



Inhalt

1 UNO Flash Spieleinheit

108 Spielkarten:

19 blaue Karten - 0 bis 9

19 grüne Karten - 0 bis 9

19 rote Karten - 0 bis 9

19 gelbe Karten - 0 bis 9

8 „Zieh-Zwei“-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

8 „Aussetzen“-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

8 „HAU DRAUF“-KARTEN - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

4 „Farbenwahl“-Karten

4 „Zieh Vier“-Farbenwahl-Karten

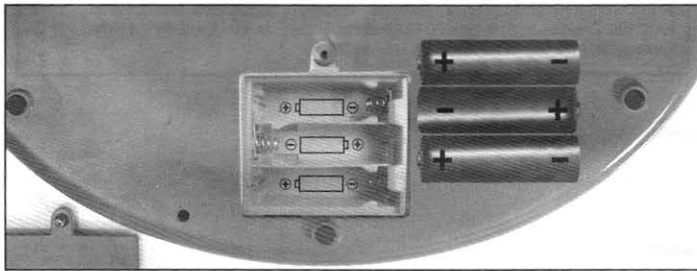
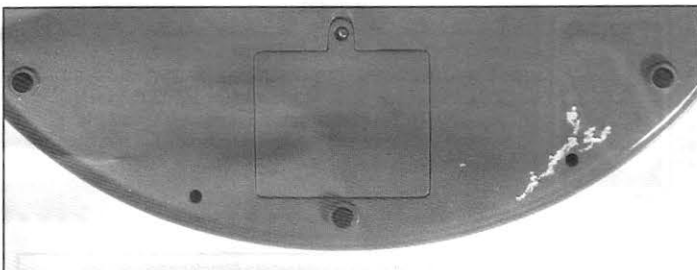
Bitte alle Teile aus dem Behälter nehmen und mit der Inhaltsliste vergleichen. Sollten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale.

Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, gegen die Zeit und die anderen Mitspieler zu spielen, um derjenige zu sein, der alle seine Karten in jeder Runde als Erster ablegt! Der Sieger der Runde erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch nicht abgelegt haben. Die Punkte aus den Runden werden fortlaufend zusammengezählt. Der Spieler, der als Erster 500 Punkte erreicht, ist der Sieger.

BATTERIEINFORMATION



Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

- 3 Batterien AA erforderlich.
- Für optimale Leistung und längere Lebensdauer nur Alkali-Batterien verwenden.
- Schützen Sie die Umwelt, indem Sie dieses Produkt nicht in den Hausmüll geben (2002/96/EG). Wenden Sie sich bitte an die zuständigen Behörden hinsichtlich der Entsorgung und Informationen zu öffentlichen Rücknahmestellen.
- Funktioniert das Produkt nicht richtig, bitte prüfen, ob die Batterien korrekt eingelegt sind.
- DIE BATTERIEN AUSWECHSELN, WENN DIE TÖNE VERZERRT KLINGEN ODER DIE LICHTER SCHWÄCHER WERDEN.



BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:

Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare

Nickel-Cadmium-Zellen miteinander kombinieren. Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen. Immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln. Darauf achten, dass die Batterien in der richtigen Polrichtung (+/-) eingelegt sind. Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Produkt längere Zeit nicht benutzt wird. Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen. Batterien zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen, da die Batterien explodieren oder auslaufen können. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen. Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden. Batterien sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.

