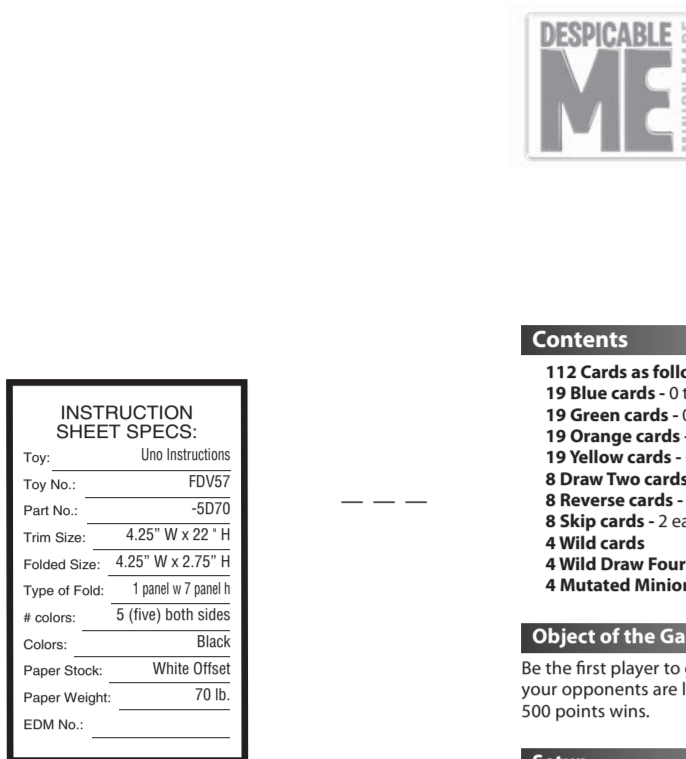


ENGLISH



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: UNO

Part No.: 5070

Trim Size: 4.25" W x 2.75" H

Printed Size: 4.25" W x 2.75" H

Types of Ink: 1 (Color) 2 (Black)

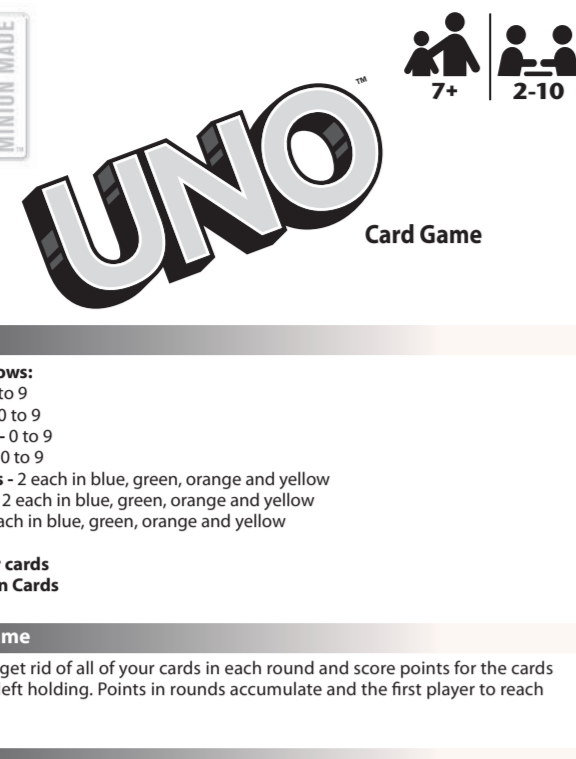
of Colors: 3 (Both sides)

Colors: Black

Paper Stock: White Offset

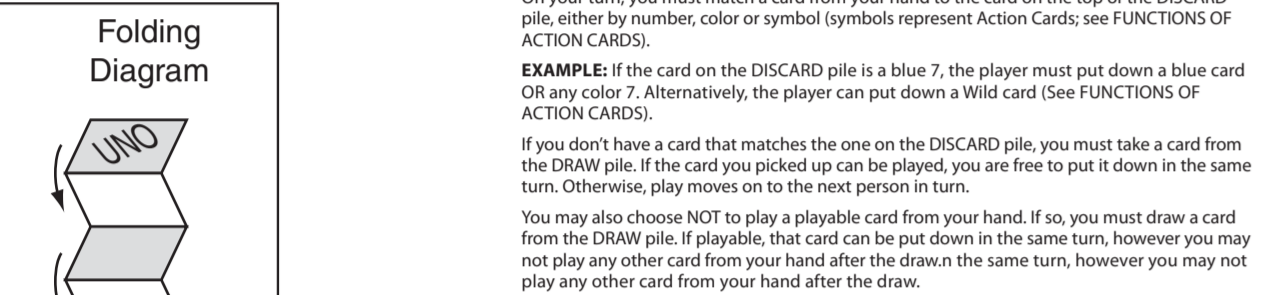
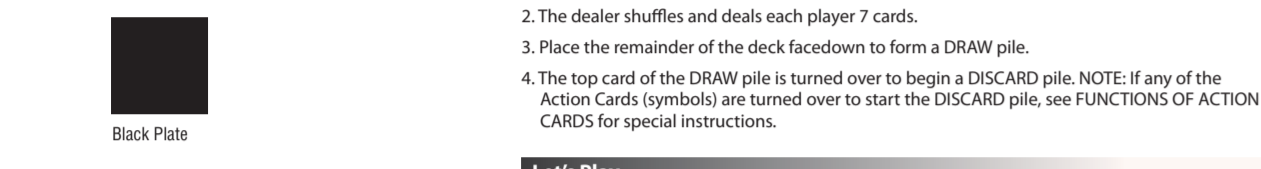
Paper Weight: 70 lb

