



Spielregeln



Ziel des Spiels

Sei in jeder Runde der erste Spieler, der alle seine Karten abgelegt hat, und sammle Punkte für die Karten, die deine Gegner noch auf der Hand haben. Die Punkte aller Runden werden addiert und der erste Spieler, der 500 Punkte erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

1. Jeder Spieler zieht eine Karte. Derjenige, der die höchste Nummer zieht, gibt (jede Karte mit einem Symbol hat den Wert null).
2. Der Geber mischt und gibt jedem Spieler 7 Karten.
3. Der Rest des Spiels wird verdeckt auf den Tisch gelegt und bildet den Ziehstapel.
4. Die oberste Karte des Ziehstapels wird umgedreht und danebengelegt. Sie ist die erste Karte des Ablagestapels.

Hinweis

Falls eine der Aktionskarten (Symbole) als erste Karte des Ablagestapels umgedreht wird, findest du besondere Anweisungen unter „Funktionen der Aktionskarten“.

Jetzt wird gespielt

Der Spieler links vom Geber beginnt. Wer an der Reihe ist, muss eine Karte auf seiner Hand auf den Ablagestapel legen. Sie muss nach Zahl, Farbe oder Symbol (Symbole stehen für Aktionskarten; siehe „Funktionen der Aktionskarten“) zur Karte oben auf dem Ablagestapel passen.

Beispiel

Wenn die Karte auf dem Ablagestapel eine rote 7 ist, muss der Spieler eine rote Karte oder eine andersfarbige 7 ablegen. Alternativ kann der Spieler einen Joker ablegen (siehe „Funktionen der Aktionskarten“). Wenn er keine Karte hat, die zu der auf dem Ablagestapel passt, muss er eine Karte vom Ziehstapel nehmen. Passt diese Karte zu der auf dem Ablagestapel, kann er sie sofort ablegen. Wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Spieler kann auch beschließen, eine passende Karte nicht auszuspielen. Dann muss er eine Karte vom Ziehstapel nehmen. Passt diese Karte zur Karte auf dem Ablagestapel, kann er sie sofort ablegen. Er darf aber nach dem Ziehen keine andere Karte auf seiner Hand ausspielen.



MyUNO



Funktionen der Aktionskarten



Zwei-ziehen-Karte – Spielst du diese Karte aus, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und setzt einmal aus. Diese Karte darf nur auf eine passende Farbe oder auf eine andere „Zwei-ziehen-Karte“ abgelegt werden. Wird sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt, gilt dieselbe Regel.



Richtungswechsel-Karte – Wenn du diese Karte ablegst, ändert sich die Spielrichtung, d. h. wurde bisher links herum gespielt, geht es ab sofort rechts herum und umgekehrt. Diese Karte darf nur auf eine passende Farbe oder eine andere „Richtungswechsel-Karte“ abgelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, ist der Geber als Erster dran. Dann geht es rechts herum weiter anstatt links herum.



Aussetzen-Karte – Spielst du diese Karte aus, muss der nächste Spieler aussetzen. Diese Karte darf nur auf eine passende Farbe oder eine andere „Aussetzen-Karte“ abgelegt werden. Wird eine „Aussetzen-Karte“ zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler links vom Geber aussetzen und der nächste Spieler links von ihm beginnt.



Joker-Karte – Spielst du diese Karte aus, darfst du die Farbe wählen, mit der weitergespielt wird (jede Farbe, auch die, die vor dem Ablegen des Jokers im Spiel war). Wenn du an der Reihe bist, darfst du immer einen Joker ausspielen, auch wenn du eine andere Karte auf der Hand hast, die zur Karte auf dem Ablagestapel passt. Wird ein Joker zu Beginn des Spiels aufgedeckt, darf der Spieler links vom Geber die Farbe wählen, mit der weitergespielt wird.



Joker-4-ziehen-Karte – Spielst du diese Karte aus, darfst du die Farbe wählen, mit der weitergespielt wird. Außerdem muss der nächste Spieler 4 Karten vom Ziehstapel nehmen und einmal aussetzen. Allerdings gibt es ein Problem! Du darfst diese Karte nur ausspielen, wenn du keine andere Karte auf der Hand hast, die zur Farbe der Karte auf dem Ablagestapel passt. Es ist jedoch erlaubt, diese Karte auszuspielen, wenn du eine passende Zahl oder Aktionskarte hast. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, schiebst du sie irgendwo unter den Ziehstapel und deckst eine neue Karte auf.

Hinweis

Vermutest du, dass eine Joker-4-ziehen-Karte in unerlaubter Weise vor dir abgelegt worden ist, d. h. der Spieler hat noch eine Karte der passenden

Farbe auf der Hand, dann kannst du diesen Spieler herausfordern. Der Herausgeforderte muss dir, dem Herausforderer, seine Karten zeigen. Ist er schuldig, so muss er die 4 Karten an deiner Stelle ziehen. Ist der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig, musst du die 4 Karten plus weitere 2 Karten (also insgesamt 6 Karten) nehmen!

Ende der Runde

Wenn du deine vorletzte Karte ablegst, musst du „UNO“ rufen. Das bedeutet „eins“ und zeigt den anderen, dass du nur noch eine Karte hast. Rufst du nicht „UNO“ und wirst erwischt, bevor der nächste Spieler abzulegen oder zu ziehen beginnt, musst du zwei Karten ziehen. Hat ein Spieler keine Karten mehr, ist die Runde vorbei. Die Punkte werden addiert (siehe „Punkte“) und das Spiel beginnt von Neuem. War die letzte in einer Runde ausgespielte Karte eine „Zwei-ziehen-Karte“ oder „Joker-4-ziehen-Karte“, muss der nächste Spieler die 2 bzw. 4 Karten ziehen. Diese Karten zählen mit, wenn die Punkte addiert werden. Haben noch alle Spieler Karten auf der Hand, wenn der ZIEHSTAPEL aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel umgedreht, gemischt und das Spiel geht weiter.

Punkte

Der erste Spieler, der in einer Runde alle seine Karten abgelegt hat, erhält für alle Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben, folgende Punkte:

Alle Zahlenkarten (0-9)	Wert der Karte
Zwei ziehen.	20 Punkte
Richtungswechsel.	20 Punkte
Aussetzen	20 Punkte
Joker	50 Punkte
Joker vier ziehen	50 Punkte

Sind die Punkte für die Runde addiert und noch kein Spieler hat insgesamt 500 Punkte, wird wieder gemischt und eine neue Runde begonnen.

Gewinner des Spiels

Gewinner ist der erste Spieler, der 500 Punkte erreicht.

Alternatives Punkte- und Gewinnsystem

Eine andere Methode der Punkteberechnung ist, die Punkte fortlaufend zu addieren, die jeder Spieler am Ende jeder Runde noch auf der Hand hat. Wenn der erste Spieler 500 Punkte erreicht, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

©2016 Mattel. All Rights Reserved. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052. U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.