



# UNO BOMBO™

Das Spiel, das umwerfend viel Spaß macht!

Ein hochexplosives Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

## INHALT

### 108 Spielkarten mit folgender Verteilung:

'Tickende Zeitbomben'-Karten (24) (mit "Explosionen" auf der Rückseite)  
 Zeitstopper-Karten (10)  
 5-Sekunden-Karten (20)  
 10-Sekunden-Karten (20)  
 Retour-Karten (6)  
 Aussetzen-Karten (6)  
 'Auf 60 Sekunden erhöhen'-Karten - :60 - (4)  
 'Auf 30 Sekunden erhöhen'-Karten - :30 - (4)  
 'Auf Null setzen'-Karten - :0 - (3)  
 'Alle ziehen 1 Karte'-Karten - +1 - (2)  
 'Alle ziehen 2 Karten'-Karten - +2 - (2)  
 'Alle Karten tauschen'-Karten (2)  
 'Zweimal ausspielen'-Karten (2)  
 Bomben-Karten (3)



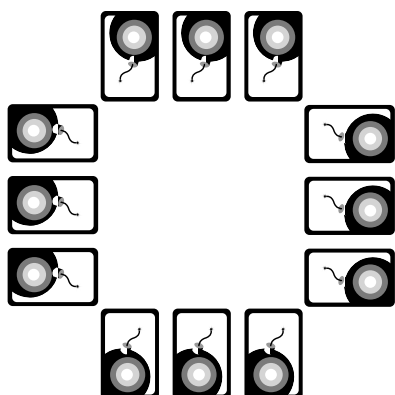
## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiel ist es, der letzte Spieler zu sein, der noch eine seiner drei 'Tickende Zeitbomben'-Karten auf der Hand hält, die noch nicht explodiert ist!



## SPIELVORBEREITUNG

Vor jeden Spieler werden drei 'Tickende Zeitbomben'-Karten mit dem Gesicht nach oben gelegt. Die übrigen 'Tickende Zeitbomben'-Karten werden beiseite gelegt. Sie werden für das Spiel nicht gebraucht.



## SO WIRD GESPIELT

Der Stapel wird gemischt, und jeder Spieler erhält 7 Karten. Die übrigen Karten werden mit dem Gesicht nach unten gelegt und bilden den KARTENSTOCK. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der links vom Kartengeber sitzt, beginnt.

Ziel ist es, eine Gesamtzeit von 60 Sekunden nicht zu überschreiten. Ein Spieler, der über 60 Sekunden hinauspielt, muss eine seiner drei 'Tickende Zeitbomben'-Karten umdrehen.

Das Spiel beginnt bei 0 Sekunden. Der erste Spieler legt eine Karte neben den KARTENSTOCK. Mit dieser Karte wird der ABLEGESTAPEL begonnen.

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er eine ZIFFER-Karte (z.B. 5, 10) legen, und die darauf angegebene Zeit wird zur Gesamtzeit addiert. Beim Ablegen muss der Spieler versuchen, mit seiner abgelegten Karte unter einer Gesamtzeit von 60 Sekunden zu bleiben. Er kann auch eine BEFEHLSKARTE legen (z.B. Aussetzen, 'Zweimal ausspielen'). Dann gelten bestimmte Regeln (siehe FUNKTION DER BEFEHLSKARTEN).



## Eine Runde beenden

Eine Spielrunde kann folgendermaßen beendet werden:

1. Legt ein Spieler eine Karte ab, die die Gesamtzeit auf über 60 Sekunden bringt, ist die Runde vorbei, und er muss eine seiner 'Tickende Zeitbomben'-Karten umdrehen.
2. Legt ein Spieler seine letzte Karte ab, ist die Runde beendet. Die anderen Spieler müssen dann eine ihrer 'Tickende Zeitbomben'-Karten umdrehen.
3. Hat kein Spieler eine ZEITSTOPPER-Karte, wenn eine BOMBEN-Karte gelegt wird, müssen die Spieler (außer dem, der die Bomben-Karte gelegt hat) eine ihrer 'Tickende Zeitbomben'-Karten umdrehen. (Siehe FUNKTION DER BEFEHLSKARTEN).
4. Kann ein Spieler keine Ziffer-Karte legen, wenn der Spieler vor ihm eine 'Zweimal ausspielen'-Karte gelegt hat, muss er eine seiner 'Tickende Zeitbomben'-Karten umdrehen. (SIEHE FUNKTION DER BEFEHLSKARTEN).

Nach jeder Runde ziehen die Spieler, die noch 'Tickende Zeitbomben'-Karten mit dem Gesicht nach oben vor sich liegen haben, Karten, um ihre Hand wieder auf 7 Karten zu vervollständigen. Die Gesamtzeit stellt sich auf Null Sekunden zurück, egal welche Karte zuletzt gespielt wurde.

Sind alle drei 'Tickende Zeitbomben'-Karten eines Spielers herumgedreht, scheidet er aus dem Spiel aus. Er muss die Karten, die er noch auf der Hand hält, unter den KARTENSTOCK legen

Haben alle Spieler noch Karten auf der Hand, wenn der KARTENSTOCK geleert ist, wird der ABLEGESTAPEL neu gemischt und herumgedreht. Er bildet den neuen KARTENSTOCK, und das Spiel geht weiter.



