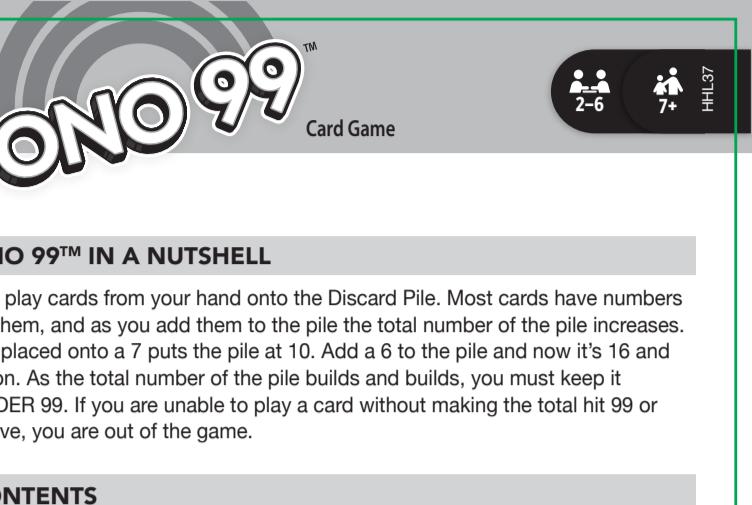
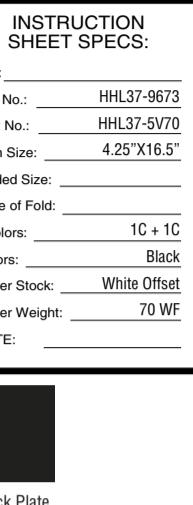
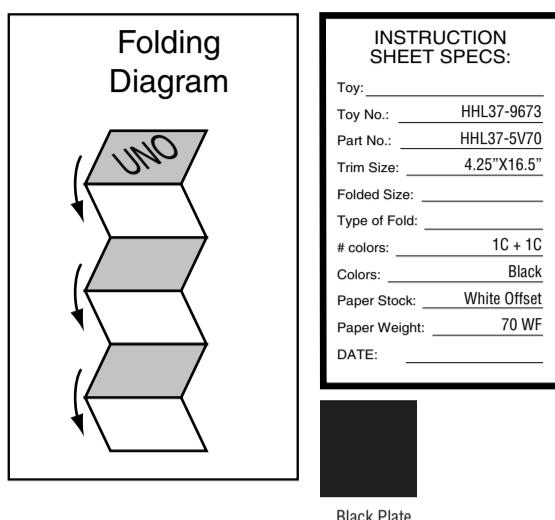


Each P: 4.25" x16.5"