EDM No.:



Card Game

7+ 2-10



5LD: ENGLISH / FRENCH / GERMAN / ITALIAN / DUTCH

Contents

- 112 Cards as follows:
- 19 Blue cards - 0 to 9
- 19 Green cards - 0 to 9
- 19 Orange cards - 0 to 9
- 19 Yellow cards - 0 to 9
- 8 Draw Two cards - 2 each in blue, green, orange and yellow
- 8 Reverse cards - 2 each in blue, green, orange and yellow
- 8 Skip cards - 2 each in blue, green, orange and yellow
- 4 Wild cards
- 4 Wild Draw Four cards
- 4 Mutated Minion 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

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

Lets 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:** If the card on the DISCARD pile is a blue 7, the player must put down a blue card OR any color 7. Alternatively, the player can turn 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 on 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 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. This card is 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 player to the left of the dealer is "skipped"; hence the player to the left of this player starts play.
- Wild Card** – When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild card was laid 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 lose their turn. However, there is a hitch! 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's acceptable to play this card if you have matching number Action Cards! If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.
- NOTE:** You suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. there is a matching card), then you may challenge that player. 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 may draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total).
- The Mutated Minion Card** – When you play this card, choose a color and the next player in order must take cards from the Draw Pile until they draw a card of that color. 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 may 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. 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 Draw Four	50 Points
Mutated Minion	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.

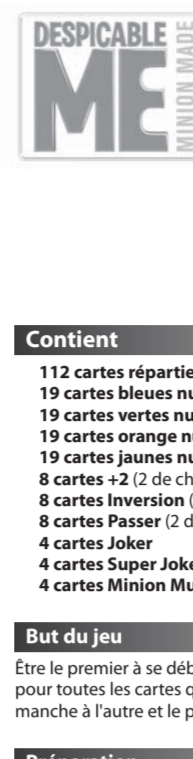
Winning the Game

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.

FRENCH



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: UNO

Part No.: 5070

Trim Size: 4.25" W x 2.75" H

Printed Size: 4.25" W x 2.75" H

Types of Ink: 1 (Color) 2 (Black)

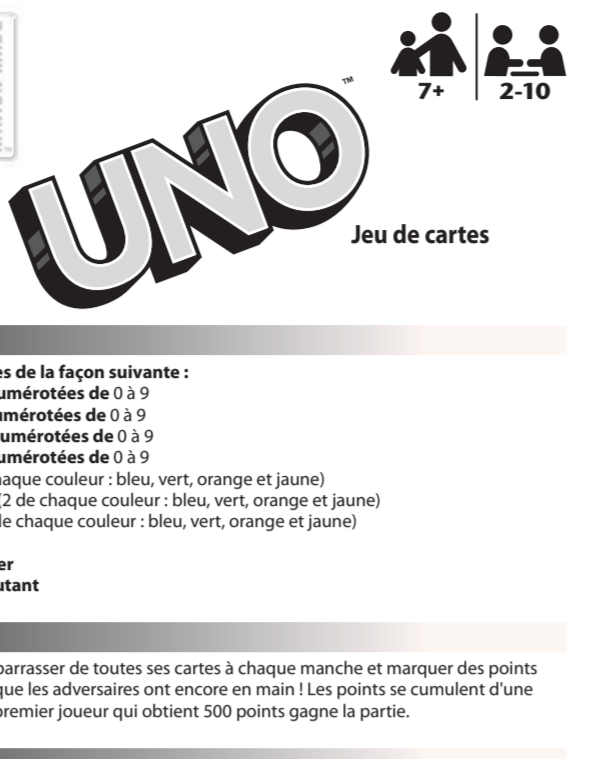
of Colors: 3 (Both sides)

Colors: Black

Paper Stock: White Offset

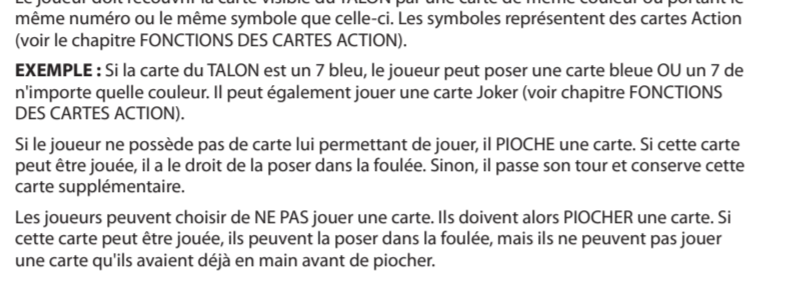
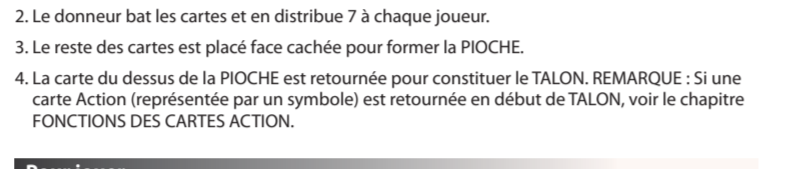
Paper Weight: 70 lb

