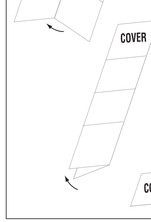
INSTRUCTION SHEET SPECS: UNO Uno Attack Research 2CZ instructions	
Toy No.:	V9364
Part No.:	0826
Trim Size:	8.5" W x 22" H
Folded Size:	4.25" W x 5.5" H
Type of Fold:	accordian/center
# colors:	1 (ones) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EOM No.:	

Black Plate

Folding Diagram



4XA: French / German / Italian / Dutch

French

Jeu

CONTENU :
112 cartes réparties comme suit :
18 cartes bleues numérotées de 1 à 9
18 cartes vertes numérotées de 1 à 9
18 cartes rouges numérotées de 1 à 9
18 cartes jaunes numérotées de 1 à 9
8 cartes Appuyer 2 fois (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
8 cartes Poser Tout (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
4 cartes Joker
4 cartes Coup Extrême
Distributeur de cartes
Couvercle du distributeur de carte
Instructions

IMPORTANT : ne pas viser les yeux ou le visage. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant.
INFORMATION DESTINÉE AUX ADULTES : si les cartes glissent sur le rouleau et ne sont pas propulsées, nettoyer le rouleau à l'aide d'un chiffon humide ou d'un chiffon imbibé d'alcool dénaturé.

Retirer tous les éléments de la boîte et les comparer à la liste du contenu. Si un élément manque, nous contacter le Service Consommateurs de Mattel.

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

REMPLACEMENT DES PILES
UNO Extreme fonctionne avec 3 piles alcalines "C" (LR14) (non fournies). N'utiliser que des piles alcalines. Le jouet peut ne pas fonctionner avec d'autres types de piles.

1. Dévisser le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni) et le soulever.
2. Insérer 3 piles alcalines "C" (LR14) dans le compartiment comme illustré. (voir Figure 1)
3. Replacer le couvercle du compartiment en faisant glisser les languettes, en appuyant sur le couvercle et en le revissant.

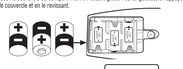


Figure 1

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES
Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien insérer les piles en respectant le sens des polarités (+) et (-).
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

BUT DU JEU
Accumuler 500 points pour gagner la partie ! Le joueur qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes se voit attribuer les points correspondant aux cartes restant dans les mains de ses adversaires.

UNO EXTRÊME EN BREF
Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur. Placer une carte sur la surface de jeu pour former le TALON. Ouvrir le Distributeur de cartes, insérer les cartes restantes face cachée et pousser fermer le Distributeur et placer le bouton MARCHE/ARRÊT situé en bas du Distributeur sur la position « MARCHE ».

REMARQUE : pour refermer le Distributeur, faire glisser le couvercle jusqu'à ce qu'il s'enclenche dans le Distributeur. Si l'unité est en marche, un « bip » est émis pour confirmer qu'elle a été correctement refermée.

IMPORTANT : au cours de la partie, tourner le Distributeur afin qu'il soit toujours dirigé vers la personne qui doit jouer.

RAPPEL : les cartes ne sortent pas à chaque fois qu'un joueur appuie sur le bouton du Distributeur. Ce n'est pas forcément un désavantage, surtout pour le joueur qui doit appuyer sur le bouton. Un « bing » est émis lorsqu'un joueur appuie correctement sur le bouton.

Le premier joueur doit avoir une carte de même couleur, de même valeur ou portant le même symbole que la carte du TALON. Par exemple, si la carte du TALON est un 7 rouge, le joueur doit poser une carte rouge ou bien une carte de valeur 7 ou encore un symbole quelle couleur sur le TALON. Il est également possible de poser une Carte Action dans des cas appropriés (voir la section Cartes Action). Si un joueur ne peut jouer aucune carte, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur. Si rien ne se passe, c'est au joueur suivant de jouer. Si des cartes sont distribuées, le joueur doit les ajouter à sa main. C'est ensuite au joueur de gauche de jouer (à moins qu'une carte Inversion ne soit jouée - voir la section Cartes Action).

