

	7+
	2-10



Inhalt

1 UNO Spin Rad

112 Spielkarten:

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 Zwei Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

8 Retour Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

8 Aussetzen Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

4 Farbenwahl Karten (Joker)

4 Zieh Vier Farbenwahl Karten (Joker)

4 Rad-Referenzkarten

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler 500 Punkte zu erreichen. Punkte erhält, wer als Erster alle Karten ablegt, die er auf der Hand hält. Er erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch nicht abgelegt haben.

Vorbereitung

Die Spieler legen die Rad-Referenzkarten so hin, dass sie jeder gut sehen und die Symbole auf dem Rad bestimmen kann.

Jeder Spieler zieht eine Karte.

Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, verteilt die Karten.

Sobald die Karten gemischt sind, werden an jeden Spieler 7 Karten ausgeteilt.

Die restlichen Karten werden mit dem Gesicht nach unten in die Mitte des Rads gelegt und bilden den KARTENSTOCK.

Die oberste Karte des KARTENSTOCKS wird aufgedeckt und bildet - ebenfalls in der Mitte des Rads - den ABLEGESTAPEL.

So wird gespielt

Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss eine Karte entsprechender Zahl, 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 dazu hat er auch die Möglichkeit, eine Jokerkarte abzulegen (siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

Eine Zahlenkarte mit Wirbelmuster ist eine Spin Karte. Wird eine solche Karte gelegt, gelten besondere Regeln (siehe SPIN KARTEN).

Ist der Spieler nicht in Besitz einer passenden Karte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Kann die aufgenommene Karte abgelegt werden, darf der Spieler dies direkt tun. Kann sie nicht abgelegt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spieler können sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine spielbare Karte nicht abzulegen. Ist dies der Fall, müssen sie eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen.

Ist diese Karte spielbar, kann sie sofort abgelegt werden. Nach dem Aufnehmen einer Karte darf der Spieler jedoch keine Karte, die er vorher bereits auf der Hand hatte, ablegen.

Funktionen der Aktionskarten



Zieh Zwei Karte – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karten ablegen. Diese Karte darf nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere Zieh Zwei Karte gelegt werden. Wird sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt, gelten dieselben Regeln.



Retour Karte - Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Wenn bisher nach links gespielt wurde, wird nun nach rechts gespielt und umgekehrt. Die Karte darf nur auf eine entsprechende Farbe oder eine andere Retour Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, fängt der Geber an, der Spieler zu seiner Rechten anstatt zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.



Aussetzen Karte - Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen“. Die Karte darf nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere Aussetzen Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird der Spieler zur Linken des Gebers „übersprungen“ und der Spieler zur Linken dieses Spielers setzt das Spiel fort.



Farbenwahl Karte (Joker) - Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Auch die schon liegende Farbe darf gewählt werden. Eine Farbenwahl Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird eine Farbenwahl Karte zu Beginn des Spiels gezogen, entscheidet der Spieler zur Linken des Gebers, welche Farbe als nächste gelegt werden soll.



Zieh Vier Farbenwahl Karte (Joker) - Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. Zudem muss der nächste Spieler 4 Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen und die Runde aussetzen. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird sie auf den Stapel zurückgelegt und eine andere Karte gezogen. **Hinweis:** Diese Karte darf nur dann ausgespielt werden, wenn der Spieler, der sie hat, **keine** Karte in der Hand hält, die der **Farbe** entspricht, die zuletzt gelegt wurde. D. h., hat der Spieler eine Karte mit entsprechender Zahl oder Aktionskarten einer anderen Farbe, darf er die Zieh Vier Farbenwahl Karte trotzdem ablegen. Ein Spieler, der eine Zieh Vier Farbenwahl Karte hat, kann bluffen und die Karte „unerlaubt“ legen. Wird er jedoch dabei „erwischt“, muss er 4 Strafkarten aufnehmen. Ist er unschuldig, dann muss der Spieler, der ihn herausgefordert hat, die Karten plus 2 Strafkarten aufnehmen. Nur der Spieler, der die 4 Karten aufnehmen muss, darf den Spieler herausfordern. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird sie auf den Stapel zurückgelegt und eine andere Karte gezogen.



Spin Karten (20) – Fünf Karten jeder Farbe (Zahlen 1-5) haben ein Wirbelmuster um die Zahl (wie ein Fingerabdruck). Diese zeigt an, dass sie Spin Karten sind. Diese Karte darf wie eine ganz normale Zahlenkarte abgelegt werden. Wird eine Spin Karte ausgespielt, muss der nächste Spieler, der als Nächstes an der Reihe ist, das Rad drehen. **Das Drehen des Rads ersetzt den Spielzug dieses Spielers.** (siehe DAS UNO SPIN RAD).

Das UNO Spin Rad

Legt ein Spieler eine Spin Karte, muss der Spieler, der als Nächstes an der Reihe ist, das Rad drehen und die jeweilige Anweisung befolgen.



Beinahe Uno – Der Spieler, der das Rad gedreht hat, darf alle bis auf zwei Karten ablegen.



