

UNO QUATRO

Game

Contents:

44 Tiles, 7 Trays

1 Bag, 1 Base



WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts.
Not for children under 3 years.

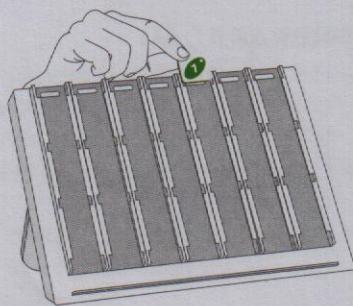
WARNING: Not suitable
for children under 36
months. Small parts.

OBJECT

Be the first player to match (by color OR number) 4-in-a-row across, down or diagonally!

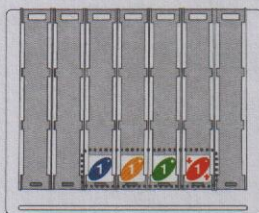
SET UP

- Pull out the stand on the back of the base and then place it standing up in the middle of the playing area so all players can reach it.
- Place all of the tiles (44) in the bag, then SHAKE the bag to mix them up.
- Each player reaches into the bag and draws three tiles. This will be your “hand.”

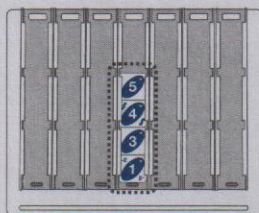


LET'S PLAY!

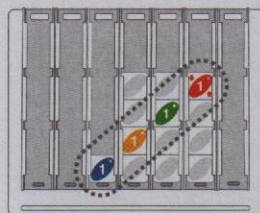
1. The youngest player goes first. Play then continues clockwise.
2. You play by placing a tile at the top of a tray and let it drop into place.
3. Once a tile is in play, it may be used by any player.
4. If the tile you place is adjacent to any other tile(s) – either below, beside or diagonal to them – it must match at least one of those tiles either by color or number. It does not need to match all adjacent tiles.



Horizontal



Vertical



Diagonal

5. If you are unable to play any of the tiles in your hand, you may discard 1 tile (place it back into the bag) and then “draw” another tile from the bag.
6. If you can play the tile you just drew, you may do so. If you can't, your turn is over.
7. After your turn, make sure to draw back up to 3 tiles in your “hand.”

ACTION TILES

You will notice some tiles have special action symbols on them. If you play one of these Action Tiles, you **MUST** take the action indicated by the symbol. Before you take the action, think strategically as the right move can be to your advantage!

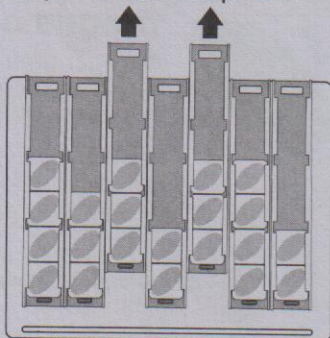


SWAP

When you play a tile with the Swap symbol, you must "swap" the positions of any two trays.

To swap trays:

- Grab each tray by the groove at the top.
- Pull up on each tray and slide them out.
- Insert them into the new slots and slide them into place.



PUSH

After you play a tile with the Push symbol, you must push down on it forcing the bottom tile in the tray to FALL OUT. Return the fallen tile to the bag.

NOTE: if you place a Push tile into an EMPTY tray, you do NOT have to push it out of the bottom. Also, you can play a Push tile into a FULL tray.



MINUS 2

When you play this tile, take two RANDOM tiles from the next player and place them back into the bag, leaving them only one tile for their next turn.

NOTE: after their next turn, they then draw back up to 3 tiles.

WINNING

The first player to get 4 tiles in a row either horizontally, vertically or diagonally WINS!

FOR COLORBLIND PLAYERS

Special graphic symbols have been added to each tile to help identify the color(s) on that tile. This will allow players with ANY form of colorblindness to easily play!



