Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per Mattel Uno Flip Classico o cerca il tuo prodotto tra le migliori offerte di Giochi da tavolo e di società

Size: 4.25" x 27.5"

Front: English

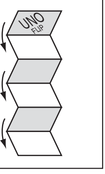
2-10 7+

UNO FLIP!™

Card Game

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	GDR44
Part No.:	-0970
Trim Size:	4.25" W x 27.5" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel w 7 panel h
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
CS DATE:	6/20/2018

Folding Diagram



Black Plate

2LC: English LAAM

CONTENTS

112 cards as follows:

LIGHT SIDE (white border):
- **18 Blue cards - 1 to 9**
- **18 Green cards - 1 to 9**
- **18 Red cards - 1 to 9**
- **18 Yellow cards - 1 to 9**
- **8 Draw One 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**
- **8 Flip - 2 each in blue, green, red and yellow**
- **4 Wild cards**
- **4 Wild Draw Two cards**

DARK SIDE (black border):
- **18 Pink cards - 1 to 9**
- **18 Teal cards - 1 to 9**
- **18 Orange cards - 1 to 9**
- **18 Purple cards - 1 to 9**
- **8 Draw Five cards - 2 each in pink, teal, orange and purple**
- **8 Reverse cards - 2 each in pink, teal, orange and purple**
- **8 Skip Everyone cards - 2 each in pink, teal, orange and purple**
- **8 Flip - 2 each in pink, teal, orange and purple**
- **4 Wild cards**
- **4 Wild Draw Color cards**

UNO FLIP™ IN A NUTSHELL

UNO FLIP™ plays like regular UNO®, except there are two sides to the deck of cards: a "light" side and a "dark" side. You start playing with the Light Side, but whenever someone plays a FLIP card, the deck is flipped over (as are the cards in your hand) and now everyone must play off of the Dark Side of the cards. The Dark Side has different Action Cards with much stiffer penalties. Player's must play with the Dark Side cards until someone else plays another FLIP card, and then play goes back to the Light Side, and so on until someone has played all the cards in their hand, ending the round.

As always, if you are the first player to get rid of all of your cards in a round, you score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins. NOTE: REMEMBER TO SCORE POINTS BASED ON WHICH SIDE (LIGHT OR DARK) THE GAME ENDED ON.

SETUP

1. Since the deck is two-sided, make sure all the cards of each side are facing the same way: all the Light Side cards facing one way, all the Dark Side cards facing the other way.
2. Each player draws a card and then reveals the Light Side; the player that draws the highest number is the dealer (count any card with a symbol as zero).
3. The dealer shuffles and deals each player 7 cards. Hold the cards with the Light Side facing you and the Dark Side facing your opponents.
4. Place the remainder of the deck with the Light Side FACEDOWN to form a DRAW pile (the Dark Side cards will be facing UP).
5. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile (the Light Side cards will be facing UP).

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.

Whether playing the Light Side or the Dark Side, 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 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.

NOTE: When adding cards to your hand, make sure they are facing the same direction as the other cards in your hand. For example, if you are currently playing the Light Side, add new cards to your hand with the Light Side facing you.

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.

FUNCTIONS OF ACTION CARDS

LIGHT SIDE

Draw One Card – When you play this card, the next player must draw one card and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw One 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 player 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 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 2 Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play PLUS the next player must draw two 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 is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards). 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 2 card has been played on you illegally (i.e. the player has 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 2 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 2 cards PLUS an additional 2 cards (4 total)!

Flip Card – when you play this card, everything flips from the Light Side to the Dark Side. Once the Flip card has been played, flip over the Discard Pile (the card just played will now be on the bottom), then the Draw Pile, then everyone's hands must flip to the other side. This new side will remain in play until another Flip card is played, changing it again. This card may only be played on a matching color or on another Flip card.

DARK SIDE

Draw Five Card – When you play this card, the next player must draw five cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw Five card.

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.

Skip Everyone Card – When you play this card, all players are "skipped" (loses their turn). Play then returns to whoever laid down the card. This card may only be played on a matching color or on another Skip Everyone card.

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.

Wild Draw Color Card – When you play this card, the next player must draw until they get a color of your choosing (no matter how many cards they have to draw to do so) 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 is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards).

