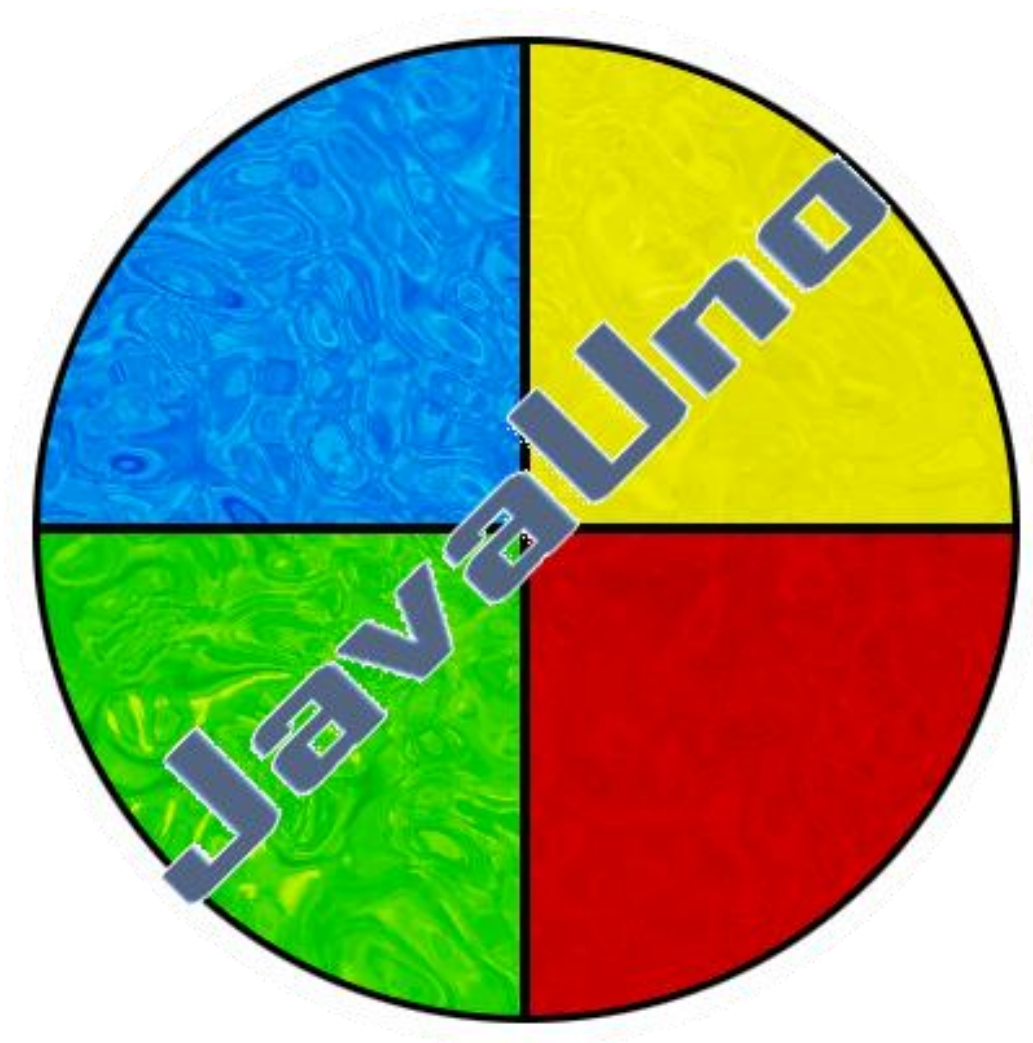


JavaUno

online

Bedienungs- und Spielanleitung



Inhalt

Die Karten.....	3
Ziel des Spiels	3
Spielbeginn.....	3
Spielverlauf.....	3
Aktionskarten.....	4
„Uno“-Strafe.....	5
Oberfläche	6
Spiel erstellen oder einem Spiel beitreten.....	6
Spiel erstellen.....	6
Spiel beitreten (als Ersteller)	6
Spiel beitreten (durch Einladungslink oder QR-Code)	7
Mitspieler finden oder Bots hinzufügen	8
Während des Spiels.....	9
Wer ist dran?	10
Countdown	10
Wünsch dir eine Farbe	11
Welche Farbe ist gewünscht?	11
Gezogene Karte ablegen oder behalten?	12
Die Pflicht, Karten zu ziehen	12
Am Ende des Spiels	13
Technische Hinweise.....	14
Push-Notifications im Stromsparmodus	14