= RED



= GREEN



= YELLOW



= BLUE

©2022 Mattel, Mattel Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at / Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel Europa B.V., Gendel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Hong Kong: Kids Kingdom Limited, Room 1908-9, Gala Place, 56 Dundas Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong. Customer Care line: (852)2782-0766. Taiwan: Chickabiddy Company Limited, 5/F, No. 186, Section 4, Nanjing East Road, Taipei 10595, Taiwan. Customer Care line: (02)2578-1188. Mainland China: Mattel Barbie (Shanghai) Trading Co., Ltd. Units 4701-4711, 47F, 2 Grand Gateway, 3 Hong Qiao Road, Shanghai, 200030, P.R.C. Customer Care line: 400-819-8658. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd, Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinci, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. 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 & 01-800-463-59-89. Mattel Chile S.A., Pdtte. Riesco 5561, Of. 203-204 PS2, Las Condes, Santiago. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 - Oficinas 109 y 111, Vicente López - Prov. Buenos Aires, Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: Servicio.Clientes@Mattel.com. Distribuido por: Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ: 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2ª Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: Contato: <https://faleconosco.mattel.com.br/Contato>. E-mail: sac.matteldobrasil@mattel.com. Mattel France, Parc de la Cersaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel España, S.A., Aribau 200 pl. 9, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com. Tel.: +34 933 06 79 00 <http://www.service.mattel.com/es>.

UNO QUATRO

Juego

Contenido:

44 fichas, 7 bandejas

1 bolsa, 1 base



ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. Juguete no recomendado para menores de 3 años, porque contiene piezas pequeñas que podrían provocar asfixia en caso de ser ingeridas o inhaladas por el/la niño/a.

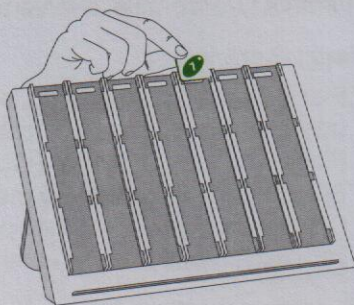
ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA. Juguete no recomendado para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían provocar asfixia en caso de ser ingeridas por el niño/a.

OBJETIVO

¡Sé el primer jugador en conseguir (por color O número) 4 fichas consecutivas de lado, hacia abajo o en diagonal!

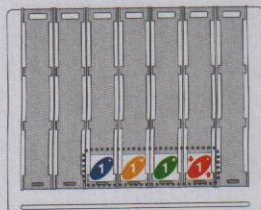
PREPARACIÓN

- Saca el soporte en la parte posterior de la base y colócalo de pie en el centro de la zona de juegos para que todos los jugadores puedan alcanzarlo.
- Coloca todas las fichas (44) dentro de la bolsa y, luego, AGITA la bolsa para mezclarlas.
- Cada jugador debe sacar tres fichas de la bolsa. Esta será tu "mano".

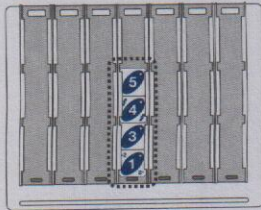


¡A JUGAR!

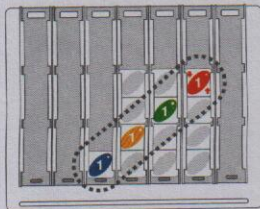
1. El jugador más joven empieza. Los turnos se siguen en el sentido del reloj.
2. Para jugar, coloca una ficha en la parte superior de una bandeja y déjala caer en su lugar.
3. Una vez que se juega una ficha, cualquier jugador puede utilizarla.
4. Si la ficha que colocaste está adyacente a otras fichas (ya sea debajo, al lado o en diagonal a ella), debe coincidir con al menos una de esas fichas por color o número. No es necesario que coincida con todas las fichas adyacentes.



Horizontal



Vertical



Diagonal

5. Si no puedes jugar ninguna de las fichas de tu mano, puedes descartar 1 ficha (volver a colocarla en la bolsa) y luego "tomar" otra ficha de la bolsa.
6. Si puedes jugar la ficha que acabas de tomar, puedes hacerlo. Si no puedes, tu turno se acabó.
7. Después de tu turno, asegúrate de tomar fichas para que tengas hasta 3 en tu "mano".

FICHAS DE ACCIÓN

Notarás que algunas fichas tienen símbolos de acción especiales. Si juegas una de estas fichas de acción, DEBES realizar la acción que el símbolo indica. Antes de realizar la acción, piensa estratégicamente, ¡ya que la jugada correcta puede darte la ventaja!