NOTE: If you suspect that a Wild Draw Color card has been played on you illegally (i.e. the player has 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 cards until they get the chosen color instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the cards until you get the chosen color PLUS an additional 2 cards!

Flip Card – When you play this card, everything flips from the Dark Side to the Light Side. Once the Flip card has been played, flip over the Discard Pile (the card just played will now be on the bottom), then the Draw Pile, then everyone's hands must flip to the other side. This new side will remain in play until another Flip card is played, changing it again. This card may only be played on a matching color or on another Flip card.

GOING OUT

Whether you are playing with the Light Side or the Dark Side, 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.

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 One, Draw Five, Wild Draw Two or Wild Draw Color card, the next player must draw the one, five, two or until they get a chosen color card 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 (1-9)	Face Value
Draw One	10 Points
Draw Five	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Skip Everyone	30 Points
Flip	20 Points
Wild	40 Points
Wild Draw Two	50 Points
Wild Draw Color	60 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. NOTE: REMEMBER TO SCORE POINTS BASED ON WHICH SIDE (LIGHT OR DARK) THE GAME ENDED ON.

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.

©2018Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Piso 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-4213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 553, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC. 20423833865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com. Tel: 902293010. http://www.service.mattel.com/es. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 2185-6500. Dlimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-23419952. Mattel Australia Pty Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service: 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 E3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com.

service.mattel.com GDR44-0970

mattel games

Size: 4.25" x 27.5"

Back: LAAM

2-10 7+

UNO FLIP!™

Juego de cartas

Contenido

112 cartas:

LADO CLARO (marco blanco):
- **18 cartas azules - 1 a 9**
- **18 cartas verdes - 1 a 9**
- **18 cartas rojas - 1 a 9**
- **18 cartas amarillas - 1 a 9**
- **8 cartas Toma 1 - 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**
- **8 cartas Flip - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas**
- **4 cartas de comodín multicolor**
- **4 cartas de comodín Toma 2**

LADO OSCURO (marco negro):
- **18 cartas rosas - 1 a 9**
- **18 cartas verde azuladas - 1 a 9**
- **18 cartas anaranjadas - 1 a 9**
- **18 cartas moradas - 1 a 9**
- **8 cartas Toma 5 - 2 rosas, 2 verde azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas**
- **8 cartas Reversa - 2 rosas, 2 verde azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas**
- **8 cartas Salta a todos - 2 rosas, 2 verde azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas**
- **8 cartas Flip - 2 rosas, 2 verde azuladas, 2 anaranjadas y 2 moradas**
- **4 cartas de comodín multicolor**
- **4 cartas de comodín Toma un color**

UNO FLIP RESUMIDO

UNO FLIP se juega igual que UNO, con la excepción de que el monto de cartas es de dos lados: uno claro y uno oscuro. Se empieza jugando con el lado claro, pero cada vez que alguien tira una carta FLIP, el lado de las cartas se voltea y ahora todos juegan usando el lado oscuro de las cartas. El lado oscuro tiene diferentes cartas de acción con castigos más severos. Sigan jugando usando el lado oscuro hasta que alguien tire otra carta FLIP, lo que cambiará el juego al lado claro, y así hasta que alguien se quede sin cartas y gane la ronda.

Como siempre, si eres el primero en deshacerte de tus cartas en una ronda, acumulas puntos por las cartas que tus oponentes tienen. El primer jugador en llegar a 500 puntos es el ganador. ATENCIÓN: RECUERDA SUMAR PUNTOS SEGÚN EL LADO (CLARO U OSCURO) EN EL QUE HAYA ACABADO EL JUEGO.

Preparación

1. Como el monto de cartas es de dos caras, asegúrate que las cartas del lado claro apunten en una dirección y todas las cartas del lado oscuro en otra.
2. Cada jugador escoge una carta y enseña el lado claro. El jugador con el número más alto reparte las cartas (las cartas con símbolo cuentan como cero).
3. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador. Sujeta las cartas con el lado claro apuntando hacia ti y el lado oscuro apuntando a tus oponentes.
4. Coloca las cartas restantes con el lado claro cara abajo para formar la pila para TOMAR (el lado oscuro de las cartas quedará hacia ARRIBA).
5. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para TOMAR para formar una pila para TIRAR (el lado claro de las cartas quedará hacia ARRIBA).

