os Direitos Reservados.
® and TM designates marcas registradas norte-americanas da Mattel, Inc.

FRONT

Card Game

CONTENTS

108 cards as follows:

- 10 Blue cards - 0 to 9
- 10 Green cards - 0 to 9
- 10 Red cards - 0 to 9
- 10 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

OBJECT OF THE GAME

To be the first player to score 500 points. Points are scored by getting rid of all the cards in your hand before your opponent(s). You score points for cards left in your opponent's hands.

HOW TO PLAY

Every player picks a card. The person who picks the highest number starts. 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 card 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 of 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 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.

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

The functions of the Action Cards, and when they may be played, are set out below.

Draw Two Card - When this card is played, the next person to play must draw 2 cards and pass it to a new player. 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 to the left 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 the first card of a new hand, 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 a "skipper". 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 desired. A Wild card can be played at any time - even if the player has another playable card in his 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 to continue play. Also, the next player has to pick up 4 cards from the DRAW pile and must his/her turn. Unfortunately, the card can only be played when the player holding it does not have a card to further hand to match the colour he/she needs. This card is also used to change matching numbers or Action Cards, however, the Wild Draw Four card may be played by a player who has no cards to play. A player may choose to bluff and play the Wild Draw Four, but if he/she is caught, certain rules apply (See PENALTIES). If the card is turned up at the beginning of play, it is returned to the deck and another card is picked.

GOING OUT

A player who 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 opponent's hands as follows:

All number cards (0-9)	Face Value
Draw Two	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Wild	50 Points
Wild Draw Four	50 Points

WINNING THE GAME

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, the game may be stopped 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, is safe and is not caught. If he/she forgets to say "UNO" before he/she is 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.

Players who make card-play suggestions to the other players must draw 2 cards from the DRAW pile.

If a player plays a wrong card and it is noticed by any of the other players, he/she must take the card back and take 2 extra cards from the DRAW pile. Play continues with the next person in turn.

If a Wild Draw Four card is played legally (that is, if the player holds a matching colour to one that's on the DISCARD pile) and the other player who plays it is challenged, the hand must first be shown to the player who has made the challenge. If the Wild Draw Four card has been played legally, the offending player must draw 4 cards. If the card has been correctly played, the challenger must draw 2 cards in addition to the 4. The challenge can only be made by the player who is required to pick up the 4 cards after the Wild Draw Four card is laid.

TWO-HANDED PLAY, PARTNERS AND MULTI-TABLE TWO-HANDED PLAY

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.

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.

VARIATION

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.

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 (a total of 28 hands). Score as above.

CHALLENGE (UNO® Card Game)

This game is scored by keeping a running total of what each player is caught with in their hands. As a player reaches a designated amount, usually 500, that player is eliminated from the game. When only two players are left in the game, they play hand to hand. The player who reaches or exceeds the amount designated loses. The winner of that final hand is declared the winning player of the game. (See special rules for TWO-HANDED PLAY.)

Enjoy UNO® card game - and may the best or luckiest player win!

BACK

Jogo de Cartas

CONTEÚDO

108 cartas como a seguir se discriminam:

- 10 Cartas Azuis - 0 a 9
- 10 Cartas Verdes - 0 a 9
- 10 Cartas Vermelhas - 0 a 9
- 10 Cartas Amarelas - 0 a 9

8 Cartas "Roba 2" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

8 Cartas "Inverte o Jogo" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

8 Cartas "Passa a Vez" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

4 Cartas "Joker"

4 Cartas "Joker Roba 4"

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a conseguir 500 pontos. Os pontos são ganhos pelo jogador que se livre das cartas primeiro que ficarem na posse dos(s) adversário(s). Esse jogador obtém pontos pelas cartas que ficaram na posse dos(s) adversário(s).

MECÂNICA DO JOGO

Cada jogador escolhe uma carta à sorte. O jogador que ficar com o número mais alto, distribui as cartas pelas outras jogadoras. Nesta fase inicial do jogo, as Cartas Especiais equivalém a cartas de valor 0.

