

ENGLISH

LAAM SPANISH



INSTRUCTION SHEET SPECS: Toy: Uno Instructions Toy No.: FNC42 Part No.: -0970 Trim Size: 4.25" W x 2.75" H

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

Contenido 112 cartas: 19 cartas azules - 0 a 9 19 cartas verdes - 0 a 9 19 cartas amarillas - 0 a 9 19 cartas rojas - 0 a 9 8 cartas Toma 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 comodín 4 cartas comodín Toma 4 4 cartas de Sombrero Seleccionador

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.

Objetivo del juego Sé el primero en deshacerte de tus cartas y acumula puntos por las cartas que tus oponentes tienen. Los jugadores logran puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

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 facedown to form a DRAW pile.

Preparación 1. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte las cartas (las cartas con símbolo cuentan como cero). 2. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador. 3. Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para TOMAR.

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).

¡A jugar! El jugador a la izquierda del repartidor empieza. Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para TIRAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles).

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 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 on to the next person in turn.

FOR EJEMPLO: Si la carta de la pila para TIRAR es un 7 azul, tienes que bajar una carta azul UO un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN). Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que tomar una carta de la pila para TOMAR. Si tomas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

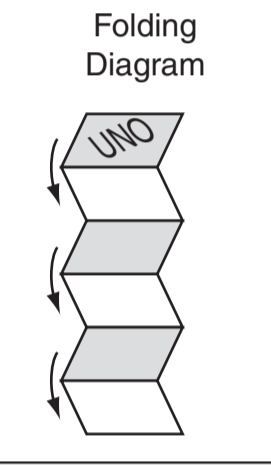
You may also choose NOT to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

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

- Functions of Action Cards Draw Two Card - When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. 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). Skip Card - When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). Wild Card - When you play this card, you get to choose 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. NOTE: If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. Wild Sorting Hat Card - The Sorting Hat knows just where to place you - GRYPFINDOR!

- Cartas de acción Carta Toma 2: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma dos cartas y pierde su turno. Carta Reversa: cambia el sentido del juego. Carta Salta: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Comodín: el jugador que tire esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para tirar. Comodín Toma 4: quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador tome 4 cartas de la pila para TOMAR y pierda su turno. ATENCIÓN: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma 4 que te afecte (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda), puedes desafiarlo. Comodín de Sombrero Seleccionador: el Sombrero Seleccionador sabe exactamente dónde ponerle... ¡en GRYPFINDOR!

2LC: English LAAM



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

Cerrar el juego Cuando tires tu penúltima carta, tienes que decir "UNO" en voz alta para indicar que te queda una sola carta. Cuando un jugador tira todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

Scoring table listing point values for various cards: 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; Sorting Hat - 50 Points.

Puntos table listing point values for various cards: Todas las cartas con número (0-9) - Valor del número; Toma dos - 20 puntos; Reversa - 20 puntos; Salta - 20 puntos; Comodín multicolor - 50 puntos; Comodín Toma cuatro - 50 puntos; Sombrero Seleccionador - 50 puntos.

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.

Para ganar el juego El GANADOR es el primero en llegar a 500 puntos. Puntuación alterna También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: TM & © WBEL J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD TM J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & TM Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: TM & © WBEL J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD TM J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