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit crier « UNO » (signifiant « un ») pour annoncer qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte. S'il ne le fait pas, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du Distributeur (si les autres joueurs le remarquent évidemment).

La manche est terminée dès qu'un joueur a joué toutes ses cartes. Le décompte des points a lieu (voir la section Compter les points) et la manche suivante peut commencer. Voilà pour le résumé de UNO Extreme.

DÉTAILS DU JEU
CHOISIR UN DONNEUR
Chaque joueur pioche une carte. Le joueur qui a pioché la carte de plus grande valeur est le donneur. Si un joueur pioche une Carte Action, dommage pour lui - ces cartes valent 0. Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, commence le taion et charge le Distributeur. Le joueur placé à gauche du donneur commence à jouer.

CARTES ACTION

Inversion - Change simplement le sens du jeu. Si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais évoluer vers la droite, et vice versa. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier puis le jeu évolue vers la droite au lieu d'évoluer vers la gauche.

CAS PARTICULIER
Un joueur peut choisir de ne pas jouer une carte de sa main même si celle-ci correspond à la carte demandée. Si cela se produit, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur. C'est alors au tour du joueur suivant.

PÉNALITÉS
Tout joueur suggérant à un autre joueur de jouer une carte doit appuyer 4 fois sur le bouton du Distributeur.

PARTIE À DEUX JOUEURS
Jouer à UNO Extrême - Deux Joueurs en suivant les règles ci-dessous :

1. Jouer une carte Inversion revient à jouer une carte Passer. Le joueur qui joue une carte Inversion doit immédiatement jouer une autre carte.
2. Le joueur qui joue une carte Passer doit rejouer immédiatement une nouvelle carte.
3. Lorsqu'un joueur retourne une carte Appuyer 2 fois, le deuxième joueur doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Ensuite, le premier joueur reprend la main.

JEU DÉFI
UNO Extrême Défi - Chaque joueur se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes qu'il a en main. Lorsque l'un des joueurs a atteint un certain nombre de points, 500 par exemple, il est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, ils jouent l'un contre l'autre (voir la section Partie à Deux Joueurs). Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points limite, il a perdu. C'est le dernier joueur en course qui gagne.

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Trademarks of Mattel. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at! Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europe, B.V., Gondel 1, 1186 , MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303 Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) Mattel España, Apdo. de Correos 70-223, 28034 Madrid. Atención al Consumidor 902 11 12 14. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogstip 050 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer Belgie: 0800 - 16 506. Gratis nummer Luxembourg: 800 - 22 784. Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Moosbuoznstrasse 68, CH-3000 Bern 23. Osterreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Centro Direzionale Mazzocchio, Via Benigno Crespi 19/C, 20159 Milano. Servizio assistenza clienti: Customerrs@italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel, Inc. 636 Grand Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697.

V9364-0826

Découper le long des pointillés. Conserver cette carte pendant la partie.

CARTE MÉMO

Inversion - Le sens du jeu change.

Passer - Le joueur suivant doit passer son tour.

Joker - Cette carte peut être jouée après n'importe quelle carte. Le joueur annonce la couleur de son choix pour continuer à jouer.

Poser Tout - Le joueur pose toutes les cartes de la même couleur de sa main.

Appuyer 2 fois - Le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur.

Coup Extrême - Cette carte peut être jouée après n'importe quelle carte. Le joueur choisit NI IMPORTE QUEL AUTRE JOUEUR puis appuie deux fois sur le bouton du Distributeur. Ensuite, le joueur annonce la couleur de son choix pour continuer à jouer.