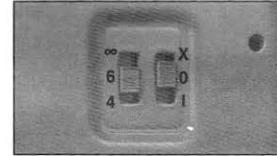
Spielvorbereitung

Speed-Schalter

∞ = Timer aus; es wird keine Zeit vorgegeben

6 = 6 Sekunden pro Runde

4 = 4 Sekunden pro Runde



Ein-/Ausschalter

X = Probiervfunktion

0 = Aus

1 = Ein

1. Vor Spielbeginn müssen die Spieler festlegen, wie schnell sie spielen wollen. Auf der Unterseite der Spieleinheit befindet sich der Speed-Schalter, mit dem die gewünschte Zeit eingestellt wird. Den Ein-/Ausschalter dann auf „Ein“ stellen. Die Spieleinheit dann wieder umdrehen.
2. Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, ist der Kartengeber (alle Symbolkarten zählen hierbei null).
3. Der Kartengeber mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler 7 Karten.
4. Die übrigen Karten werden verdeckt in eine der Vertiefungen gelegt und bilden den KARTENSTOCK.
5. Die oberste Karte des KARTENSTOCKS wird aufgedeckt und in die andere Vertiefung gelegt. Diese Karte beginnt den ABLEGESTAPEL. **HINWEIS:** Wird zu Beginn des Spiels eine der Aktionskarten (Symbole) gezogen, wird sie aufgedeckt hingelegt und bildet die erste Karte des ABLEGESTAPELS. Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN für die entsprechenden Anweisungen, die ausgeführt werden müssen.
6. Jeder Spieler drückt die Spieler-Taste vor sich, um das Spiel zu beginnen. Die Taste, die ein Spieler drückt, ist seine persönliche Spieler-Taste für dieses Spiel.
7. Zum Starten des Spiels dann die Spiel-/Pause-Taste drücken. Die Spieleinheit bestimmt dann sofort, wer als Erster an der Reihe ist. Los geht's - passt alle gut auf!



„HAU DRAUF“-Taste

Kartenstock- & Ablegestapel-Vertiefungen

Spierer-Taste

Spiel-/Pause-Taste

Das Spiel wieder aufnehmen oder die Einheit zurücksetzen

Wird die Spieleinheit während eines Spiels angehalten, oder stellt sie sich auf Stand-by, muss zum Fortfahren des Spiels die Spiel-/Pause-Taste gedrückt werden. Blinkt eine der Spieler-Tasten, muss diese Taste gedrückt werden. Die Einheit wählt dann den Spieler aus, der als Nächster an der Reihe ist.

Soll ein neues Spiel begonnen werden, kann die Spieleinheit zurückgesetzt werden, indem die Spiel-/Pause-Taste und die „HAU DRAUF“-Taste etwa 3 Sekunden lang gleichzeitig gedrückt werden, bis die Lichter und Geräusche aktiviert werden.

So wird gespielt

Leuchtet die Spieler-Taste eines Spielers auf, ist dieser an der Reihe, und die Zeit läuft!

Ist ein Spieler an der Reihe, so muss er eine seiner Handkarten auf den ABLEGESTAPEL legen die der dort liegenden Karte in Zahl, Farbe oder Symbol entspricht (Symbole repräsentieren die Aktionskarten. Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

BEISPIEL: Auf dem ABLEGESTAPEL liegt eine rote 7. Der Spieler muss nun entweder eine rote Karte ODER eine 7 beliebiger Farbe ablegen. Alternativ dazu hat er auch die Möglichkeit, eine Farbwahlkarte abzulegen (siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

Hat der Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Kann die aufgenommene Karte abgelegt werden, darf der Spieler dies direkt tun, muss es aber nicht.

Ein Spieler kann sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine spielbare Karte NICHT abzulegen. Ist dies der Fall, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Ist die aufgenommene Karte spielbar, darf der Spieler sie sofort ablegen. Nach dem Aufnehmen einer Karte darf der Spieler jedoch keine Karte, die er vorher bereits auf der Hand hatte, ablegen.

Sobald der Spieler seinen Spielzug beendet hat, muss er seine Spieler-Taste drücken. Die Spieleinheit wählt dann sofort den nächsten Spieler aus...passt alle genau auf, denn auch der Spieler, der gerade erst an der Reihe war, kann wieder ausgewählt werden!

Drückt der Spieler seine Spieler-Taste nicht rechtzeitig innerhalb der festgesetzten Zeit, welches durch ein Buzzergeräusch angezeigt wird, muss er zwei Strafkarten vom KARTENSTOCK aufnehmen.

