

UNO® SHOWDOWN™



CONTENTS

- 112 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 2 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 card
- 4 Wild Draw 4 cards
- 4 Wild Showdown cards
- Showdown Unit

There is a total of 20 Showdown cards distributed throughout the deck (not including the Wild Showdown cards).

WARNING: Do not aim at eyes or face. Only use contents supplied with this toy. Do not fire at point blank range.

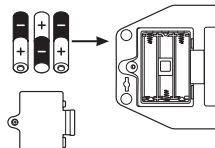
Please remove all components from the package and compare them to the component list. If any items are missing, contact your local Mattel office.

Keep these instructions for future reference as they contain important information.

HOW TO REPLACE BATTERIES

UNO® Showdown™ requires 3 AAA size Alkaline Batteries (not included). Use only Alkaline Batteries. Toy may not function with other types of batteries.

1. Unscrew battery compartment cover with a Phillips screwdriver (not included) and lift open.
2. Install 3 AAA size Alkaline Batteries in compartment as shown. (See Figure 1.)
3. Replace cover by slipping tabs into place, pressing cover down and screwing shut.

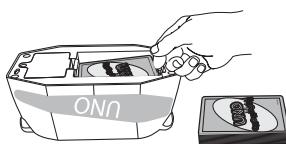


OBJECT

Be the first player to score 500 points. The first player to get rid of all the cards in their hand scores points for the cards left in their opponents' hands.

SET UP

Remove the UNO® Showdown™ deck from the storage area. Place the UNO® Showdown™ unit in the game play area where all the players can reach it.



HOW TO PLAY

Each player is dealt 7 cards.

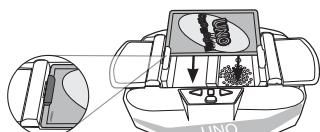
Place the rest of the deck in the playing area to form a Draw pile. Then take one card from the Draw pile and place it face-up next to it to begin a DISCARD pile.

The player to the left of the dealer begins play and must match the card on top of the DISCARD pile either by number, color or symbol. For example, if the card is a red 7, you must throw down a red card or any color 7 onto the DISCARD pile. Or, you can throw down a Special card if appropriate (see Special cards section). If you don't have anything that matches, you must draw one card from the Draw Pile.



If the card played has a Showdown icon on it, it's time for a head-to-head face off!

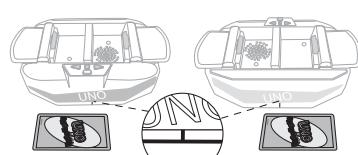
The player who played the card takes the Showdown unit and places it between themselves and the next player in the current order of play (unless they played a Wild Showdown Card – more on that later).



Next, they take the number of cards indicated by the Showdown icon from the Draw pile and slide them face down into the unit making sure to slip them underneath the tabs as shown.



Both players place a hand on a paddle, and then the timer button is pressed. As the timer counts down, the RED LIGHTS FLASH and the COUNTDOWN TONES beep. Players wait until the light FLASHES GREEN to press down on their paddle. The cards will FLIP towards one of the players, and that player LOSES the showdown and must add the cards to their hand.



If it is unclear which player won the showdown because of where the card(s) land, use the lines on the side of the unit as an indicator. The player with the most amount of cards on their side of the dividing line must take them and add them to their hand.

IMPORTANT: If a player presses down on their paddle BEFORE the timer flashes green, the countdown will STOP and the red light will point in the direction of the guilty player. That player automatically loses the showdown and must put the cards in their hand.

NOTE: having a SHOWDOWN icon on a card does not make a match. Number cards must match by COLOR or NUMBER only.

ACTION CARDS

Draw Two card - When you play this card, the next player must draw 2 cards and skip their turn.

Reverse card - When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then it changes to the right, and vice versa).

Skip card - When you play this card, the next player must skip their turn.

NOTE: Action cards may ONLY be played on cards with matching color or action symbol.

WILD CARDS

Wild card - When you play this card, you get to choose the color that continues play. You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand.

Wild Showdown Card - When you play this card, you get to choose which player to have a showdown with and you get to choose the amount of cards (1-3) that will be in the showdown. You also get to choose the color that continues play. You may play a Wild Showdown card on your turn even if you have another playable card in your hand.

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 skip their turn. However, you may only play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the COLOR on the DISCARD pile.

NOTE: If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching color 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're down to your last card, you must yell "UNO" 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. If the final card a player lays down has a Showdown icon on it, there must be a showdown between themselves and the next player in the current order of play (unless it's a Wild Showdown Card) before the player can win the round.

If they win the showdown, they win the round.

If they lose, they must add the cards from the showdown to their hand and play continues.

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

FOR AN EXTRA CHALLENGE...

Players may decide before the game that when someone plays their last card, there must be a Showdown. Once a player lays their last card on the discard pile, they take a new card from the Draw Pile, place it in the Showdown unit, and face off against the next player in current order. If they win the showdown, they win the round. If they lose, they must take the card and keep playing.

WINNING

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, the game may be scored by keeping a running total of the points each player is caught with at the end of each hand. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

SCORING

| | |
|------------------------------|------------|
| 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 |
| Wild Showdown | 40 Points |

ACTION CARDS ON FINAL PLAY

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.

DRAW PILE RUNS OUT

If the DRAW pile runs out of cards, re-shuffle the DISCARD pile and continue play.

When exposed to an electrostatic source, the product may malfunction. To resume normal operation, remove and re-install the batteries.

©2020 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel Europa B.V., Godel 1, 1185 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel France, Parc de la Cérasière, 1/3/5, allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.legujetsmattel.fr. Mattel Belgique, Trade Mart, Atomiumsquare, Bruxelles, B-1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland: 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebmannstraße A01 404, A - 2345 Brunn am Gebirge, Österreich. Mattel Italy Srl, Via Bracco, 6 - MAC 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: CustomerService.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel España, S.A., Arribau 08036 Barcelona. cservice.espana@mattel.com Tel: 902203010 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) 3185-6500. Diimpot & Diederak Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia.

GK2020-JA70-62
110230426-19A



? service.mattel.com

UNO® SHOWDOWN™



INHALT:

- 112 Spielkarten in folgender Verteilung:
- 19 blaue Karten – 0 bis 9
- 19 grüne Karten – 0 bis 9
- 19 rote Karten – 0 bis 9
- 19 gelbe Karten – 0 bis 9
- 8 „Zieh 2“-Karten – je 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb
- 8 Retour-Karten – jeweils 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb
- 8 Aussetzen-Karten – jeweils 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb
- 4 Farbenwahl-Karten (Joker)
- 4 „Zieh 4“-Farbenwahl-Karten (Joker)
- 4 Showdown-Farbenwahl-Karten (Joker)
- Showdown-Gerät

Es gibt insgesamt 20 Showdown-Karten (plus die Showdown-Farbenwahl-Karten).

WANDELN: Nicht auf Augen oder Gesicht zielen. Lediglich die mitgelieferten Spielmaterialien verwenden. Nicht aus nächster Nähe schießen.

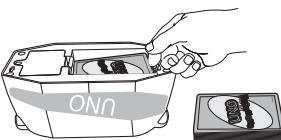
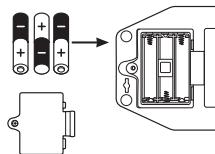
Bitte alle Teile aus der Verpackung entnehmen und mit der Inhaltsliste vergleichen. Sollten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale.

Diese Anleitung bitte für Rückfragen und weitere spätere Verwendung aufzubewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

ERSETZEN DER BATTERIEN

Für UNO® Showdown werden 3 AAA-Alkali-Batterien benötigt (nicht enthalten). Nur Alkali-Batterien verwenden. Mit anderen Batterien funktioniert dieses Spielzeug möglicherweise nicht.

1. Die Batteriefachabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubendreher (nicht enthalten) öffnen und aufklappen.
2. 3 Alkali-Batterien AAA wie dargestellt in das Batteriefach einlegen (siehe Abb. 1).
3. Die Abdeckung wieder einsetzen, indem die Laschen in ihre Position geschoben werden. Die Abdeckung herunterdrücken und wieder zuschrauben.



ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Erster 500 Punkte zu erreichen. Wer als Erster seine Karten abgelegt hat, erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben.

SPIELVORBEREITUNG

Die Karten werden aus dem Aufbewahrungsfach geholt. Das Showdown-Gerät kommt in die Tischmitte, sodass alle Spieler es gut erreichen können.

SO WIRD GESPIELT

Jeder Spieler erhält 7 Karten.

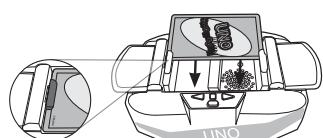
Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt und daneben gelegt: Das ist die erste Karte des ABLAGESTAPELs.

Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt und muss eine seiner Handkarten auf den ABLAGESTAPEL legen, bei der Zahl, Farbe oder Symbol mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmt. Beispiel: Auf dem ABLAGESTAPEL liegt eine rote 7. Der Spieler muss nun entweder eine rote Karte oder eine 7 beliebiger Farbe ablegen. Gegebenenfalls kann der Spieler auch eine Sonderkarte spielen (siehe Abschnitt „Sonderkarten“). Hat der Spieler keine passende Karte, muss er die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.



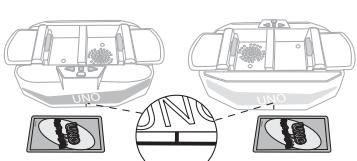
Ist auf der gespielten Karte ein Showdown-Symbol zu sehen, kommt es zu einem Duell!