German

Spiel

INHALT:
112 Spielkarten in folgender Verteilung:
18 blaue Karten – 1 bis 9
18 grüne Karten – 1 bis 9
18 rote Karten – 1 bis 9
18 gelbe Karten – 1 bis 9
8 „Drück 2 Mal"-Karten – jeweils 2 blauer, grüne, rote und gelbe
8 „Retour"-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
8 „Aussetzen"-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
8 „Alle Karten ablegen"-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
4 „Farbenwahl"-Karten (Joker)
4 „Kartenverferwahl"-Karten
Elektronischer Kartenwerfer
Elektronischer Kartenwerfer Vorderansicht
Spielregeln

ACHTUNG: Nicht auf Augen oder Gesicht zielen. Nur die zu diesem Spielzeug gehörenden Projektile (Karten) verwenden. Nicht auf Menschen oder Tiere oder aus nächster Nähe zielen.
HINWEIS AN ERWACHSENE: Rutschen Karten über die Gummirolle und kommen nicht heraus, die Rolle mit einem feuchten Tuch oder einem mit Haushaltsüblichen Reinigungsalkohol angefeuchteten Tuch reinigen.

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

Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

ERSETZEN DER BATTERIEN
Für UNO Extreme! sind 3 Alkali-Batterien C erforderlich (nicht enthalten). Nur Alkali-Batterien verwenden. Andere als Alkali-Batterien könnten sich für dieses Spielzeug als zu schwach erweisen.

1. Die Batteriefachabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubendreher (nicht enthalten) öffnen und aufklappen.
2. 3 Alkali-Batterien C wie dargestellt in das Batteriefach einlegen. (Siehe Abb. 1)
3. Die Laschen hineinschieben, die Batteriefachabdeckung zum Schließen herunterdrücken, und das Batteriefach zuschrauben.

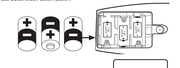
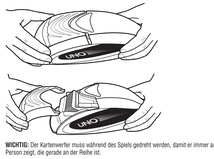


Abb.1

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE
In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Zellen miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen. Immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln.
- Darauf achten, dass die Batterien in der richtigen Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Produkt längere Zeit nicht benutzt wird.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.
- Batterien zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen, da die Batterien explodieren oder auslaufen können.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden. Batterien sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.

ZIEL DES SPIELS
Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler 500 Punkte zu erreichen. Der Spieler, der als Erster alle seine Karten abgelegt hat, erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben.

UNO EXTREME! IN KÜRZE
Jeder Spieler erhält 7 Karten. Eine Karte wird auf den Spielbereich gelegt, um einen ABLEGESTAPEL zu beginnen. Der Kartenwerfer wird geöffnet, und die übrigen Karten werden verdeckt hineingelegt. Danach wird der Kartenwerfer geschlossen und der auf der Unterseite des Kartenwerfers befindliche Ein-/Ausschalter auf EIN gestellt.



HINWEIS: Um den Kartenwerfer zu schließen, die Abdeckung zurück auf die Einheit schieben, bis sie richtig einrastet. Wird die Einheit eingeschaltet, ist ein deutlicher Piepton als Zeichen dafür zu hören, dass die Einheit korrekt geschlossen wurde.

WICHTIG: Der Kartenwerfer muss während des Spiels gedreht werden, damit er immer auf die Person zeigt, die gerade an der Reihe ist.

DENKT DRAN: Nicht jedes Mal, wenn der Knopf gedrückt wird, wirft der Kartenwerfer Karten aus. Das ist kein schlechtes Zeichen, vor allem nicht, wenn man an der Reihe ist. Wird der Knopf richtig gedrückt, erklingt ein Signalton und zeigt damit an, dass der Knopf korrekt gedrückt wurde.

