



**"DRÜCK 2 MAL"-KARTE** - Wird diese Karte ausgespielt, muss der nächste Spieler den Knopf auf dem Kartenwerfer **zweimal** drücken. Seine Runde ist dann beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder eine andere "Drück 2 Mal"-Karte abgelegt werden.

Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers den Knopf auf dem Kartenwerfer zweimal drücken. Er wird dann übersprungen, und das Spiel beginnt dann mit dem Spieler, der neben ihm sitzt.



**"KARTEN AUSTAUSCHEN"-KARTE** - Wird diese Karte ausgespielt, MUSS der Spieler, der diese Karte gelegt hat, alle Karten auf seiner Hand mit einem Spieler seiner Wahl tauschen. Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder eine andere "Karten Austauschen" Karte abgelegt werden.

Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, wird sie unter den Stapel gelegt und eine andere Karte aufgedeckt.



**"ALLE KARTEN ABLEGEN"-KARTE** - Diese Karte wird ausgespielt, wenn ein Spieler all seine Karten mit gleicher Farbe ablegen möchte. Beispiel: Auf dem Ablegestapel liegt eine gelbe 7. Der Spieler darf nun all seine gelben Karten ablegen; die "Alle Karten Ablegen"-Karte legt er ganz nach oben. (Ein Spieler darf eine "Alle Karten Ablegen"-Karte auf eine andere "Alle Karten Ablegen"-Karte ablegen.)

Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers eine Karte gleicher Farbe oder eine andere "Alle Karten Ablegen"-Karte ablegen. Kann er dies nicht, muss er den Knopf auf dem Kartenwerfer drücken.



**"FARBENWAHL DRÜCK 1 MAL"-KARTE** - Diese Karte kann auf jede Karte abgelegt werden. Wird diese Karte ausgespielt, bestimmt der Spieler eine Farbe. Dann müssen alle Spieler nacheinander den Knopf auf dem Kartenwerfer **einmal** drücken. Es beginnt der Spieler zur Linken des Spielers, der die "Farbenwahl Drück 1 Mal"-Karte gelegt hat. Wirft der Werfer keine Karten aus, setzt sich das Spiel zur Linken des Spielers fort. Jede Karte, die der Werfer auswirft, muss von dem Spieler, der den Knopf gedrückt hat, aufgenommen werden. (HINWEIS: Je nach Anzahl der Spieler können mehr als ein Spieler den Knopf drücken. Der Spieler, der die "Farbenwahl Drück 1 Mal" Karte ausgespielt hat, drückt den Knopf nicht.) Das Spiel setzt sich dann regulär mit dem nächsten Spieler, der an der Reihe ist, fort.

Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler zur Linken des Kartengebers, den Knopf auf dem Kartenwerfer einmal drücken. Ausgeworfene Karten müssen von dem Spieler, der den Kartenwerfer aktiviert hat, aufgenommen werden. (HINWEIS: Der Kartengeber braucht den Knopf nicht zu drücken.) Das Spiel beginnt dann in der normalen Reihenfolge mit dem Spieler zur Linken des Kartengebers.



**"FARBENWAHL DRÜCK X MAL"-KARTE** - Diese Karte kann auf jede Karte abgelegt werden. Wird diese Karte ausgespielt, bestimmt der Spieler eine Farbe. Der nächste Spieler, muss dann so lange den Knopf auf dem Kartenwerfer drücken, **bis dieser Karten auswirft**. Je nach Spielrichtung ist dies der Spieler zur Linken oder zur Rechten des Spielers, der diese Karte ausgespielt hat. Der Spieler nimmt dann die Karten auf, hat sein Spielrecht verloren, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel setzt sich mit dem nächsten Spieler fort.

Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers den Knopf auf dem Kartenwerfer drücken und gegebenenfalls ausgeworfene Karten aufnehmen. Er wird dann übersprungen, und das Spiel beginnt dann mit dem Spieler, der neben ihm sitzt.

## SPIELLENDE

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er "UNO" (eins) rufen. Ein Spieler, der vergisst "UNO" zu sagen, muss den Knopf auf dem Kartenwerfer **ZWEIMAL** drücken. (Das muss er natürlich nur, wenn er von einem anderen Spieler erwisch wird.)

Vergisst ein Spieler "UNO" zu rufen, bevor seine Karte den ABLEGESTAPEL berührt, ruft jedoch "UNO", bevor ein anderer Spieler ihn erwisch, ist er "gerettet" und braucht keine Strafkarten aufnehmen.

Ein Spieler darf erst bestraft werden, nachdem seine vorletzte Karte den ABLEGESTAPEL berührt hat. Er darf auch erst dann bestraft werden, wenn der nächste Spieler mit seinem Spielzug beginnt. Bis zu dem Zeitpunkt hat der Spieler noch die Möglichkeit seinen Fehler zu bemerken. "Einen Spielzug beginnen" bedeutet, dass ein Spieler entweder den Knopf auf dem Kartenwerfer drückt oder eine Karte zum Ausspielen von seiner Hand nimmt.