Zahlen ablegen – Der Spieler, der das Rad gedreht hat, sucht sich eine seiner Zahlenkarten aus und darf alle Karten, die diese Zahl haben, ablegen. Er darf einige seiner Zahlenkarten auch auf der Hand behalten, wenn er nicht alle ablegen möchte.



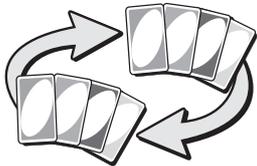
Farben ablegen – Der Spieler, der das Rad gedreht hat, sucht sich eine seiner Farbenkarten aus und darf alle Karten, die diese Farbe haben, ablegen. Er darf einige seiner Farbenkarten auch auf der Hand behalten, wenn er nicht alle ablegen möchte.



Zieh Rot – Der Spieler, der das Rad gedreht hat, muss so lange Karten aufnehmen, bis er eine rote Karte (oder eine Jokerkarte) gezogen hat. Er muss alle Karten, die er gezogen hat, behalten.



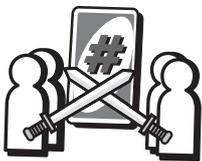
Zieh Blau – Der Spieler, der das Rad gedreht hat, muss so lange Karten aufnehmen, bis er eine blaue Karte (oder eine Jokerkarte) gezogen hat. Er muss alle Karten, die er gezogen hat, behalten.



Karten austauschen – Alle Spieler tauschen ihre Karten mit dem Spieler zu ihrer Linken. Erhält ein Spieler nur eine Karte, dann muss er UNO rufen oder 2 Strafkarten aufnehmen.



Die Karten zeigen – Der Spieler, der das Rad gedreht hat, muss allen anderen Spielern seine Karten zeigen, bevor das Spiel fortgesetzt wird.



Stechen – Alle Spieler legen gleichzeitig die Karte mit der höchsten Zahl (egal welcher Farbe) vor sich. Der Spieler mit der höchsten Zahl, darf sie ablegen. Die anderen Spieler müssen ihre Karte wieder aufnehmen. Bei einem Unentschieden müssen die jeweiligen Spieler stechen, indem sie ihre nächste, höchste Karte zeigen. Der Gewinner darf alle in diesem Stechen gezeigten Karten ablegen. Das Spiel setzt sich dann mit dem nächsten in Spielrichtung sitzenden Spieler fort.



UNO Spin – Der erste Spieler, der UNO Spin ruft, darf eine Karte seiner Wahl ablegen. Das Spiel setzt sich dann mit dem nächsten in Spielrichtung sitzenden Spieler fort.

Muss der Spieler aufgrund der Anweisung des Spin Rads mehrere Karten ablegen, darf er selbst entscheiden, welche Karte er nach oben legt und kann durch Ändern der Farbe, Zahl oder des Symbols so den weiteren Spielverlauf bestimmen.

Ausspielen

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf seiner Hand übrig, muss er „UNO“ rufen (das bedeutet „eins“). Vergisst er dieses, muss er 2 Strafkarten vom KARTENSTOCK ziehen. Er muss diese Strafkarten jedoch nur ziehen, wenn er von den anderen Spielern erwischt wird, **bevor der nächste Spieler seinen Spielzug begonnen hat.**

Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist die Runde beendet. Die Punkte werden zusammengezählt (siehe PUNKTE) und das Spiel beginnt von neuem.

Ist die letzte Karte, die abgelegt wird, eine Zieh Zwei Karte oder eine Zieh Vier Farbenwahlkarte, muss der nächste Spieler jeweils 2 oder 4 Karten ziehen. Diese Karten werden mitgezählt, wenn die Punkte zusammengerechnet werden. Ist die zuletzt abgelegte Karte eine Spin Karte, muss der Spieler, der als Nächstes an der Reihe gewesen wäre, das Rad drehen und die jeweilige Anweisung noch ausführen. Das bedeutet, dass sich die Gesamtpunktzahl des Spielers noch ändern kann, je nachdem, ob er Karten aufnehmen oder ablegen muss.

Ist der KARTENSTOCK aufgebraucht, bevor ein Spieler all seine Karten abgelegt hat, wird der ABLEGESTAPEL gemischt und bildet dann den neuen KARTENSTOCK.

Punkte

Der Spieler, der als Erster all seine Karten abgelegt hat, erhält folgende Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand halten:

Alle Zahlenkarten (0-9).....	Wert
Zieh Zwei Karte.....	20 Punkte
Retour Karte.....	20 Punkte
Aussetzen Karte.....	20 Punkte
Farbenwahl Karte.....	50 Punkte
Zieh Vier Farbenwahl Karte.....	50 Punkte

Das Spiel gewinnen

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

Alternative Spielarten

Zu Beginn des Spiels können die Spieler entscheiden, ob ein Spieler wirklich 500 Punkte erreichen muss, um zu gewinnen oder ob die Siegespunktzahl beispielsweise bei 250 oder 750 liegen soll, je nachdem, ob das Spiel kürzer oder länger dauern soll. **Die Spieler können sich auch entschließen einfach nur so zu spielen, ohne Punkte aufzuschreiben, sodass der erste Spieler, der all seine Karten abgelegt hat, der Gewinner ist.**



© 2005 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
 Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB,
 Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich,
 Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23,
 Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf

K2781-0722