Der Spieler, der diese Karte gelegt hat, stellt das Showdown-Gerät zwischen sich und den nächsten Spieler in Spielreihenfolge (sofern er nicht eine Showdown-Kartenwahl-Karte gelegt hat – dazu später mehr).



Dann nimmt der Spieler die im Showdown-Symbol angegebene Anzahl an Karten vom Nachziehstapel und schiebt sie verdeckt in das Gerät, sodass sie unter den Laschen stecken, wie auf der Abbildung dargestellt.

Beide Spieler legen eine Hand auf eine Taste des Showdown-Geräts, und der Timer-Knopf wird gedrückt. Während der Timer rückwärts läuft, BLINKT ES ROT, und der COUNTDOWN-TON piept. Die Spieler warten, bis das Licht GRÜN BLINKT, und drücken dann ihre Taste herunter. Die Karte/n SPRINGT/SPRINGEN auf die Seite des langsameren Spielers, der den Showdown VERLIERT und sie daher auf die Hand nehmen muss.



Falls die Karte/n so landet/landen, dass nicht eindeutig ist, welcher Spieler den Showdown gewonnen hat, helfen die Linien an der Seite des Showdown-Geräts bei der Entscheidung. Der Spieler, auf dessen Seite der Trennlinie mehr Karten liegen, muss alle Karten auf die Hand nehmen.

WICHTIG: Drückt ein Spieler seine Taste, BEVOR der Timer grün blinkt, STOPPT der Countdown, und das rote Licht zeigt in Richtung des schuldigen Spielers. Dieser Spieler hat automatisch den Showdown verloren und muss die Karten auf die Hand nehmen.

HINWEIS: Ein SHOWDOWN-Symbol auf einer Karte reicht als Übereinstimmung nicht aus. Bei Zahlenkarten muss lediglich die FARBE oder die ZAHL übereinstimmen.

Aktionskarten

„Zieh 2“-Karte – Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und ausspielen.

Retour-Karte – Wird diese Karte gespielt, ändert sich die Spielrichtung. (Wurde bisher linksherum gespielt, wird nun rechtsherum gespielt und umgekehrt.)

Aussetzen-Karte – Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler ausspielen.

HINWEIS: Aktionskarten dürfen NUR auf gleichfarbige Karten oder Karten mit demselben Aktionsymbol gelegt werden.

JOKER

Farbenwahl-Karte/Joker – Wer diese Karte spielt, darf entscheiden, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Eine Farbenwahl-Karte darf auch dann gespielt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte.

Showdown-Farbenwahl-Karte – Wer diese Karte spielt, darf entscheiden, mit welchem Spieler er einen Showdown austrägt und wie viele Karten (1 bis 3) für den Showdown verwendet werden. Außerdem darf er entscheiden, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Eine Showdown-Farbenwahl-Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte auf der Hand hat.

„Zieh 4“-Farbenwahl-Karte – Wer diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Außerdem muss der nächste Spieler 4 Karten vom NACHZIEHSTAPEL ziehen und in dieser Runde ausspielen. Diese Karte darf allerdings nur dann gespielt werden, wenn der Spieler KEINE andere Karte auf der Hand hat, deren FARBE der obersten Karte auf dem ABLAGESTAPEL entspricht.

HINWEIS: Glaubt ein Spieler, dass eine „Zieh 4“-Farbenwahl-Karte zu Unrecht gegen ihn gespielt wurde (d. h., der Spieler, der die Karte abgelegt hat, besitzt eine Karte der passenden Farbe), dann darf er diesen Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen. Wurde er erwischt, muss er die 4 Karten selbst ziehen. Ist der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig, muss der Herausforderer die 4 Karten PLUS 2 Strafkarten nehmen (also insgesamt 6)!)

Die Runde beenden

Hat ein Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand, muss er „UNO“ rufen, um dies anzugeben. Vergisst er es, muss er 2 Strafkarten ziehen – allerdings nur, wenn die anderen Spieler es merken, bevor der nächste Spieler seinen Zug begonnen hat.

Ist auf der letzten gespielten Karte ein Showdown-Symbol zu sehen, findet ein Duell zwischen dem Spieler, der diese Karte gelegt hat, und dem in Spielreihenfolge nächsten Spieler statt (sofern es sich nicht um eine Showdown-Kartenwahl-Karte handelt), bevor der Spieler die Runde gewinnen kann.

Gewinnt er den Showdown, hat er die Runde gewonnen.

Verliert er, muss er die für das Duell verwendeten Karten auf die Hand nehmen, und die Runde wird fortgesetzt.

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.

EINE ZUSÄTZLICHE HERAUSFORDERUNG

Die Spieler können zu Spielbeginn beschließen, dass ein Showdown stattfinden muss, nachdem ein Spieler seine letzte Karte gespielt hat. Legt ein Spieler seine letzte Karte auf den Ablagestapel, nimmt er eine Karte vom Nachziehstapel, legt sie in das Showdown-Gerät und tritt nun gegen den nächsten Spieler in Spielreihenfolge an. Gewinnt er den Showdown, hat er die Runde gewonnen. Verliert er jedoch, muss er die Karte an sich nehmen und weiterspielen.

DIE PARTIE GEWINNEN

GEWINNEN hat der Spieler, der als Erster 500 Punkte erreicht. Man kann jedoch alternativ auch für jeden Spieler jeweils die Gesamtpunktzahl der Karten notieren, die er am Ende jeder Runde noch auf der Hand hat. Sobald ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewonnen.

WERTUNG

| | |
|---------------------------------|-----------|
| Alle Zahlenkarten (0-9) | Wert |
| „Zieh 2“-Karte | 20 Punkte |
| Retour-Karte | 20 Punkte |
| Aussetzen-Karte | 20 Punkte |
| Farbenwahl-Karte | 50 Punkte |
| „Zieh 4“-Farbenwahl-Karte | 50 Punkte |
| Showdown-Karte | 40 Punkte |

AKTIONSKARTEN AM ENDE DER PARTIE

Ist die letzte gespielte Karte einer Runde eine „Zieh 2“- oder „Zieh 4“-Farbenwahl-Karte, muss der nächste Spieler entsprechend 2 oder 4 Karten ziehen. Diese Karten werden mitgezählt, wenn die Punkte zusammengerechnet werden.

NACHZIEHSTAPEL AUFGEBRAUCHT

Ist der NACHZIEHSTAPEL aufgebraucht, bevor ein Spieler alle seine Karten abgelegt hat, wird der ABLAGESTAPEL gemischt und bildet dann den neuen Nachziehstapel.

Das Produkt funktioniert möglicherweise nicht richtig, wenn es einer elektrostatischen Quelle ausgesetzt ist. Batterien dann herausnehmen und wieder einlegen, damit das Produkt wieder normal funktioniert.

©2020 Mattel. * and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. * et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México, R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 601-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A.: Avenida América Vespuco 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 10 y 11, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373.



? service.mattel.com

UNO® SHOWDOWN™



INHOUD:

- 112 kaarten, als volgt verdeeld:
- 19 blauwe kaarten - 0 t/m 9
- 19 groene kaarten - 0 t/m 9
- 19 rode kaarten - 0 t/m 9
- 19 gele kaarten - 0 t/m 9
- 8 Neem-twee kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele kaarten
- 8 Keer-om kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele kaarten
- 8 Sla-beurt-over kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele kaarten
- 4 Keuzekaarten
- 4 Neem-vier keuzekaarten
- 4 Showdown keuzekaarten
- Showdown-unit

Het kaartspel bevat in totaal 20 Showdown kaarten (exclusief de Showdown keuzekaarten).

WAARSCHUWING: Niet op ogen of gezicht richten. Gebruik uitsluitend de bijgeleverde inhoud. Niet van te dichtbij afschieten.

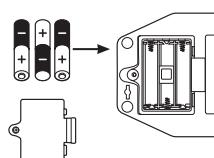
Haal alle onderdelen uit de verpakking en controleer ze aan de hand van de hier afgebeelde inhoud. Als er onderdelen ontbreken, kunt u contact opnemen met de plaatselijke Mattel-vestiging.

Bewaar deze gebruiksaanwijzing; kan later nog van pas komen.

HET VERTVANGEN VAN DE BATTERIJEN

UNO™ Showdown werkt op 3 AAA alkalinebatterijen (niet inbegrepen). Gebruik uitsluitend alkalinebatterijen. Dit speelgoed werkt mogelijk niet met andere batterijen.

1. Schroef het batterijklepje los met een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen) en leg 't even apart.
2. Plaats 3 AAA alkalinebatterijen in de batterijhouder zoals afgebeeld. (Zie figuur 1.)
3. Plaats het batterijklepje terug door de tabjes op hun plaats te schuiven, en schroef dicht.



DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler 500 punten scoren. De eerste speler die al zijn kaarten kwijt is, ontvangt punten voor de kaarten waarmee zijn tegenstanders blijven zitten.

SPELVOORBEREIDING

Haal de UNO™ Showdown-stapel uit de opbergbox.

Plaats de UNO™ Showdown-unit in het speelgebied zodat alle spelers erbij kunnen.

ZO SPEEL JE

Elke speler krijgt 7 kaarten.

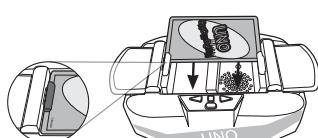
De rest van de stapel wordt in het speelgebied gelegd en vormt de pakstapel. Neem vervolgens een kaart van de pakstapel en plaats deze met de afbeelding naar boven; dit wordt de AFLEGSTAPEL.