Depois de finalizadas as cartas, cada jogador recebe 7 cartas.

As restantes cartas do baralho são colocadas no centro da mesa, com a face virada para baixo, para formar a Pilha das BISCAS. A carta do topo dessa pilha é retirada e colocada sobre a mesa, com a face virada para cima, formando o início da Pilha das CARTAS JOGADAS. Se essa carta for uma Carta Especial, algumas regras especiais são aplicadas aos FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS.

O jogo começa pelo jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas. O primeiro jogador deverá, então, jogar uma das cartas que tiver na mão, desde que tenha a mesma cor, número ou símbolo da primeira carta da Pilha das CARTAS JOGADAS. Por exemplo: se a carta for 7 vermelho, esse jogador poderá jogar qualquer carta vermelha ou uma carta 7 qualquer cor. Em alternativa, poderá jogar um Joker (ver FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS).

Se o jogador não tiver nenhuma carta que coincida com a da Pilha das CARTAS JOGADAS, se retirar uma carta da Pilha das BISCAS. A carta retirada poderá ser jogada, o jogador pode lançar a mesma mesma vez. Se a carta não puder ser jogada, guarda-a e a vez passa ao jogador seguinte.

Mesmo que o jogador tenha na mão uma carta que possa ser jogada, pode escolher não jogá-la. Se isso acontecer, o jogador tem de retirar uma carta da Pilha das BISCAS. Se essa carta puder ser jogada, o jogador tem de jogá-la mesma mesma vez. Mas se não puder jogar essa carta, a mão acaba e tem de robar a mão.

FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS

As funções das Cartas Especiais, e a altura em que podem ser jogadas, são descritas a seguir.

Carta Roba 2 - Quando se joga esta carta, o jogador seguinte tem de retirar 2 cartas e passar a vez. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou sobre outras cartas "Roba 2". Se esta for a primeira carta do jogo, aplica-se a mesma regra.

Carta Inverte o Jogo - Esta carta inverte o sentido do jogo, incluindo a cor que está a ser jogada, se assim o desejar. Uma carta "Joker" pode ser jogada em qualquer altura - mesmo se o jogador não tiver em mão uma carta possível de ser jogada. Se esta for a primeira carta do jogo, quem escolhe a cor que dará continuidade ao jogo após o jogador à esquerda distribuir as cartas.

Carta Passa a Vez - Quando se joga esta carta, o jogador seguinte perde a sua vez. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou outras cartas "Passa a Vez". Se esta for a primeira carta do jogo, o jogador à esquerda do jogador que as cartas perde a sua vez, e o jogador à esquerda deste começa o jogo.

Carta Joker - Esta carta que lança esta carta tem de deor em vez alta uma cor qualquer para dar continuidade ao jogo (incluindo a cor que está a ser jogada, se assim o desejar). Uma carta "Joker" pode ser jogada em qualquer altura - mesmo se o jogador não tiver em mão uma carta possível de ser jogada. Se esta for a primeira carta do jogo, quem escolhe a cor que dará continuidade ao jogo após o jogador à esquerda distribuir as cartas.

Carta Joker Roba 4 - Esta é a carta mais vantajosa do jogo. Quem jogar esta carta, tem de deor alto uma cor para dar continuidade ao jogo. O jogador seguinte terá de buscar a carta da Pilha das BISCAS e passar a sua vez. Mas um outro jogador só pode lançar a carta "Joker Roba 4" se não possuir nenhuma carta que coincida com a cor da Pilha das CARTAS JOGADAS. No entanto, se tiver na sua mão cartas que combinem em número, ou se tiver Cartas Especiais, o "Joker Roba 4" pode ser jogado. Um jogador que tenha em mão um "Joker Roba 4" pode escolher fazer jogar a carta legalmente mas se não quiser, pode optar por aplicar regras próprias (ver PENALIDADES). Se esta for a primeira carta do jogo, volta a ser colocada no baralho e é retirada outra carta.