ENGLISH

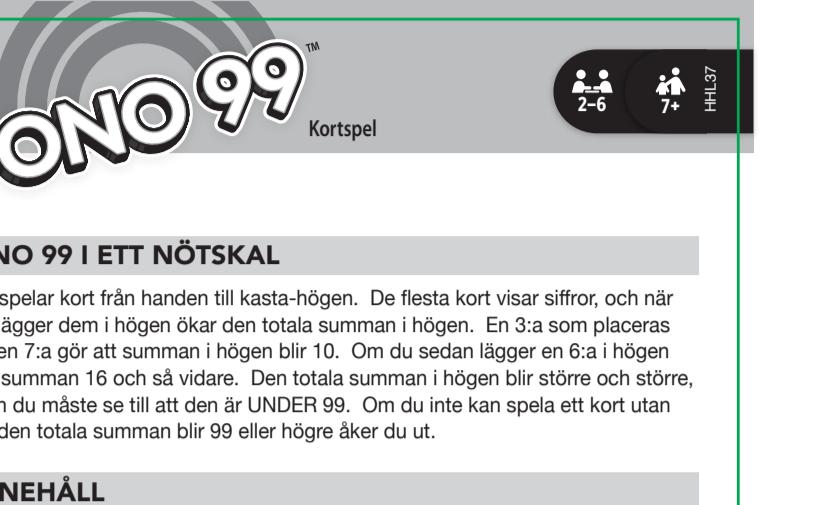


Games I/S Share review checklist	
MSC pkg designer	Correct I/S size / printing color / Material Item number with part number / Games logo / Age grade / Player No / Address / Legal Lines / CIB
Copywriters	All English copy / Spell check
ES pkg Designer	All English copy and All graphic
ES Designer	Graphic and Communication
MSC / ES QE	Product name / Item number with part number / Games logo / Address / CIB / Age grade / Warning
MSC Engineer	Contents / Play function / Assemble / item number
MSC electronic Engineer	Flash warning for Battery product
ES PM	Copy / item number
Translator	Correct Language Configurations
Legal dept.	Correct Legal, trademark

ENGLISH / SWEDISH /
DANISH / FINNISH /
NORWEGIAN

5LV

SWEDISH



ONO 99™ IN A NUTSHELL

You play cards from your hand onto the Discard Pile. Most cards have numbers on them, and as you add them to the pile the total number of the pile increases. A 3 placed onto a 7 puts the pile at 10. Add a 6 to the pile and now it's 16 and so on. As the total number of the pile builds and builds, you must keep it UNDER 99. If you are unable to play a card without making the total hit 99 or above, you are out of the game.

CONTENTS

112 Cards

OBJECT

To be the last player left in the game.

SETUP

- Shuffle the cards.
- Deal 4 cards to each player.
- Place the remaining cards **FACE DOWN** in the center of the table. This is the **DRAW PILE**.
- The player to the left of the Dealer starts by playing a card **FACE UP** next to the Draw Pile creating a Discard Pile, calling out the card or number value.

ON YOUR TURN

- Play a card
- Add the value of your card to the previous total of the Discard Pile and announce the new total.
- Refill your hand to 4 cards.
- Each subsequent player does the same on their turn, always calling out the new total of the Discard Pile and drawing a card to end their turn.

TIP

Always call out the Discard Pile total when you discard a card, even if it doesn't change the total.



If you are unable to play any card in your hand without causing the total to hit or exceed 99, you're out – **DON'T PLAY ANY CARD!** Lay your cards down in front of you so the other players remember to skip you on following turns. Play then continues with the next player in order.

WINNING

The last player remaining in the game **WINS!**

SPECIAL ACTION CARDS



ONO 99™ CARD

ONO 99™ CARD: *If you are dealt or draw an ONO 99™ card, you must keep it and you may not play it.*

REVERSE CARD: The Reverse card changes the direction of play (clockwise to counterclockwise, and vice versa).

In a two-player game, it has the same effect as discarding a 0.

-10 CARD

The -10 card subtracts ten from the pile total. Negative totals are not allowed.

PLAY 2 CARD

Forces the next player in sequence to play two cards on their turn. Play one card, call out the new total, draw a card, then play a second card.

You may also respond to a Play 2 card by playing a Reverse card and forcing it back the other way OR play your own Play 2 card and pass it along to the next player (who will only have to play two cards as Play 2's don't "stack"). It's possible for a Play 2 to end up being passed around and reversed multiple times before finally hitting one unlucky player!

If you are hit with a Play 2 and are able to play one card but then are unable to successfully play the second card you are out of the game.

NOTE:

- If NO ONE is able to play a card without causing the total to hit or exceed 99, the last player to successfully play a card on the Discard Pile is the winner.
- If the Draw Pile runs out before play ends, reshuffle the Discard Pile to form a new one.
- If a player is eliminated by the Play 2 card, and cannot play, the following player in turn order is NOT required to play 2 cards.

HHL37-SV70_5LV

©2021 Mattel Inc. "Mattel" and the M logo are trademarks of Mattel Inc., except as noted. Mattel Europe B.V. Control # 1186
M. Australia, Inc., Mattel U.K. Limited, The Peter Building, 1300 High St., Slough, SL1 1TG, UK. Mattel
Australia Pty. Ltd., 638 Church St., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Service, 1300 133 312. Mattel
East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Dimitri
& Diederik Oehl, Mattel Continental Asia Sdn Bhd, Level 19, Tower 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar
South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30
Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.