Die Karten

Das Spiel enthält insgesamt 108 Karten in folgender Verteilung:

- 19 rote Zahlen-Karten – 0 bis 9
- 19 grüne Zahlen-Karten – 0 bis 9
- 19 blaue Zahlen-Karten – 0 bis 9
- 19 gelbe Zahlen-Karten – 0 bis 9
- 8 „2+“-Karten – jeweils 2 jeder Farbe
- 8 Retour-Karten – jeweils 2 jeder Farbe
- 8 Aussetzen-Karten – jeweils 2 jeder Farbe
- 4 Joker
- 4 „4+“-Joker

Ziel des Spiels

Wer zuerst all seine Karten abgelegt hat, ist der Gewinner.
Pro Spielzug darf maximal eine Karte abgelegt werden.

Spielbeginn

Zu Beginn bekommt jeder Spieler 7 Karten.

Eine Zahlen-Karte bildet die erste Karte vom ABLAGESTAPEL.

Die restlichen Karten bilden den KARTENSTOCK.

Der Spieler, der das Spiel ursprünglich gestartet hat, beginnt die erste Runde.

Bei jeder weiteren Runde beginnt der Spieler, der in der vorherigen Runde gewonnen hat. Hat dieser das Spiel bereits verlassen, beginnt der erste Spieler.

Spielverlauf

Spielen kannst du gegen computergesteuerte Gegner oder zusammen mit Freunden, die du per Link oder QR-Code einladen kannst.

Ist ein Spieler an der Reihe, so muss er eine seiner Handkarten auf den ABLAGESTAPEL legen, die der dort liegenden Karte in Zahl, Farbe oder Symbol entspricht. Joker können immer gelegt werden.

Beispiel: Auf dem ABLAGESTAPEL liegt eine rote 7. Der Spieler muss nun entweder eine rote Karte oder eine 7 in beliebiger Farbe ablegen. Alternativ dazu kann er auch einen Joker legen.

Hat der Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler wegen einer Aktionskarte oder wegen einer „Uno-Strafe“ bereits Karten ziehen musste.

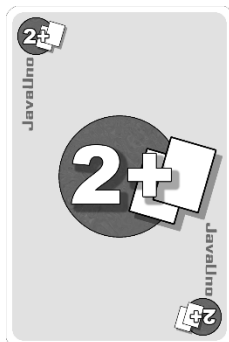
Kann die aufgenommene Karte abgelegt werden, darf der Spieler dies direkt tun, muss es aber nicht.

Kann die aufgenommene Karte nicht gelegt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Spieler kann sich aus taktischen Gründen dazu entscheiden eine spielbare Karte nicht zu legen. In diesem Fall muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Ist die aufgenommene Karte spielbar, darf sie direkt abgelegt werden. Es darf nach dem Aufnehmen jedoch keine andere Karte abgelegt werden.

Eine Spielrunde endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat und somit der Gewinner der Runde feststeht.

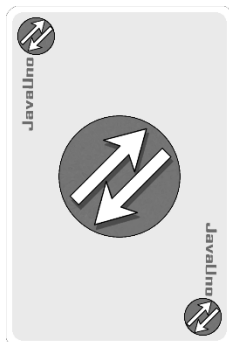
Aktionskarten



„2+“-Karte – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen, bevor sein eigentlicher Spielzug beginnt.

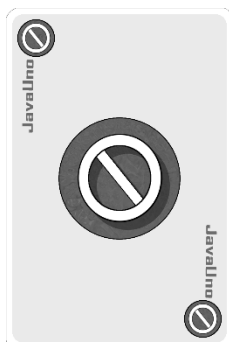
Hat der nächste Spieler jedoch selbst eine „2+“-Karte, so kann er diese legen und muss keine 2 Karten ziehen. In diesem Fall muss der wiederum nächste Spieler schon 4 Karten ziehen ($2+2=4$).

Diese Ausnahmeregelung gilt nicht in Kombination mit dem „4+“-Joker.

