

French



CONTENU

36 cartes géantes Mon Premier UNO :
4 cartes n° 1 - rouge, jaune, bleu, vert
4 cartes n° 2 - rouge, jaune, bleu, vert
4 cartes n° 3 - rouge, jaune, bleu, vert
4 cartes n° 4 - rouge, jaune, bleu, vert
4 cartes n° 5 - rouge, jaune, bleu, vert
4 cartes n° 6 - rouge, jaune, bleu, vert
4 cartes n° 7 - rouge, jaune, bleu, vert
4 cartes +2 - rouge, jaune, bleu, vert
4 cartes Joker

Retirer tous les éléments de la boîte et les comparer à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter le Service consommateurs de Mattel : N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn). En dehors des Etats-Unis, merci de consulter l'annuaire téléphonique afin de trouver les informations concernant le bureau Mattel le plus proche.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

PRÉPARATION

- Mélangez les cartes.
- Chaque joueur tire une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur.
- Mélangez de nouveau les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur.
- Placez les cartes restantes face cachée pour former la pioche.
- Retournez la carte sur le dessus de la pioche pour former le talon. S'il s'agit d'une carte Joker ou d'une carte +2, continuez à retourner les cartes jusqu'à ce que vous obteniez une carte portant un chiffre (de 1 à 7).

JOUONS !

Le joueur à gauche du donneur commence. Vous devez associer une carte de votre main à la carte du talon, soit par le chiffre, la couleur ou le personnage qui y figure.

Exemple :

Si la carte du talon est une carte n° 2 bleue, vous pouvez jouer n'importe quelle carte bleue ou n'importe quelle carte n° 2.

Plutôt que de jouer une carte qui correspond à celle du talon, vous pouvez changer la couleur du jeu en jouant une carte **Joker**. Jouez la carte Joker et demandez la couleur de votre choix.

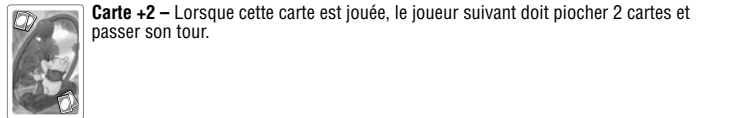
Exemple :

Si la carte du talon est une carte n° 2 bleue, vous pouvez jouer une carte Joker et changer la couleur pour du jaune.

Si vous n'avez pas de carte qui correspond à celle du talon ni de carte Joker, vous devez prendre une carte de la pioche. Si le chiffre, la couleur ou le personnage de cette carte correspond à ce qui figure sur la carte du talon, vous pouvez la jouer. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Le jeu se poursuit avec le joueur à votre gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre). Si tous les joueurs ont encore des cartes en main quand la pioche est épuisée, mélangez les cartes du talon, retournez-les et poursuivez le jeu.

CARTES SPÉCIALES



Carte +2 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.



Carte Joker – Vous pouvez jouer une carte Joker sur n'importe quelle autre carte, ou le chiffre, la couleur ou le personnage de cette carte Joker, vous devez nommer la couleur que vous choisissez pour la suite du jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez même demander la couleur qui est en jeu. Vous pouvez jouer une carte Joker même si vous avez la possibilité de jouer une autre carte.

« UNO ! »

Quand il ne vous reste plus qu'une carte en main, vous devez crier « UNO » (ce qui signifie « un ») avant que votre avant-dernière carte ne touche le talon. Si vous ne criez pas « UNO » et qu'un autre joueur s'en aperçoit avant que le joueur suivant joue ou prenne une carte, vous devez prendre 2 cartes dans la pioche.

Si vous oubliez de crier « UNO » mais que personne ne s'en aperçoit avant que le joueur suivant ne joue, vous n'avez pas à prendre 2 cartes. Un joueur commence son tour soit en jouant une carte soit en piochant une carte.

REMPORTER LA PARTIE

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à se débarrasser de TOUTES ses cartes !

