



Zeig es ihnen

KEINE GNADE

Kartenspiel

Inhalt

168 Karten

OBJEKT

Legen Sie als Erster alle Karten auf Ihrer Hand ab oder werfen Sie alle anderen Spieler aus dem Spiel, bis Sie der Einzige sind, der noch übrig ist.

UNO SHOW EM NO MERCY™ IN KÜRZE

Es spielt sich wie das klassische UNO®, indem man Farbe, Zahl oder Symbol aufeinander abstimmt, aber 4 Sonderregeln und 6 superstarke Aktionskarten wurden hinzugefügt, um das Spiel aufzupeppen (mehr dazu später). Es gibt auch zwei Möglichkeiten zu gewinnen: die traditionelle Art, alle Karten auf der Hand loszuwerden oder alle anderen Spieler aus dem Spiel zu werfen (mehr dazu gleich mehr). Wie immer gilt: Wenn Sie bei Ihrer letzten Karte angelangt sind, müssen Sie immer noch „UNO!“ rufen.

AUFSTELLEN

1. Wählen Sie einen Dealer und mischen Sie die Karten. Tipp: Es gibt viele Karten. Wenn Sie Probleme beim Mischen haben, teilen Sie den Stapel auf mehrere Spieler auf.
2. Geben Sie jedem Spieler 7 Karten.
3. Legen Sie die restlichen Karten VERDECKT in die Mitte des Tisches. Dies ist der ZEICHENSTAPEL.
4. Drehen Sie die oberste Karte des Nachziehstapels um und legen Sie sie mit der Vorderseite nach oben ab, um den Abwurfstapel zu bilden. Wenn es sich bei dieser Karte um eine Aktionskarte handelt, ignoriere sie und drehe die nächste Karte um.
5. Der Spieler links vom Dealer beginnt und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Lass uns UNO® spielen!

Versuchen Sie in Ihrem Zug, alle Ihre Karten loszuwerden, indem Sie EINE KARTE auf den Ablagestapel legen.

Wenn Sie eine passende Karte auf der Hand haben, können Sie sie auf den Ablagestapel SPIELEN.

1. Du kannst eine Karte nur spielen, wenn sie mindestens einem Attribut der obersten Karte auf dem Ablagestapel entspricht: ihrer Farbe, Zahl oder ihrem Symbol.
2. Wenn es sich bei der gespielten Karte um eine Aktionskarte handelt, bewirkt sie etwas Besonderes!
(siehe Aktionskarten unten)

Wenn Sie KEINE passende Karte haben, MÜSSEN Sie Karten vom Nachziehstapel ziehen, bis Sie eine Karte ziehen, die Sie spielen können. Dann spielen Sie diese Karte aus.

Sobald Ihr Zug beendet ist, geht das Spiel mit dem nächsten Spieler weiter.

HINWEIS: Wenn sich keine Karten mehr im Nachziehstapel befinden, wird der Ablagestapel neu gemischt, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

Ruft „UNO!“

Sobald Sie nur noch eine Karte auf der Hand haben, müssen Sie „UNO“ rufen, um die anderen Spieler darauf aufmerksam zu machen, dass Sie gleich gewinnen werden.

Wenn dich jedoch jemand fängt und vor dir (und bevor der nächste Spieler an der Reihe ist) „UNO“ ruft, musst du 2 Karten ziehen!

Gewinnen

Wenn ein Spieler seine letzte Karte ausspielt, gewinnt er. Wenn alternativ alle anderen Spieler aus dem Spiel ausscheiden (siehe Gnadenregel), gewinnen Sie. Zeit, die Karten zu mischen und erneut zu spielen!

BESONDERE REGELN

Stapeln – Wenn jemand eine Draw Card (+2, +4, +6, +10) spielt, können Sie die Strafe „stapeln“, indem Sie eine Draw Card mit gleichem oder höherem Wert aus Ihrer Hand spielen. Wenn Sie dies tun, erhöht die von Ihnen gespielte Karte die Gesamtstrafe für den nächsten Spieler. Wenn zum Beispiel jemand eine +4-Karte auf dich ausspielt und du darüber eine +6 ausspielen kannst, ist der nächste Spieler nun gezwungen, 10 Karten zu ziehen (es sei denn, er kann eine Draw +6 oder höher spielen, dann geht es los weiter zum nächsten Spieler). Dies wird so lange fortgesetzt, bis jemand keine Draw Card mehr ausspielen kann, die dem Wert der zuletzt gespielten Karte entspricht oder diesen übersteigt. Dieser Spieler erhält dann die volle Strafe aller gestapelten Nachziehkarten. Aus!

Gnade – Wenn ein Spieler jemals 25 oder mehr Karten auf der Hand hat, scheidet er aus dem Spiel aus. Legen Sie die Handkarten beiseite, bis der Stapel aufgebraucht ist und neu gemischt werden muss.



7er-Tausch – Wenn Sie eine 7er-Karte einer beliebigen Farbe spielen, MÜSSEN Sie Ihre Hand mit einem anderen Spieler Ihrer Wahl tauschen. Das Spiel wird dann in der aktuellen Reihenfolge fortgesetzt.



0er-Pass – Wenn Sie eine 0er-Karte einer beliebigen Farbe spielen, müssen ALLE Spieler ihre Hand an den nächsten Spieler in der aktuellen Spielrichtung weitergeben.

Aktionskarten



Ziehe zwei Karten – Der nächste Spieler in der aktuellen Reihenfolge muss zwei Karten ziehen und verliert seinen Zug.



Ziehe vier Karten – Beim Ausspielen muss der nächste Spieler 4 Karten ziehen und verliert seinen Zug.



Karte überspringen – Beim Ausspielen verliert der nächste Spieler in der aktuellen Reihenfolge seinen Zug.