De speler links van de dealer begint met spelen en moet een kaart op de AFLEGSTAPEL leggen met een cijfer, kleur of symbool gelijk aan de kaart die bovenop de stapel ligt. Als de kaart bijvoorbeeld een rode 7 is, moet je een rode kaart of een kaart met een 7 op de AFLEGSTAPEL leggen. Of je kunt een speciale kaart neerleggen (zie hoofdstuk over speciale kaarten). Als je geen kaart kunt neerleggen, moet je een kaart van de PAKSTAPEL pakken.



Als de gespeelde kaart het Showdown-pictogram heeft, is het tijd voor een rechtstreekse confrontatie: showdown!

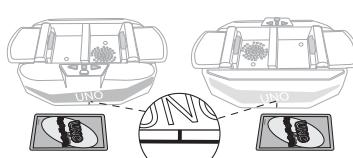
De speler die de kaart heeft gespeeld, pakt de Showdown-unit en plaatst deze tussen zichzelf en de speler die volgens de huidige speelrichting als volgende aan de beurt is (tenzij de speler een Showdown-keuzekaart heeft gespeeld - daarover later meer).



Daarna pakken ze het op het Showdown-pictogram aangegeven aantal kaarten van de pakstapel en schuiven ze deze met de afbeelding naar beneden in de unit. Daarbij moeten de kaarten onder de tabs worden geplaatst zoals afgebeeld.



Beide spelers plaatsen een hand op een knop, waarna de timerknop wordt ingedrukt. Tijdens het aftenen van de timer KNIPPEREN DE RODE LAMPJES en piepen de AFTELTONEN. De spelers wachten totdat het lampje GROEN KNIPPERT en drukken dan op hun knop. De kaarten zullen naar één van de spelers DRAAIEN. Die speler verliest de showdown en moet de kaarten toevoegen aan de kaarten in zijn hand.



Als er niet duidelijk is welke speler de showdown heeft gewonnen door de manier waarop de kaarten landen, gebruik dan de lijnen aan de zijkant van de unit als indicator. De speler met de meeste kaarten aan zijn kant van de scheidingslijn moet ze pakken en aan de kaarten in zijn hand toevoegen.

LET OP: een SHOWDOWN pictogram op een kaart betekent niet dat er sprake is van een match. Cijferkaarten moeten dezelfde KLEUR of hetzelfde GETAL hebben.

BELANGRIJK: als een speler op het bordje drukt VOORDAT de timer groen knippert, STOPT de timer en wijst het rode lampje in de richting van de schuldige speler. Die speler verliest automatisch de showdown en moet de kaarten pakken.

ACTIEKAARTEN

- Neem-twee kaart** – Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler 2 kaarten pakken en zijn beurt voorbij laten gaan.
- Keer-om kaart** – Als je deze kaart speelt, wordt de richting van het spel omgedraaid (wanneer naar links werd gespeeld, wordt nu naar rechts gespeeld en vice versa).
- Sla-beurt-over kaart** – Als je deze kaart speelt, moet de volgende speler een beurt overslaan.
- LET OP:** Actie-kaarten kunnen ALLEEN worden gespeeld op kaarten met dezelfde kleur of hetzelfde actiesymbool.

KEUZEKAARTEN

- Keuzekaart** – Als je kiest om deze kaart te spelen, kun je kiezen in welke kleur verder wordt gespeeld. Een keuzekaart mag altijd worden gespeeld, zelfs als je een andere kaart kunt spelen.
- Showdown-keuzekaart** – Als je deze kaart speelt, kun je kiezen met welke speler je showdown wilt spelen en kun je ook kiezen hoeveel kaarten (1-3) er in de showdown gebruikt moeten worden. Je mag ook zeggen in welke kleur wordt verder gespeeld. Een Showdown-keuzekaart mag altijd worden gespeeld, zelfs als je een andere kaart kunt spelen.

- Neem-vier keuzekaart** – Als je deze kaart speelt, mag je zeggen in welke kleur wordt verder gespeeld. BOVENDIENT moet de volgende speler vier kaarten van de PAKSTAPEL pakken en zijn beurt voorbij laten gaan. Je kunt deze kaart echter alleen spelen als je GEEN andere kaart hebt met dezelfde kleur als de kaart bovenop de AFLEGSTAPEL.

LET OP: Als je 4 kaarten moet pakken en vermoedt dat de Neem-vier kaart ten onrechte is gespeeld (omdat je denkt dat je tegengespel WEL een kaart heeft in de overeenkomende kleur), mag je die speler uittreden. De uitgedaagde speler moet jou (de uitdager) dan al zijn kaarten laten zien. Als blijkt dat de Neem-vier kaart inderdaad ten onrechte is gespeeld, moet die speler voor straf 4 kaarten pakken en hoeft hij geen kaarten te pakken. Maar als blijkt dat jij ongelijk hebt en de kaart wel terecht is gespeeld, moet hij 4 kaarten PLUS 2 kaarten extra (6 kaarten in totaal) pakken!

UIT GAAN

Wanneer je je op één na laatste kaart speelt, moet je "UNO" roepen om aan te geven dat je nog maar één kaart hebt. Als je dat vergeet en wordt betrapt door een andere speler voordat de volgende speler aan zijn beurt is begonnen, moet je voor straf twee kaarten pakken.

Als de laatste kaart die een speler neerlegt een Showdown-pictogram bevat, moet er een showdown plaatsvinden tussen deze en de volgende speler in de huidige speelvolgorde (tenzij het een Showdown-keuzekaart is), voordat de speler de ronde kan winnen.

Als hij de showdown wint, heeft hij de ronde gewonnen.

Als de speler verliest, moet deze de kaarten van de showdown aan zijn/haar hand toevoegen en gaat het spel door.

De speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is, is uit en wint die ronde. De punten worden geteld (zie PUNTENTELLING) en het spel begint opnieuw.

VOOR EEN EXTRA UITDAGING...

Spelers mogen voor het spel beslissen dat wanneer iemand de laatste kaart speelt, er een showdown moet worden gespeeld. Zodra een speler zijn laatste kaart op de aflegstapel legt, trekt hij een nieuwe kaart van de PAKSTAPEL, plaatst deze in de Showdown-unit en speelt tegen de speler die hem na aan de beurt is. Als hij de showdown wint, heeft hij de ronde gewonnen. Als hij verliest, moet hij de kaart pakken en blijven spelen.

DE WINNAAR

De WINNAAR is de eerste speler die 500 punten haalt. Je kunt het spel echter ook spelen door aan het eind van elke ronde bij te houden hoeveel punten elke speler nog in handen heeft. Wanneer een van de spelers dan 500 punten behaalt, is de speler met het laagste puntaantal de winnaar.

PUNTENTELLING

| | |
|-------------------------------|-------------------------|
| Alle cijferkaarten (0-9)..... | De waarde op de kaarten |
| Neem-twee kaart | 20 punten |
| Keer-om kaart | 20 punten |
| Sla-beurt-over kaart | 20 punten |
| Keuzekaart..... | 50 punten |
| Neem-vier kaart | 50 punten |
| WShowdown keuzekaart..... | 40 punten |

ACTIEKAARTEN ALS LAATSTE KAART

Als de laatste kaart die wordt gespeeld een Neem-twee of een Neem-vier kaart is, moet de volgende speler 2 of 4 kaarten pakken. Deze kaarten worden bij de eindtelling meegeteld.

PAKSTAPEL IS LEEG

Als de PAKSTAPEL leeg is, wordt de AFLEGSTAPEL opnieuw geschud en wordt er verder gespeeld.

In een omgeving met elektrostatische ontlading werkt dit product mogelijk niet goed. Om te resetten, even de batterijen eruit halen en weer terugplaatsen.



UNO® SHOWDOWN™



CONTENIDO:

- 112 cartas distribuidas de la siguiente manera:
- 19 cartas azules del 0 al 9
- 19 cartas verdes del 0 al 9
- 19 cartas rojas del 0 al 9
- 19 cartas amarillas del 0 al 9
- 8 cartas especiales "roba dos": 2 de cada color
- 8 cartas especiales CAMBIO DE SENTIDO: 2 de cada color
- 8 cartas especiales PIERDE EL TURNO: 2 de cada color
- 4 cartas especiales COMODÍN
- 4 cartas especiales "comodín roba cuatro"
- 4 cartas comodines de enfrentamiento
- Unidad de enfrentamiento

Hay un total de 20 cartas de enfrentamiento distribuidas por toda la baraja (sin incluir las cartas comodín de enfrentamiento).

ADVERTENCIA: No apuntar hacia los ojos ni la cara. Utilizar exclusivamente los contenidos suministrados con este juguete. No disparar a quemarropa.

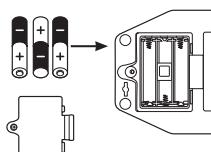
Recomendamos sacar todas las piezas de la caja e identificarlas con ayuda de las ilustraciones. Para producto adquirido en España póngase en contacto con el departamento de atención al consumidor de MATTEL ESPAÑA, S.A.: Aribau 200. 08036 Barcelona; Tel.: 902203010; cservice.spain@mattel.com; www.service.mattel.com/es.

Guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.

SUSTITUCIÓN DE LAS PILAS

UNO® Showdown funciona con 3 pilas alcalinas AAA, no incluidas. Recomendamos utilizar exclusivamente pilas alcalinas. El juguete podría no funcionar con otros tipos de pilas.

1. Desatornillar la tapa del compartimento de las pilas con un destornillador de estrella (no incluido) y abrirla.
2. Colocar 3 pilas alcalinas AAA en el compartimento, tal como se muestra. (Ver figura n.º 1)
3. Volver a tapar el compartimento, encajando las lengüetas en su sitio, apretar la tapa y atornillarla.