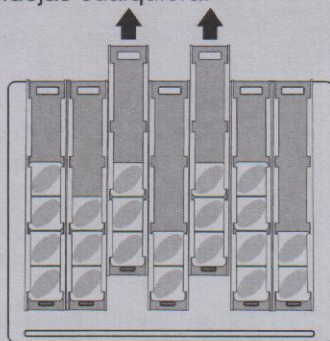


REVERSA

Cuando juegas una ficha con el símbolo de intercambio, debes “intercambiar” las posiciones de dos bandejas cualquiera.

Para intercambiar bandejas:

- Agarra cada bandeja por la ranura en la parte superior.
- Tira de cada bandeja y deslízalas hacia afuera.
- Insértalas en las nuevas ranuras y deslízalas hasta que queden en su lugar.



EMPUJAR

Después de jugar una ficha con el símbolo de presionar, debes empujarla hacia abajo forzando a que la ficha inferior de la bandeja se CAIGA. Vuelve a colocar la ficha caída en la bolsa.

ADVERTENCIA: Si colocas una ficha de presión en una bandeja VACÍA, NO tienes que empujarla para que caiga fuera de la parte inferior. Además, puedes jugar una ficha de presión en una bandeja COMPLETA.



MENOS 2

Cuando juegues esta ficha, toma dos fichas ALEATORIAS de la mano del siguiente jugador y devuélvelas a la bolsa, dejando solo una ficha para su próximo turno.

NOTA: Después de su próximo turno, pueden tomar hasta 3 fichas.

CÓMO GANAR

El primer jugador en obtener 4 fichas consecutivas ya sea de forma horizontal, vertical o diagonal, ¡GANA!

PARA JUGADORES DALTÓNICOS

Se agregaron símbolos gráficos especiales a cada ficha para ayudar a identificar sus colores. ¡Esto permitirá que los jugadores con CUALQUIER forma de daltonismo jueguen fácilmente!

▲ = ROJO

● = VERDE

★ = AMARILLO

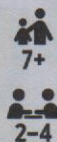
◆ = AZUL

UNO QUATRO

Jeu

Contenu :

44 tuiles, 7 plateaux
1 sac, 1 base



ATTENTION :

NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE
MOINS DE 36 MOIS - PETITS ÉLÉMENTS.

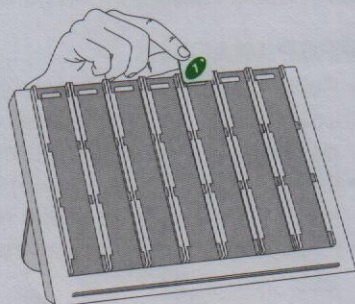
ATTENTION :
DANGER D'ÉTOUFFEMENT -
Petits éléments. Ne convient pas
aux enfants de moins de 36 mois.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à faire correspondre 4 tuiles (de même couleur OU de même chiffre) à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale!

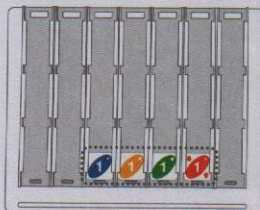
PRÉPARATION

- Placer la base au milieu de la surface de jeu pour que tous les joueurs puissent l'atteindre.
- Placer toutes les tuiles (44) dans le sac, puis **SECOUER** le sac pour les mélanger.
- Chaque joueur pige 3 tuiles parmi celles dans le sac. Elles composent la «main» du joueur.

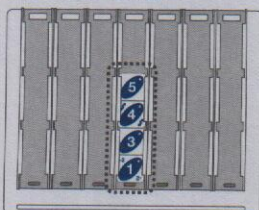


PLACE AU JEU!

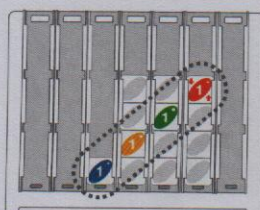
1. Sortir le support du dos de la base et le placer debout au milieu de la zone de jeu pour que tous les joueurs puissent l'atteindre.
2. À son tour, le joueur dépose une tuile dans le haut d'un plateau et la laisse tomber en place.
3. Une fois la tuile en place, elle peut être utilisée par n'importe quel joueur.
4. Si la tuile placée est adjacente à une ou plusieurs autres tuiles – soit en dessous, à côté ou en diagonale – elle doit correspondre à au moins une de ces tuiles, soit par la couleur, soit par le chiffre. Il n'est pas nécessaire qu'elle corresponde à toutes les tuiles adjacentes.