## FUNKTION DER BEFEHLSKARTEN

Eine BEFEHLSKARTE zu legen, ist ein gutes Mittel zu verhindern, "ausgebombt" zu werden. Eine BEFEHLSKARTE kann zu jedem Zeitpunkt im Spiel gelegt werden, nicht erst wenn die Gesamtzeit 60 Sekunden erreicht.



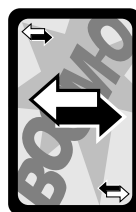
## 'Alle ziehen 1 Karte'-Karte

Im Uhrzeigersinn müssen alle Spieler eine Karte vom KARTENSTOCK nehmen. Die Gesamtzeit bleibt, wie sie ist. Das Spiel setzt sich mit dem nächsten Spieler fort, der an der Reihe ist.



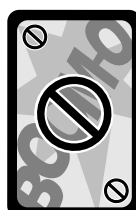
## 'Alle ziehen 2'- Karte

Im Uhrzeigersinn müssen alle Spieler zwei Karten vom KARTENSTOCK nehmen. Die Gesamtzeit bleibt, wie sie ist. Das Spiel setzt sich mit dem nächsten Spieler fort, der an der Reihe ist.



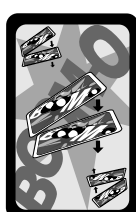
## Retour-Karte

Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Wenn bisher nach links gespielt wurde, wird nun nach rechts gespielt und umgekehrt. Wird diese Karte gelegt, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind, dient sie nur als "Platzhalter" und ihre Funktion ist unwirksam. Die Gesamtzeit bleibt, wie sie ist.



## Aussetzen-Karte

Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler "übersprungen". Wird diese Karte gelegt, wenn nur noch zwei Spieler im Spiel sind, ist der Spieler, der diese Karte gelegt hat, sofort wieder an der Reihe. Die Gesamtzeit bleibt, wie sie ist.



## 'Zweimal ausspielen'-Karte

Wird eine 'ZWEIMAL AUSSPIELEN'-Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten von seiner Hand ausspielen. Die erste Karte muss eine Ziffer-Karte sein, die sich auf die Gesamtzeit auswirkt: 5-10-:0-:30-:60. Bringt dieses die Gesamtzeit auf über 60 Sekunden, oder kann der Spieler keine Ziffer-Karte legen, ist "-BOOM"-Bomben-Zeit! angesagt. (Dann ist die Runde beendet, und er muss eine seiner 'Tickende Zeitbomben'-Karte umdrehen.) Die zweite zu legende Karte kann jede Karte sein. Das Spiel setzt sich mit dem nächsten Spieler fort.



## :60-Karte

Egal, wie die Gesamtzeit vorher war – nun beträgt sie 60 Sekunden. War die Zeit vorher schon 60 Sekunden, hat diese Karte keine Wirkung, verhindert aber eine Strafe.



## :30-Karte

Die Gesamtzeit beträgt nun 30 Sekunden.



## :0-Karte

Die Gesamtzeit beträgt nun Null Sekunden.



## 'Alle Karten tauschen'-Karte

Wird eine 'ALLE KARTEN TAUSCHEN'-Karte gelegt, kann sich der Spieler, der diese Karte gelegt hat, aussuchen, mit wem er sein Blatt tauschen möchte. Das Spiel setzt sich mit dem nächsten Spieler fort, und die Gesamtzeit bleibt, wie sie ist. Ist diese Karte die letzte, die ein Spieler von seiner Hand ablegt, ist die Runde zu Ende.



## Bomben-Karte

BOOM-O! Wird diese Karte gelegt, müssen alle Spieler sofort eine ZEITSTOPPER-Karte abwerfen. Haben sie keine ZEITSTOPPER-Karte, müssen sie eine ihrer 'Tickende Zeitbomben'-Karten umdrehen. Die Gesamtzeit wird auf Null gesetzt. Können alle Mitspieler eine ZEITSTOPPER-Karte legen, muss der Spieler, der die BOMBEN-Karte gelegt hat, eine seiner 'Tickende Zeitbomben'-Karte umdrehen. BOMBEN-Karten sollten sehr überlegt verwendet werden!



## Zeitstopper-Karte

Wird eine ZEITSTOPPER-Karte gelegt, wird die Gesamtzeit "angehalten". ZEITSTOPPER-Karten sind sehr wertvoll, wenn jemand eine BOMBEN-Karte legt.



## DER GEWINNER

Gewonnen hat der Spieler, der als Letzter eine 'Tickende Zeitbomben'-Karte besitzt, die noch nicht "explodiert" ist und mit dem Gesicht nach oben liegt!



## ALTERNATIVE KURZSPIELVARIANTE

Sobald ein Spieler all seine 'Tickende Zeitbomben'-Karten herumgedreht hat, ist das Spiel vorüber. Der Spieler mit den meisten noch nicht herumgedrehten 'Tickende Zeitbomben'-Karten hat gewonnen.

Gibt es ein Unentschieden, zählen diese Spieler den Wert der Karten auf ihrer Hand. Die Ziffer-Karten werden addiert, die BEFEHLSKARTEN zählen einen Punkt. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl hat gewonnen.