German



Große Karten - ideal für Kinderhände

INHALT

36 große UNO-Junior-Karten mit Winnie Puuh und seinen Freunden:

4 Karten (rot, gelb, blau und grün) mit der Zahl 1
4 Karten (rot, gelb, blau und grün) mit der Zahl 2
4 Karten (rot, gelb, blau und grün) mit der Zahl 3
4 Karten (rot, gelb, blau und grün) mit der Zahl 4
4 Karten (rot, gelb, blau und grün) mit der Zahl 5
4 Karten (rot, gelb, blau und grün) mit der Zahl 6
4 Karten (rot, gelb, blau und grün) mit der Zahl 7
4 Zieh-2-Karten (rot, gelb, blau und grün)
4 Farbenwahl-Karten (Joker)

Bitte alle Teile aus der Verpackung nehmen und mit der Inhaltsliste vergleichen. Sollten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale zwecks Ersatz.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle Karten abzulegen.

SPIELVORBEREITUNG!

- Die Karten werden gemischt.
- Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler mit der höchsten Zahl ist der Kartengeber.
- Dann werden alle Karten erneut gemischt, und jeder Spieler erhält vom Kartengeber 5 Karten.
- Die übrigen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt und bilden den Kartenstock.
- Die oberste Karte wird herumgedreht und neben den Kartenstock auf den Tisch gelegt. Sie bildet den Ablegestapel. Ist diese Karte eine Farbenwahl-Karte (Joker) oder eine Zieh-2-Karte, werden so lange Karten gezogen, bis eine Zahlenkarte (1 bis 7) erscheint.

SO WIRD GESPIELT

Der Spieler zur Linken des Gebers beginnt. Die Spieler sehen nach, ob eine ihrer Handkarten in Zahl oder Farbe mit der Karte auf dem Ablegestapel übereinstimmt.

Beispiel:

Ist die Karte auf dem Ablegestapel eine blaue Karte mit der Zahl 2, darf ein Spieler jede beliebige blaue Karte oder eine andersfarbige Karte mit der Zahl 2 ablegen.

Anstatt eine passende Karte zu spielen, kann ein Spieler die Farbe des Spiels mit einer **Farbenwahl-Karte ändern**. Hierzu muss er eine Farbenwahl-Karte ablegen und dann die Farbe bestimmen, die als nächste gelegt werden soll.

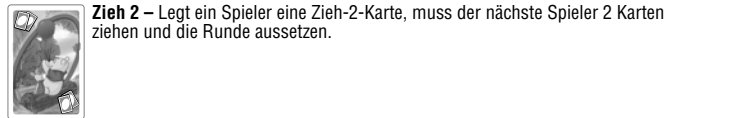
Beispiel:

Ist die Karte auf dem Ablegestapel eine blaue Karte mit der Zahl 2, könnt ihr durch Legen einer Farbenwahl-Karte die Farbe des Spiels ändern.

Hat ein Spieler **keine passende Karte** oder Farbenwahl-Karte auf der Hand, muss er eine Karte vom Kartenstock ziehen. Stimmt die gezogene Karte mit der Farbe oder der Zahl der Karte überein, die auf dem Ablegestapel liegt, darf er sie in diesem Spielzug noch ablegen. Ansonsten ist sein Spielzug beendet.

Das Spiel setzt sich mit dem Spieler zur Linken (im Uhrzeigersinn) fort. Ist der Kartenstock aufgebraucht, bevor das Spiel zu Ende ist, wird der Ablegestapel erneut gemischt, verdeckt auf den Tisch gelegt und das Spiel fortgesetzt.

AKTIONSKARTEN



Zieh 2 – Legt ein Spieler eine Zieh-2-Karte, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und die Runde aussetzen.



