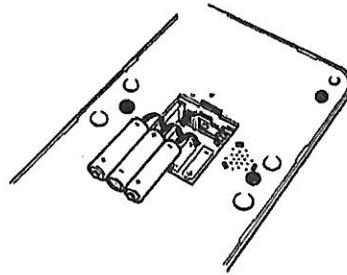
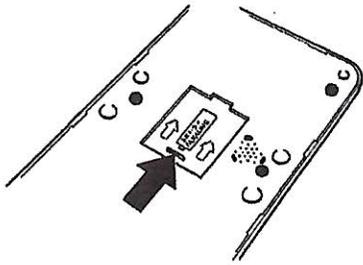


BATTERIEHINWEIS

Für das UNO MASTER Spiel sind drei Alkali-Mignonzellen AA (LR6), nicht enthalten, erforderlich. Zum Einlegen der 3 Batterien muß die Batteriefachabdeckung der Basis der UNO MASTER Einheit geöffnet werden.

- Herausnehmen und Einlegen der Batterien (ABBILDUNG)
- Keine aufladbaren Batterien verwenden.
- Für optimale Leistung nur Alkali-Batterien verwenden, d.h. 3 x 1,5 V Alkali-Mignonzellen AA (LR6).
- Funktioniert das Produkt nicht, überprüfen Sie, ob die Batterien richtig eingelegt sind, oder ob die Batterien leer sind.



Viel Spaß beim UNO-Spielen - und möge der beste oder der "glücklichste" Spieler gewinnen!

- Nicht-wiederaufladbare Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
- Niemals Alkali-Batterien mit Standardbatterien (Zink-Kohle) kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen. (Immer alle Batterien zur gleichen Zeit austauschen.)
- Nur Batterien desselben oder ähnlichen Typs wie oben empfohlen verwenden.
- Achten Sie darauf, daß die Batterien in der angegebenen Polrichtung eingelegt sind.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Spiel entfernen.
- Kurzschlüsse vermeiden.
- Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.

Spear Spiele
No. 52452

Für 2 -10 Spieler
Alter: 7-99

UNO[®] MASTER[™]

Die ultimative Art UNO zu spielen!

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster 500 Punkte zu erzielen. Punkte bekommt ein Spieler, der alle seine Spielkarten vor seinen Mitspielern abgelegt hat. Ihm werden die Punkte der Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand halten, gutgeschrieben.

INHALT

112 Karten wie folgt:
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 2" Karten - je in Blau, Grün, Rot und Gelb
8 "Retour" Karten - je in Blau, Grün, Rot und Gelb
8 "Aussetzen" Karten - je 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb
4 "Farbenwahl" Karten
4 "Zieh 4 + Farbenwahl" Karten
4 blanko UNO-Karten (vor dem Spielen zu entsorgen)
UNO MASTER Einheit + 6 Gummistopper

SPIELVORBEREITUNG

Die 6 Gummistopper in die Löcher auf der Unterseite der Basis der UNO MASTER Einheit drücken.

UNO IN KÜRZE

Sobald die Karten gemischt sind, werden an jeden Spieler 7 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden mit dem Gesicht nach unten in die für den KARTENSTOCK vorgesehene Vertiefung der UNO MASTER Einheit gelegt. Diese Karten bilden den KARTENSTOCK. Die oberste Karte des KARTENSTOCKS wird aufgedeckt und in die

gegenüberliegende Vertiefung der UNO MASTER Einheit gelegt. Diese Karte bildet die erste Karte des ABLEGESTAPELS. Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt. Er muß eine Karte entsprechender Zahl, Farbe oder entsprechenden Symbols auf die oberste Karte des ABLEGESTAPELS legen. Beispiel: Liegt eine rote 7, dann muß der Spieler entweder eine rote Karte oder eine 7 beliebiger Farbe ablegen. Alternativ dazu hat er auch die Möglichkeit, eine Farbenwahl Karte abzulegen. (Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN). Ist der Spieler nicht in Besitz einer passenden Karte, muß er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Kann die aufgenommene Karte abgelegt werden, kann der Spieler dies direkt tun. Kann sie nicht abgelegt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hat ein Spieler nur noch eine Karte übrig, muß er "UNO" rufen (das bedeutet "eins"). Vergißt er dies, muß er zwei Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen, aber nur dann, wenn er von einem anderen Spieler erwischt wird, bevor der nächste Spieler mit dem Spiel fortfährt.

Spieler können sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine spielbare Karte nicht abzulegen. Ist dies der Fall, müssen sie eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Ist diese Karte spielbar, kann sie sofort abgelegt werden. Nach dem Aufnehmen einer Karte, darf der Spieler jedoch keine Karte, die er vorher bereits auf der Hand hielt, ablegen.

Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist die



Printed in Italy.
© 1997 Mattel, Inc. All Rights Reserved.
Das Mattel Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mattel, Inc.
UNO und UNO Master sind eingetragene Warenzeichen von Mattel, Inc.