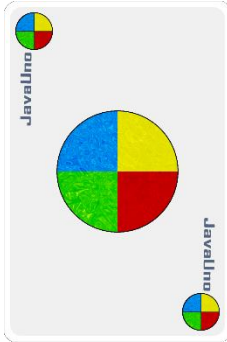


Retour-Karte – Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, wird nun im entgegengesetzten Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt.

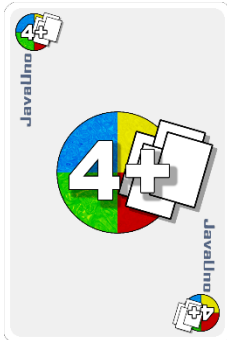
Wenn nur zu zweit gespielt wird, gilt die Retour-Karte als Aussetzen-Karte, sodass der Spieler, der die Karte gelegt hat, direkt wieder dran ist.



Aussetzen-Karte – Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler übersprungen.



Joker – Diese Karte darf immer gelegt werden. Der Spieler der diese Karte legt, darf außerdem entscheiden, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll.



„4+“-Joker – Es gelten die gleichen Regeln, wie beim normalen Joker. Zusätzlich muss jedoch der nächste Spieler 4 Karten ziehen, bevor sein eigentlicher Spielzug beginnt.

Hat der nächste Spieler jedoch selbst einen „4+“-Joker, so kann er diesen legen und muss keine 4 Karten ziehen. In diesem Fall muss der wiederum nächste Spieler schon 8 Karten ziehen ($4+4=8$).

Diese Ausnahmeregelung gilt nicht in Kombination mit der „2+“-Karte.

Hinweis: Das Spiel kann auch durch Ablegen einer Aktionskarte oder eines Jokers siegreich beendet werden, wenn es die letzte Karte ist. Es gibt keine Karten, bei denen dies nicht möglich ist, selbst wenn nur zu zweit gespielt und eine Aussetzen-Karte gelegt wird.

„Uno“-Strafe

Das Spiel heißt nicht ohne Grund „Uno“.

Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, muss dies am Ende seines Spielzugs mitteilen („Uno“-Button). Vergisst er dies, muss er zu Beginn, seines nächsten Spielzugs zur Strafe 2 Karten ziehen.

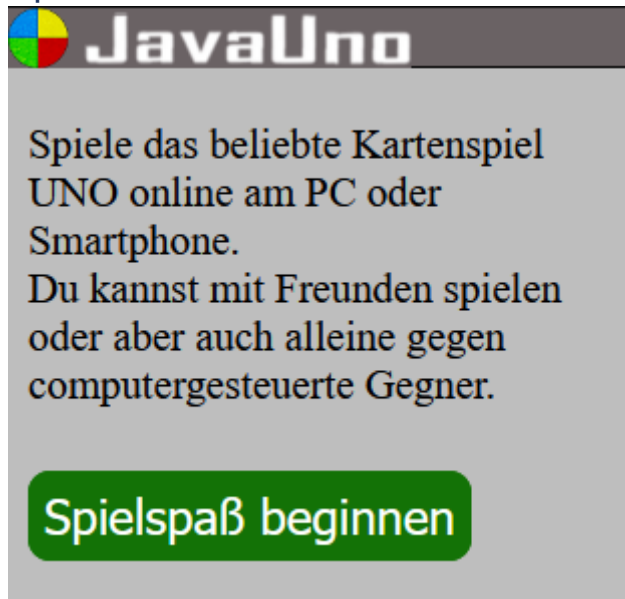
Sagt ein Spieler „Uno“, obwohl er noch mehr als eine Karte auf der Hand hat, so muss er ebenfalls 2 Karten ziehen.

Oberfläche

Am PC ziehst und legst du die Karten mittels eines einfachen Mausklicks. Auf dem Smartphone musst du die Karten dafür lediglich mit dem Finger berühren. Nachfolgend wird in beiden Fällen von „betätigen“ die Rede sein. Dies gilt auch für das Betätigen von Buttons (Schaltflächen).