EDM No.:



Card Game

7+ 2-10



- Contient**
- 112 cartes réparties de la façon suivante :
- 19 cartes bleues numérotées de 0 à 9
- 19 cartes vertes numérotées de 0 à 9
- 19 cartes oranges numérotées de 0 à 9
- 19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9
- 8 cartes +2 (2 de chaque couleur : bleu, vert, orange et jaune)
- 8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, orange et jaune)
- 8 cartes Saute - 2 per ogni colore : blu, verde, arancione e giallo
- 4 cartes Joker
- 4 cartes Super Joker
- 4 cartes Minion Mutant
- But du jeu**
- Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche et marquer des points pour toutes les cartes que les adversaires ont encore en main. Les points se cumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.
- Préparation**
- 1. Chaque joueur pioche une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro).
- 2. Le donneur bat les cartes et en distribue 7 à chaque joueur.
- 3. Le reste des cartes est placé face cachée pour former la PIOCHE.
- 4. La carte du dessus de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON. REMARQUE: Si une carte Action (représentée par un symbole) est retournée en début de TALON, voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION.
- Pour jouer**
- Le joueur placé à gauche du donneur commence.
- Le joueur doit retourner la carte visible du TALON par une carte de même couleur ou portant le même numéro ou la même symbole que celle-ci. Les symboles représentés des cartes Action (voir le chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).
- EXEMPLE:** Si la carte du TALON est un 7 bleu, le joueur peut poser une carte bleue OU un 7 de n'importe quelle couleur. Ce peut également jouer une carte Joker (voir chapitre FONCTIONS DES CARTES ACTION).
- Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il PIOCHE une carte. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser dans la foule. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.
- Les joueurs peuvent choisir de NE PAS jouer une carte. Ils doivent alors PIOCHER une carte. Si cette carte peut être jouée, ils peuvent la poser dans la foule, mais ils ne peuvent pas jouer une carte qu'ils avaient déjà en main avant de piocher.
- Fonctions des Cartes Action**
- Carte +2** – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.
- Carte Inversion** – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais évoluer 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** – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur suivant de commencer.
- Carte Joker** – Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur il annonce son choix en posant la carte ou peut continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si c'est la première carte de la pioche, le joueur peut à gauche du donneur choisir la couleur de départ et joue la première carte.
- Carte Super Joker** – Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur ET obliger le joueur suivant à piocher 4 cartes et à passer son tour. Mais attention ! Un joueur ne peut jouer cette carte que s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR demandée. (Mais il peut à jouer s'il possède une carte Action ou une carte de chiffres identiques). C'est la première carte du jeu. Le joueur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.
- REMARQUE:** Si un joueur pense qu'un adversaire a bluffé avec une carte Super Joker (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer une carte de la couleur demandée), il peut lancer un défi. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tiré 4 cartes à la place du joueur initialement pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi est innocent, le joueur qui a défié doit tirer 4 cartes PLUS 2 autres cartes (6 en tout) !
- Carte Minion Mutant** – Lorsqu'un joueur joue cette carte, il choisit une couleur et le joueur suivant doit piocher des cartes jusqu'à ce qu'il obtienne une carte de cette couleur. Cette carte est également une carte joker, elle permet donc à celui qui la détient de choisir la couleur du tour suivant. Si c'est la première carte de la pioche, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.
- Fin de la manche**
- Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement crier « UNO » (qui signifie « un ») pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. Si l'ouïe est que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher deux cartes de pénalité.
- La manche est terminée lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir COMPTE DES POINTS) et les joueurs engagent la manche suivante.
- Si la dernière carte jouée est une carte +2 ou un Super Joker, le joueur suivant doit piocher 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le comptage des points.
- Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, le TALON est mélangé et le jeu continue.
- Comptage des points**
- Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer des points en fonction des cartes que les adversaires ont encore en main. Les points des cartes sont attribués comme suit :
- Cartes numérotées (0 à 9) valeur du chiffre indiqué
- +2 20 points
- Inversion 20 points
- Passer 20 points
- Joker 50 points
- Super Joker 50 points
- Minion Mutant 50 points
- Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont mélangées et les joueurs commencent une nouvelle manche.
- Gagner la partie**
- Le VAINQUEUR est le premier joueur à atteindre 500 points.
- Alternative au comptage des points**
- On peut également tenir les scores 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.
- Das Spiel gewinnen**
- GEWONNEN hat der Spieler, der als Erster 500 Punkte hat.
- Alternatives Punkten und Gewinnen**
- Man kann auch jeweils die Gesamtpunktzahl der Karten zusammenzählen, die ein Spieler am Ende jeder Runde noch nicht abgelegt hat. Hat ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewonnen.

