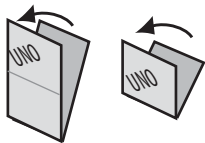
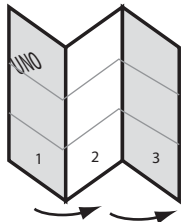


ENGLISH

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: UNO® Junior
 Toy No.: GKFD4
 Part No.: 5D70_G1
 Trim Size: 10" W x 7.66 H
 Folded Size: 3.35" W x 1.91 H
 Type of Fold: 4Folds
 Colors: 4C/2S
 Paper Stock:
 Paper Weight: 100g WF
 CS DATE: 4/17/2020

Folding Diagram



5LV: ENGLISH / SWEDISH / DANISH / FINNISH / NORWEGIAN

2020/4/17

G-change contents:
 ES request, updated copy



Introduce your kids to UNO® in a way that challenges them to learn and grow as they play. Each new level features learning benefits that expand along with their knowledge of the classic game you love!

UNO® JUNIOR IN A NUTSHELL

Get rid of all your cards by matching a card in your hand to the top card on the discard pile. You can match by **color**, **number** and, especially handy for younger players, **ANIMAL!** Elephant matches elephant and monkey matches monkey.

As the levels increase in difficulty, cards are added that skip players, reverse the direction of play or even make somebody draw extra cards!

HOW TO PLAY



After shuffling the deck, **deal five cards** to each player.

PARENT TIP

Have beginners lay their cards face-up so you can help them!



Make a Draw Pile with the remaining cards, then turn the top card over to create a Discard Pile.

the draw pile goes **face down!**



Draw Pile



Discard Pile

while the discard pile goes **face up!**

On your turn, match:



COLOR



NUMBER



ANIMAL

If you can't make a match, draw ONE card from the Draw Pile (if it matches the discard pile, play it!).

When you are down to your last card, yell "Uno!" If you don't and someone catches you, you have to draw TWO extra cards!

Keep going until someone is out of cards. They win!

LEVELS

1. BEGINNER

For the youngest players just learning the game.

WHAT THEY'LL LEARN

- Taking Turns
- Color And Number Recognition

WHAT TO DO

Take out all the Action Cards (See ACTION CARDS) from the deck.



PARENT TIP

Begin by matching animals instead of numbers. You can even have them make the sound of the animal when they play the card! ROAR!

2. INTERMEDIATE

Add some action cards back into the deck to pick up the pace.

WHAT THEY'LL LEARN

- Critical Thinking
- Sorting and Classifying

WHAT TO DO

Add the Reverse, Skip and Wild cards **BACK INTO** the deck, but **LEAVE OUT** the Draw One and Draw Two cards.



PARENT TIP

You can play a Wild card any time you want no matter what is on the discard pile.

3. ADVANCED

Add the penalty cards to the deck to increase stakes!

WHAT THEY'LL LEARN

- Logic
- Problem Solving

WHAT TO DO

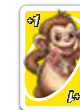
Add the Draw One and Draw Two cards to the deck so that you are now using the entire deck, including all Action Cards.



PARENT TIP

Remember, you can play an action card on top of a matching action card no matter the color.

ACTION CARDS



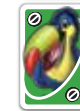
DRAW ONE CARD

The next player in order must draw one card and miss their turn.



DRAW TWO CARD

The next player in turn must draw two cards and miss their turn.



SKIP CARD

The next player in order is skipped.



REVERSE CARD

The direction of play reverses (if play is currently clockwise, then play changes to counterclockwise, and vice versa).



WILD CARD

This card can be played at any time. The player then decides what color will continue play.

CONTENTS

56 cards as follows:
 9 Blue animal cards - 0 to 8
 9 Green animal cards - 0 to 8
 9 Red animal cards - 0 to 8
 9 Yellow animal cards - 0 to 8
 4 Draw 1 cards - 1 in each color
 4 Draw 2 cards - 1 in each color
 4 Skip cards - 1 in each color
 4 Reverse cards - 1 in each color
 4 Wild cards

©2020 Mattel. Mattel Europa B.V., Godel 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. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196.

GKF04-5V70_G1_5LV service.mattel.com



Games

SWEDISH



Lär dina barn UNO® på ett sätt som är lagom utmanande för att de ska kunna växa med spelet. Varje ny nivå har inlärningsmoment som utökas i takt med deras kunskap om det klassiska spelet!