FINAL DO JOGO

Cuando um jogador só tiver uma carta na mão, deverá gritar "UNO" (que significa "um"). Se não o fizer, tem de buscar 2 cartas da Pilha das BISCAS. Mas isso não acontece se for apanhado por um dos outros jogadores (ver PENALIDADES).

Cuando um jogador já não tiver cartas na mão, o jogo acaba. Os pontos são somados (ver PONTUAÇÃO) e pode ser iniciada uma nova partida.

Se a última carta jogada for uma carta "Bisca 2" ou um "Joker Roba 4", o jogador seguinte tem de buscar 2 ou 4 cartas, respectivamente. Valtá destas cartas também é incluído na contagem dos pontos.

Se a Pilha das BISCAS chegar ao fim e nenhum dos jogadores tiver acabado as suas cartas, a pilha é baralhada, formando um nova pilha de BISCAS, e o jogo continua.

PONTUAÇÃO

O primeiro jogador a ficar sem cartas ganha os seguintes pontos pelas cartas que restaram na mão dos outros jogadores:

Cartas Numeradas (0-9)	Valor Nominal
Bisca 2	20 Pontos
Inverte o Jogo	20 Pontos
Passa a Vez	20 Pontos
Joker	50 Pontos
Joker Roba 4	50 Pontos

O VENCEDOR DO JOGO

O VENCEDOR é o primeiro jogador que pontuar 500 pontos. No entanto, existe uma variante: a pontuação do jogador pode ser calculada o total dos pontos que cada jogador fica no final de cada partida. Quando um jogador atingir 500 pontos, faz-se a contagem e o jogador com menos pontos será o vencedor.

PENALIDADES

Um jogador que se esqueça de dizer "UNO" antes da sua penúltima carta toca a Pilha das CARTAS JOGADAS, mas se lembrar, e gritar "UNO", antes de qualquer outra jogada o seguinte, pode ficar e é não é penalizado. Os jogadores não podem ser penalizados por não terem gritado "UNO" até a sua penúltima carta tocada a Pilha das CARTAS JOGADAS. Os jogadores não podem também não serem penalizados, por não dizerem "UNO", depois do jogador seguinte ter iniciado a sua vez, ou se, depois de ter retirado uma carta da Pilha das BISCAS ou uma carta da sua mão para jogar.

Os jogadores que fizerem sugestões de jogadas a outros jogadores, são obrigados a retirar 2 cartas da Pilha das BISCAS.

Se um jogador jogar uma carta legal e um dos adversários reparar e questionar a validade da jogada, o "transgressor" é obrigado a retirar da mesa a carta que jogou e a buscar 2 cartas da Pilha das BISCAS. O jogo continua, passando a vez ao jogador seguinte.

Se um jogador jogar uma carta "Joker Roba 4" legalmente (isto é, se o jogador tiver uma carta legalmente jogável), o "Joker Roba 4" tem de ser jogado legalmente, e "transgressor" é obrigado a buscar 4 cartas. A infração só pode ser questionada pelo jogador que seia obrigado a buscar 4 cartas em consequência do "Joker Roba 4" ter sido jogado. Assim sendo, se a carta tiver sido jogada legalmente, o jogador que questiona a "infração" tem de buscar 6 cartas de penalização. Se era obrigado a buscar em consequência do "Joker Roba 4" ter sido jogado, são 2 cartas de penalidade acrescidas.

UNO PARA DOS JOGADORES, PAREJAS E CAMPESINOS MULTI-MESAS

REGRAS PARA DOS JOGADORES

As regras são as mesmas do UNO mas observam-se as seguintes variantes:

- As cartas "Inverte o Jogo" equivalém às cartas "Passa a Vez". Quem jogar a carta "Inverte o Jogo" pode jogar imediatamente outra carta.
- O jogador que jogar uma carta "Passa a Vez" poderá jogar imediatamente outra carta.
- Se um jogador lançar uma carta "Bisca 2", volta a jogar após o jogador seguinte ter buscado 2 cartas. O mesmo princípio é aplicado ao "Joker Roba 4".