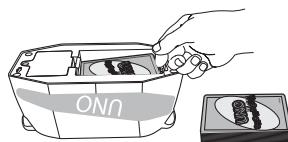


OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en conseguir 500 puntos. Cuando un jugador se queda sin cartas en la mano y gana la partida, el resto de jugadores debe sumar el valor de las cartas que les quedan en la mano y el ganador anota a su favor la suma total.

MONTAJE

Saca la baraja de UNO® Showdown de la caja. Coloca la unidad de UNO® Showdown en la zona de juego, donde todos los jugadores puedan alcanzarla.



INSTRUCCIONES DE JUEGO

Se reparten siete cartas a cada jugador.

Coloca el resto de la baraja en la zona de juego en un montón para robar. A continuación, coge una carta del montón para robar y colócalas boca arriba al lado para empezar el montón de DESCARTE.

Empieza a jugar el jugador situado a la izquierda del que ha repartido y la carta que saque debe coincidir con la primera del montón de descarte en número, color o símbolo. Por ejemplo, si dicha carta es un 7 rojo, deberá jugar una carta roja o un 7 de cualquier color. También puedes echar una carta especial, siempre que se cumplan los requisitos para ello (ver apartado «Cartas especiales»). Si no tienes ninguna carta que coincida, deberás robar una del montón para robar.

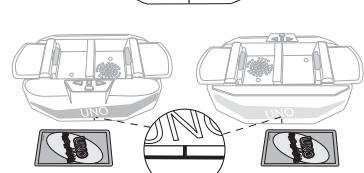
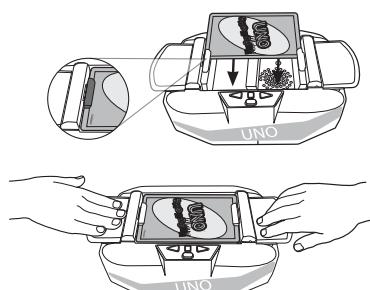


Si la carta con la que has jugado tiene el icono de enfrentamiento, ¡empieza la batalla de uno contra uno!

El jugador que ha echado la carta coge la unidad de enfrentamiento y la coloca entre él y el siguiente jugador siguiendo el orden de la partida (a no ser que haya jugador con una carta de enfrentamiento comodín). Estas reglas se explican más adelante.

A continuación, deberán coger el número de cartas que se indica en el icono de enfrentamiento del montón para robar y colocarlas boca abajo en la unidad hasta que queden debajo de las lengüetas, tal y como se muestra.

Ambos jugadores ponen una mano sobre la palanca y se pulsa el temporizador. Cuando empieza la cuenta atrás, LAS LUCES ROJAS SE ENCIENDEN y suena el TONO DE CUENTA ATRÁS. Los jugadores tienen que esperar hasta que SE ENCIENDA LA LUZ VERDE para presionar la palanca. Las cartas VOLARAN hacia uno de los jugadores, que PIERDE el enfrentamiento y debe añadir las cartas a su mano.



Si la distancia hasta la que han volado las cartas no permite saber claramente quién ha ganado el enfrentamiento, utiliza las líneas de los lados de la unidad como indicador. El jugador que tenga más cartas en su lado de la línea divisoria deberá cogerlas y añadirlas a las suyas.

IMPORTANTE: Si un jugador presiona su palanca ANTES de que se encienda la luz verde, la cuenta atrás se parará y la luz roja apuntará hacia la persona culpable. Ese jugador automáticamente perderá la partida de enfrentamiento y tendrá que añadir las cartas a su montón.

NOTA: para que una carta coincida, no basta con que tenga el icono de ENFRENTAMIENTO. Las cartas de número solo pueden coincidir en COLOR o en NUMERO.

Cartas especiales

Roba dos: cuando un jugador tira la carta "Roba dos", el jugador siguiente debe robar dos cartas del montón y se salta su turno.

Cambio de sentido: esta carta cambia el sentido del juego; es decir, si era hacia la izquierda, pasa a ser hacia la derecha, y viceversa.

Pierde el turno: cuando un jugador tira esta carta, el jugador siguiente pierde su turno.

NOTA: Las cartas especiales SOLO se juegan con cartas que coincidan en color o símbolo de acción.

COMODINES

Comodines: cuando un jugador utiliza esta carta, puede elegir el color con el que continúa el juego. Los comodines pueden jugarse sobre cualquier carta, se pueden jugar incluso si el jugador posee otras cartas válidas en la mano.

Carta comodín de enfrentamiento: cuando un jugador juega esta carta, puede elegir el jugador con el que va a enfrentarse y también puede elegir las cartas (de 1 a 3) que se van a jugar. También elige el color con el que continúa el juego. Los comodines de enfrentamiento pueden jugarse sobre cualquier carta, incluso si el jugador posee otras cartas válidas en la mano.

Comodín roba cuatro: el jugador que la juega no solo decide si quiere cambiar el color en juego o continuar con el mismo color, sino que Además, obliga al siguiente jugador a robar 4 cartas del montón y a perder su turno. Sin embargo, solo podrás jugar esta carta si NO tienes otra que coincida en COLOR con el montón de DESCARTE.

NOTA: Si crees que un comodín «Roba cuatro» se ha jugado haciendo trampas (si el jugador tiene una carta que coincide en color de la carta), puedes desafiar al jugador. Si le desafías, el jugador que ha jugado el comodín «Roba cuatro» está obligado a mostrar su mano. Si la jugada ha sido ilegal, el infractor deberá robar cuatro cartas. Si la jugada ha sido correcta, el jugador que le ha desafiado deberá robar dos cartas de penalización además de las cuatro que ya debía robar (un total de seis).

Fin de la partida

Cuando un jugador juega su última carta, debe decir en voz alta "UNO!", para avisar al resto de jugadores de que puede ganar en el próximo turno. Si no lo hace, tiene que robar dos cartas del montón, pero solo si los demás jugadores le pílan antes de que el siguiente jugador comience su turno.

Si la carta final de un jugador tiene el icono de enfrentamiento, debe enfrentarse al siguiente jugador en el orden de juego (a menos que sea una carta comodín de enfrentamiento), antes de poder ganar la ronda.

Si gana el enfrentamiento, habrá ganado la ronda.

Si pierde, tendrá que añadir las cartas del enfrentamiento a su mano. La partida continúa.

La partida termina cuando un jugador se queda sin cartas en la mano. Entonces se suman los puntos (ver sección PUNTUACIÓN) y se empieza una nueva partida.

PARA UN MAYOR DESAFÍO...

Los jugadores pueden decidir antes de la partida que cuando tengan su última carta, debe jugarse una partida de enfrentamiento. Una vez que el jugador coloque su última carta en el montón de descarte, tendrá que coger una del montón para robar, colocarla en la unidad de enfrentamiento y enfrentarse al siguiente jugador por orden de partida. Si gana el enfrentamiento, habrá ganado la ronda. Si pierde, tendrá que coger la carta y seguir jugando.

CÓMO GANAR

El primer jugador que llegue a 500 puntos es el ganador del juego. Variante: los puntos se pueden contabilizar también de una manera distinta. Cada jugador apuntará los puntos que le quedaron en la mano al finalizar la partida, y el primer jugador que llegue o sobrepase 500 puntos será considerado el perdedor, resultando ganador el jugador que menos puntos tenga anotados.

SCORING

| | |
|-----------------------------------|-------------------|
| Cartas del 0 al 9 | su valor numérico |
| Carta «Roba Dos» | 20 puntos |
| Carta «Cambio de sentido» | 20 puntos |
| Carta «Pierde el turno» | 20 puntos |
| Carta «Comodín» | 50 puntos |
| Carta «Comodín Roba Cuatro» | 50 puntos |
| Comodín de enfrentamiento | 0 puntos |

CARTAS ESPECIALES EN LA ÚLTIMA JUGADA

: si la última carta que se juega es una carta especial «Roba dos» o un comodín «Roba cuatro», el siguiente jugador está obligado a robar dos o cuatro cartas respectivamente, que se sumarán al contabilizar su puntuación.

NO HAY CARTAS EN EL MONTÓN PARA ROBAR

si el montón de cartas para robar se termina, vuelve a barajar las del montón de DESCARTE y continua el juego.

Si el juguete está expuesto a una fuente electrostática, es posible que no funcione correctamente. Para que vuelva a funcionar bien, es necesario sacar las pilas y volver a colocarlas.

UNO® SHOWDOWN™



CONTEÚDO:

112 cartas com a seguinte distribuição:
 19 cartas azuis – 0 a 9
 19 cartas verdes – 0 a 9
 19 cartas vermelhas – 0 a 9
 19 cartas amarelas – 0 a 9
 8 cartas BISCA 2 – 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
 8 cartas Inverte o Jogo – 2 de cada em azul, verde, rosa e amarelo
 8 cartas Passa a Vez – 2 de cada em azul, verde, rosa e amarelo
 4 cartas Joker
 4 cartas Joker BISCA 4
 4 cartas Joker Desafio Final
 Unidade Desafio Final

Existe um total de 20 cartas Desafio Final distribuídas pelo baralho (sem incluir as cartas Joker Desafio Final).

ATENÇÃO: Não apontar em direção aos olhos ou ao rosto. Utilizar apenas o conteúdo fornecido com este brinquedo. Não disparar à queima-roupa.

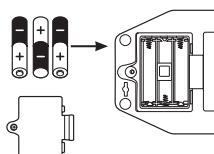
Remover todo o conteúdo da embalagem e comparar com a lista de conteúdos. Se faltarem peças, contactar a Mattel.