Horizontale



Verticale



En diagonale

5. Si le joueur ne peut pas jouer de tuile de sa main, il peut se débarrasser de 1 tuile (la remettre dans le sac) et ensuite «piger» 1 autre tuile parmi celles dans le sac.
6. S'il peut jouer la tuile qu'il vient de piger, il peut le faire. S'il ne peut pas, son tour est terminé.
7. Après son tour, le joueur doit piger autant de tuiles que requises pour avoir 3 tuiles en «main».

TUILES ACTION

Certaines tuiles portent des symboles d'action spéciale. Si un joueur joue une de ces tuiles Action, il **DOIT** effectuer l'action indiquée par le symbole. Avant d'effectuer l'action, il doit réfléchir stratégiquement, car le bon choix peut s'avérer un avantage pour lui!

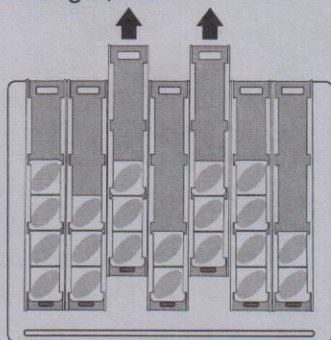


ÉCHANGER

Lorsqu'il joue une tuile avec le symbole Échanger, il doit «échanger» les positions de 2 plateaux quelconques.

Pour échanger les plateaux :

- Saisir chaque plateau par la rainure du haut.
- Tirer sur chaque plateau pour le sortir en le faisant glisser hors de sa fente.
- Insérer ensuite chaque plateau dans sa nouvelle fente en le glissant en place.



POUSSER

Après avoir joué une tuile avec le symbole Pousser, le joueur doit pousser dessus pour **ÉJECTER** la dernière tuile du plateau. Remettre ensuite la tuile éjectée dans le sac.

REMARQUE : Si le joueur place une tuile Pousser dans un plateau **VIDE**, il **NE DOIT PAS** la pousser pour l'éjecter du plateau. Il peut aussi placer une tuile Pousser dans un plateau **PLEIN**.



MOINS 2

Lorsque le joueur joue cette tuile, il doit choisir 2 tuiles **AU HASARD** de la «main» du joueur suivant et les remettre dans le sac, ce qui ne lui laisse qu'une seule tuile pour son prochain tour.

REMARQUE : Après son tour suivant, il peut piger autant de tuiles que requises pour avoir 3 tuiles en «main».

POUR GAGNER

Le premier joueur qui aligne 4 tuiles à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale **GAGNE!**

POUR LES JOUEURS DALTONIENS

Des symboles graphiques spéciaux ont été ajoutés à chaque tuile pour aider à identifier la couleur de la tuile. Cela permettra aux joueurs atteints de **TOUTE** forme de daltonisme de jouer facilement!

▲ = ROUGE

● = VERT

★ = JAUNE

◆ = BLEU

UNO QUATRO

Jogo

Conteúdo:

44 Peças, 7 Bandejas
1 Saquinho, 1 Base



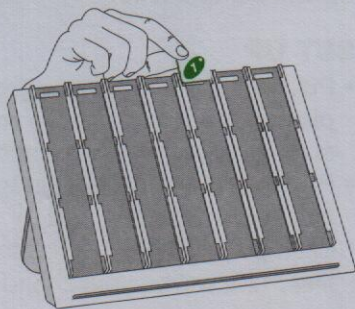
ATENÇÃO: NÃO INDICADO / NÃO
RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 (TRÊS) ANOS
POR CONTER PARTE(S) PEQUENA(S) QUE PODE(M) SER
ENGOLIDA(S) OU ASPIRADA(S) PODENDO PROVOCAR ASFIXIA.