Farbenwahl-Karte – Eine Farbenwahl-Karte darf auf jede andere Karte gelegt werden, egal welche Farbe oder Zahl diese hat. Legt ein Spieler eine Farbenwahl-Karte ab, muss er die Farbe nennen, die dann gespielt werden soll. Der Spieler darf auch die aktuelle Farbe des Spiels auswählen. Der Spieler darf die Farbenwahl-Karte auch dann legen, wenn er eine andere spielbare Karte auf der Hand hält.

„UNO!“

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er „UNO“ rufen, bevor seine vorletzte Karte den Ablegestapel berührt. Ruft er nicht „UNO“, und ein anderer Spieler bemerkt dies, bevor der nächste Spieler eine Karte ablegt oder zieht, muss er zwei Strafkarten vom Kartenstock ziehen.

Vergisst ein Spieler „UNO“ zu rufen, und niemand bemerkt dies, bevor der nächste Spieler seinen Zug macht, braucht der Spieler keine zwei Strafkarten ziehen. Der Spielzug eines Spielers beginnt, wenn er eine Karte ablegt oder zieht.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der Spieler, der als Erster ALLE seine Karten abgelegt hat, ist der Sieger!

Italian



Gioco di Carte Versione Maxi

CONTENUTO

36 carte maxi Il Mio Primo UNO:
4 carte n. 1 - rosso, giallo, blu, verde
4 carte n. 2 - rosso, giallo, blu, verde
4 carte n. 3 - rosso, giallo, blu, verde
4 carte n. 4 - rosso, giallo, blu, verde
4 carte n. 5 - rosso, giallo, blu, verde
4 carte n. 6 - rosso, giallo, blu, verde
4 carte n. 7 - rosso, giallo, blu, verde
4 carte Pesca 2 - rosso, giallo, blu, verde
4 carte Jolly

Togliere tutti i componenti dal contenitore e confrontarli con la lista inclusa. Contattare gli uffici Mattel se dovessero mancare dei componenti. Per le sedi Mattel fuori dagli Stati Uniti, consultare l'elenco telefonico locale.

OBIETTIVO DEL GIOCO:

Essere il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte.

PREPARIAMOCI!

- Mischiate le carte.
- Ogni giocatore pesca una carta. Il giocatore che ha pescato la carta più alta sarà il mazziere.
- Rimischiate tutte le carte e distribuitene 5 per ogni giocatore.
- Mettete le carte restanti a faccia in giù per formare il mazzo di "Pesca".
- Girate la carta in cima al Mazzo di "Pesca" per formare il Mazzo di Scarto. Se la prima carta è una Carta Jolly o "Pesca 2", continuate a pescare fino a che non compare una carta numerata (1-7).

GIOCHIAMO

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo. Controllate se avete in mano una carta che si abbinia per numero, colore o personaggio alla carta in cima al Mazzo di Scarto.

Esempio:

Se la carta del Mazzo di Scarto è una carta blu n. 2, potete giocare una Carta Blu o una Carta n. 2.

Vorbeid:

Invece di scartare una carta dello stesso colore o numero, potete giocare una Carta Jolly e cambiare il colore in gioco. Giocate la Carta Jolly e dichiarate il colore che desiderate giocare.

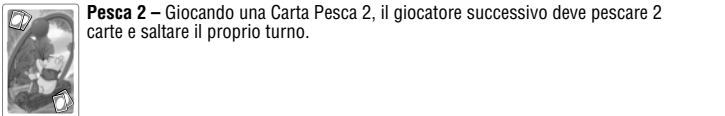
Esempio:

Se la carta in cima al Mazzo di Scarto è una Carta Blu n. 2, potete giocare una Carta Jolly e cambiare il colore con il giallo.

Se non avete una carta dello stesso numero o colore o una Carta Jolly, dovete pescare una carta dal Mazzo di Pesca. Se la carta pescata è abbinabile per colore, numero o personaggio alla carta del Mazzo di Scarto, potete giocarla. In caso contrario il turno finisce.