DANISH



ONO 99™ I ETT NÖTSKAL

Du spelar kort från handen till kasta-högen. De flesta kort visar siffror, och när du lägger dem i högen ökar den totala summan i högen. En 3:a som placeras på en 7:er gör att summan i högen blir 10. Om du sedan lägger en 6:a i högen blir summan 16 och så vidare. Den totala summan i högen blir större och större, men det gäller om att holde den UNDER 99. Om du inte kan spela ett kort utan att den totala summan blir 99 eller högre åker du ut.

INNEHÅLL

112 kort

SPELETS SYFTE

Att vara den sista spelaren kvar i spelet.

GÖR SÅ HÄR

- Shuffle the cards.
- Deal 4 cards to each player.
- Place the remaining cards **FACE DOWN** in the center of the table. This is the **DRAW PILE**.
- The player to the left of the Dealer starts by playing a card **FACE UP** next to the Draw Pile creating a Discard Pile, calling out the card or number value.

NÄR DET ÄR DIN TUR ...

- Lägg ut ett kort.
- Lägg till värdet på ditt kort till den tidigare summan i kasta-högen och säg den nya summan högt.
- Ta upp så att du har 4 kort på handen igen.
- Varje efterföljande spelare gör samma sak under sin tur – säger alltid den nya summan högt och drar ett kort för att avsluta sin tur.

TIPS

Säg alltid totalsumman högt när du lägger ett kort i kasta-högen, även om totalsumman inte ändras.



Om du är inte klar med något kort som du har på handen utan att totalsumman når eller överstiger 99, är du ut – **LÄGG DÄ INTE UT NAGOT KORT!** Lägg ner korten framför dig så att de andra spelarna kommer ihåg att hoppa över dig följande runder.

Spel fortsätter sedan med nästa spelare i turordningen.

SÅ HÄR VINNER MAN

Den sista spelaren kvar i spelet VINNER!

SÄRSKILDA HÄNDELSEKORT

ONO 99-KORT

Negativt: Om du får eller drar ett ONO 99-kort måste du behålla det och får inte lägga ut det.

Positivt: Om du fått fyra stycken ONO 99-kort kan du lägga ut dem alla på en gång (utan att något läggs till totalsumman i högen) och dra fyra nya kort.

VÄNDKORT

Vändkortet ändrar spelriktningen (medurs till moturs och vice versa). I ett spel mellan två spelare har det samma effekt som att kasta en 0:a.

-10-KORT

-10-kortet subtraherar tio från totalsumman i högen. Negativa summor är inte tillåtna.

LÄGG 2-KORT

Tvingar nästa spelare i turordningen att lägga ut två kort under sin tur. Lägg ett kort, säg totalsumman, dra ett kort och spela sedan ett annat kort.

Du kan också svara på ett Lägg 2-kort genom att spela ett vändkort och skicka tillbaka det åt andra hålet ELLER spela ett Lägg 2-kort och skicka det vidare till nästa spelare (som bara behöver lägga två kort, eftersom Lägg 2-kort inte kan läggas ihop). Det är möjligt att ett Lägg 2-kort skickas runt och vänds flera gånger innan det till slut hamnar på en oturssam spelare!

Om någon lägger ut ett Lägg 2-kort mot dig och du kan spela ett kort men inte det andra kortet har du förlorat.

OBS!

- Om INGEN kan lägga ett kort utan att summan når eller överstiger 99, vinner den sista spelaren som lyckades lägga ett kort på kasta-högen.
- Om drä-högen tar slut innan spelet är slut blandar ni alla kort i kasta-högen och gör en ny drä-hög.
- Om en spelare åker ut på grund av ett Lägg 2-kort, och inte kan lägga, måste INTE följande spelare i turordningen lägga två kort.