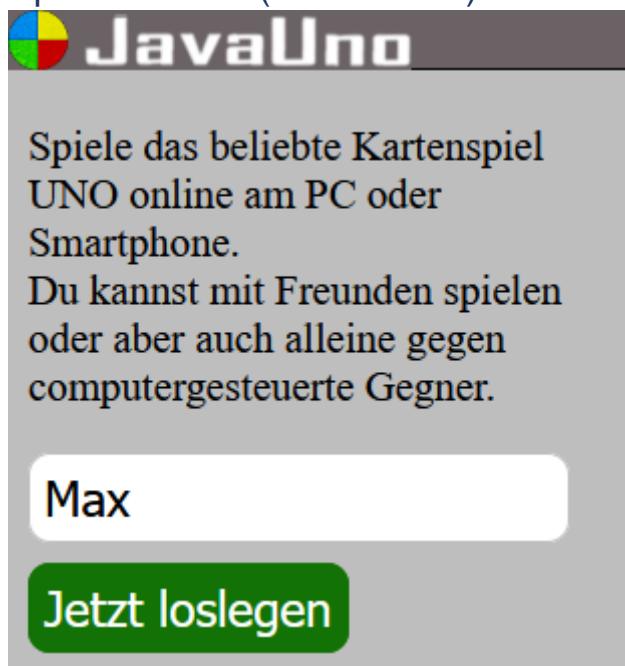
Spiel erstellen oder einem Spiel beitreten

Spiel erstellen




Dies ist die Start-Ansicht. Hier kannst du ein neues JavaUno-Spiel erstellen, indem du den grünen Button betätigst.

Spiel beitreten (als Ersteller)



Nachdem das Spiel für dich angelegt wurde, kannst du deinen Namen eingeben und dich als Spieler hinzufügen. Die Angabe des Namens ist optional.

Spiel beitreten (durch Einladungslink oder QR-Code)



JavaUno

Mach' mit beim beliebten Kartenspiel UNO.
Du wurdest eingeladen, mitzuspielen. Viel Spaß!

Wenn du auf einen Einladungslink geklickt oder den Einladungs-QR-Code gescannt hast, siehst du diese Ansicht.

Du kannst deinen Namen eingeben und dich als Spieler hinzufügen. Die Angabe des Namens ist optional.

Mitspieler finden oder Bots hinzufügen

 **JavaUno**

Aktuelle Spieler (3)

Max (Du) Spiel verlassen

Jenny

Roby Bot entfernen

Spieler hinzufügen

Freunde einladen:
Schicke deinen Freunden folgenden Link:
Kopieren <https://devel.java-uno.de/invention.html#fafa21a2-8d26-4336-b1bc-f36cdb47e3f0>

Oder, wenn sie eh bei dir sind, lasse einfach den QR-Code scannen

Alternativ kannst du einen computergesteuerten Gegner hinzufügen.
Name (optional) Hinzufügen

Spiel starten

Dies ist die Ansicht zum Zusammenstellen der Spielerliste.

Du kannst Mitspieler einladen, indem du ihnen den Einladungslink schickst (Die blaue Adresse).

Damit das einfacher geht, kannst du zum Kopieren des Links einfach den „Kopieren“-Button betätigen.