Il gioco continua con il giocatore alla vostra sinistra (in senso orario). Se nessuno dei giocatori resta senza carte una volta esaurito il mazzo di Pesca, il mazzo di Scarto deve essere rimischiato e il gioco continua.

CARTE SPECIALI



Pesca 2 – Giocando una Carta Pesca 2, il giocatore successivo deve pescare 2 carte e saltare il proprio turno.



Carta Jolly – Potete usare una Carta Jolly con le carte di qualunque colore o numero. Scartando una Carta Jolly, dovete "dichiarare" il colore che desiderate giocare. Potete persino dichiarare il colore in gioco se lo desiderate. La carta Jolly può essere giocata in qualunque momento, anche se avete in mano un'altra carta valida.

“UNO!”

Quando vi resta una sola carta in mano, dovete gridare "UNO" prima che la vostra penultima carta tocchi il Mazzo di Scarto. Se non gridate "UNO" e un altro giocatore se ne accorge prima che quello successivo giochi o peschi una carta, dovete pescare due carte dal Mazzo di Pesca.

Se non gridate "UNO" e nessun giocatore se ne accorge prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno, non dovete pescare le due carte. Il turno di un giocatore inizia quando gioca o pesca un personaggio.

IL VINCITORE

Il primo giocatore a scartare TUTTE le proprie carte vince la partita!

Dutch



Kaartspel met grote kaarten

INHOUD

36 extra grote Mijn Eerste UNO kaarten:
4 kaarten met nr. 1 - rood, geel, blauw, groen
4 kaarten met nr. 2 - rood, geel, blauw, groen
4 kaarten met nr. 3 - rood, geel, blauw, groen
4 kaarten met nr. 4 - rood, geel, blauw, groen
4 kaarten met nr. 5 - rood, geel, blauw, groen
4 kaarten met nr. 6 - rood, geel, blauw, groen
4 kaarten met nr. 7 - rood, geel, blauw, groen
4 Neem-twee kaarten - rood, geel, blauw, groen
4 Keuzekaarten

Haal alle onderdelen uit de verpakking en controleer ze aan de hand van de hier afgebeelde inhoud. Als er onderdelen ontbreken, kunt u contact opnemen met de plaatselijke Mattel-vestiging. Kijk in de telefoongids voor het telefoonnummer van de plaatselijke Mattel-vestiging.

DOEL VAN HET SPEL

Al je kaarten eerder kwijtraken dan je tegenstander(s).

DAAR GAAN WE!

- Schud de kaarten.
- Iedere speler pakt een kaart. De speler met de kaart met het hoogste cijfer wordt de gever.
- De kaarten worden opnieuw geschud en iedere speler krijgt vijf kaarten.
- De rest van de kaarten wordt met de afbeelding naar beneden op een stapel gelegd. Dit is de stok.
- De bovenste kaart van de stok wordt omgedraaid en is de eerste kaart van de open stapel. Als de bovenste kaart een Keuzekaart of Neem-twee kaart is, moet je doorgaan met omdraaien totdat je een kaart met een cijfer (1 tot 7) omdraait.

SPELEN MAAR

De speler links van de gever begint. Kijk of je een kaart hebt met hetzelfde cijfer of van dezelfde kleur als de kaart op de open stapel.

Voorbeeld:

Als de kaart op de open stapel een blauwe kaart met nummer 2 is, kun je een blauwe kaart of een kaart met nummer 2 spelen.

Je kunt ook een Keuzekaart spelen om de kaartkleur te veranderen. Speel een Keuzekaart en zeg in welke kleur je verder wilt spelen.

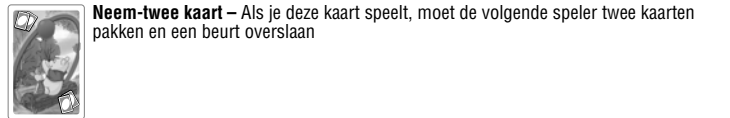
Voorbeeld:

Als de kaart op de open stapel een blauwe kaart met nummer 2 is, kun je een Keuzekaart spelen en de kleur in geel veranderen.