Guardar estas instruções para referência futura, pois contêm informações importantes.

PARA SUBSTITUIR AS PILHAS

O UNO® Desafio Final funciona com 3 pilhas AAA alcalinas (não incluídas). Utilizar apenas pilhas alcalinas. O brinquedo pode não funcionar com outro tipo de pilhas.

- Desaparafusar o compartimento de pilhas com uma chave de fendas Phillips (não incluída) e abrir.
- Instalar 3 pilhas AAA alcalinas no compartimento das pilhas, conforme apresentado (ver Figura 1).
- Voltar a colocar a tampa fazendo deslizar as linguiças nos encaixes, pressionando a tampa para baixo e apertando-a.



OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a obter 500 pontos. O primeiro jogador a ficar sem cartas na mão marca pontos pelas cartas que restarem na mão dos seus adversários.

PREPARAÇÃO

Remove o baralho do UNO® Desafio Final da área de arrumação. Coloca a unidade UNO® Desafio Final na área de jogo, onde todos os jogadores a possam alcançar.

PARA JOGAR

Cada jogador recebe 7 cartas.

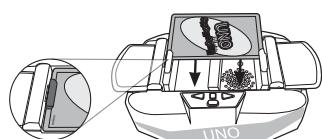
Coloca o resto do baralho na área de jogo para formar uma pilha de BISCAS. Em seguida, tira uma carta da pilha de BISCAS e coloca-a virada para cima ao lado para começar uma pilha de JOGO.

O jogador à esquerda de quem distribui começo e tem de jogar uma carta da mesma cor, número ou símbolo da carta que se encontra no topo da pilha de JOGO. Por exemplo, se a carta for um 7 vermelho, tens de jogar uma carta vermelha ou um 7 de qualquer cor na pilha de JOGO. Em alternativa, podes jogar uma Carta Especial, se necessário (lá a secção de Cartas Especiais). Se não tiveres nenhuma carta igual, tens de biscoitar uma carta da pilha de BISCAS.



Se a carta jogada tiver um ícone de Desafio Final, está na hora de um desafio frente a frente!

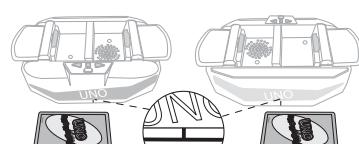
O jogador que jogou a carta pega na unidade Desafio Final e coloca-a entre si e o jogador seguinte na ordem de jogo atual (a menos que este tenha jogado uma carta Joker Desafio Final; mais informações adiante).



Em seguida, tira da pilha de BISCAS o número de cartas indicadas pelo ícone de Desafio Final e fá-las deslizar para dentro da unidade viradas para baixo, certificando-se de que entram por baixo das linguiças, conforme ilustrado.



Ambos os jogadores colocam uma mão numa das patilhas e, em seguida, o botão do temporizador é pressionado. À medida que o temporizador faz a contagem decrescente, as LUZES VERMELHAS PISCAM e ouvem-se os TOQUES DE CONTAGEM DECRESCENTE. Os jogadores esperam até a luz VERDE PISCAR para pressionarem a respetiva patilha. As cartas irão VIRAR em direção a um dos jogadores, que PERDE o desafio final e tem de adicionar os cartões à sua mão.



Se não for claro qual o jogador que ganhou o desafio final devido ao sítio onde as cartas pousaram, utiliza as linhas ao lado da unidade como indicador. O jogador que tiver mais cartas do seu lado da linha divisória tem de ficar com elas e acrescentá-las à sua mão.

IMPORTANTE: se um jogador pressionar a patilha ANTES do temporizador piscar a verde, a contagem decrescente PARA e a luz vermelha aponta na direção do jogador culpado. Esse jogador perde automaticamente a contagem decrescente e tem de acrescentar as cartas à sua mão.

NOTA: ter um ícone de DESAFIO FINAL numa carta não é uma correspondência. As cartas numeradas têm de corresponder apenas em COR ou NÚMERO.

Cartas de ação

- Carta BISCA 2** – Quando esta carta é jogada, o jogador seguinte tem de biscoitar 2 cartas e passa a vez.
 - Carta Inverte o Jogo** – Quando esta carta é jogada, a direção do jogo inverte (se o jogo estava a ser efetuado para a esquerda, muda para a direita e vice-versa).
 - Carta Passa a Vez** – Quando esta carta é jogada, o jogador seguinte tem de passar a vez.
- NOTA:** as cartas de ação APENAS podem ser jogadas em cartas com a mesma cor ou símbolo de ação.

CARTAS JOKER

- Carta Joker** – Quando esta carta é jogada, podes escolher a cor que vai dar continuidade ao jogo. Podes jogar uma carta Joker na tua vez mesmo que tenhas outra carta possível de jogar na mão.
- Carta Joker Desafio Final** – Quando esta carta é jogada, podes escolher o jogador que jogará o desafio final contigo, assim como a quantidade de cartas (1-3) que serão incluídas no confronto. Neste caso, também podes escolher a cor que vai dar continuidade ao jogo. Podes jogar uma carta Joker Desafio Final na tua vez mesmo que tenhas outra carta possível de jogar na mão.

- Joker BISCA 4** – Quando esta carta é jogada, escolhes a cor que vai dar continuidade ao jogo. ALÉM DISSO, o jogador seguinte tem de biscoitar 4 cartas da pilha de BISCAS e passar a vez. No entanto, apenas podes jogar esta carta quando NÃO tiveres outra carta na mão que coincida com a COR da pilha de JOGO.

NOTA: se suspeitas que uma carta Joker BISCA 4 foi jogada de forma ilegal (ou seja, que o jogador tem uma carta com a mesma cor), podes desafiar esse jogador. O jogador desafiado tem de te mostrar as cartas que tem na mão. Se for culpado, o jogador tem de biscoitar 4 cartas em vez de ti. No entanto, se o jogador estiver inocente, tens de biscoitar 4 cartas MAIS 2 cartas adicionais (6 no total!).

Fim do jogo

Quando jogares a tua penúltima carta, tens de gritar "UNO" para indicar que já só tens uma carta na mão. Se não gritares "UNO" e fores apanhado antes de o jogador seguinte começar a sua vez, tens de biscoitar 2 cartas.

Se a última carta que um jogador colocar na mesa tiver um ícone de Desafio Final, tem de haver um desafio final entre ele e o jogador seguinte na ordem de jogo atual (a menos que seja uma carta Joker Desafio Final) antes que o jogador possa ganhar a ronda.

Se vencer o desafio final, ganha a jogada.

Se perder, tem de acrescentar as cartas do desafio final à sua mão e retomar o jogo.

Quando um jogador já não tiver cartas, a jogada termina. Os pontos são somados (consulta a secção PONTUAÇÃO) e dá-se início a outra jogada.

PARA UM DESAFIO EXTRA...

Os jogadores podem decidir antes do jogo que, quando alguém joga a sua última carta, tem de haver um Desafio Final. Quando um jogador coloca a sua última carta na pilha de Jogo, tira uma nova carta da pilha de BISCAS, coloca-a na unidade Desafio Final e enfrenta o jogador seguinte na ordem atual. Se vencer o desafio final, ganha a ronda. Se perder, tem de ficar com a carta e continuar a jogar.

GANHAR O JOGO

O VENCEDOR é o primeiro jogador a alcançar 500 pontos. No entanto, o total pode ser contado acumulando os pontos com que cada jogador ficar no final de cada jogada. Quando um jogador alcançar 500 pontos, ganha aquele que tiver menos pontos.

PONTUAÇÃO

| | |
|--------------------------------------|--------------|
| Todas as cartas numeradas (0-9)..... | Valor facial |
| BISCA 2 | 20 Pontos |
| Inverte o Jogo | 20 Pontos |
| Passa a Vez | 20 Pontos |
| Joker | 50 Pontos |
| Joker BISCA 4 | 50 Pontos |
| Joker Desafio Final | 40 Pontos |

CARTAS DE AÇÃO NO FINAL DA RONDA

Se a última carta jogada numa ronda for uma carta BISCA 2 ou Joker BISCA 4, o jogador seguinte tem de biscoitar 2 ou 4 cartas, respectivamente. Estas cartas entram para a pontuação.

A PILHA DE BISCAS FICA SEM CARTAS

Se a pilha de BISCAS ficar sem cartas, é necessário baralhar a pilha de JOGO e continuar a jogar.

O produto pode não funcionar corretamente se exposto a fontes de eletrostática. Para retornar o funcionamento normal, remover e reinstalar as pilhas.

UNO® SHOWDOWN™



INNEHÅLL:

- 112 kort enligt nedan:
- 19 blå kort – 0 till 9
- 19 gröna kort – 0 till 9
- 19 röda kort – 0 till 9
- 19 gula kort – 0 till 9
- 8 dra-två-kort – 2 per färg i blått, grönt, rött och gult
- 8 vänd-kort – 2 per färg i blått, grönt, rött och gult
- 8 hoppa över-kort – 2 per färg i blått, grönt, rött och gult
- 4 färgvalskort (joker)
- 4 joker-dra-4-kort
- 4 Showdown-kort (joker)
- Showdown-enhet

Det finns totalt 20 Showdown-kort utspridda i leken (förutom Showdown-jokerkorten).

OBS! Sista inte mot ögon eller ansikte. Använd endast innehåll som levereras tillsammans med leksaken. Fyra inte av på nära håll.