UNO® JUNIOR I KORTHET

Gör dig av med alla kort i handen genom att matcha dem med korten i kasta-högen. Du kan matcha efter **färg**, **siffra** och, särskilt praktiskt för yngre spelare, **DJUR!** En elefant matchar en elefant, en apa matchar en apa.

I takt med att nivåerna blir allt svårare läggs det till kort som hoppar över spelare, vänder på spelriktningen eller får någon att dra extra kort!

GÖR SÅ HÄR



När du har blandat kortleken delar **du ut fem kort** till varje spelare.

TIPS TILL FÖRÄLDRAR

Låt nybörjarna lägga sina kort med framsidan uppåt så att du kan hjälpa dem!



Gör en dra-hög med de kort som återstår. Vänd sedan upp det översta kortet och skapa en kasta-hög.

vänd dra-högen nedåt!



Draghög



Kasta-hög

men kasta-högen ska vara vänd uppåt!



När det är din tur matchar du efter:



FÄRG

SIFFRA

DJUR

Om du inte kan matcha kortet drar du ETT kort från dra-högen (om det matchar kasta-högen kan du spela det!).

När du har kommit till ditt sista kort måste du **ropa "Uno!"** Om du inte gör det och någon kommer på dig måste du dra TVÅ extra kort!

Fortsätt tills någon har fått slut på kort. Den personen vinner!

FLERA VÅNINGAR

1. NYBÖRJARE

För de yngsta spelarna som precis håller på att lära sig spelet.

DE LÄR SIG

- Att turas om
- Färg- och sifferigenkänning

GÖR SÅ HÄR

Ta ut alla händelsekort (se HÄNDELSEKORT) från kortleken.



TIPS TILL FÖRÄLDRAR

Börja med att matcha djur i stället för siffror. Du kan också be dem låta som djuret när de lägger kortet! VRÅLA!

2. AINTERMEDIATE

Lägg till några händelsekort i leken för att öka svårighetsgraden.

DE LÄR SIG

- Kritiskt tänkande
- Sortering och klassificering

GÖR SÅ HÄR

Lägg **TILLBAKA** vändkortet, hoppa över-korten och jokerkorten i leken men **UTELÄMNA** dra ett- och dra två-korten.

TIPS TILL FÖRÄLDRAR

Du kan lägga ett jokerkort när du vill, oavsett vad som visas i kasta-högen.

3. AADVANCED

Lägg till straffkortet i kortleken för att göra det svårare!

DE LÄR SIG

- Logik
- Problemlösning

GÖR SÅ HÄR

Lägg till dra ett- och dra två-korten i leken så att du nu använder hela kortleken, inklusive alla händelsekort.



TIPS TILL FÖRÄLDRAR

Kom ihåg att du kan lägga ett händelsekort på ett matchande händelsekort oavsett färg.

HÄNDELSEKORT



DRA ETT-KORT

Nästa spelare på tur måste dra ett kort och spelaren får inte lägga något kort.



DRA TVÅ-KORT

Nästa spelare på tur måste dra två kort och får inte lägga något kort.



HOPPA ÖVER-KORT

Nästa spelare på tur måste stå över.



Vändkort

Spelriktningen vänder (om spelet går medurs ändras spelriktningen till moturs och vice versa).



FLERFÄRGSKORT

Det här kortet kan läggas när som helst. Spelaren bestämmer sedan vilken färg som ska spelas.

INNEHÅLL

56 kort enligt nedan:
9 blå djurkort - 0 till 8
9 gröna djurkort - 0 till 8
9 röda djurkort - 0 till 8
9 gula djurkort - 0 till 8

4 dra 1-kort - 1 i varje färg
4 dra 2-kort - 1 i varje färg
4 hoppa över-kort - 1 i varje färg
4 vändkort - 1 i varje färg
4 jokerkort

DANISH



UNO junior

Introducer dine børn for UNO® på en udfordrende måde, der fremmer deres indlæring og udvikling, mens de spiller. Hvert nyt niveau har nye indlæringsmuligheder, der udfolder sig i takt med deres viden om dette klassiske spil, som alle kan lide.

UNO® JUNIOR I EN NØDDESKAL

Kom af med alle de kort, du har på hånden, ved at matche dem til kortene i afkastbunken. Du kan matche efter **farve**, **tal** og **DYR**, hvilket er særligt smart for de yngste spillere. Elefant matcher elefant, og abe matcher abe.