ONO 99 I EN NÖDDESKAL

Du legger kort fra din hånd på aktastbunksen. De fleste kort har tal på, og når du legger dem på bunken, øges bunkens samlede værdi. En 3'er, der bliver lagt oven på en 7'er, giver bunkens en værdi på 10. Legg en 6'er på bunksen, så er værdien 16, og så videre. Den totale summen i bunken blir større og større, men det gælder om at holde den UNDER 99. Hvis du ikke kan legge et kort uten at den totale summen blir 99 eller højere åker du ud.

INDHOLD

112 kort

SPIELSETS FORMÅL

At være den sidste spilleren kvar tilbage.

OPSÆTNING

- Bland kortene.
- Del 4 kort ud til hver spiller.
- Placer de øverste korten i en bunke på midten af bordet **MED BILLDESIDEN NEDAT** i mitten af bordet. Dette utgør **DRA-HØGEN**.
- Spilleren til venstre for kortgiveren begynder ved at legge et kort **MED FRAMSIDEN OPÅT** brevidt dra-høgen så at en kasta-høg skapas. Spilleren søger kortets værdi eller slifra høgt.

NÄR DET ER DIN TUR ...

- Lægg ut et kort.
- Lægg viden om dit kort til aktastbunkens foregående samlede værdi, og sig den nye total.
- Ta op så du har 4 kort på hånden igen.
- Varje efterfølgende spiller skal lægge samme sak under sin tur – sæger altid den nye summen højt og drar et kort for at forslutte turen.

TIPS

Sig altid aktastbunkens samlede værdi, når du lægger et kort, også selvom det ikke ændrer værdien.



Hvis du ikke kan lægge et kort fra din hånd, uden at den samlede værdi nærer eller overstiger 99, er du ud – **SÅ LÆGG DÄ INTET UT NAGOT KORT!** Lægg ner korten framfor dig så de andre spillere husker at springe dig over på din næste runde.

Spillet fortsætter derefter med den næste spiller i rækkefølgen.

SÅDÅN VINDER DU

Den sidste spiller tilbage VINDER!

SPECIALKORT

ONO 99-KORT

Huonot uutiset: Hvis du får eller trækker et ONO 99-kort, skal du beholde det, og du må ikke spille det.

Hyvät uutiset: Hvis du samler 4 ONO 99-kort, kan du lægge dem alle sammen på én gang (uden at øge bunkens total) og trække fire nye kort.

SKIFT RETNING-KORT

Skift retning-kortet ændrer spillerretningen (med uret mod omvendt). I et spel med to spillere har det samme virkning som at lægge et 0:a.

-10 KORT

-10-kortet trækker ti fra bunkens samlede værdi. Negativt totaler er ikke tilladt.

LÆGG 2-KORT

Tvinger den næste spiller i turordningen til at lægge et kort på sin tur. Lægg et kort, sig den nye værdi, træk et kort, og læg så et kort mere.

Du kan også reagere på et Lægg 2-kort ved at lægge et skift retning-kort og tinge det tilbage i den modsatte retning. ELLER du kan lægge det eget lægg 2-kort og sende det videre til den næste spiller (som kun skal lægge et kort, da lægg 2-kort ikke "stabiles"). Det er muligt, at et lægg 2-kort bliver sendt rundt og frem og tilbage flere gange, inden det til sidst når en uhedlig spiller!

Hvis din modspiller lægger et Lægg 2-kort, og du kan spille et kort, men ikke er i stand til at spille det andet kort, er du ud af spillet.

BEMÆRK:

- Hvis INGEN kan lægge et kort, uden at den samlede værdi når eller overstiger 99, vinder den siste spilleren.
- Hvis en spiller ryger ud pga. et lægg 2-kort og ikke kan lægge et kort, skal den næste spiller i rækkefølgen IKKE lægge et 2:kort.

Hvis du