

FARBENWAHL



Kann ein Spieler keine Karte ablegen oder will er eine Farbe bestimmen, so kann er seine Aktionskarte „FARBENWAHL“ einsetzen. Die Farbe der vorangegangenen Karte ist unbedeutend!

Der Spieler, der die Farbenwahlkarte spielt, kann sich eine Farbe seiner Wahl aussuchen.

BEISPIEL: Wenn die Farbe Rot an der Reihe ist und man weder rote Karten noch die entsprechende Nummer auf der Hand hat, sondern vielleicht nur gelbe Karten, so kann man seine Farbenwahlkarte einsetzen und sich die gelbe Farbe wünschen. Der nachfolgende Spieler **muß** nun eine gelbe Karte ausspielen.

ZIEH 4 + FARBENWAHL



Auch diese Karte kann jederzeit gespielt werden. Mit dieser Karte werden „2 Fliegen mit einer Klappe“ geschlagen: Die Farbe kann gewählt werden, und der nächste Spieler muß 4 Karten ziehen und darf **keine** Karte ablegen. Da die Karte eine wichtige Karte ist, sollte diese so lange zurückgehalten werden, bis die angespielte Farbe oder Zahl nicht bedient werden kann.

Spielende

Vor Ablegen der vorletzten Karte muß deutlich „UNO“ gesagt werden, dies ist eine Warnung für alle, daß man nur noch eine Karte besitzt. Wird dies vergessen, so müssen 2 Karten gezogen werden. Ist der Spieler wieder an der Reihe und kann auch noch seine letzte Karte ablegen, ist die Runde zu Ende. Die anderen müssen nun ihre Punkte zusammenzählen. Die gesamte Punktzahl aller Spieler zählen als Pluspunkte für den Sieger der Runde. Gesamtsieger ist, wer als erster 500 Punkte erreicht.

Wertung

Alle Karten von 0 bis 9 zählen ihren Wert:

- „AUSSETZEN“, „RETOUR“, „ZIEH 2“ – zählen 20 Punkte
- „FARBENWAHL“ – zählen 50 Punkte
- „ZIEH 4 + FARBENWAHL“ – zählen 70 Punkte

Variante



In diesem Spiel sind aus technischen Gründen 4 Karten enthalten, die auf beiden Seiten das UNO Zeichen haben. Diese Karten können mit-spielen, wenn Sie folgende Regel zulassen: Wer eine dieser Karten hat, und diese auf den offenen Stapel in der Mitte des Tisches ablegt, hat das Recht, mit einem Spieler seiner Wahl die Karten vollständig auszutauschen.

UNO™

Jubiläum

Die „UNO“ Story

Am Anfang war ein Mann mit dem Namen Bob Tezak. Bei einem Verwandtenbesuch lernte er das Kartenspiel UNO kennen. Seine Begeisterung war riesengroß und wuchs mit jedem Spiel.

Es begann eine Suche nach dem Erfinder des Spiels. Gefunden wurde er in der Familie Robbins, die das Spiel 1969 gemeinsam entwickelt hatten.

Der Vater, seines Zeichens Friseur, gab das Spiel seinen Kunden, damit ihnen die Wartezeit nicht zu lang wurde.

Und siehe da, es funktionierte. Das Spiel zog seine ersten kleinen Kreise.

Bob Tezak kaufte die Rechte und gründete mit Joe Cusimano die Firma International Games Inc. in Joliet, USA. Das Hinterzimmer des elterlichen Blumenladens, ganze 10 mal 12 Fuß groß, war die Grundlage.

Doch der Erfolg ließ noch auf sich warten. Im ersten



Joe Cusimano president of IGI

Jahr 1972 wurden ganze 5 000 Stück verkauft. Aber die Vorteile des Spiels zeigten schon jetzt Wirkung. Es kann mit bis zu 10 Personen gespielt werden. Es ist leicht verständlich. Es hat eine ansprechende farbenfrohe Erscheinung. Mit ähnlichen Regeln wurde schon immer „Mau Mau“ gespielt. Die Aktionskarten von UNO geben das Salz in die Suppe und machen das Spiel unwiderstehlich. Schon 1977 wurde die Million überschritten. Obwohl kaum Werbung für das Spiel gemacht wurde, war der Erfolg nicht mehr zu stoppen.