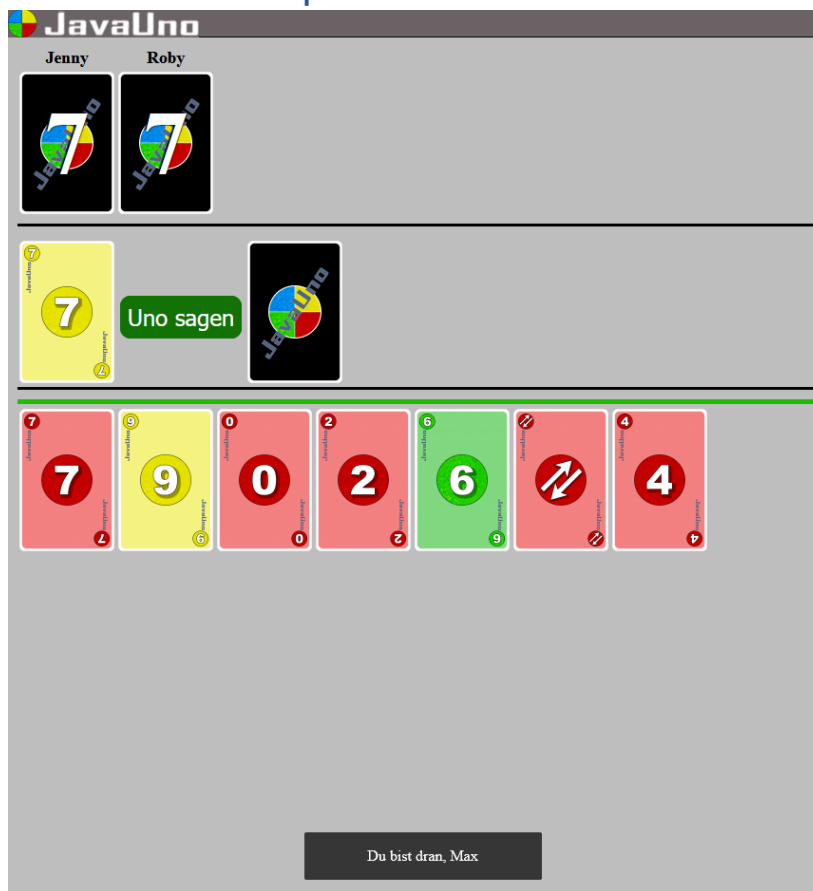
Außerdem kannst du auch den QR-Code scannen lassen. Betätige dafür zunächst den „QR-Code scannen“-Button. Anschließend kann dein gewünschter Mitspieler den angezeigten QR-Code scannen.

Deine Freunde haben keine Zeit? Kein Problem: Füge einfach computergesteuerte Gegner hinzu. Auch hier ist die Angabe eines Namens optional, verleiht dem Bot aber fast so etwas, wie eine Persönlichkeit.

Über weitere Buttons hast du die Möglichkeit das Spiel zu verlassen oder Bots zu entfernen.

Der wichtigste Button ist der Grüne. Mit ihm startest du endlich eine großartige Runde JavaUno.

Während des Spiels



Dies ist die Ansicht während des Spiels.

Ganz oben siehst du die Namen und die Anzahl der Karten der anderen Spieler.

Update: Seit Version 1.1 siehst du auch dich selbst in dieser Liste.

In der Mitte befindet sich der ABLAGESTAPEL, der „Uno sagen“-Button und der KARTENSTOCK.

Unten siehst du schließlich deine eigenen Karten.

Die grüne Linie, über deinen Karten symbolisiert, dass du dran bist.

Ganz unten befindet sich eine kleine Textbox, die kurz für kleine Statusmeldungen auftaucht und dann wieder verschwindet.

Im Beispiel enthält sie den Text „Du bist dran, Max“.

Wer ist dran?

Wer von den anderen Spielern dran ist, wird durch eine kleine grüne Linie über dem jeweiligen Spieler symbolisiert,

wie an dem Beispiel zu sehen ist. (Jenny ist dran)

Update: Seit Version 1.1 kannst du auch dich selbst in dieser Liste sehen inkl. grünem Balken, wenn du dran bist.



Wenn du dran bist, befindet sich eine grüne Linie über dem Bereich, wo deine Karten zu sehen sind.

Countdown

Am Ende eines Spielzuges gibt es einen Countdown von 3 Sekunden, bevor der nächste Spieler dran ist.

Der Countdown wird grafisch dargestellt, durch das langsame Verschwinden des grünen Balkens über dem jeweiligen Spieler, wie es hier bei Jenny zu sehen ist, wo der Balken schon fast zur Hälfte verschwunden ist.



Wenn du deine vorletzte Karte gelegt hast, musst du spätestens innerhalb des Countdowns „Uno“ sagen.

Wünsch dir eine Farbe

Wenn du einen Joker legst, darfst du dir eine Farbe wünschen.



Betätige dafür einfach den Button mit der entsprechenden Farbe.

Welche Farbe ist gewünscht?

Wenn jemand einen Joker gelegt hat, wird die gewünschte Farbe mittels einer kleinen Linie über dem Ablagestapel symbolisiert.

Im Beispiel ist zu sehen, dass sich der Spieler Rot gewünscht hat.