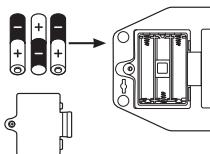
Ta ut alla delar ur förpackningen och jämför dem med innehållslistan. Om någonting saknas kontaktar du din lokala Mattel-representant.

Spara de här anvisningarna, de innehåller viktig information.

SÅ HÄR BYTER MAN UT BATTERIERNA

UNO™ Showdown kräver 3 alkalisika AAA-batterier (ingår ej). Använd endast alkalisika batterier. Det kan hända att leksaken inte fungerar med andra batterier.

1. Skruva loss batterilocket med en stjärnkrumvejsel (ingår ej) och lyft upp det.
2. Sätt 3 alkalisika AAA-batterier i facket, som bilden visar. (se figur 1.)
3. Sätt tillbaka locket genom att skjuta flikarna på plats, trycka ned locket och skruva fast.



VAD SPELET GÅR UT PÅ

Bli den första spelare som får 500 poäng. Den spelare som först blir av med sina kort får poäng för de kort som motsändarna har kvar på handen.

FÖRBEREDELSE

Ta ut UNO™ Showdown-leken ur förvaringsområdet.

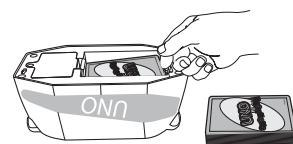
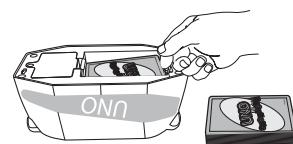
Placera UNO™ Showdown-enheten i spelområdet där alla spelare kan nå den.

SÅ HÄR SPELAR MAN

Varje spelare får sju kort.

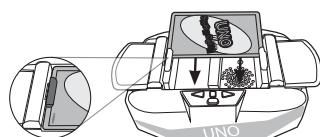
Lägg resten av högen i spelområdet för att bilda en dra-hög. Ta sedan ett kort från dra-högen och placera det uppåtvänt bredvid den så att det bildar en kasta-hög.

Spelaren till vänster om den som ger börjar lägga och måste matcha det översta kortet i kasta-högen, antingen med nummer, färg eller symbol. Om kortet till exempel är en röd 7:a, måste du lägga ett rött kort eller en 7:a i valfri färg på KASTA-högen. Annars kan du lägga ett Specialkort, om det passar (se avsnittet om Specialkort). Om du inte har något matchande kort måste du dra ett kort från dra-högen.



Om det finns en Showdown-ikon på det spelade kortet är det dags för en duell!

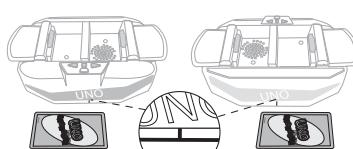
Den spelare som spelade kortet tar Showdown-enheten och placerar den mellan sig och nästa spelare i den aktuella spelordningen (om de inte spelade ett Showdown-jokerkort – mer om det senare).



Sedan tar den första spelaren det antal kort som anges av Showdown-ikonen från dra-högen och stoppa in dem nedåtvända i enheten. Se till att de stoppas in under flikarna enligt bilden.



Båda spelarna placerar en hand på en paddel och sedan trycker man på timerknappen. När timern räknar ned BLINKAR DE RÖDA LAMPORNA OCH NEDRÄKNINGSTONERNA pipar. Spelarna väntar till lamporna BLINKAR GRÖNT innan de trycker ned sin paddel. Korten KASTAS mot en av spelarna och den spelaren FÖRLORAR duellen och måste lägga till korten på sin hand.



Om det är oklart vilken spelare som vann duellen på grund av var korten landar, använder ni linjerna på sidan av enheten som en indikator. Den spelare som har flest kort på sin sida av delningslinjen måste ta dem och lägga dem i handen.

VIKTIGT! Om en spelare trycker ned paddeln INNAN timern blinks grönt, STANNAR nedräkningen och den röda lampan pekar mot den skyldiga spelaren. Den spelaren förlorar automatiskt duellen och måste lägga korten i handen.

OBS! Att ha en SHOWDOWN-ikon på ett kort innebär inte en matchning. Nummerekort matchas endast efter FÄRG eller NUMMER.

HÄNDESEKORT

Dra-två-kort – När du lägger det här kortet måste nästa spelare dra 2 kort och stå över sin tur.

Vänd-kort – När du lägger det här kortet byter spelet riktning. Om spelet går åt vänster byter ni håll åt höger och tvärtom.

Hoppa-över-kort – När du lägger det här kortet förlorar nästa spelare sin tur och hoppas över.

OBS! Händelsekort får ENDAST spelas på kort med matchande färg eller händelsesymbol.

JOKERKORT

Jokerkort – När du lägger ut det här kortet, får du välja vilken färg spelet ska fortsätta med. Du kan lägga ett jokerkort när det är din tur, även om du har andra kort på handen du kan spela.

Showdown-jokerkort – När du spelar det här kortet får du välja vilken spelare vill duellera mot och du får välja hur många kort (1–3) som står på spel i duellen. Du får också välja vilken färg ska fortsätta med. Du kan lägga ett Showdown-jokerkort när det är din tur, även om du har andra kort på handen som du kan spela.

Dra-fyra-kort (joker) – När du lägger det här kortet får du välja vilken färg spelet ska fortsätta med OCH nästa spelare måste dra 4 kort från DRA-högen, och stå över sin tur. Men du får bara spela det här kortet om du INTE har ett annat kort på hand som matchar FÄRGEN på KASTA-högen.

OBS! Om du tror att någon har lagt ett joker-dra-fyra-kort till dig på felaktigt sätt (dvs. spelaren har ett kort i matchande färg) kan du utmana spelaren. Den utmanade spelaren måste visa sin hand för dig (den som utmanat). Om du hade rätt får den utmanade spelaren dra 4 kort istället för dig. Men om du hade fel och den utmanade spelaren hade rätt måste du dra 4 kort PLUS ytterligare 2 kort (6 kort totalt)!

SÅ HÄR AVSLUTAS SPELET

När du lagt ut ditt näst sista kort måste du ropa UNO (vilket betyder "ett") för att visa att du bara har ett kort kvar. Om du inte ropar UNO och en annan spelare kommer på dig innan det är nästa spelares tur måste du dra 2 kort.

Om det sista kortet som en spelare lägger ut har en Showdown-ikon måste det bli en duell mellan den personen och nästa spelare i den aktuella spelordningen (om det inte är ett Showdown-jokerkort) innan spelaren kan vinna rundan.

Om de vinner duellen vinner de rundan.

Om de förlorar måste de ta korten från duellen och spelet fortsätter.

När en spelare inte har några kort kvar är omgången slut. Man räknar ihop poängen (se POÄNGRÄKNING) och börjar om från början.

FÖR EN EXTRA UTMANING ...

Spelarna kan bestämma sig innan spellet börjar att det måste bli en duell (Showdown) när någon spelar sitt sista kort. När en spelare har lagt sitt sista kort i kasta-högen tar de ett nytt kort från dra-högen, lägger det i Showdown-enheten och duellerar med nästa spelare i aktuell spelordning. Om de vinner duellen vinner de rundan. Om de förlorar måste de ta kortet och fortsätta spela.

SÅ HÄR VINNER MAN

VINNARE är den spelare som först uppnår 500 poäng. Poängräkningen kan också gå till så att man räknar ihop varje spelares poäng efter varje omgång och summerar dem. När en spelare uppnått 500 poäng, vinner den spelare som har lagt poäng.

POÄNGRÄKNING

| | |
|---------------------------------|-----------------|
| Samtliga sifferkort (0–9) | värde på kortet |
| Dra-två-kort..... | 20 poäng |
| Reverse | 20 poäng |
| Skip | 20 poäng |
| Wild | 50 poäng |
| Wild Draw Four | 50 poäng |
| Wild Showdown | 40 poäng |

HÄNDESEKORT I DET SISTA SPELET

Om det sista kortet som läggs i en omgång är ett dra-två-kort eller dra-fyra-kort, måste nästa spelare dra 2 respektive 4 kort. Dessa kort räknas med när man räknar ihop poängen.

DRA-HÖGEN TAR SLUT

Om korten tar slut i DRA-högen ska KASTA-högen blandas och spelet fortsätta.

Produkten kan sluta fungera om den utsätts för elektrostatiska källor. Återställ genom att ta ur batterierna och sätta i dem igen.

UNO® SHOWDOWN™



SISÄLTÖ:

- 112 korttia:
- 19 sinistä korttia – 0–9
- 19 vihreää korttia – 0–9
- 19 punaista korttia – 0–9
- 19 keltaista korttia – 0–9
- 8 nosta 2 -korttia – 2 sinistä, vihreää, punaista ja keltaista
- 8 suunnanvaihtokorttia – 2 sinistä, vihreää, punaista ja keltaista
- 8 ohituskorttia – 2 sinistä, vihreää, punaista ja keltaista
- 4 jokerikorttia
- 4 nosta 4 -jokerikorttia
- 4 Showdown-jokerikorttia
- Showdown-laitte

Pakassa on yhteensä 20 Showdown-korttia (erityisten Showdown-jokerikorttien lisäksi).

VAROITUS: Älä tähtää silmiin äläkä kasvoihin. Käytä vain tämän lelun mukana toimitettuja kortteja. Älä ammu lähetyskivit.

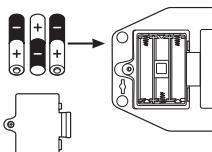
Ota kaikki osat ulos pakkauksesta ja vertaa niitä osalueteloon. Jos jotain puuttuu, ota yhteys siihen liikkeeseen, josta lelun ostit.