I takt med at niveauerne bliver sværere, bliver der tilføjet kort, der springer spillere over, vender spilretningen eller tvinger spillere til at trække ekstra kort.

SÅDAN SPILLER DU



Start med at blande kortene, og **del så fem kort** ud til hver enkelt spiller.

FORÆLDRETIP

Begyndere kan lægge deres kort med billedsiden opad, så du kan hjælpe dem.



Lav en bunke på bordet med de resterende kort, og vend det øverste kort som afkastbunke.

Den lukkede bunke skal have billedsiden **nedad**.



Lukket bunke



Afkastbunke

Afkastbunken skal have billedsiden **opad**.

Når det bliver din tur, skal du matche:



FARVE

Hvis du ikke kan matche nogen kort, skal du trække ET kort fra den lukkede bunke (hvis det matcher afkastbunken, kan du spille kortet).

Når du kun har et kort tilbage, skal du råbe "Uno!" Hvis du glemmer det, og en af de andre spillere bemærker det, skal du trække TO ekstra kort.

Bliv ved med at spille, indtil en af spillerne ikke har flere kort tilbage. Så vinder de!

NIVEAUER

1. BEGUNDER

For de yngste spillere, der er ved at lære spillet at kende.

DET LÆRER DE

- At vente på deres tur
- At genkende farver og tal

DET SKAL DU GØRE

Fjern alle specialkort (se SPECIALKORT) fra bunken.



FORÆLDRETIP

Start med at matche dyr i stedet for tal. Du kan også få dem til at sige dyreløden, når de spiller kortet. BRØL!

2. MELLEMNIVEAU

Læg nogle af specialkortene tilbage i bunken for at sætte tempoet op.

DET LÆRER DE

- Strategiske overvejelser
- At sortere og inddele i kategorier

DET SKAL DU GØRE

Læg "skift retning"-kort, "spring over"-kort og jokere **TILBAGE I** bunken, men **UDELAD** "træk 1"-kort og "træk 2"-kort.



FORÆLDRETIP

Du kan spille en joker på et hvilket som helst tidspunkt, uanset hvad der ligger i afkastbunken.

3. AVANCERET

Læg straffkortene tilbage i bunken for at øge spændingen.

DET LÆRER DE

- Logik
- Problemløsning

DET SKAL DU GØRE

Læg "træk 1"-kort og "træk 2"-kort tilbage i bunken, så I nu bruger alle kortene, også specialkortene.



FORÆLDRETIP

Husk, at du kan lægge et specialkort oven på et matchende specialkort uanset farve.

SPECIALKORT



"TRÆK 1"-KORTET

Den næste spiller skal trække 1 kort og mister sin tur.



"TRÆK 2"-KORTET

Den næste spiller skal trække 2 kort og mister sin tur.



"SPRING OVER"-KORTET

Den næste spiller bliver sprunget over.



Skift retning-kortet

Spilretningen vendes (hvis I spiller med urets retning, skifter spilretningen til mod uret og omvendt).



JOKER

Dette kort kan lægges til enhver tid. Derefter beslutter spilleren, hvilken farve der spilles.

INDHOLD

56 kort fordelt på følgende:
 9 blå dyrekort - 0 til 8
 9 grønne dyrekort - 0 til 8
 9 røde dyrekort - 0 til 8
 9 gule dyrekort - 0 til 8

4 "træk 1"-kort - 1 i hver farve
 4 "træk 2"-kort - 1 i hver farve
 4 "spring over"-kort - 1 i hver farve
 4 "skift retning"-kort - 1 i hver farve
 4 jokere

service.mattel.com

GKF04-5V70_G1_5LV

MATTEL Games

FINNISH



UNO junior

Johdata lapset UNO®-pelin maailmaan tavalla, joka haastaa heitä oppimaan ja kasvamaan pelin ohessa. Jokaisella tasolla oppii klassisen pelin kautta jotakin uutta!

UNO® JUNIOR PÄHKINÄNKUORESSA

Hankkiudu eroon kaikista korteistasi pelaamalla kädestäsi poistopakan kortteja vastaavia kortteja. Vastaavuuden näkee korttien **väreistä**, **numeroista** ja nuorimpien pelaajien iloksi **ELÄINTEN** kuvista! Norsu vastaa norsua ja apina apinaa.