GERMAN



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: UNO

Part No.: 5070

Trim Size: 4.25" W x 2.75" H

Printed Size: 4.25" W x 2.75" H

Types of Ink: 1 (Color) 2 (Black)

of Colors: 3 (Both sides)

Colors: Black

Paper Stock: White Offset

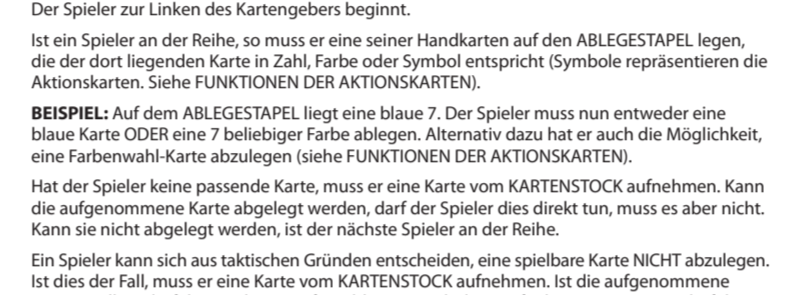
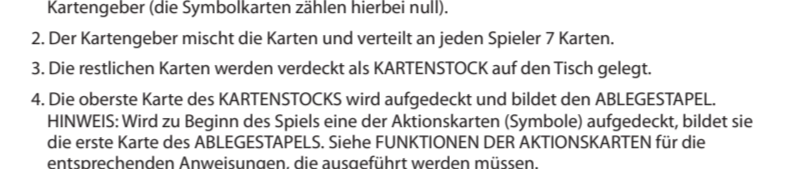
Paper Weight: 70 lb

EDM No.:



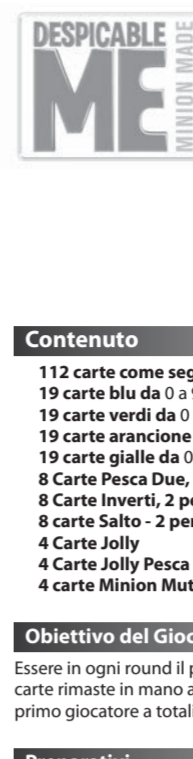
Card Game

7+ 2-10



- Inhalt**
- 112 Spielkarten in folgender Verteilung:
- 19 blaue Karten - 0 bis 9
- 19 grüne Karten - 0 bis 9
- 19 orangefarbene Karten - 0 bis 9
- 19 gelbe Karten - 0 bis 9
- 8 „Zieh 2“-Karten - jeweils 2 blau-, grün-, orangefarbene und gelbe
- 8 Retour-Karten - jeweils 1 blau-, grün-, orangefarbene und gelbe
- 8 Aussetzen-Karten - jeweils 2 blau-, grün-, orangefarbene und gelbe
- 4 Farbwahl-Karten (Joker)
- 4 „Zieh 4“-Farbwahl-Karten (Joker)
- 4 Mutierter-Minion-Karten (Joker)
- Ziel des Spiels**
- Ziel des Spiels ist es, in jeder Runde alle seine Karten abgelegt zu haben. Der Gewinner erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch nicht abgelegt haben. Die Punkte aller Runden werden fortlaufend zusammengezählt. Der Spieler, der als Erster 500 Punkte erreicht, ist der Sieger.
- Vorbereitung**
- 1. Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, ist der Kartengeber (die Symbolkarten zählen hierbei null).
- 2. Der Kartengeber mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler 7 Karten.
- 3. Die restlichen Karten werden verdeckt als KARTENSTOCK auf den Tisch gelegt.
- 4. Die oberste Karte des KARTENSTOCKS wird aufgedeckt und bildet den ABLEGESTAPEL.
- HINWEIS: Wird zu Beginn des Spiels eine der Aktionskarten (Symbole) aufgedeckt, bildet sie die erste Karte des ABLEGESTAPELS. Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN für die entsprechenden Anweisungen, die ausgeführt werden müssen.
- So wird gespielt**
- Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt.
- ist ein Spieler an der Reihe, so muss er eine seiner Handkarten auf den ABLEGESTAPEL legen, die der dort liegenden Karte in Zahl, Farbe oder Symbol entspricht (Symbole repräsentieren die Aktionskarten. Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).
- BEISPIEL:** Auf dem ABLEGESTAPEL liegt eine blaue 7. Der Spieler muss nun entweder eine Karte ODER eine 7 (beliebiger Farbe) ablegen. Alternativ könnte er auch die Möglichkeit, eine Farbwahl-Karte abzugeben (siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).
- Hat der Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Kann die aufgenommene Karte abgelegt werden, muss er diese direkt tun, muss es aber nicht. Wenn dies nicht abgelegt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Ein Spieler kann sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine spielbare Karte NICHT abzugeben. In dies der Fall, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Ist die aufgenommene Karte spielbar, darf der Spieler sie sofort ablegen. Nach dem Aufnehmen einer Karte darf der Spieler jedoch keine Karte, die er vorher bereits auf der Hand hatte, ablegen.
- Funktionen der Aktionskarten**
- „Zieh 2“-Karte** – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karten ablegen. Diese Karte darf nur auf eine Karte mit gleicher Farbe oder eine andere „Zieh 2“-Karte gelegt werden. Wird sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt, gelten dieselben Regeln.
- Retour-Karte** – Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. (Wurde bisher nach links gespielt, wird nun nach rechts gespielt und umgekehrt). Die Karte darf nur auf eine Karte mit gleicher Farbe oder eine andere Retour-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, beginnt der Kartengeber das Spiel. Der Spieler zu seiner Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.
- Aussetzen-Karte** – Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen“. Die Karte darf nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere Aussetzen-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird der Spieler zur Linken des Kartengebers „übersprungen“ und der Spieler zur Linken dieses Spielers setzt das Spiel fort.
- Farbwahl-Karte (Joker)** – Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. Jede Farbe, auch die schon liegende Farbe, darf gewählt werden! Eine Farbwahl-Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird eine Farbwahl-Karte zu Beginn des Spiels gezogen, entscheidet der Spieler zur Linken des Kartengebers, welche Farbe als nächste gelegt werden soll.
- „Zieh 4“-Farbwahl-Karte (Joker)** – Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. Zudem muss der nächste Spieler 4 Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen und die Runde aussetzen. Es gibt hier allerdings eine Einschränkung! Diese Karte darf nur dann ausgespielt werden, wenn der Spieler, der sie legt, KEINE andere Karte in der Hand hält, die er der FARBE der Karte entspricht, die auf dem ABLEGESTAPEL liegt. (Wird der Spieler über eine Karte mit entsprechender Zahl oder Aktionskarten, darf er die „Zieh 4“-Farbwahl-Karte ablegen). Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird sie in dem Stapel zurückgelegt und eine andere Karte gezogen.
- HINWEIS:** Glaubt ein Spieler, dass eine „Zieh 4“-Farbwahl-Karte zu Unrecht abgelegt wurde (d.h., der Spieler, der die Karte abgelegt hat, besitzt eine passende Farbkarte), dann darf er eine Karte dieser Farbe ziehen! Die Herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen. Ist er schuldig, muss er die 4 Karten aufnehmen. Ist der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig, dann muss der Herausforderer die 4 Karten PLUS 2 Strafkarten aufnehmen (also insgesamt 6!).
- Mutierter-Minion-Karte (Joker)** – Der Spieler, der diese Karte legt, bestimmt eine Farbe. Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, muss dann so lange Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen, bis er eine Karte dieser Farbe zieht! Die Mutierter-Minion-Karte ist gleichzeitig eine Farbwahl-Karte, das heißt, der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, entscheidet ebenfalls, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, entscheidet der Spieler zur Linken des Kartengebers, welche Farbe als nächste gelegt werden soll.
- Die Runde beenden**
- Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er dies anzeigen, indem er laut „UNO“ ruft. Vergibt er dieses, muss er 2 Strafkarten vom KARTENSTOCK ziehen. Er muss diese Strafkarten jedoch nur ziehen, wenn er von dem anderen Spielern erwischt wird. Bevor der nächste Spieler seinen Spielzug begonnen hat.
- Sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, ist die Runde beendet. Die Punkte werden zusammengezählt (siehe PUNKTE), und die nächste Runde beginnt.
- Ist die letzte Karte, die abgelegt wird, eine „Zieh 2“-Karte oder eine „Zieh 4“-Farbwahl-Karte, muss der nächste Spieler jeweils 2 oder 4 Karten ziehen. Diese Karten werden mitgezählt, wenn die Punkte zusammengezählt werden.
- Ist der KARTENSTOCK aufgebraucht, bevor ein Spieler all seine Karten abgelegt hat, wird der ABLEGESTAPEL gemischt und bildet dann den neuen KARTENSTOCK.
- Punkte**
- Der Spieler, der als Erster all seine Karten abgelegt hat, erhält folgende Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben:
- Alle Zahlkarten (0–9) Wert
- „Zieh 2“-Karte 20 Punkte
- Retour-Karte 20 Punkte
- Aussetzen-Karte 20 Punkte
- Farbwahl-Karte 50 Punkte
- „Zieh 4“-Farbwahl-Karte 50 Punkte
- Mutierter-Minion-Karte (Joker) 50 Punkte
- Hat keiner der Spieler am Ende dieser Runde 500 Punkte erreicht, werden die Karten erneut gemischt, und eine weitere Runde beginnt.
- Das Spiel gewinnen**
- GEWONNEN hat der Spieler, der als Erster 500 Punkte hat.
- Alternatives Punkten und Gewinnen**
- Man kann auch jeweils die Gesamtpunktzahl der Karten zusammenzählen, die ein Spieler am Ende jeder Runde noch nicht abgelegt hat. Hat ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewonnen.