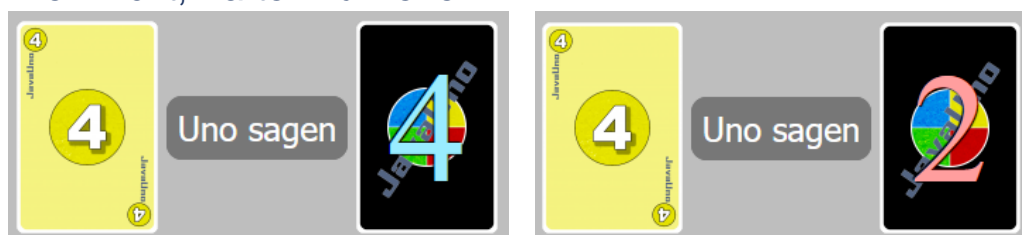
Gezogene Karte ablegen oder behalten?

Wenn du keine Karte legen kannst oder dich aus taktischen Gründen dazu entscheidest eine spielbare Karte nicht zu legen, musst du eine Karte ziehen.

Anschließend kannst du diese Karte direkt legen, wenn sie passend ist. Du kannst sie jedoch auch behalten, indem du den „Behalten“-Button neben der gezogenen Karte betätigst.



Die Pflicht, Karten zu ziehen

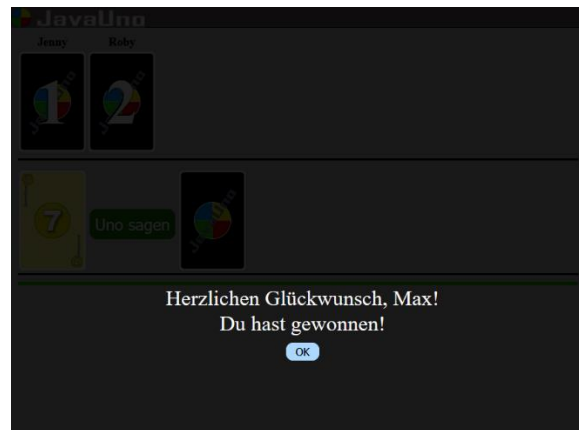
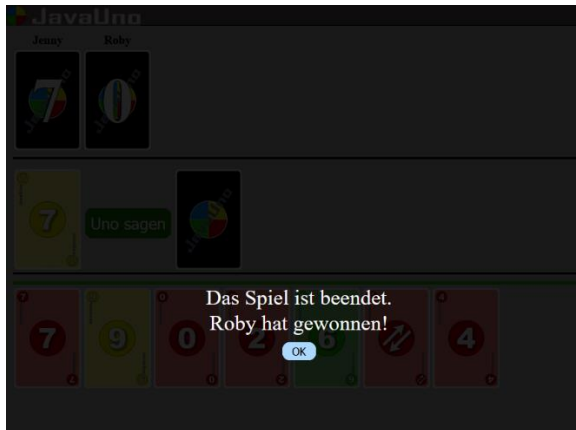


Die Zahl auf dem KARTENSTOCK zeigt an, wie viele Karten du wegen einer Zieh-Karte oder einer UNO-Strafe ziehen musst.

Hierbei bedeutet Blau zuziehende Karten wegen einer Zieh-Karte und Rot zuziehende Karten wegen einer UNO-Strafe.

Am Ende des Spiels

Wenn ein Spieler seine letzte Karte ablegt, endet das Spiel.



Mit dem „OK“-Button gelangt man zurück zur Ansicht zum Zusammenstellen von Spielern und kann ggf. eine weitere Spielrunde starten.

Technische Hinweise

Push-Notifications im Stromsparmmodus

Viele Geräte (Smartphones, Laptops, etc...) verarbeiten Push-Notifications im Stromsparmmodus/Akku-Sparmodus verzögert oder teilweise gar nicht.

Push-Notifications werden von JavaUno verwendet, um die Aktionen deiner Mitspieler (auch computergesteuerte Gegner) und daraus resultierenden Änderungen möglichst zeitnah anzuzeigen.

Es wird daher empfohlen das Gerät nicht im Sparmodus zu betreiben, wenn JavaUno gespielt wird.

Sollte es jemals zu Verzögerungen bei der Darstellung der Aktionen und Änderungen kommen, kann das Neuladen der Seite im Browser Abhilfe schaffen.