Der erste Spieler muss eine Karte entsprechender Farbe, Farbe oder entsprechenden Symbols auf den ABLEGESTAPEL legen. Beispiel: Auf dem ABLEGESTAPEL liegt eine rote 7. Der Spieler muss nun entweder eine rote Karte oder eine 7 beliebiger Farbe ablegen. Alternativ darf er auch die Möglichkeit ausnutzen, eine Aktionskarte abzulegen (siehe „Der Aktionskarten"). Hat ein Spieler keine Karte auf der Hand, die er auf den ABLEGESTAPEL legen könnte, muss er einen Knopf auf dem Kartenwerfer EINMAL drücken. Passiert nichts, ist der nächste Spieler an der Reihe. Schieht eine Karte heraus, muss der Spieler diese aufnehmen. Danach setzt der Spieler zur Linken das Spiel fort, bis eine „Retour"-Karte gelegt wird (siehe „Die Aktionskarten").

Entlang der perforierten Linie schneiden. Zur Verwendung während des Spiels aufbewahren.

ÜBERSICHTSKARTE

Retour-Karte - Wird diese Karte gelegt, ändert sich die Spielrichtung.

„Aussetzen"-Karte - Der nächste Spieler, der nach dieser Karte an der Reihe ist, muss aussetzen.

„Farbenwahl" -Karte - Diese Karte kann auf jede Karte abgelegt werden. Der Spieler, der diese Karte legt, darf die Farbe bestimmen, mit der weitergespielt wird.

„Alle Karten ablegen" -Karte - Der Spieler, der diese Karte legt, darf all seine Karten mit gleicher Farbe ablegen.

„Drück 2 Mal"-Karte - Wird diese Karte ausgespielt, muss der nächste Spieler den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken.

„Kartenverferwahl" -Karte - Diese Karte kann auf jede Karte abgelegt werden. Der Spieler, der diese Karte legt, SUCHT SICH EINEN BELIEBIGEN SPIELER AUS, und drückt dann den Knopf auf dem Kartenwerfer zeimal. Dann bestimmt er die Farbe, mit der weitergespielt wird.

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er „UNO" (sins) rufen. Ein Spieler, der vergisst „UNO" zu rufen, muss dem Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. (Das muss er natürlich nur, wenn er von einem anderen Spieler erwischt wird.)

Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, ist das Spiel zu Ende. Die Punkte werden gezählt (siehe „Punkte"), und das Spiel beginnt von neuem. So viel zu den Kurzregeln von UNO Extreme!

DIE AUSFÜHRLICHEN UNO-SPIELREGELN
DEN KARTENGEBER BESTIMMEN
Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, verteilt die Karten. Aktionskarten zählen nuli. Der Kartengeber teilt 7 Karten an jeden Spieler aus, begleitet den Ablegestapel und legt die übrigen Karten verdeckt in den Kartenwerfer. Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das Spiel.

DIE AKTIONSKARTEN

„Retour"-Karte - Diese Karte kehrt die Spielrichtung um. Verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn, wird nach Legen dieser Karte entgegen dem Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt. Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder eine andere „Retour"-Karte abgelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, beginnt der Kartengeber das Spiel, welches heißt, dass mit dem Spieler zu seiner Rechten anstatt mit dem Spieler zu seiner Linken fortsetzt.

„Aussetzen" -Karte - Der nächste Spieler, der nach dieser Karte an der Reihe ist, muss aussetzen. Er wird „übersprungen". Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder auf eine andere „Aussetzen"-Karte abgelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, wird der Spieler zur Linken des Kartengebers übersprungen und der Spieler zur Linken dieses Spielers setzt das Spiel fort.

„Farbenwahl" -Karte - Diese Karte kann auf jede Karte abgelegt werden. Die Person, die diese Karte spielt, darf sich die Farbe wünschen, die als Nächstes gespielt werden muss, wobei dies auch die Farbe der zuvor gespielten Karte sein kann. Eine „Farbenwahl" -Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, entscheidet der Spieler zur Linken des Kartengebers, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll.