ITALIAN



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: UNO

Part No.: 5070

Trim Size: 4.25" W x 2.75" H

Printed Size: 4.25" W x 2.75" H

Types of Ink: 1 (Color) 2 (Black)

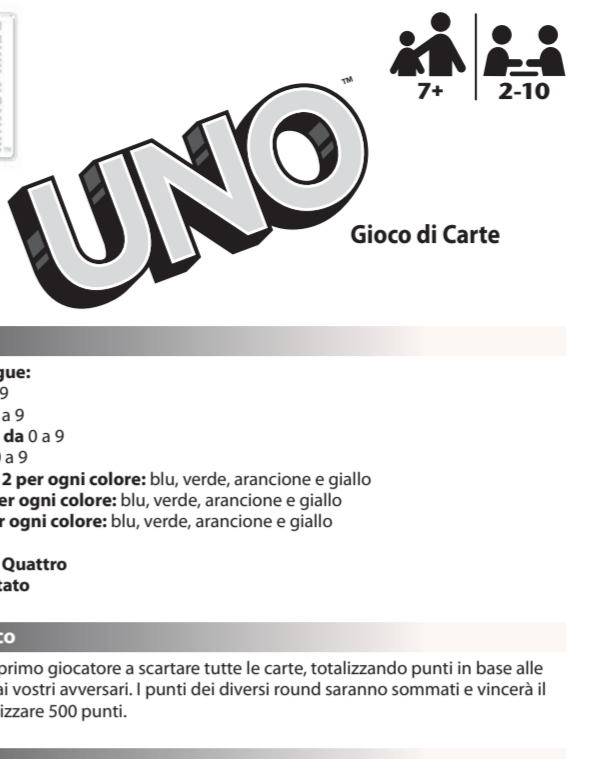
of Colors: 3 (Both sides)

Colors: Black

Paper Stock: White Offset

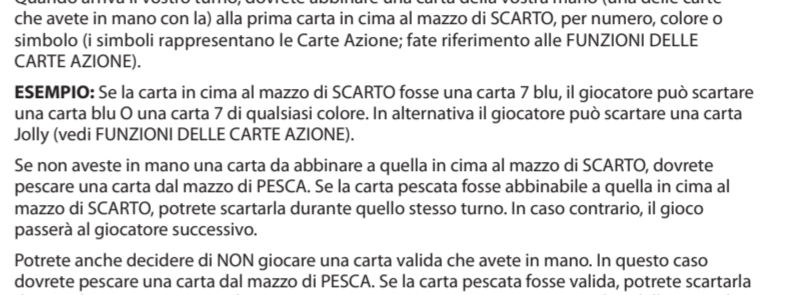
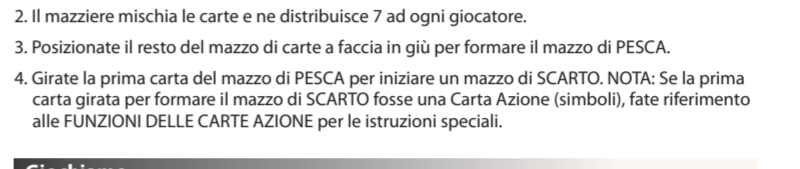
Paper Weight: 70 lb

EDM No.:




Card Game

7+ 2-10



- Contenuto**
- 112 carte come segue:
- 19 carte blu da 0 a 9
- 19 carte verdi da 0 a 9
- 19 carte arancione da 0 a 9
- 19 carte gialle da 0 a 9
- 8 Carte Pesca Due, 2 per ogni colore: blu, verde, arancione e giallo
- 8 Carte Inverti, 2 per ogni colore: blu, verde, arancione e giallo
- 8 Carte Salto - 2 per ogni colore: blu, verde, arancione e giallo
- 4 Carte Jolly
- 4 Carte Jolly Pesca Quattro
- 4 Carte Minion Mutato
- Obiettivo del Gioco**
- Essere in ogni round il primo giocatore a scartare tutte le carte, totalizzando punti in base alle carte rimaste in mano dei giocatori avversari. I punti dei diversi round saranno sommati e vincerà il primo giocatore a totalizzare 500 punti.
- Preparativi**
- 1. Ogni giocatore pesca una carta, il giocatore che pesca la carta più alta sarà il mazziniere (le carte con il simbolo valgono zero).
- 2. Il mazziniere mischia le carte e le distribuisce 7 ad ogni giocatore.
- 3. Posizionare il resto del mazzo di carte a faccia in giù per formare il mazzo di PESCA.
- 4. Girare la prima carta del mazzo di PESCA per iniziare un mazzo di SCARTO. NOTA: Se la prima carta girata per formare il mazzo di SCARTO fosse una Carta Azione (simbolo), fare riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE per le istruzioni speciali.
- Giocchino**
- Il giocatore alla sinistra del mazziniere inizia per primo.
- Quando arriva il vostro turno, dovete abbinare una carta della vostra mano (una delle carte che avete in mano) con la alla prima carta in cima al mazzo di SCARTO, per numero, colore o simbolo (i simboli rappresentano le Carte Azioni; fare riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE).
- ESEMPIO:** Se la carta in cima al mazzo di SCARTO fosse una carta 7 blu, il giocatore può scartare una carta blu O una carta 7 di qualsiasi colore. In alternativa il giocatore può scartare una carta Jolly (vedi FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE).
- Se non avete in mano una carta da abbinare a quella in cima al mazzo di SCARTO, dovete pescare una carta dal mazzo di PESCA. Se la carta pescata fosse abbinabile a quella in cima al mazzo di SCARTO, potete scartarla durante quello stesso turno. In caso contrario, il gioco passerà al giocatore successivo.
- Potete anche decidere di NON giocare una carta valida che avete in mano. In questo caso dovete pescare una carta dal mazzo di PESCA. Se la carta pescata fosse valida, potete scartarla durante il vostro turno, ma dopo aver pescato non potrete giocare nessun'altra delle carte che avete in mano.
- Funzioni delle Carte Azione**
- Carta Pesca Due** – Giocando questa carta, la persona successiva dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno. Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Pesca Due. La stessa regola vale se questa carta venisse girata all'inizio del gioco.
- Carta Inverti** – Inverte la direzione del gioco (se l'attuale direzione del gioco fosse la sinistra, il gioco si inverte verso destra e viceversa). Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Inverti. Se questa carta venisse girata all'inizio del round, il mazziniere inizierà per primo e poi il gioco si sposterà verso destra invece che verso sinistra.
- Carta Salto** – Giocando questa carta, la persona successiva al giocatore verrà "saltato" (perde il turno). Può essere giocata solo con un colore abbinabile o un'altra carta Salto. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Salto, il giocatore alla sinistra del mazziniere verrà "saltato" e quindi il giocatore alla sua sinistra inizia il gioco.
- Carta Jolly** – La persona che gioca questa carta decide il colore per continuare il gioco (indica il colore già in gioco prima che la carta Jolly venisse scartata). La carta Jolly può essere giocata in qualunque momento, anche se il giocatore che la scarta aveva in mano un'altra carta valida. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Jolly, il giocatore alla sinistra del mazziniere stabilisce il colore da giocare.
- Carta Jolly Pesca 4** – Giocando questa carta per decidere il colore successivo da giocare e obbligare il giocatore successivo a pescare 4 carte dal mazzo di PESCA e a rinunciare al proprio turno. Tuttavia, c'è un particolare! Il giocatore che ha in mano questa carta può scartarla solo se NON ha un'altra carta abbinabile al COLORE del mazzo di SCARTO (ma può essere giocata se il giocatore ha in mano carte abbinabili al numero o alle Carte Azioni). Se all'inizio del gioco venisse girata questa carta, dovete rimetterla nel mazzo e pescare un'altra carta.
- NOTA:** Nel caso in cui l'opponente che ha giocato abbia una carta abbinabile (colore o numero) al colore già in gioco prima che la carta Jolly venisse scartata, allora potete sfidare chi l'ha giocata. Il giocatore sfidato dovrà mostrare alla sfidante il proprio mano. Se colto in flagranza, il giocatore sfidato dovrà pescare 4 carte al posto vostro. Tuttavia, se fosse innocente, sarete voi a dover pescare 4 carte PIÙ 2 carte addizionali (per un totale di 6 carte)!
- Carta Minion Mutato** – Quando giocata questa carta, scegliete un colore e il giocatore successivo dovrà pescare carte dal Mazzo di Pesca fino a che non pescherà una carta di quel colore! Questa carta vale anche come carta jolly e quindi potrete decidere il colore da giocare. Se all'inizio del gioco venisse girata questa carta, il giocatore alla sinistra del mazziniere stabilisce il colore da giocare.
- Fine del gioco**
- Quando un giocatore resta con una sola carta, deve gridare "UNO" per indicare che gli è rimasta una sola carta. Se si dimentica di farlo, viene colto sul fatto da un altro giocatore prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno, dovrà pescare due carte.
- Quando un giocatore non ha più carte, il round finisce. Si calcolano i punti (vedere PUNTEGGIO) e il gioco ricomincia da capo.
- Se l'ultima carta giocata fosse una carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare rispettivamente 2 o 4 carte. Queste carte sono conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carte quando il mazzo di PESCA è esaurito, il mazzo di SCARTO deve essere rimischiato e il gioco continua.
- Punteggio**
- Il primo giocatore a restare senza carte riceve punti in base alle carte rimaste in mano ai suoi avversari come segue:
- Tutte le carte numerate (0-9) il valore della carta
- Pesca Due 20 punti
- Inverti 20 punti
- Jolly 50 punti
- Jolly Pesca Quattro 50 punti
- Minion Mutato 50 punti
- Nel caso in cui nessun giocatore abbia raggiunto 500 punti una volta calcolato il punteggio della partita, rimischiate le carte e cominciate una nuova partita.
- IL VINCITORE**
- IL VINCITORE sarà il primo giocatore a totalizzare 500 punti.
- Altre modalità di calcolo del punteggio e vittoria**
- In alternativa, il punteggio può essere calcolato conteggiando il punteggio totale delle carte di ogni giocatore alla fine di ogni round. Quando un giocatore raggiunge 500 punti, il giocatore con il punteggio più basso diventa il vincitore.