ATENCIÓN: Si la primera carta volteada para empezar la pila para TIRAR es una carta de acción (símbolos), ve la sección de CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Sin importar si juegan con el lado claro o el oscuro, 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).

POR EJEMPLO: Si la carta de la pila para TIRAR es un 7 azul, tienes que bajar una carta azul O un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ve la sección de CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que tomar una carta de la pila para TOMAR.

ATENCIÓN: Al añadir cartas a tu mano, asegúrate que apunten en la misma dirección que las demás cartas en tu mano. Por ejemplo, si estás jugando con el lado claro de las cartas, añade cartas a tu mano con el lado claro apuntando hacia ti.

Si tomas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

Puedes optar por no jugar una carta que puedas bajar. Si decides hacer esto, tienes que 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.

Cartas de acción

LADO CLARO

Carta Toma una: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma una carta y pierde su turno. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma una. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.

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

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

Comodín multicolor: el jugador que tire esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para tirar. 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 esta 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 Toma 2: quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador tome dos cartas de la pila para TOMAR y pierda su turno. Nota: Esta carta sólo se puede tirar 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 tirar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción. Si esta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

ATENCIÓN: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma 2 que te afecte (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda), puedes desafiarlo. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es *culpable*, el jugador desafiado deberá tomar 2 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las 2 cartas MÁS 2 cartas adicionales (4 en total).

Carta Flip: al tirar esta carta, todo cambia del lado claro al lado oscuro. Después de tirar la carta Flip, voltea la pila para tirar (la carta recién jugada quedará hasta abajo), luego la pila para tomar y, finalmente, las manos de cada jugador. Este nuevo lado seguirá en juego hasta que otro jugador tire una carta Flip, cambiando nuevamente el lado. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Flip.

LADO OSCURO

Carta Toma cinco: cuando se tira esta carta, el siguiente jugador toma cinco cartas y pierde su turno. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Toma cinco.

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

Carta Salta a todos: cuando se tira esta carta, todos los demás jugadores pierden su turno y tirará el mismo jugador que tiró la carta original. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta a todos.

Comodín multicolor: el jugador que tire esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para tirar. Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente.

Comodín Toma un color: cuando tiras esta carta, el siguiente jugador deberá tomar cartas hasta que salga una del color que hayas elegido (sin importar la cantidad) y perderá 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 si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción.

ATENCIÓN: Si sospechas que un jugador bajó ilegalmente un comodín Toma un color que te afecte (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda), puedes desafiarlo. El jugador desafiado deberá enseñarte sus cartas. Si es *culpable*, el jugador desafiado deberá tomar cartas hasta que salga el color elegido. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá tomar las cartas hasta que salga el color elegido, ¡ADEMÁS de 2 cartas adicionales!

Carta Flip: cuando tiras esta carta, todo cambia del lado oscuro al lado claro. Después de tirar la carta Flip, voltea la pila para tirar (la carta recién jugada quedará hasta abajo), luego la pila para tomar y, finalmente, las manos de cada jugador. Este nuevo lado seguirá en juego hasta que otro jugador tire una carta Flip, cambiando nuevamente el lado. Esta carta sólo se puede tirar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Flip.

Cerrar el juego

Ya sea que estén jugando usando el lado claro o el oscuro, cuando tires tu penúltima carta, tienes que decir "UNO" en voz alta para indicar que te queda una sola carta. Si no dices "UNO" y alguien te sorprende antes de que el siguiente jugador empiece su turno, deberás robar dos cartas.

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 Toma una, Toma cinco, comodín Toma dos o un comodín Toma un color, el siguiente jugador deberá tomar las cartas correspondientes, ya que estas contarán para los puntos del ganador.

Si la pila para TOMAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve la pila para TIRAR para tener nuevamente una pila de donde TOMAR.

Puntos

Cuando un jugador se deshace de todas sus cartas, se le suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron tirar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número (1-9)	Valor del número
Toma una	10 puntos
Toma cinco	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Salta a todos	30 puntos
Flip	20 puntos
Comodín multicolor	40 puntos
Comodín Toma dos	50 puntos
Comodín Toma un color	60 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda. ATENCIÓN: RECUERDA SUMAR PUNTOS SEGÚN EL LADO (CLARO U OSCURO) EN EL QUE HAYA ACABADO EL JUEGO.

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. Así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.

service.mattel.com GDR44-0970