



## Der große Spielspaß!

### Ein Kartenspiel für 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahren

#### INHALT

56 Spielkarten:

10 blaue Tierkarten - 1 bis 9	4 Zieh 1 Karten - 1 in jeder Farbe
10 grüne Tierkarten - 1 bis 9	4 Zieh 2 Karten - 1 in jeder Farbe
10 rote Tierkarten - 1 bis 9	4 Aussetzen Karten - 1 in jeder Farbe
10 gelbe Tierkarten - 1 bis 9	4 Farbenwahlkarten

#### NIVEAU 1

Dieses Spiel ist für Kinder von 3 bis 6 Jahren. Wir empfehlen, mit Niveau 1 zu beginnen. Sind die Kinder mit diesem Niveau vertraut, können sie langsam zu Niveau 2 übergehen.

#### ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler alle Karten ablegen.

#### VORBEREITUNG

Alle Aktionskarten (siehe AKTIONSKARTEN) aus dem Stapel nehmen und jedem Kind 5 Karten geben. Die Kinder legen ihre Karten offen vor sich, damit ihnen gegebenenfalls geholfen werden kann.

#### SO WIRD UNO JUNIOR GESPIELT

Nachdem die Karten ausgeteilt wurden, werden die übrigen Karten mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt und bilden den KARTENSTOCK. Die oberste Karte wird herumgedreht und neben den KARTENSTOCK auf den Tisch gelegt. Sie bildet den ABLEGESTAPEL.

Beginnend mit dem jüngsten, legen die Spieler nacheinander die Karte mit der entsprechenden Zahl oder dem entsprechenden Tier auf den ABLEGESTAPEL. Jedes Tier gehört zu einer bestimmten Zahl. Je nachdem, wie alt die Kinder sind, kann man sie fragen, wie das Tier heißt oder um welche Zahl es sich handelt.

BEISPIEL: Ist die Karte auf dem ABLEGESTAPEL eine rote/ Tiger (Nr.7), muß der Spieler eine rote Karte oder einen Tiger (Nr.7) irgendeiner Farbe ablegen.

Hält ein Spieler keine Karte auf der Hand, die er auf den ABLEGESTAPEL legen könnte, muß er vom KARTENSTOCK eine Karte ziehen. Er darf die gezogene Karte sofort legen, wenn er kann. Kann er diese Karte nicht ablegen, setzt der Spieler zu seiner Linken das Spiel fort.

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

#### DER SIEGER

Der Spieler, der als erster all seine Karten abgelegt hat, hat gewonnen.

## NIVEAU 2

Für Niveau 2 die Aktionskarten wieder in den Stapel mischen.

## WAHL DES KARTENGEBERS

Alle Spieler ziehen nacheinander eine Karte. Derjenige, der die höchste Zahl hat, ist der Geber. Aktionskarten zählen als Null.

## SO WIRD UNO JUNIOR GESPIELT

Jeder Spieler erhält 5 Karten. Die übrigen Karten werden mit dem Gesicht nach unten auf den Tisch gelegt und bilden den KARTENSTOCK. Die oberste Karte wird herumgedreht und neben den KARTENSTOCK auf den Tisch gelegt. Sie bildet den ABLEGESTAPEL. Ist diese Karte eine Aktionskarte, wird sie unter den Stapel gelegt. Die nächste Karte wird aufgedeckt, und wenn eine Zahlenkarte gezogen wurde, bildet diese dann die erste Karte des ABLEGESTAPELS. Anstatt ihre Karten offen vor sich zu legen, halten die Kinder ihre Karten in der Hand.

## AKTIONSKARTEN



### ZIEH EINS KARTE

Diese Karte kann auf einer entsprechenden Farbe oder einem entsprechenden Tier abgelegt werden. Wurde diese Karte abgelegt, muß der nächste Spieler eine Karte ziehen und einmal aussetzen.



### AUSSETZEN KARTE

Diese Karte kann auf einer entsprechenden Farbe oder einem entsprechenden Tier abgelegt werden. Wurde diese Karte abgelegt, setzt der nächste Spieler einmal aus und wird "übersprungen".



### ZIEH ZWEI KARTE

Diese Karte kann auf einer entsprechenden Farbe oder einem entsprechenden Tier abgelegt werden. Wurde diese Karte abgelegt, muß der nächste Spieler 2 Karten ziehen und einmal aussetzen.



### FARBENWAHLKARTE

Diese Karte kann auf jeder Karte abgelegt werden. Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste 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.

## AUSSPIELEN

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf seiner Hand übrig, muß er "UNO" rufen (das bedeutet "eins"). Vergißt er dieses, muß er zwei Strafkarten vom KARTENSTOCK ziehen. Er muß diese Strafkarten jedoch nur ziehen, wenn er von den anderen Spielern erwischt wird. Hat die vorletzte Karte des Spielers den ABLEGESTAPEL noch nicht berührt, und er erinnert sich rechtzeitig (und ruft "UNO"), braucht er keine Strafkarten ziehen.

## DER SIEGER

Der Spieler, der als erster all seine Karten abgelegt hat, hat gewonnen.

**Viel Spaß mit UNO - und möge der beste Spieler oder der Glückichste gewinnen!**

© 1999 Mattel, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Mattel Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mattel, Inc. UNO ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mattel, Inc.