„Alle Karten ablegen" -Karte - Diese Karte wird ausgespielt, wenn ein Spieler all seine Karten mit gleicher Farbe ablegen möchte. Beispiel: Auf dem Ablegestapel liegt eine gelbe 7. Der Spieler darf nun all seine gelben Karten ablegen; die „Alle Karten ablegen" -Karte legt er ganz nach oben. (Ein Spieler darf eine „Alle Karten ablegen" -Karte auf eine andere „Alle Karten ablegen" -Karte ablegen.) Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, beginnt der Spieler zur Linken des Kartengebers eine Karte gleicher Farbe oder eine andere „Alle Karten ablegen" -Karte ablegen. Kann er dies nicht, muss er den Knopf auf dem Kartenwerfer EINMAL drücken.

„Drück 2 Mal" -Karte - Wird diese Karte ausgespielt, muss der nächste Spieler den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. Seine Runde ist dann beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder eine andere „Drück 2 Mal" -Karte abgelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. Er wird dann übersprungen, und das Spiel beginnt dann mit dem nächsten Spieler (der links neben ihm sitzt).

„Kartenverferwahl" -Karte - Wird diese Karte ausgespielt, darf der Spieler, der sie gespielt hat, eine Farbe bestimmen und sich dann einen BELIEBIGEN SPIELER aussuchen, den es treffen soll und der dann auf eine vom Kartenwerfer ausgeworfenen Karten aufnehmen muss. Der Kartenwerfer wird so gedreht, dass er auf die Person zeigt, die ausgewählt wurde. Der Spieler, der die „Kartenverferwahl" -Karte gelegt hat, drückt dann den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL. Das Spiel wird dann in Spielrichtung fortgesetzt und zwar mit dem Spieler zur Linken - oder bei umgekehrter Spielrichtung zur Rechten - des Spielers, der die „Kartenverferwahl" -Karte ausgespielt hat.

DAS SPIEL BEENDEN
Ist die letzte Karte eines Spielers eine „Kartenverferwahl" -Karte, darf er diese Aktionskarte trotzdem noch als Aktionskarte einsetzen, bevor das Spiel dann beendet ist.

Erreicht der Ablegestapel eine beträchtliche Höhe (und sieht wie ein komplettter Kartenstapel aus), müssen die Karten im Ablegestapel gemischt und wieder verdeckt in den Kartenwerfer gelegt werden. Das Spiel setzt sich normal fort.

SONDERREGELN
Schauen noch Karten aus dem Kartenwerfer heraus, nachdem er aktiviert wurde, muss der betroffene Spieler auch noch diese Karten aufnehmen.

PUNKTE
Der erste Spieler, der alle seine Karten ausgespielt hat, erhält die Punkte der Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben. Die Karten zählen wie folgt:

Alle Zahlenkarten (1-9)	Zahlenwert
„Retour"-Karte	20 Punkte
„Aussetzen" -Karte	20 Punkte
„Drück 2 Mal"-Karte	20 Punkte
„Alle Karten ablegen" -Karte	20 Punkte
„Farbenwahl"-Karte	50 Punkte
„Kartenverferwahl"-Karte	50 Punkte

GEWONNEN hat der Spieler, der als Erster 500 Punkte hat. Man kann jedoch auch die laufende Gesamtpunktzahl der Karten zusammenzählen, die ein Spieler am Ende jeder Runde noch nicht abgelegt hat. Hat ein Spieler dann 500 Punkte erreicht, hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewonnen.

NICHT ABLEGEN
Ein Spieler kann sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine spielbare Karte nicht abzulegen. Ist dies der Fall, muss der Spieler den Knopf auf dem Kartenwerfer EINMAL drücken und die Runde aussetzen.

