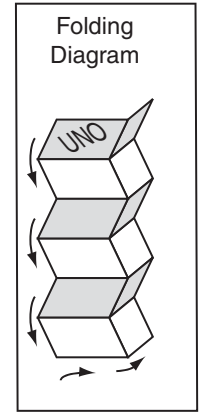


2L ENGLISH, LAAM (SPANISH) INSTRUCTIONS

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: Checkmate UNO 2L Inst
Toy No.: 41940
Part No.: 49293
Item Size: 8.5" W x 16.5" H
Folded Size: 4.25" W x 2.75" H
Type of Fold: 2 panel x 8 panel
colors: 1 (one) both sides Black
Colors: White Offset
Paper Stock: 70 lb.
Paper Weight:
EDM No.:

Black Plate
Prints
Black



Front



Contents

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

Object of the Game

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

Setup

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

Let's Play


The person to the left of the dealer starts play.


On your turn, you must match a card from your hand to the card on 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 red 7, the player must put down a red card OR any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).


If you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves 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

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

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

 **Skip Card** - When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). This card may only be played on a matching color or on another Skip card. If a Skip card is turned up at the beginning of play, the 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 Four 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 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 4 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 4 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!

Going Out

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

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

If the last card played in a round is a Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 2 or 4 cards respectively. These cards are counted when the points are totaled.

If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the DISCARD pile is reshuffled and play continues.

Scoring

The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their opponents' hands as follows:

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

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.

HOUSE RULES

You may want to try some of the following "House" Rules when playing UNO® card game.

PROGRESSIVE UNO® Card Game

Same rules as UNO® card game, except:

- When a player plays a Draw Two card, the next player may play another Draw Two card, causing the next player to draw 4 cards.
- Same rule applies to Wild Draw Four cards: When a player plays a Wild Draw Four card, the next player may play another Wild Draw Four card, causing the next player to draw 8 cards. The last player to play a consecutive Wild Draw Four card calls the color to continue play. If a Wild Draw Four card is played illegally and the player is challenged, the usual rules apply (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS), except that the penalty will increase depending on the number of cards played.
- Players can continue to play consecutive Draw Two or Wild Draw Four cards, as long as they have them in their hands. For example, if 4 players in a row played Draw Two cards, the next player (who doesn't have a Draw Two card) would have to draw 8 cards.
- You can only play one Draw Two or Wild Draw Four during your turn, even though you may have multiples of these cards in your hand.

SEVEN-0 UNO® Card Game

Same rules as UNO® card game, except:

- Every time a "0" is played, all players pass their hands to the next player in direction of play.
- Every time a "7" is played, the player who played the "7" card must trade their hand with another player of their choice.

JUMP-IN UNO® Card Game

Same rules as UNO® card game, except:

If you are holding the exact same card (identical color and number) as the card on top of Discard Pile, you may play it immediately, regardless of whose turn it is. For example: If a "Blue 6" is on top of the DISCARD pile and you have a "Blue 6" in your hand, you may play it even if it's not your turn. Play resumes from the player who played the last card (the player who "jumped in").

Two important things to remember:

- If you have 2 matching cards in your hand, you may play them back-to-back, but they must be played one at a time (place one card in the DISCARD pile, reach back to your hand, then play the second). This gives another player a chance to "jump in" and stop you from playing a second card.
- If you "jump in" with a Skip, Reverse, Draw Two or Wild Draw Four, the second identical card played cancels out the first. (Follow normal UNO® card game rules for these cards beginning with the player who played the second identical card.)

For a truly twisted game, try combining multiple UNO® CARD GAME HOUSE RULES. If the rules conflict, let YOUR HOUSE define the best way to play!

© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
 Consumer Relations - Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052 U.S.A. 1-800-524-8897. Return this address for future reference. Mattel U.S. Ltd., Mattel Business Park, Bladesborough St. 6, 4th, Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Dilmport & Diendoran Distr. Mattel SEA Pte Ltd (095332-P) Lot 13.5, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.U. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Imported by/ Importer par: Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2.



Need Assistance? In the US and Canada, [service.mattel.com](http://www.service.mattel.com) or 1-800-524-8897. Outside the U.S. and Canada, contact your local Mattel office.
 ¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, [service.mattel.com](http://www.service.mattel.com) o bien 1-800-524-8897. En otros países, comuníquese con la oficina de Mattel más cercana.
 En México: 06-52-57-00, Ext. 5206 o 01-800-462-39-86. L-V 9 a.m. - 4 p.m.
SERVICE.MATTEL.COM

Back



Contenido

- 108 cartas:**
19 cartas azules - 0 a 9
19 cartas verdes - 0 a 9
19 cartas rojas - 0 a 9
19 cartas amarillas - 0 a 9
8 cartas Roba 2 - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Reversa - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
8 cartas Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
4 cartas comodín
4 cartas de comodín Roba 4
4 cartas revoloteantes

Objetivo del juego

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

Preparación

- Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
- Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
- Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
- Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. **NOTA:** Si la primera carta que se voltea para empazar la pila para DESCARTAR es una carta de acción (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

¡A jugar!


El jugador a la izquierda del repartidor empieza.


Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para DESCARTAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN).
POR EJEMPLO, si la carta de la pila para DESCARTAR es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).


Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si robas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.


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


Cartas de acción

 **Carta Roba 2:** cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Roba 2. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.

 **Carta Reversa:** cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda 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 descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.