Peliin voi lisätä haastetta lisäämällä erikoiskortteja, jotka ohittavat pelaajia, vaihtavat pelin etenemissuuntaa tai pistävät jonkun jopa nostamaan lisäkortteja!

PELIOHJEET



Kun pakka on sekoitettu, jaa jokaiselle pelaajalle **viisi korttia**.

VINKKI VANHEMMILLE

Aloittelijat voivat pitää korttinsa kuvapuoli ylöspäin, jotta voit auttaa heitä!



Tee nostopakka jäljellä olevista korteista. Luo poistopakka kääntämällä päällimmäinen kortti.

nostopakassa kortit ovat kuvapuoli alaspuolein



Nostopakka



Poistopakka

poistopakassa kortit ovat kuvapuoli ylöspäin

Kun on sinun vuorosi, katso korttien vastaavuutta:



VÄRI



NUMERO



ELÄIN

Jos et löydä vastaavia kortteja, nosta YKSI kortti nostopakasta (jos kortti vastaa poistopakan korttia, pelaa se).

Kun kädessäsi on enää viimeinen kortti, **huuda "Uno!"** Ellet huuda sitä ja joku muu huomauttaa asiasta, sinun täytyy nostaa KAKSI lisäkorttia!

Jatka, kunnes joltain pelaajalta loppuvat kortit. Hän voittaa!

TASOT

1. ALOITTELIJA

Nuorimmille pelaajille, jotka vasta opettelevat pelaamaan.

PELAAMALLA OPPII

• Odottamaan vuoroaan • Värejä ja numeroita

TOIMINTAOHJEET

Poista kaikki erikoiskortit (katso ERIKOISKORTIT) pakasta.



VINKKI VANHEMMILLE

Aloita etsimällä numeroiden sijasta vastaavia eläimiä. Lapset voivat myös matkia eläimen ääntä, kun he pelaavat kortin! KARJU!

2. KESKITASOINEN

Lisää joitakin toimintakortteja pakkaan, niin pelistä tulee jännittävämpi.

PELAAMALLA OPPII

• Kriittistä ajattelua • Lajittelua ja luokittelua

TOIMINTAOHJEET

Lisää suunnanvaihto-, ohitus- ja jokerikortit TAKAISIN pakkaan, mutta **JÄTÄ POIS** nosta 1- ja nosta 2 -kortit.



VINKKI VANHEMMILLE

Jokerikortin voi pelata koska tahansa riippumatta siitä, mikä kortti poistopakassa on.

3. EDISTYNYT

Nosta panoksia lisäämällä rangaistuskortit pakkaan!

PELAAMALLA OPPII

• Loogista ajattelua • Ongelmanratkaisua

TOIMINTAOHJEET

Lisää nosta 1- ja nosta 2 -kortit pakkaan, jotta pakka on kaikkia erikoiskortteja myöten kokonaan käytössä.



VINKKI VANHEMMILLE

Muista, että erikoiskortin voi pelata vastaavan erikoiskortin päälle väristä riippumatta.

TOIMINTAKORTIT



NOSTA 1 -KORTTI

Seuraavan pelaajan täytyy nostaa yksi kortti ja hän menettää vuoronsa.



NOSTA 2 -KORTTI

Seuraavan pelaajan täytyy nostaa kaksi korttia ja hän menettää vuoronsa.



OHITUSKORTTI

Järjestyksessä seuraava pelaaja ohitetaan.



Suunnanvaihtokortti

Pelisuunta vaihtuu (jos peli on kulkenut myötäpäivään, suunta kääntyy vastapäivään, ja päin vastoin).



JOKERIKORTTI

Tämän kortin voi pelata koska tahansa. Sen pelannut pelaaja valitsee, mikä väri jatkaa peliä.

SISÄLTÖ

56 korttia:

9 sinistä eläinkorttia - O-8

9 vihreää eläinkorttia - O-8

9 punaista eläinkorttia - O-8

9 keltaista eläinkorttia - O-8

4 nosta 1 -korttia - 1jokaista väriä

4 nosta 2 -korttia - 1jokaista väriä

4 ohituskorttia - 1jokaista väriä

4 suunnanvaihtokorttia - 1jokaista väriä

4 jokerikorttia

service.mattel.com

GKF04-5V70_G1_5LV



Games

NORWEGIAN



Introduser barna for UNO® på en måte som utfordrer dem til å lære og vokse med spillet. Hvert nivå har læringsfordeler som utvikler seg sammen med kunnskapen om det klassiske spillet.