STRAFEN
Spieler, die anderen Spielern Ratschläge geben, müssen den Knopf auf dem Kartenwerfer VIERMAL drücken. Legt ein Spieler eine falsche Karte ab, und wird dieses von seinen Mitspielern bemerkt, muss er diese Karte zurücknehmen und den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. Er muss diese Runde aussetzen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

UNO EXTREME! MIT ZWEI SPIELERN
Für dieses Spiel gelten folgende Regeln:

1. Wird eine „Retour" -Karte abgelegt, hat dies dieselben Folgen wie eine „Aussetzen" -Karte. Der Spieler, der die „Retour" -Karte ablegt, darf sofort noch eine weitere Karte ablegen.
2. Der Spieler, der eine „Aussetzen" -Karte ablegt, darf sofort noch eine weitere Karte ablegen.
3. Wird eine „Drück 2 Mal" -Karte gespielt, und hat der Gegenspieler den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL gedrückt, ist der Spieler, der die „Drück 2 Mal" -Karte gelegt hat, wieder an der Reihe.

UNO HERAUSFORDERUNG
Bei diesem Spiel werden die Punkte zusammengerechnet, die jeder Spieler auf der Hand hat. Erreicht ein Spieler eine bestimmte Punktzahl (zum Beispiel 500), scheidet dieser Spieler aus. Sind nur noch zwei Spieler übrig, spielen diese gegeneinander. (Siehe „Sonderregeln für UNO mit zwei Spielern".) Der Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, verliert. Der Gewinner dieser Schlussrunde hat das ganze Spiel gewonnen.

Italian

Il Gioco

CONTENUTO:
112 carte come segue:
18 carte blu da 1 a 9
18 carte verdi da 1 a 9
18 carte rosse da 1 a 9
18 carte gialle da 1 a 9
8 carte Doppio Colpo - 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
8 carte Inverti - 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
8 carte Salto - 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
8 carte Scarta Tutto - 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
4 carte Jolly
4 carte Colpo Extreme
Lancia carte
Sportello frontale lancia carte
Istruzioni

NOTA: Non puntare agli occhi o al viso. Usare solo i colpi forniti con il giocattolo. Non sparare a distanza ravvicinata.
NOTA PER GLI ADULTI: Se le carte scivolassero sul rullo di gomma senza uscire, pulire il rullo con un panno di stoffa umido o con panno inumidito con alcol.

Togliere tutti i componenti dalla confezione e confrontarli con la lista inclusa. Contattare gli uffici Mattel locali se dovessero mancare dei componenti.

Conservare queste istruzioni per riferimento futuro. Contengono importanti informazioni.

SOSTITUZIONE DELLE PILE
UNO®Extreme funziona con 3 pile alcaline formato mezza torcia C (non incluse). Usare solo pile alcaline. Il giocattolo potrebbe non funzionare con altri tipi di pile.

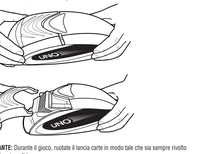
1. Svitare lo sportello dello scomparto pile con un cacciavite a stella (non incluso) e rimuoverlo.
2. Inserire 3 pile alcaline formato mezza torcia C nell'apposito scomparto, come illustrato. (Vedi Figura 1.)
3. Rimettere lo sportello inserendo le linguette in posizione, premere lo sportello e stringere la vite.

Figura 1

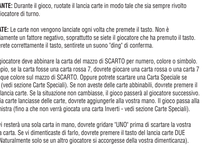
NORME DI SICUREZZA PER LE PILE
In casi eccezionali le pile potrebbero presentare perdite di liquido che potrebbero causare ustioni da sostanze chimiche o danneggiare il giocattolo. Per prevenire la perdita di liquido:
- Non ricaricare pile non ricaricabili.
- Estrarre le pile ricaricabili dal giocattolo prima della ricarica (se removibili).
- Ricaricare le pile ricaricabili removibili solo sotto la supervisione di un adulto (se removibili).
- Non mischiare pile alcaline, standard (cinco-carbone) o ricaricabili (nickel-cadmio).
- Non mischiare pile vecchie e nuove.
- Usare solo pile dello stesso tipo o equivalenti, come raccomandato.
- Inserire le pile con le polarità nella direzione corretta.
- Estrarre le pile scariche dal giocattolo.
- Non inverte mai i poli delle pile.
- Eliminare le pile con la dovuta cautela.
- Non gettare il prodotto nel fuoco. Le pile potrebbero esplodere o presentare perdite di liquido.