 **Carta Salta:** al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se "salta" al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.

 **Comodín de color:** el jugador que descarte esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartarse. Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.

 **Carta Comodín Roba 4:** quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador robe 4 cartas de la pila para ROBAR y pierda su turno. **Nota:** Esta carta sólo se puede descartar si el jugador que la tiene NO tiene otra carta en su mano que coincida en COLOR con la carta recién bajada. Sin embargo, si se puede descartar esta carta si el jugador tiene en su mano cartas que coincidan con la carta recién bajada en número o acción. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se regresa a la pila y se voltea otra carta.

NOTA: si un jugador baja un Comodín Roba 4 ilegalmente, (esto es, teniendo alguna carta con el color que corresponda) y alguien lo desafía a mostrar sus cartas, deberá enseñar sus cartas al jugador que lo desafió. Si es culpable, deberá robar 4 cartas. No obstante, si el jugador desafiado es inocente, el desafiante deberá robar las 4 cartas ADEMÁS de 2 cartas adicionales (6 en total).

Decir 'UNO'

Cuando a un jugador le quede una sola carta, tiene que decir en voz alta "UNO". De lo contrario, deberá robar dos cartas de la pila para ROBAR. Esto sólo es necesario en caso de que uno de los jugadores sorprenda al jugador saliente sin haber dicho "UNO".

Cuando un jugador descarta todas sus cartas, se acaba la mano. Los puntos se suman (ver PUNTOS) y el juego vuelve a empezar.

Si la última carta del ganador fue una carta Roba dos o un Comodín Roba cuatro, el siguiente jugador deberá robar las cartas correspondientes, ya que éstas contarán para los puntos del ganador.

Si la pila para ROBAR se termina y ningún jugador ha ganado, deja la última carta y revuelve el monto para voltearlo y tener nuevamente una pila de donde robar.

Puntos

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número (0-9).....	Valor del número
Roba dos.....	20 puntos
Reversa.....	20 puntos
Salta.....	20 puntos
Comodín.....	50 puntos
Comodín Roba cuatro.....	50 puntos

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

Para ganar el juego

El ganador es el primero en llegar a 500 puntos.

Puntuación 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.

REGLAS DE LA CASA

Si lo deseas, puedes utilizar algunas de las siguientes Reglas de la 'Casa' cuando juegues UNO.

UNO PROGRESIVO

Las mismas reglas de UNO, excepto:

- Cuando un jugador descarta una carta Roba dos, el siguiente jugador puede descartar otra carta Roba dos, haciendo que el siguiente jugador tenga que robar 4 cartas.
- Lo mismo es válido para cartas Comodín Roba cuatro: Cuando un jugador descarta una carta Comodín Roba cuatro, el siguiente jugador puede descartar otra carta Comodín Roba cuatro, haciendo que el siguiente jugador robe 8 cartas. El último jugador en descartar una carta Comodín Roba cuatro consecutiva decide con qué color continuar el juego. Si una carta Comodín Roba cuatro se descarta ilegalmente y se desafía al jugador, las reglas normales son válidas (ver CASTIGOS), con la excepción de que el castigo aumentará según la cantidad de cartas jugada.
- Los jugadores pueden seguir descartando consecutivamente cartas Roba dos o Comodín Roba cuatro, mientras que tengan las cartas en su mano. Por ejemplo, si 4 jugadores seguidos descartan una carta Roba dos, al siguiente jugador (que no tuviera una carta Roba dos) le tocaría robar 8 cartas.
- Sólo se permite descartar una carta Roba dos o Comodín Roba cuatro durante un turno, incluso si se tiene varias de estas cartas en la mano.

UNO 'SIETE-0'ame

Las mismas reglas de UNO, excepto:

- Cada vez que se descarte un "0", todos los jugadores le dan su mano de cartas al siguiente jugador en la dirección del juego.
- Cada vez que se descarte un "7", el jugador que descartó el "7" deberá cambiar su mano de cartas con otro jugador de su elección.

UNO DESCARTE INMEDIATO

Las mismas reglas de UNO, excepto:

Si alguien tiene una carta idéntica (tanto color como número) que la carta en la pila para Descartar, esa persona puede descartar dicha carta de inmediato, sin importar a quién le toque. Por ejemplo: Si hay una carta "6 azul" en la pila para Descartar y tu mano incluye una carta "6 azul", puedes descartarla aunque no sea tu turno. El juego continúa a partir de la persona quien descartó la última carta (la persona que hizo el descarte inmediato).

Dos aspectos importantes del juego:

- Si en tu mano de cartas tienes 2 cartas que coincidan a la de la pila, las puedes descartar en el mismo turno, una después de la otra, (coloca una de las cartas en la pila para Descartar y, luego, agarra la otra carta de tu mano y descarta la otra carta). Esto le da oportunidad a otro jugador de descartar una carta y evitar que tú descartes la otra carta...
- Si descartas una carta Salta, Reversa, Roba dos o Comodín Roba cuatro, la segunda carta idéntica que se descarta cancela la primera. (Sigue las reglas de juego de UNO® normales para estas cartas, empezando con el jugador que descartó la segunda carta idéntica).

Para un juego verdaderamente loco, intenta combinar varias REGLAS DE LA CASA de UNO®. Si las reglas entran en conflicto, ¡que sean las REGLAS DE TU CASA las que definan la mejor manera de jugar!