DUTCH



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: UNO

Part No.: 5070

Trim Size: 4.25" W x 2.75" H

Printed Size: 4.25" W x 2.75" H

Types of Ink: 1 (Color) 2 (Black)

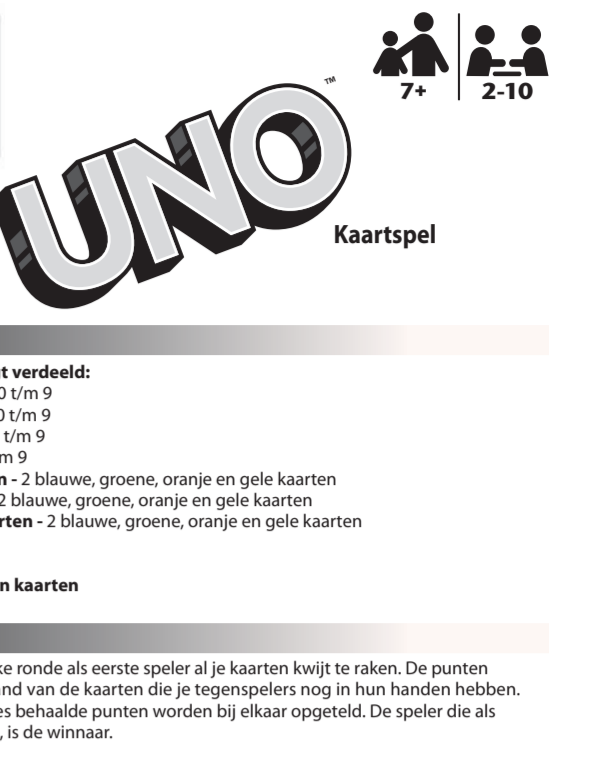
of Colors: 3 (Both sides)

Colors: Black

Paper Stock: White Offset

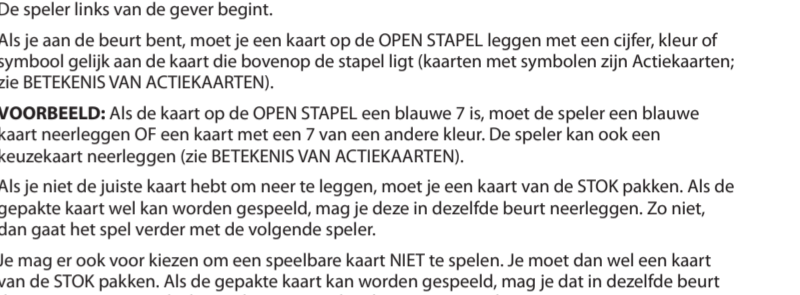
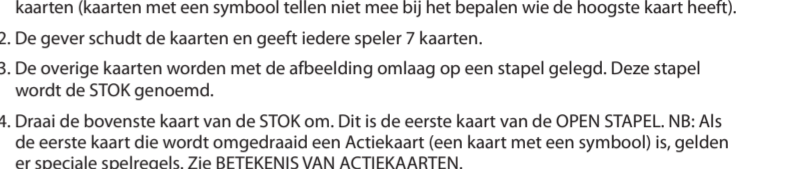
Paper Weight: 70 lb

EDM No.:



Card Game

7+ 2-10



- Inhoud**
- 112 kaarten, als volgt verdeeld:
- 19 blauwe kaarten - 0 t/m 9
- 19 groene kaarten - 0 t/m 9
- 19 oranje kaarten - 0 t/m 9
- 19 gele kaarten - 0 t/m 9
- 8 Neem twee kaarten - 2 blauwe, groene, oranje en gele kaarten
- 8 Keer-on kaarten - 2 blauwe, groene, oranje en gele kaarten
- 8 Sla-beurt-over kaarten - 2 blauwe, groene, oranje en gele kaarten
- 4 Keuzekaarten
- 4 Neem vier kaart
- 4 Gemuteerde Minion kaarten
- Doel van het spel**
- Punten scoren door in elke ronde als eerste speler al je kaarten kwijt te raken. De punten worden geteld aan de hand van de kaarten die tegenstanders nog in hun handen hebben. De in verschillende rondes behaalde punten worden bij elkaar opgeteld. De speler die als eerste 500 punten scoort, is de winnaar.
- Spelvoorbereiding**
- 1. Iedere speler pakt een kaart; degene die de hoogste kaart pakt, is de gever en deeft de kaarten (kaarten met een symbool tellen niet bij het bepalen wie de hoogste kaart heeft).
- 2. De gever schudt de kaarten en geeft iedere speler 7 kaarten.
- 3. De overige kaarten worden met de afbedrukte onderzijde op een stapel gelegd. Deze stapel wordt de STOK genoemd.
- 4. Draai de bovenste kaart van de STOK om. Dit is de eerste kaart van de OPEN STAPEL.NB: Als de eerste kaart die wordt omgedraaid een Actiekaart (een kaart met een symbool) is, gelden de speciale spelregels. Zie BETEKENS VAN DE ACTIEKAARTEN.
- Spelen maar!**
- De speler links van de gever begint.
- Als je aan de beurt bent, moet je een kaart op de OPEN STAPEL leggen met een cijfer, kleur of symbool gelijk aan de kaart die bovenop de stapel ligt (kaarten met symbolen zijn Actiekaarten; zie BETEKENS VAN ACTIEKAARTEN).
- VOORBEELD:** Als de kaart op de OPEN STAPEL een blauwe 7 is, moet de speler een blauwe kaart het erop OF een kaart met een 7 van een andere kleur. De speler kan ook een keuzekaart neerleggen (zie BETEKENS VAN ACTIEKAARTEN).
- Als je niet de juiste kaart hebt om mee te leggen, moet je een kaart van de STOK pakken. Als de gepakte kaart wel kan worden gespeeld, mag je deze in dezelfde beurt neerleggen. Zo niet, dan ga je met je spel verder met de volgende speler