UNO A PAR

Cada jogador senta-se na diagonal do seu par e a frente daquele que será o seu adversário. Quando um dos jogadores de ambos os pares de adversários ficar sem cartas, o jogo termina. Os pontos de ambas as parcerias são totalizados e verifica-se quem foi o vencedor.

VARIANTE

Outra variante interessante para quatro jogadores: jogam-se quatro partidas em cada uma delas, um jogador faz par com um jogador diferente (isto perfaz um total de 12 partidas). Cada jogador fica com a totalidade dos pontos conseguidos com cada jogador a quem jogou. Podem ser efectuados vários jogos, e o jogador que terminar com o maior número de pontos é o vencedor.

Com oito jogadores, podem ser jogadas duas jogadas diferentes em duas mesas diferentes, e cada jogador forma parceria com cada um dos outros jogadores (um total de 28 partidas). A pontuação funciona como no exemplo anterior.

DESAFIO UNO®

Esta variante do UNO é pontuada registando o total de pontos correspondentes às cartas com que cada jogador fica no final do jogo. Quando um jogador atingir a pontuação estipulada, por exemplo 500 pontos, é eliminado do jogo. Quando só restarem dois jogadores, podem jogar mano-a-mano. Aquela que atingir ou exceder a pontuação estipulada, perde. O vencedor da partida final será declarado o vencedor do jogo (ver REGRAS PARA DOS JOGADORES).

Divirtam-se com o jogo de cartas UNO - e que ganhe o melhor!

REPEREÇOMENA

108 cartas como a seguir se discriminam:
10 Cartas Azuis - 0 a 9
10 Cartas Verdes - 0 a 9
10 Cartas Vermelhas - 0 a 9
10 Cartas Amarelas - 0 a 9
8 Cartas "Roba 2" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
8 Cartas "Inverte o Jogo" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
8 Cartas "Passa a Vez" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
4 Cartas "Joker"
4 Cartas "Joker Roba 4"

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a conseguir 500 pontos. Os pontos são ganhos pelo jogador que se livre das cartas primeiro que ficarem na posse dos(s) adversário(s). Esse jogador obtém pontos pelas cartas que ficaram na posse dos(s) adversário(s).

MECÂNICA DO JOGO

Cada jogador escolhe uma carta à sorte. O jogador que ficar com o número mais alto, distribui as cartas pelas outras jogadoras. Nesta fase inicial do jogo, as Cartas Especiais equivalém a cartas de valor 0.

Depois de finalizadas as cartas, cada jogador recebe 7 cartas.

As restantes cartas do baralho são colocadas no centro da mesa, com a face virada para baixo, para formar a Pilha das BISCAS. A carta do topo dessa pilha é retirada e colocada sobre a mesa, com a face virada para cima, formando o início da Pilha das CARTAS JOGADAS. Se essa carta for uma Carta Especial, algumas regras especiais são aplicadas aos FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS.

O jogo começa pelo jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas. O primeiro jogador deverá, então, jogar uma das cartas que tiver na mão, desde que tenha a mesma cor, número ou símbolo da primeira carta da Pilha das CARTAS JOGADAS. Por exemplo: se a carta for 7 vermelho, esse jogador poderá jogar qualquer carta vermelha ou uma carta 7 qualquer cor. Em alternativa, poderá jogar um Joker (ver FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS).

Se o jogador não tiver nenhuma carta que coincida com a da Pilha das CARTAS JOGADAS, se retirar uma carta da Pilha das BISCAS. A carta retirada poderá ser jogada, o jogador pode lançar a mesma mesma vez. Se a carta não puder ser jogada, guarda-a e a vez passa ao jogador seguinte.

Mesmo que o jogador tenha na mão uma carta que possa ser jogada, pode escolher não jogá-la. Se isso acontecer, o jogador tem de retirar uma carta da Pilha das BISCAS. Se essa carta puder ser jogada, o jogador tem de jogá-la mesma mesma vez. Mas se não puder jogar essa carta, a mão acaba e tem de robar a mão.

FUNÇÕES DAS CARTAS ESPECIAIS

As funções das Cartas Especiais, e a altura em que podem ser jogadas, são descritas a seguir.

Carta Roba 2