HINWEIS: Legt ein Spieler in seinem Spielzug die „HAU DRAUF“-Karte, darf er NICHT die Spieler-Taste drücken, sondern muss stattdessen die „HAU DRAUF“-Taste drücken (siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

Funktionen der Aktionskarten



„Zieh 2“-Karte – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler, der von der Spieleinheit bestimmt wird, 2 Karten aufnehmen und darf in dieser Runde keine Karten ablegen (auch wenn dieser Spieler der Spieler ist, der diese Karte gelegt hat!). Der Spieler, der die zwei Karten aufnehmen muss, muss seine eigene Spieler-Taste drücken, bevor die Zeit um ist. Läuft die Zeit vorher ab, muss der Spieler zusätzlich 2 Karten als Strafe aufnehmen. Diese Karte darf nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Zieh Zwei“-Karte gelegt werden. Wird sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt, gelten dieselben Regeln.



„Aussetzen“-Karte – Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen“. Der übersprungene Spieler muss trotzdem seine Spieler-Taste drücken, bevor die Zeit abgelaufen ist. Es gibt für ihn also keine Verschnaufpause. Die Karte kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere „Aussetzen“-Karte gelegt werden. Wird eine „Aussetzen“-Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, gelten dieselben Regeln.



„Farbenwahl“-Karte (Joker) – Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. (Jede Farbe, auch die schon liegende Farbe, darf gewählt werden). Eine „Farbenwahl“-Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird eine „Farbenwahl“-Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, entscheidet der Spieler, der von der Spieleinheit zum ersten Spieler ausgewählt wurde, welche Farbe als nächste gelegt werden soll.



„Zieh Vier“-Farbenwahl-Karte (Joker) – Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. Zudem muss der nächste Spieler, den die Spieleinheit ausgewählt hat, 4 Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen und die Runde aussetzen (auch wenn dieser Spieler der vorherige Spieler ist!). Der Spieler, der die vier Karten aufnehmen muss, kann die Spieleinheit anhalten, um hierfür genügend Zeit zu haben. Die Karte auszuspielen, hat allerdings einen Haken! Diese Karte darf nur dann ausgespielt werden, wenn der Spieler, der sie legt, KEINE andere Karte in der Hand hält, die der FARBE der Karte entspricht, die auf dem ABLEGESTAPEL liegt. (Hat der Spieler aber eine Karte mit entsprechender Zahl oder Aktionskarten, darf er die „Zieh Vier“-Farbenwahl-Karte ablegen). Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird sie in den Stapel zurückgelegt und eine andere Karte gezogen.

HINWEIS: Glaubt ein Spieler, dass eine „Zieh 4“-Farbenwahl-Karte zu Unrecht abgelegt wurde (d.h., der Spieler, der die Karte abgelegt hat, besitzt eine passende Farbkarte), dann darf er den Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen. Ist er schuldig, muss er die 4 Karten aufnehmen. Ist der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig, dann muss der Herausforderer die 4 Karten PLUS 2 Strafkarten aufnehmen (also insgesamt 6!).



„HAU DRAUF“-Karte – Sobald diese Karte ausgespielt wird, müssen die Spieler die „HAU DRAUF“-Taste drücken (nicht die Spieler-Taste!). Das Spiel stellt sich sofort in den „Hau drauf“-Modus, und alle Spieler müssen so schnell sie können auf ihre Spieler-Taste drücken. Die Spieler-Taste des Spielers, welcher seine Taste als Letzter gedrückt hat, leuchtet auf. Dieser Spieler muss 2 Strafkarten aufnehmen. Danach muss er seine blinkende Spieler-Taste drücken, damit das Spiel normal fortgesetzt werden kann. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird sie in den Stapel zurückgelegt und eine andere Karte gezogen.