Reverse Card – Beim Ausspielen wird die Spielrichtung umgekehrt. Wenn sich das Spiel im Uhrzeigersinn bewegte, bewegt es sich jetzt gegen den Uhrzeigersinn und umgekehrt. Bei nur zwei Spielern überspringt ein Reverse den anderen Spieler, sodass Sie noch einmal an der Reihe sind.



„Alle Karten abwerfen“ – Wirf alle Karten in deiner Hand ab, die der Farbe der „Alle abwerfen“-Karten entsprechen. Legen Sie die zusätzlichen Karten unter die Karte „Alle abwerfen“.



Karte „Alle überspringen“ – Überspringen Sie alle anderen Spieler und machen Sie einen weiteren Zug.

WILD-KARTEN



Wild Reverse Draw 4 Card – Kehrt die Spielrichtung um, dann muss der nächste Spieler in der neuen Richtung 4 Karten ziehen und verliert seinen Zug. Bei nur zwei Spielern überspringt diese Karte den anderen Spieler und Sie müssen 4 Karten ziehen! Sie können die Stapelregel verwenden, um die Strafe an den anderen Spieler zurückzuschicken.



Wild Draw 6 Card – Der nächste Spieler muss 6 Karten ziehen und verliert seinen Zug.



Wild Draw 10 Card – Der nächste Spieler muss 10 Karten ziehen und verliert seinen Zug.



Wild Color Roulette Card – Der nächste Spieler wählt eine Farbe. Danach müssen sie eine Karte nach der anderen vom Nachziehstapel aufdecken, bis sie eine Karte dieser Farbe erhalten (Wild Cards zählen NICHT). Dann nehmen sie alle aufgedeckten Karten auf ihre Hand und verlieren ihren Zug.

Punkte behalten (optionale Siegmethode)

Wenn ein Spieler eine Hand gewinnt, erhält er Punkte basierend auf den verbleibenden Karten in den Händen seines Gegners. Karten werden wie folgt bewertet:

Alle Zahlenkarten (0-9)	Nennwert
Jede Farbaktionskarte.....	20 Punkte
- Überspringen, Umkehren, 2 ziehen, 4 ziehen, Alle verwerfen, Alle überspringen	
Jede Wild-Aktionskarte	50 Punkte
- Wild Reverse Draw 4, Wild Draw 6, Wild Draw 10, Wild Color Roulette	

Bonus für das Ausschalten von Spielern:

250 Punkte für jeden Spieler, der während der Hand aus dem Spiel ausgeschieden ist (die Karten, die sich zum Zeitpunkt des Ausscheidens in der Hand befanden, werden ignoriert).

Führen Sie eine laufende Zählung der Punkte jedes Spielers von Hand zu Hand. Wenn ein Spieler 1000 Punkte erreicht, ist er der Gewinner.

©2023 Mattel. ® und ™ bezeichnen US-Marken von Mattel, sofern nicht anders ™ bezeichnen Marken von Mattel in den Vereinigten Staaten, sofern nicht anders angegeben. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, angegeben. ® und East Aurora, NY 14052, USA Verbraucherdienste 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Sie können uns kostenlos unter / Composez sans frais le 1-800-524-8697 anrufen. Mattel Europa BV, Godel 1, 1186 MJ Amstelveen, Niederlande. Mattel UK Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, Großbritannien. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Verbraucherberatungsdienst – 1300 135 312. Hongkong: Kids Kingdom Limited, Raum 1908-9, Gala Place, 56 Dundas Street, Mongkok, Kowloon, Hongkong Kong. Kundendienstnummer: (852)2762-0766. Taiwan: Chickabiddy Company Limited, 5/F, No. 186, Section 4, Nanjing East Road, Taipei 10595, Taiwan. Kundendienstnummer: (02)2578-1188. Festlandchina: Mattel Barbie (Shanghai) Trading Co., Ltd. Units 4701-4711, 47F, 2 Grand Gateway, 3 Hong Qiao Road, Shanghai, 200030, PRC. Kundendienstnummer: 400-819-8658. Dimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Ebene 19, Turm 3, Avenue 7, Nr. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Büro 102 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Importiert und vertrieben von Mattel de México, SA de CV, Miguel de Cervantes Saavedra Nr. 193, Stockwerke 10 und 11, Col. Granada, Alcaldia Miguel Hidalgo, CP 11520, México, Mexiko-Stadt. RFC MME-920701-NB3. Tel.: 59-05-51-00 Durchwahl 5206 oder 01-800-463-59-89. Mattel Chile SA, Pdt. Resco 5561, Of. 203-204 PS2, Las Condes, Santiago. Verbraucherservice Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, SA, Av. Libertador 1000, Etage 11 – Büros 109 und 111, Vicente López – Provinz Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, SA, Calle 12347-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, SA, Av. Juan de Arona # 151, Juan de Arona Business Center, Turm C, Etage 7, San Isidro, Lima. Importeur: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-Mail Latinoamérica: Servicio.Clientes@Mattel.com. Vertrieb durch: Mattel do Brasil Ltda. – CNPJ: 54.558.002/0001-20 – Rua Verbo Divino, 1488 – 2º. Etage – 04719-904 – Chácara Santo Antônio – São Paulo – SP – Brasilien. Kundendienst: Kontakt: <https://faleconosco.mattel.com.br/Contato>. E-Mail: sac.matteldobrasil@mattel.com. Mattel Frankreich, Parc de la Cerisaie, 1/35 allée des Fleurs, 94280 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Nummer ohne Premiumtarif) oder www.lesjouetsmattel.fr. Mattel España, SA, Anbau 200 pl. 9, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel.: +34 933 06 79 00 <http://www.service.mattel.com/es>.