UNO® JUNIOR I ET NØTTESKALL

Bli kvitt alle kortene på hånden ved å finne like kort i kastebunken. Du kan finne kort med lik **farge**, like **tall** eller like **DYR** - praktisk for yngre spillere! Elefant er lik elefant, apekatt er lik apekatt.

For hver vanskelighetsgrad legges det til nye typer kort - kort som gjør at spillerne må stå over sin runde, kort som snur spillerretningen, eller kort som gjør at en spiller må trekke ekstra kort.

SLIK GJØR DU



Når du har stokket kortstokken, gir du hver spiller **fem** kort.

TIPS TIL FORELDRE

Be nybegynnere om å legge kortene sine med bildesiden opp, slik at du kan hjelpe til.



Lag en trekkebunke med de gjenstående kortene, og snu deretter det øverste kortet for å lage en kastebunke.

Trekkebunken skal ligge med bildesiden ned.



Trekkebunke



Kastebunke

Kastebunken skal ligge med bildesiden opp.

Når det er din tur, skal du finne lik(e):



FARGE

TALL

DYR

Hvis du ikke finner et kort som er likt, trekker du ETT kort fra trekkebunken. Hvis kortet er likt et kort som ligger i kastebunken, spiller du kortet.

Når du bare har ett kort igjen, **roper du «Uno!»**. Hvis du glemmer å rope «Uno!», og noen legger merke til det, må du trekke TO ekstra kort. Fortsett helt til noen er tomme for kort. Den som er tom for kort, vinner!

NIVÅER

1. NUBEGUNNER

For de yngste spillerne.

DETTE LÆRER DE

- Turtaking
- Gjenkjenne farger og tall

SLIK SPILLES DET

Fjern alle handlingskortene (se HANDLINGSKORT) fra kortstokken.



TIPS TIL FORELDRE

Begynn med å finne like dyr i stedet for tall. Du kan til og med be dem om å lage dyrelyder når de spiller kortet. BRØL!

2. VIDEREKOMMEN

Legg noen av handlingskortene tilbake i bunken.

DETTE LÆRER DE

- Kritisk tenking
- Sortering og klassifisering

SLIK SPILLES DET

Legg til snukort, stå over-kort og skift farge-kort I KORTSTOKKEN, men **UTELAT** trekk 1-kort og trekk 2-kort.



TIPS TIL FORELDRE

Du kan spille et skift farge-kort uansett hva som er i kastebunken.

3. AVANSERT

Legg til straffekortene i kortstokken for å øke innsatsen.

DETTE LÆRER DE

- Logisk tenking
- Problemløsning

SLIK SPILLES DET

Legg til trekk 1-kort og trekk 2-kort i kortstokken, slik at hele kortstokken nå er i bruk, inkludert alle handlingskortene.



TIPS TIL FORELDRE

Husk at du kan spille et handlingskort over et samsvarende handlingskort uavhengig av farge.

SPELIALKORT



TREKK 1-KORT

Den neste spilleren må trekke ett kort og stå over sin tur.



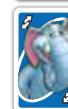
TREKK 2-KORT

Den neste spilleren må trekke to kort og stå over sin tur.



STÅ OVER-KORT

Den neste spilleren må stå over sin tur.



Snukort

Spillerretningen blir snudd. Hvis spillet spilles med klokken, må spillet nå snus til mot klokken og omvendt.



SKIFT FARGE-KORT

Dette kortet kan spilles når som helst. Spilleren bestemmer hvilken farge som fortsetter spillet.

INNHOLD

56 kort med følgende fordeling:
9 blå dyrekort - verdi 0 til 8
9 grønne dyrekort - verdi 0 til 8
9 røde dyrekort - verdi 0 til 8
9 gule dyrekort - verdi 0 til 8

4 trekk 1-kort - 1 i hver farge
4 trekk 2-kort - 1 i hver farge
4 stå over-kort - 1 i hver farge
4 snukort - 1 i hver farge
4 skift farge-kort

? service.mattel.com

GKF04-5V70_G1_5LV