HINWEIS: Drückt ein Spieler statt der „HAU DRAUF“-Taste aus Versehen seine Spieler-Taste, nachdem die Karte gelegt wurde, wird die „HAU DRAUF“-Aktion gelöscht, und das Spiel setzt sich ganz normal fort.

Ausspielen

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf seiner Hand übrig, muss er „UNO“ rufen (das bedeutet „eins“), um anzuzeigen, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergisst er dieses, muss er 2 Strafkarten vom KARTENSTOCK ziehen. Er muss diese Strafkarten jedoch nur ziehen, wenn er

von den anderen Spielern erwisch wird, bevor der nächste Spieler seinen Spielzug begonnen hat.

Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist das Ablegen beendet. Die Punkte werden zusammengezählt (siehe PUNKTE), und das Spiel beginnt von neuem.

Ist die letzte Karte, die abgelegt wird, eine „Zieh Zwei“-Karte oder eine „Zieh Vier“-Farbenwahl-Karte, muss der nächste Spieler jeweils 2 oder 4 Karten ziehen. Diese Karten werden mitgezählt, wenn die Punkte zusammengerechnet werden.

Ist der KARTENSTOCK aufgebraucht, bevor ein Spieler all seine Karten abgelegt hat, wird der ABLEGESTAPEL gemischt und bildet dann den neuen KARTENSTOCK.

Punkte

Der Spieler, der als Erster all seine Karten abgelegt hat, erhält folgende Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand halten:

Alle Zahlenkarten (0-9)	Wert
„Zieh 2“	Karte 20 Punkte
„Aussetzen“	Karte 20 Punkte
„Hau drauf“	Karte 20 Punkte
„Farbenwahl“	Karte 50 Punkte
„Zieh 4“	Karte 50 Punkte

Hat keiner der Spieler am Ende der Runde 500 Punkte erreicht, werden die Karten erneut gemischt, und eine weitere Runde beginnt.

Das Spiel gewinnen

GEWONNEN hat der Spieler, der als Erster 500 Punkte hat.

Alternatives Punkten und Gewinnen

Man kann auch jeweils die Gesamtpunktzahl der Karten zusammenzählen, die ein Spieler am Ende jeder Runde noch nicht abgelegt hat. Hat ein Spieler dann 500 Punkte erreicht, hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewonnen.



SPIELVARIANTE:

„Zieh 2“-Karte & „Zieh 4“-Farbenwahl-Karte

Möchtet ihr etwas weniger Zufallsprinzip? Möchtet ihr etwas mehr Kontrolle darüber, wer die Strafen abkriegt? Möchtet ihr euch selbst schützen und eure Mitspieler Karten aufnehmen lassen? Dann werdet ihr diese Spielvariante für die „Zieh 2“-Karte & „Zieh 4“-Farbenwahl-Karte lieben! Vor Spielbeginn müssen sich alle Spieler darüber einig sein, dass mit dieser alternativen Spielregel gespielt wird. Wird eine dieser Aktionskarten ausgespielt, dann bestimmt der Spieler, der sie gelegt hat, wer die Karten aufnehmen muss - und nicht die Spieleinheit. Hier wird dann nicht die Spieler-Taste gedrückt. Ihr könnt entweder die Pause-Taste drücken oder die Zeit einfach ablaufen lassen, während der Spieler, den es getroffen hat, die entsprechende Anzahl Strafkarten aufnimmt.

Hiermit erklärt Mattel, dass dieses Spielzeug den grundlegenden Anforderungen und den anderen relevanten Vorschriften der Richtlinien 1999/5/EG, 89/336/EWG, 88/378/EWG entspricht. Zum Gebrauch in allen EU-Mitgliedstaaten geeignet. Eine Kopie der Konformitätserklärung ist bei Mattel UK Ltd., erhältlich.

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Mattel U.K. Ltd., Varwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich, Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23, Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str.14, A-2355 Wiener Neudorf.

M1002



M1002-0722