OBIETTIVO DEL GIOCO:
Cercare di essere il primo giocatore a totalizzare 500 punti. Il primo giocatore a scartare tutte le carte della propria mano totalizza punti per le carte rimaste in mano agli avversari.

UNO® EXTREME IN BREVE
Distribuite ad ogni giocatore 7 carte. Mettete una carta del mazzo sull'area di gioco per iniziare il mazzo di SCARTO. Aprite il lancia carte, inserite le carte rimaste a faccia in giù, chiudete il lancia carte e spostate la leva ON/OFF situata sul fondo del lancia carte su "ON".



NOTA: Per chiudere il lancia carte, fate scorrere lo sportello fino a che non si agganci in posizione. Se l'unità fosse accesa, sentirete un "bip" a conferma che l'unità è stata chiusa correttamente.



IMPORTANTE: Durante il gioco, ruotate il lancia carte in modo tale che sia sempre rivolto verso il giocatore di turno.

RICORDATE: Le carte non vengono lanciate ogni volta che premete il tasto. Non è necessariamente un fattore negativo, soprattutto se siete il giocatore che ha premuto il tasto. Se premerete correttamente il tasto, sentirete un suono "ding" di conferma.

Il primo giocatore deve abbinare la carta del mazzo di SCARTO per numero, colore o simbolo. Per esempio, se la carta funzona cosa una carta rossa 7, dovrete giocare una carta rossa o una carta 7 di qualunque colore sul mazzo di SCARTO. Oppure potrete scartare una Carta Speciale se possibile (vedi sezione Carte Speciali). Se non avete delle carte abbinabili, dovrete premere il tasto del lancia carte. Se la situazione non cambiasse, il gioco passerà al giocatore successivo. Se il lancia carte lanciasse delle carte, dovrete aggiungerle alla vostra mano. Il gioco passa alla vostra sinistra (fino a che non verrà giocata una carta Inverti - vedi sezione Carte Speciali).

Quando vi resterà una sola carta in mano, dovrete gridare "UNO" prima di scartare la vostra penultima carta. Se vi dimenticate di farlo, dovrete premere il tasto del lancia carte DUE VOLTE. (Naturalmente solo se un altro giocatore si accorgerebbe della vostra dimenticanza).

Una volta che un giocatore resta senza carte, la mano finisce. Si calcolano i punti (vedi sezione Punteggi) e il gioco ricomincia. Questo era UNO® Extreme in breve.

E ORA QUALCHE DETTAGLIO IN PIÙ
COME SCEGLIERE IL MAZZIERE
Ogni giocatore deve pescare una carta. La persona che pesca il numero più alto sarà il mazziere. Se pescate una Carta Speciale, peccato - le Carte Speciali non valgono. Il mazziere distribuisce 7 carte ad ogni giocatore, inizia il mazzo di scarto e carica il lancia carte. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco.

CARTE SPECIALI

Inverti - Inverte semplicemente la direzione di gioco. Da sinistra il gioco passerà a destra e viceversa. Se questa carta venisse scoperta all'inizio del round, il mazziere inizierà per primo e il gioco si sposterà verso destra invece che verso sinistra.

Salto - Il giocatore successivo dovrà saltare il proprio turno. Se questa carta venisse scoperta all'inizio del gioco, il primo giocatore verrà saltato e sarà il turno del giocatore successivo.

Carta Jolly - Questa carta può essere abbinata a qualunque carta. La persona che la scarta decide il colore per continuare il gioco, incluso il colore attualmente in gioco se lo desidera. Potete giocare una carta Jolly in qualunque momento, anche se avete un altra carta valida in mano. Se questa carta venisse scoperta all'inizio del gioco, il giocatore alla sinistra del mazziere potrà decidere il colore in gioco e poi fare la sua giocata.