Als je geen Keuzekaart of kaart met hetzelfde cijfer of van dezelfde kleur hebt, moet je een kaart van de stok pakken. Als de kaart die je pakt hetzelfde cijfer of dezelfde kleur heeft als de kaart op de open stapel, mag je de gepakte kaart spelen. Als dit niet het geval is, is je beurt voorbij.

Vervolgens is de speler links van je aan de beurt. Als er niemand uit is wanneer de stok helemaal leeg is, wordt er een nieuwe stok gemaakt door de open stapel te schudden en om te draaien. Daarna gaat het spel gewoon verder.

SPECIALE KAARTEN



Neem-twee kaart – Als je deze kaart speelt, moet de volgende speler twee kaarten pakken en een beurt overslaan



Keuzekaart – Deze kaart kan op kaarten met elk cijfer en van iedere kleur worden geplaatst. Als je een Keuzekaart speelt, moet je zeggen in welke kleur je verder wilt spelen. Je mag ook in dezelfde kleur verder spelen. Een Keuzekaart mag altijd worden gespeeld, zelfs als je een andere kaart kunt spelen.

“UNO!”

Wanneer je nog maar één kaart in je hand hebt, moet je "UNO" (dat betekent "één") roepen voordat je je op één na laatste kaart op de open stapel legt. Als je vergeet "UNO" te roepen en een andere speler je daarop betrapt voordat de volgende speler een kaart pakt of neerlegt, moet je twee kaarten van de stok pakken.

Als je vergeet "UNO" te roepen en niemand je daarop betrapt voordat de volgende speler aan zijn beurt begint, hoef je deze twee kaarten niet te pakken. De beurt van een speler begint wanneer hij een kaart pakt of neerlegt.

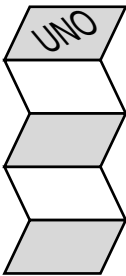
DE WINNAAR

De eerste speler die AL zijn kaarten kwijt is, heeft gewonnen!

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	54480
Part No.:	-0827
Trim Size:	4.25" W x 13.75" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel w 5 panel f
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	



Folding Diagram



©2012 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at: Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa B.V., Gouda 1, 1180AM Amsterdam, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Watford Business Park, Watfordhead St.4-B8, Watford WD17 0003. Mattel France, Parc de la Censale, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amsterdam, Nederland. 0800 - 262835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Rogier 202 - B-275, 1102 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 26 283 5. Deutschland: Mattel GmbH, Am Vier-Türn 7/1 6-43303 Isernack, Schweiz: Mattel AG, Wandlispotterstrasse 66, CH-3000 Bern 23, Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebenmossstraße 401 404, A-2345 Brunn/Gebringe, Mattel Italy Srl, Via Bracco, 6-MAC/6, 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customerservice@mattel.com - Numers verde 800 11 37 11. Mattel, Inc. 636 Grand Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations: 1-800-524-8697.

© Disney
Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A. Milne and E.H. Shepard.
D'après l'œuvre originale « Winnie l'Ours » par A.A. Milne et E.H. Shepard.

Disney.com

? service.mattel.com 54480-0827



© Disney
Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A. Milne and E.H. Shepard.
D'après l'œuvre originale « Winnie l'Ours » par A.A. Milne et E.H. Shepard.

Disney.com

? service.mattel.com 54480-0827



© Disney
Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A. Milne and E.H. Shepard.
D'après l'œuvre originale « Winnie l'Ours » par A.A. Milne et E.H. Shepard.

Disney.com

? service.mattel.com 54480-0827



© Disney
Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A. Milne and E.H. Shepard.
D'après l'œuvre originale « Winnie l'Ours » par A.A. Milne et E.H. Shepard.

Disney.com

? service.mattel.com 54480-0827