Säilytä käyttöohje vastaisen varalle, sillä siinä on tärkeää tietoa.

PARISTOJEN VAIHTO

UNO™ Showdown -pelissä tarvitaan 3 AAA-alkaliparistoja (ei mukana pakkauksessa). Käytä vain alkaliparistoja. Peli ei välttämättä toimi, jos käytät muulalaisia paristoja.

1. Avaa paristolokeron kanssi ristipäämeissellä (ei sisälly pakkaukseen) ja nosta se auki.
2. Aseta koteloon kuvan mukaisesti 3 AAA-alkaliparistoja. (Ks. kuva 1)
3. Työnnyt kielekkeet paikalleen, paina kanssi alas ja ruuva se kiinni.

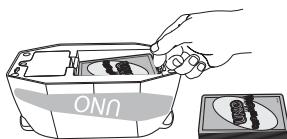


TAIVOITE

Pelaaja, joka saa ensimmäisenä kerätyä 500 pistettä, on voittaja. Pisteitä kerätään pääsemällä eroon kaikista kortteista ennen muita pelaajia. Voittaja saa pisteitä kaikista kortteista, jotka kassapelaajilta on kädessään pelin loppussa.

VALMISTELU

Ota UNO™ Showdown -pakka koteloista. Aseta UNO™ Showdown -laite pelialueelle kohtaan, johon kaikki pelaajat päätyvät.



KÄYTTÖ

Jaa joka pelaajalle seitsemän korttia.

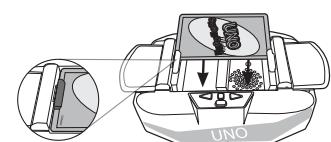
Laita loput kortit pelialueelle nostopakaksi. Ota sitten yksi kortti nostopakasta ja aseta se pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Tästä tulee poistopakka.

Jakajan vasemmalla puolella olevan pelaaja aloittaa. Hänen on lyötävä pöytään joko samannumeroinen tai samanvärisen kortti tai sellainen kortti, jossa on sama symboli kuin poistopakassa päälimmäisenä olevassa kortissa. Jos pakassa on päälimmäisenä esimerkiksi punainen 7, pelaajan on ylöspäin poistopakkaan joko punainen kortti tai mikä tahansa värisen kortti, jonka numero on 7. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi lyödä jokin erikoiskorttiin, jos se on mahdollista (ks. Erikoiskortti-osoio). Jos pelaajalla ei ole sopivaa korttia, hänen on nostettava yksi kortti nostopakasta.



Jos pelattussa kortissa on Showdown-symboli, on kaksinkampailun aika!

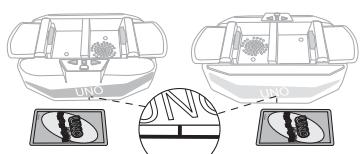
Kortin lyönti pelaaja ottaa Showdown-laitteen ja asettaa sen itsensä ja seuraavana vuorossa olevan pelaajan väliin (ellei hän ole pelannut Showdown-jokerikorttia, josta kerrotaan myöhemmin lisää).



Ota Showdown-symboliin merkitty määrä kortteja nostopakasta ja työnnyt ne laitteeseen taustapuoli ylöspäin niin, että ne menevät kielekkeiden alle, kuten kuvassa.



Kumpikin pelaaja asettaa kädensä painikkeelle. Sen jälkeen painetaan ajaminpainiketta. Lähtölaskennan aikana PUNAISET VALOT VILKKUVAT ja LÄHTÖLASKENNAN ÄÄNIMERKIT kuuluvat. Vasta kun VIHREÄ VALO vilkkuu, pelaajat saatavat painaa painikkeitaan. Kortit lentävät pään joista pelaajaa, joka HÄVIÄÄ kaksinkampailun ja joutuu ottamaan kortit kädessään.



Jos kortti lentäväni niin, ettei ole varmaa, kumpi pelaaja voitti, käytä tarkistuksessa apuna laitteen sivulle merkityt viivat. Sen pelaajan, jonka puolella on enemmän kortteja, on otettava kortit kädessä.

TÄRKEÄÄ: jos pelaaja painaa painiketta ENNEN kuin ajastin vilkkuu vihreänä, lähtölaskenta KESKEYTÄÄ ja punainen valo osoittaa, kumpi pelaajista syvällistyi varaslähtöön. Kyseinen pelaaja häviää kaksinkampailun ja hänen on otettava kortit kädessä.

HUOMAA: SHOWDOWN-symbolista ei oteta tässä huomioon. Numerokortin päälle voi pelata vain kortin, jossa on sama NUMERO tai VÄRI.

Erikoiskortit

Nosta 2 – Kun pelaat tämän kortin, seuraavan pelaajan täytyy nostaa kaksi korttia ja hän menettää vuoronsa.

Suunnanvaihto – Kun pelaat tämän kortin, pelisuunta vaihtuu (jos peli on kulkenut myötäpäivään, suunta kääntyy vastapäivään, ja päin vastoin).

Ohitus – Kun pelaat tämän kortin, seuraava pelaaja menettää vuoronsa.

HUOMAA: Erikoiskortteja saa pelata VAIN sellaisten korttien päälle, joiden väri tai toimintosymboli on sama.

JOKERIKORTIT

Jokeri – Kun pelaat tämän kortin, saat valita, millä väriillä peli jatketaan. Jokerin saa pelata, vaikka kädessä olisi jokin muukin sopiva kortti.

Showdown-jokeri – Kun pelaat tämän kortin, saat valita vastustajasi kaksinkampailun ja päättää, montako korttia (1-3) kaksinkampailussa pelataan. Saat myös valita seuraavaksi pelattavan värin. Showdown-jokerin saa pelata, vaikka kädessä olisi jokin muukin sopiva kortti.

Nosta 4 -jokeri – Kun pelaat tämän kortin, saat valita, mitä väriä pelataan. LISÄKSI seuraavan pelaajan on nostettava 4 korttia ja hän menettää pelivuoronsa. Tämän kortin saa kuitenkin pelata vain, jos kädessä ei ole sopivan VARISTÄ korttia.

HUOMAA: Jos epäilet edellisen pelajan lyöneen Nosta 4 -jokerin pöytään sääntöjen vastaisesti (eli tilanteessa, jossa hänellä olisi ollut kädessään vääriltäin sopiva kortti), voit haastaa hänet. Haastamasi pelaajan on näytettävä sinulle (haastajalle) korttia. Jos olit oikeassa, hän joutuu nostamaan 4 korttia etkä sinä. Jos haastamasi pelaaja ei ollut lyönyt korttia sääntöjen vastaisesti, sinun täytyy nostaa jokerikortin määrästä 4 korttia JA lisäksi vielä 2 korttia (yhdeksästä 6).

Korttien loppuminen

Kun pelaat toiseksi viimeisen kortin, sinun täytyy huutaa "UNO" sen merkkiä, että sinulla on enää yksi kortti jäljellä. Jos unohtuat huutaa "UNO" ja se huomataan ennen kuin seuraavan pelaajan vuoro alkaa, sinun täytyy nostaa kaksi korttia.

Jos viimeksi pöytään lyödyssä kortissa on Showdown-symboli, kortin pelannut pelaaja joutuu kaksinkampailun seuraavaksi pelivuorossaan olevan pelaajan kanssa (ellei kyseessä ole Showdown-jokeri) ennen kuin pelaaja voi voittaa kierroksen.

Jos pelaaja voittaa kaksinkampailun, hän voittaa koko kierroksen.

Jos pelaaja häviää, hänen on otettava kortit omaan kädessään ja peli jatkuu.

Erä päättyy, kun joltakin pelaajista loppuvat kortit. Tämän jälkeen lasketaan pisteteet (ks. Pistelasku) ja uusi era voi alkaa.

LISÄHAASTE...

Pelaajat voivat sopia viimeisen korttinsa, hänen on osallistuttava kaksinkampailun. Kun pelaaja on lyönyt viimeisen korttinsa poistopakkaan, hänen on otettava uusi kortti nostopakasta, asettava se Showdown-laitteeseen ja haastettava pelivuorrossa seuraavana oleva pelaaja. Jos hän voittaa kaksinkampailun, hänen on otettava koko kierroksen. Jos hän häviää, hänen on otettava kortti jatkettaa pelaamista.

VOITTAMINEN

Pelin VOITTAÄÄ se, joka saa ensimmäisenä kerätyksi 500 pistettä. Pisteet voidaan laskea myös niin, että jokainen laskee yhteen eri eriässä kädessänsä jääneiden korttien pistemääriin. Kun joku pääsee 500 pisteesseen, se jolla on vähiten pisteteitä voittaa.

PISTELASKU

| | |
|---------------------------------|------------------------------|
| Kaikki numerokortit (0-9) | Numeron osoittama pistemääri |
| Nosta | 20 pistettä |
| Suunnanvaihto | 20 pistettä |
| Ohitus | 20 pistettä |
| Jokeri | 50 pistettä |
| Nosta 4 -jokeri | 50 pistettä |
| Showdown-jokeri | 40 pistettä |

ERIKOISKORTTI VIIMEISENÄ

Jos erään viimeinen kortti on nosta 2 -kortti tai nosta 4 -jokeri, seuravan pelaajan täytyy nostaa sen mukainen määrä kortteja. Nämä kortit lasketaan mukaan kokonaispistemääriin.

NOSTOPAKKA LOPPUU

Jos nostopakka loppuu, sekoita poistopakka ja tee siitä uusi nostopakka.

Jos tuote joutuu alittiiksi sähköstaattiselle kentälle, sen toiminta saattaa häiriintyä. Irrota paristot ja aseta ne takaisin, niin tuote alkaa toimia jälleen normaalisti.