Scarta Tutto - Giocate questa carta se desiderate scartare tutte le carte dello stesso colore della vostra mano. Per esempio, se sul mazzo di Scarto vi fosse una carta gialla "7", potrete scartare tutte le carte gialle della vostra mano, mettendo una carta Scarta Tutto gialla sopra il mazzo. (Potete anche mettere una carta Scarta Tutto sopra un altra carta Scarta Tutto). Se questa carta venisse scoperta all'inizio del gioco, il giocatore alla sinistra del mazziere inizierà il gioco con una carta dello stesso colore o con un'altra carta Scarta Tutto. Se non fosse possibile, il giocatore dovrà premere il tasto del lancia carte.

Doppio Colpo - Il giocatore successivo deve premere due volte il tasto del lancia carte. Il suo turno finisce e il gioco continua con il giocatore successivo. Se questa carta venisse scoperta all'inizio del gioco, il giocatore alla sinistra del mazziere dovrà premere il tasto del lancia carte due volte. Il gioco inizierà quindi con il giocatore successivo (il secondo giocatore alla sinistra del mazziere).

Colpo Extreme - Il giocatore che scarta questa carta potrà decidere il colore in gioco e scegliere un ALTRO GIOCATORE da "Colpire". Il lancia carte dovrà essere girato verso il giocatore prescelto e la persona che ha giocato la carta Colpo Extreme premerà il tasto del lancia carte due volte. Il gioco continua con il giocatore successivo con la rotazione regolare (il secondo giocatore alla sinistra - o destra con rotazione inversita - del giocatore che ha scartato la carta Colpo Extreme).

FINE DEL GIOCO
Quando vi resterà una sola carta in mano, dovrete gridare "UNO" prima di scartare la vostra penultima carta. Se vi dimenticate di farlo, dovrete premere il tasto del lancia carte DUE VOLTE. (Naturalmente solo se un altro giocatore si accorgesse della vostra dimenticanza).

Se dimenticate di dire "UNO" prima che la vostra penultima carta tocchi il mazzo di Scarto, ma ve ne accorgete prima di ogni altro giocatore, siete in salvo e non dovrete subire la penalità.

Non potrete 'denunciare' un giocatore che dimentica di dire "UNO" fino a che la sua penultima carta non tocchi il mazzo di Scarto. Inoltre, non potrete cogliere in fallo per non averlo detto dopo che il giocatore successivo avrà iniziato il proprio turno. Un turno ha inizio quando un giocatore scarta una carta o preme il pulsante del lancia carte.
Se un giocatore usciose dal gioco scartando una carta Colpo Extreme per ultima, potrà usare questa carta speciale come se fosse una carta normale prima che la partita finisca.

Una volta che il mazzo di Scarto avrà raggiunto un certo livello (come se fosse nuovamente un mazzo completo), rimischiate il mazzo di Scarto, ricaricate il lancia carte e continuate il gioco.

REGOLE SPECIALI
Se delle carte spuntassero dal lancia carte dopo la sua attivazione, il giocatore che lo ha attivato dovrà prendere quelle carte e aggiungerle alla propria mano.

PUNTEGGI
Restando senza carte in mano, totalizzate punti per le carte rimaste ai vostri avversari, come segue:

Tutte le carte con valore da 1 a 9	
Inverti	20 Punti
Salto	20 Punti
Doppio Colpo	20 Punti
Scarta Tutto	20 Punti
Jolly	50 Punti
Colpo Extreme	50 Punti

IL VINCITORE sarà il primo giocatore a totalizzare 500 punti. In alternativa, il punteggio può essere calcolato conteggiando il punteggio totale delle carte di ogni giocatore alla fine di ogni partita. Quando un giocatore raggiunge 500 punti, il giocatore con il punteggio più basso diventa il vincitore.

BLEFFARE
Potrete decidere di non giocare una carta valida che av