Dieses Jahr gibt es wieder einen Grund zum Feiern. Weltweit wird das 100.000.000. (100 Millionen) UNO Spiel verkauft. Aus diesem Anlaß wurde ein Jubiläums UNO mit goldfarbenen Karten in limitierter Auflage aufgelegt. Jedes Spiel hat eine separate Nummer und wird immer wertvoller.

Spielanleitung

Der Spiele Hit für die ganze Familie.

Spieler: 2 – 10 **Alter:** 6 – 106 Jahre

112 Karten 1 Spielanleitung

- 19 rote Karten von 0 bis 9
- 19 grüne Karten von 0 bis 9
- 19 blaue Karten von 0 bis 9
- 19 gelbe Karten von 0 bis 9
- 8 Karten „AUSSETZEN“
- 8 Karten „RETOUR“
- 8 Karten „ZIEH 2“
- 4 Karten „FARBENWAHL“
- 4 Karten „ZIEH 4 + FARBENWAHL“
- 4 Karten „UNO“

SPIELZIEL

Wer als erster Spieler alle seine Karten abgelegt hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Es wird ein Spieler ausgewählt, der die Karten verteilt. Jeder Spieler erhält **7 Karten**. Der Rest der Karten wird in die Mitte des Tisches gelegt und die oberste Karte wird für alle sichtbar aufgedeckt. Die Spieler nehmen ihre Karten auf und sortieren diese nach Farben oder numerisch.

Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Die anderen Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er eine der folgenden Aktionen ausführen.

1. Ablegen: Er kann eine Karte ablegen, wenn er im Besitz einer passenden Karte ist. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Ablegen kann ein Spieler eine Karte, wenn er entweder die **gleiche Farbe** oder die **gleiche Zahl** oder das **gleiche Symbol** der Karte besitzt, die oben auf dem Ablagehäufchen liegt.

BEISPIEL: Liegt eine rote 9, kann er eine 9 mit beliebiger Farbe ablegen (gelb, grün blau, rot) oder eine rote Karte mit beliebiger Zahl (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9).

Wurde nach der roten 9 eine blaue 9 gelegt, muß der nächste Spieler entweder wieder eine 9 ablegen oder eine beliebige blaue Karte. Kann der Spieler nicht ablegen, muß er eine Karte vom Stock aufnehmen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

2. Ziehen: Paßt keine Karte, muß er eine Karte vom Kartenstock aufnehmen. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Begriffserklärungen

AKTIONSKARTEN

Diese Karten können dann gespielt werden, wenn der Spieler keine Nummernkarten mehr besitzt oder wenn der Spieler es für notwendig hält.

AUSSETZEN



Liegt als oberste Karte z.B. eine gelbe Karte, so kann der Spieler seine gelbe Aktionskarte „AUSSETZEN“ ablegen. Dann darf der nächste Spieler, der an der Reihe ist, weder eine Karte ablegen noch eine Karte nehmen – er muß **passen** – und der übernächste Spieler ist an der Reihe.

RETOUR



Liegt als oberste Karte z.B. eine blaue Karte, so kann der Spieler seine blaue Karte „RETOUR“ ablegen. Dann ändert sich die Spielrichtung und anstatt mit dem Uhrzeigersinn wird jetzt **entgegen** dem Uhrzeigersinn gespielt, bis evtl. eine neue Retourkarte abgelegt wird.

ZIEH 2



Liegt als oberste Karte z.B. eine rote Karte, so kann der Spieler seine rote Aktionskarte „ZIEH 2“ ausspielen. Der nächste Spieler, der an der Reihe ist, muß nun 2 Karten aufnehmen und darf **keine** Karte ablegen.