Ist die letzte Karte eines Spielers eine "Drück 2 Mal"-Karte, eine "Farbenwahl Drück 1 Mal"-Karte oder eine "Farbenwahl Drück X Mal"-Karte, müssen die Spieler die normalen Regeln dieser

Karten befolgen. Ein Spieler darf das Spiel nicht mit einer "Karten Austauschen"-Karte beenden. Erreicht der ABLEGESTAPEL die Höhe des Kunststoff-Stoppers, wird die erste Karte abgenommen und der Stapel gemischt. Danach werden die gemischten Karten wieder in den Kartenwerfer gelegt. Die abgenommene Karte wird oben auf den Kartenwerfer gelegt und bildet so die erste Karte eines neuen ABLEGESTAPELS. Das Spiel setzt sich normal fort.

## SONDERREGELN

Schauen noch Karten aus dem Kartenwerfer heraus, nachdem er aktiviert wurde, muss der Spieler auch noch diese Karten aufnehmen.

## PUNKTE

Der erste Spieler, der alle seine Karten ausgespielt hat, erhält die Punkte der Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben. Die Karten zählen wie folgt:

Alle Zahlenkarten (1-9)	.....	Zahlenwert
Retour	.....	20 Punkte
Aussetzen	.....	20 Punkte
Drück 2 Mal	.....	20 Punkte
Alle Karten Ablegen	.....	30 Punkte
Karten Austauschen	.....	30 Punkte
Farbenwahl	.....	50 Punkte
Farbenwahl Drück 1 Mal	.....	50 Punkte
Farbenwahl Drück X Mal	.....	50 Punkte

## DER GEWINNER

Sieger ist, wer als erster Spieler 500 Punkte gesammelt hat. Das Spiel kann jedoch auch so gewertet werden, dass am Ende jeder Runde die Punkte der Karten, die die Spieler noch auf der Hand haben, gezählt und zu den vorherigen Punkteständen der Spieler addiert werden. Hat ein Spieler dann 500 Punkte erreicht, gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand.

## NICHT ABLEGEN

Die Spieler haben die Möglichkeit, eine ablegbare Karte nicht abzulegen. Wenn dies der Fall ist, muss der Spieler den Knopf auf dem Kartenwerfer **EINMAL** drücken und die Runde aussetzen.

## STRAFEN

Spiele, die anderen Spielern Ratschläge geben, müssen den Knopf auf dem Kartenwerfer **VIERMAL** drücken.

Legt ein Spieler eine falsche Karte ab, und wird dieses von seinen Mitspielern bemerkt, muss er diese Karte zurücknehmen und den Knopf auf dem Kartenwerfer zweimal drücken. Er muss diese Runde aussetzen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## UNO MIT ZWEI SPIELERN

Für dieses Spiel gelten folgende Regeln:

1. Wird eine "Retour"-Karte abgelegt, hat dies dieselben Folgen wie eine "Aussetzen"-Karte. Der Spieler, der die "Retour"-Karte ablegt, darf sofort noch eine weitere Karte ablegen.
2. Der Spieler, der eine "Aussetzen"-Karte ablegt, darf sofort noch eine weitere Karte ablegen.
3. Wird eine "Drück 2 Mal"-Karte gespielt, und hat der Gegenspieler den Knopf auf dem Kartenwerfer **ZWEIMAL** gedrückt, ist der Spieler, der die "Drück 2 Mal"-Karte gelegt hat, wieder an der Reihe.

## UNO HERAUSFORDERUNG

Bei diesem Spiel werden die Punkte zusammengerechnet, die jeder Spieler auf der Hand hat. Erreicht ein Spieler eine bestimmte Punktzahl (zum Beispiel 500), scheidet dieser Spieler aus. Sind nur noch zwei Spieler übrig, spielen diese gegeneinander. (Siehe Sonderregeln für UNO MIT ZWEI SPIELERN.) Der Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, verliert. Der Gewinner dieser Schlussrunde hat das ganze Spiel gewonnen.

## HINWEISE ZUM KARTENWERFER UND PROBLEMLÖSUNGEN

Wird der UNO-Extreme-Knopf gedrückt, erklingt vom Kartenwerfer einmal ein Signalton, um anzukündigen, dass er aktiviert ist; es werden jedoch keine Karten herausgeschleudert. Werden Karten ausgeworfen, erklingen mehrere Signaltöne. Wird der Knopf gedrückt, und es erklingt kein Signalton, muss der Knopf noch einmal gedrückt werden, um den Kartenwerfer zu aktivieren. Wird der Knopf gedrückt, und vom Kartenwerfer erklingen mehrere Signaltöne, es werden jedoch keine Karten herausgeschleudert, muss überprüft werden, ob noch Karten im Kartenwerfer liegen. Die Batterien ersetzen, wenn der Kartenwerfer zu langsam wird.

© 2005 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. **Mattel U.K. Ltd., Vaneau Business Park, Maidenhead SL6 4UR.** Helpline: 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Sillat 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou [www.allomattel.com](http://www.allomattel.com). Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland, 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Deutschland: Mattel GmbH, An der Tritt 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. Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brandby. Mattel Northern Europe A/S, Sinekalliontie 3, 02630 ESPOO, Puh. 0303 9060. Mattel Srl, 28040 Oleggio Castello, Italy. Mattel Portugal Lda., Av. da República, n° 90/96, 2° andar Fração 2, 1600-206 Lisboa. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-8697.

41943-0625 G1

41943