OBJETIVO

Seja o primeiro jogador a combinar (por cor OU número) 4 peças na horizontal, vertical ou diagonal!

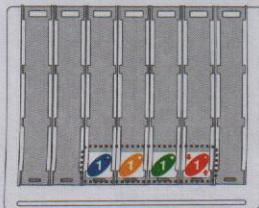
PREPARAÇÃO

- Puxe o suporte na parte de trás da base e, depois, coloque em pé no meio da área de jogo para que todos os jogadores possam alcançá-lo.
- Coloque todas as peças (44) no saquinho e agite-o para misturá-las.
- Cada jogador deve pegar o saquinho e comprar três peças. Essa será a sua "mão".

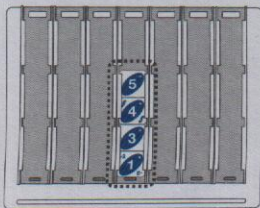


COMO JOGAR

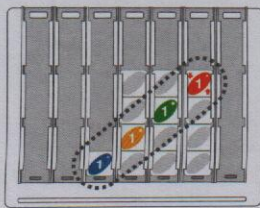
1. O jogador mais jovem começa. A rodada continua no sentido horário.
2. Você deve colocar uma peça na parte superior de uma bandeja e deixá-la cair no lugar.
3. Quando a peça for jogada, ela poderá ser usada por qualquer jogador.
4. Se a peça que você jogar ficar adjacente à outra peça, seja abaixo, ao lado ou na diagonal, ela deve combinar com pelo menos uma dessas peças por cor ou número. Ela não precisa combinar com todas as peças adjacentes.



Horizontal



Vertical



Diagonal

5. Se você não conseguir jogar nenhuma peça na sua mão, descarte 1 peça (coloque-a de volta no saquinho e "compre" outra peça).
6. Se puder jogar a carta que acabou de comprar, faça-o. Se não conseguir, a sua vez acabou.
7. Depois da sua vez, não se esqueça de retirar até 3 peças da sua mão.

PEÇAS DE AÇÃO

Você notará que algumas peças têm símbolos de ação especiais. Se jogar uma

dessas Peças de Ação, você DEVERÁ realizar a ação indicada pelo símbolo. Antes de realizá-la, pense estrategicamente, pois o movimento certo pode ser a sua vantagem!

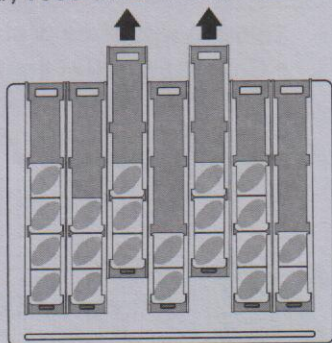


TROQUE O MONSTRO

Ao jogar uma peça com o símbolo Trocar, você deve "trocar" as posições de uma das duas bandejas.

Para trocar as bandejas:

- Pegue cada bandeja pela ranhura na parte de cima.
- Puxe cada bandeja para cima e deslize-as para fora.
- Insira-as nas novas ranhuras e deslize-as no lugar.



PRESSONAR

Ao jogar a peça com o símbolo Empurrar, você deve empurrá-la para baixo forçando a peça na parte inferior da bandeja a CAIR. Coloque a peça caída de volta no saquinho.

OBSERVAÇÃO: Se colocar a peça Empurrar em uma bandeja VAZIA, você não precisará empurrá-la para fora. Além disso, você pode jogar uma peça Empurrar em uma bandeja CHEIA.



-2

Ao jogar essa peça, pegue duas peças ALEATÓRIAS do próximo jogador e coloque de volta à sacola, deixando apenas uma peça para a próxima rodada.

NOTA: depois da sua próxima vez, os outros jogadores devem comprar até 3 peças.

COMO VENCER

O primeiro jogador a completar uma sequência de 4 peças na horizontal, vertical ou diagonal, GANHA!

PARA JOGADORES DALTÔNICOS

Foram adicionados símbolos gráficos especiais em cada peça para ajudar a identificar as cores. Isso permitirá que os jogadores com QUALQUER forma de daltonismo joguem facilmente!

▲ = VERMELHO

● = VERDE

★ = AMARELO

◆ = AZUL