UNO® SHOWDOWN™



INNHOLD:

- 112 kort med følgende fordeling:
- 19 blå kort – verdi 0 til 9
- 19 grønne kort – verdi 0 til 9
- 19 røde kort – verdi 0 til 9
- 19 gule kort – verdi 0 til 9
- 8 trekk 2-kort – 2 hver i blått, grønt, rødt og gult
- 8 snukort – 2 i hver farge
- 8 stå over-kort – 2 i hver farge
- 4 skift farge-kort
- 4 skift farge og trekk 4-kort
- 4 Showdown-spesialkort
- Showdown-enhet

Det er totalt 20 Showdown-kort i hele kortstokken (ikke inkludert Wild Showdown-kort).

ADVARSEL: Sikt aldrin mot øyne eller ansikt. Bruk kun innhold som følger med denne leken. Ikke skyt på noe på hånden din.

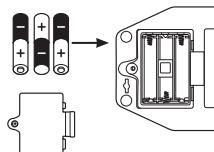
Ta ut alle delene i pakken og sammenlign med innholdslisten. Hvis det mangler deler, kan du kontakte ditt lokale Mattel-kontor.

Ta vare på denne bruksanvisningen for senere bruk. Den inneholder viktig informasjon.

SKIFTE BATTERIER

UNO™ Showdown bruker 3 alkaliske AAA-batterier (medfølger ikke). Bruk bare alkaliske batterier. Det er ikke sikkert at leken virker med andre typer batterier.

1. Bruk et stjerneskrujren (folger ikke med) til å åpne deksletet til batterirommet.
2. Sett inn 3 alkaliske AAA-batterier, som vist på tegningen. (Se figur 1.)
3. Sett deksletet på plass ved å føre tappene på plass, trykke ned deksletet og stramme skruen.



MÅLET MED SPILLET

Bli den første spilleren som får 500 poeng. Den første spilleren som blir kvitt alle kortene på hånden, får poengene for kortene som motspilleren har igjen.

FORBREDERELSER

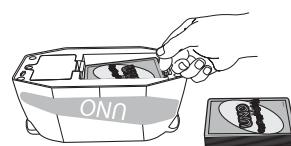
Ta UNO™ Showdown-kortstokken ut fra oppbevaringsområdet. Plasser UNO™ Showdown-enheten i spillområdet slik at alle spillerne kan nå den.

SLIK GJØR DU

Hver spiller får sju kort.

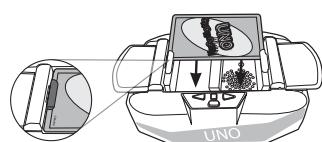
Legg resten av bunken i spillområdet for å lage en trekkbunke. Ta deretter ett kort fra trekkbunken, og plasser det med forsiden opp ved siden av det for å begynne på en KASTBUNKE.

Spilleren til venstre for kortdeleren begynner spillet og må legge et kort i KASTBUNKEN som har enten samme nummer, farge eller symbol som det som allerede ligger der. Hvis det for eksempel er et rødt kort med talltall 7, må du legge enten et rødt kort eller et kort med talltall 7 i KASTBUNKEN. Du kan også bruke et spesialkort (se delen Spesialkort). Hvis du ikke har noen av disse kortene, må du trekke ett kort fra trekkbunken.



Hvis kortet som spilles, har et Showdown-ikon, er det på tide med en duell!!

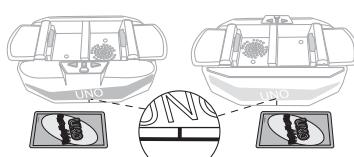
Spilleren som spilte kortet, tar Showdown-enheten og plasserer den mellom seg selv og den neste spilleren (med mindre vedkommende spiller et Showdown-spesialkort – mer om det senere).



Deretter tar de det antall kort som angis av Showdown-ikonet fra trekkbunken, og skyver dem med forsiden ned i enheten, og passer på å skyve dem under tappene som vist.



Begge spillerne plasserer en hånd på en bryter og trykker på tidtakerknappen. Når tidtakeren teller ned, blinker det RØDE LYSET, og NEDTELLINGSTONEN piper. Spillerne venter til lampen BLINKER GRØNT før å trykke ned bryteren sin. Kartene VENDES mot en av spillerne, og den spilleren TAPER showdownden og må legge kortene i hånden sin.



Hvis det er uklart hvilken spiller som vant showdownden på grunn av hvor kortene lander, bruker dere linjene på siden av enheten som en indikator. Spilleren med flest kort på sin side av skillelinjen må ta dem og legge dem i hånden sin.

VIKTIG: Hvis en spiller trykker på knappen sin FØR tidtakeren blinker GRØNT, vil nedtellingen STOPPE, og det røde lyset vil peke mot den skyldige spilleren. Den spilleren taper automatisk showdownden og må ta opp kortene på hånden sin.

MERK: Et SHOWDOWN-ikon på et kort betyr ikke at kortene samsvarer. Nummerekortene kan bare samsvarer med FARGE eller TALL.

Handlingskort

Trekk 2-kort – Når du spiller dette kortet, må neste spiller trekke to kort og hoppe over sin tur.

Snukort – Når du spiller dette kortet, snur spillerretningen (hvis dere spiller mot venstre, går det nå mot høyre, og omvendt).

Stå over-kort – Når du spiller dette kortet, må neste spiller stå over sin tur.

MERK: Handlingskort kan BARE spilles på kort med samme farge eller handlingssymbol.

SPESIALKORT:

Skift farge-kort – Når du spiller dette kortet, kan du velge fargen som spillet fortsetter i. Du kan spille et skift farge-kort selv om du har et annet spillbart kort på hånden.

Showdown-spesialkort – Når du spiller dette kortet, kan du velge hvilken spiller du vil ha en Showdown med, og du kan velge hvor mange kort (1-3) som skal være med i showdownden. Du kan også velge fargen som spillet skal fortsette i. Du kan spille et Showdown-spesialkort når det er din tur selv om du har et annet spillbart kort på hånden.

Skift farge og trekk 4-kort – Når du spiller dette kortet, kan du velge fargen som skal spilles, og I TILLEGGSOMMÅSTE neste spiller trekke 4 kort fra TREKKBUNKEN og stå hopp over sin tur. Du kan imidlertid bare spille dette kortet når du ikke har et annet kort på hånden som passer til FARGEN I KASTBUNKEN.

MERK: Hvis du mistenker at noen har spilt ut dette kortet ulovlig mot deg (dvs. at spilleren har et kort i samme farge), kan du utfordre denne spilleren. Den utfordrede spilleren må vise deg (utfordreren) kortene på hånden. Hvis du hadde rett, er det den utfordrede spilleren som må trekke fire kort i stedet for deg. Hvis spilleren derimot er uskyldig, må du trekke de fire kortene PLUSS to ekstra kort (til sammen seks kort)!

Slik avsluttes spillet

Når du spiller det nest siste kortet på hånden, må du rope "UNO" for å vise alle at du bare har ett kort igjen. Hvis du ikke sier UNO, og en annen spiller oppdager at du bare har ett kort igjen før den neste spilleren har begynt sin tur, må du trekke to kort.

Hvis det siste kortet en spiller legger ned, har et Showdown-ikon, må det arrangeres en showdown mellom vedkommende og den neste spilleren i spilletrekkefølgen (med mindre det er et Showdown-spesialkort) før spilleren kan vinne runden.

Hvis vedkommende vinner showdownen, vinner denne spilleren runden.

Hvis vedkommende taper, må spilleren ta kortene fra showdownden opp på hånden og fortsette spillet.

Når en av spillerne ikke har noen kort igjen, er runden over. Poengene telles opp (se POENGBEREGRING), og spillet kan starte på nytt.

FOR EN EKSTRA UTFORDRING ...

Spillerne kan bestemme for spillet starter om det skal være en Showdown når noen legger på sitt siste kort. Når en spiller legger det siste kortet sitt i kastbunken, må vedkommende ta et nytt kort fra trekkbunksen, legge det i Showdown-enheten og utfordre den neste spilleren i spilletrekkefølgen. Hvis vedkommende vinner showdownen, vinner han/hun også runden. Hvis vedkommende taper, må han/hun ta opp kortet og fortsette å spille.

VINNEREN AV SPILLET

VINNEREN er den som først får 500 poeng. Spillet kan også spilles slik at man summerer poengene hver spiller har ved sluttet av hver omgang. Når en spiller har 500 poeng, har spilleren med lavest poengsum vunnet.

POENG

| | |
|-----------------------------|-----------|
| Alle tallkort (0–9) | Tallverdi |
| Trekk 2-kort | 20 poeng |
| Snukort | 20 poeng |
| Stå over-kort | 20 poeng |
| Skift farge-kort | 50 poeng |
| Skift farge og trekk 4-kort | 50 poeng |
| Showdown-spesialkort | 40 poeng |

HANLINGSKORT SOM SISTE KORT SOM SPILLES

Hvis det siste kortet som legges ut, er et trekk 2-kort eller et skift farge og trekk 4-kort, må neste spiller trekke heldsvis to eller fire kort. Disse kortene telles med når poengsummene beregnes.

TREKKBUNKEN BLIR TOM

Hvis TREKKBUNKEN blir tom for kort, må TREKKBUNKEN stokkes på nytt før spillet fortsetter.

Hvis leken utsettes for en elektrostatisk kilde, kan det hende at produktet ikke virker som det skal. Ta ut og sett inn igjen batteriene for å gå tilbake til vanlig drift.