Runde beendet. Die Punkte werden zusammengezählt (siehe PUNKTE), und die nächste Runde beginnt.

SPIELREGELN

WAHL DES KARTENGEBERS

Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, verteilt die Karten. Aktionskarten zählen null. Der Spieler zur Linken des Gebers eröffnet das Spiel.

BEGINN DES ABLEGESTAPELS

Sind die Karten ausgegeben, werden die übrigen Karten in die für den KARTENSTOCK vorgesehene Vertiefung der UNO MASTER Einheit (siehe Vorderseite des Kartons) gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und in die gegenüberliegende Vertiefung der UNO MASTER Einheit gelegt. Sie bildet die erste Karte des ABLEGESTAPELS. Ist die oberste Karte vom KARTENSTOCK eine AKTIONSKARTE, gelten bestimmte Regeln. (Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

UNO MASTER wird nach denselben Grundregeln wie das UNO Kartenspiel gespielt, allerdings gegen die Zeit.

Die UNO MASTER Einheit wird durch Drücken des roten UNO-Timers in der Mitte eingeschaltet. Die Einheit wird durch längeres Drücken des UNO-Timers ausgeschaltet (der Timer muß gedrückt gehalten werden).

Die Spieler legen die Geschwindigkeit ihres Spiels selbst fest, indem sie den Schalter auf 4, 6 oder 8 stellen. Beispiel: Ist der Schalter auf 6 eingestellt, hat jeder Spieler 6 Sekunden Zeit, seinen Spielzug durchzuführen.

Ist die Einheit eingeschaltet, blinkt das Licht so lange, bis der erste Spieler auf den UNO-Timer drückt. Jeder Spieler muß nach Ablegen seiner Karte auf den ABLEGESTAPEL den UNO-Timer in der Mitte der Einheit drücken. Wenn der Signalton ertönt, bevor der Spieler den UNO-Timer gedrückt hat, muß er 2 Karten vom KARTENSTOCK nehmen. Ein Spieler muß den UNO-Timer ebenfalls drücken, nachdem er Karten als Strafe aufgenommen hat. Schafft ein Spieler es nicht die Karten aufzunehmen und den UNO-Timer zu drücken, bevor der Signalton ertönt, muß er 2 weitere Karten aufnehmen. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe, und dieser muß den UNO-Timer drücken, um das Spiel fortzusetzen. Für spannenderes Spiel kann die Zahl der aufzunehmenden Karten auf vier erhöht werden.

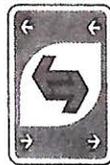
FUNKTION DER AKTIONSKARTEN

Die Funktionen der Aktionskarten und wann sie gespielt werden dürfen wird nachfolgend erklärt.



„Zieh 2“ Karte

Wird diese Karte gespielt, muß der nächste Spieler zwei Karten ziehen, darf keine Karte ablegen, und muß auf den UNO-Timer drücken. Erscheint diese Karte zu Beginn des Spiels, gelten dieselben Regeln. Diese Karte darf nur auf Karten entsprechender Farbe oder auf andere „Zieh 2“ Karten abgelegt werden.



„Retour“ Karte

Diese Karte kehrt die Spielrichtung um. Verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn, wird nach Legen dieser Karte entgegen dem Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt. Diese Karte darf nur auf Karten entsprechender Farbe oder auf eine andere „Retour“ Karte abgelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, legt der Geber eine Karte ab, und der Spieler zur Rechten des Gebers setzt das Spiel fort.



„Aussetzen“ Karte

Der nächste Spieler, der nach dieser Karte an der Reihe wäre, muß aussetzen. Die Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder auf eine andere „Aussetzen“ Karte abgelegt werden. Wird die „Aussetzen“ Karte als erste Karte aufgedeckt, wird der Spieler zur Linken des Gebers übersprungen, und der Spieler zu dessen Linken eröffnet das Spiel.



„Farbenwahl“ Karte

Die Person, die diese Karte spielt, darf sich die Farbe wünschen, die als nächstes gespielt werden soll, wobei dies auch die Farbe der zuvor gespielten Karten sein kann. Eine „Farbenwahl“ Karte kann jederzeit gespielt werden, auch wenn, der Spieler eine andere spielbare Karte auf der Hand hat. Wird eine „Farbenwahl“ Karte als erste Karte aufgedeckt, darf der Spieler zur Linken des Gebers die zu spielende Farbe bestimmen.



„Zieh 4 + Farbenwahl“ Karte

Diese Karte ist die wertvollste im ganzen Spiel. Die Person, die diese Karte spielt, darf die zu spielende Farbe bestimmen. Außerdem muß der nächste Spieler 4 Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen, mit dem Ablegen aussetzen und den UNO-Timer drücken. Die „Zieh 4 + Farbenwahl“ Karte darf jedoch nur ausgespielt werden, wenn der Spieler keine Karte auf der Hand hält, die der Farbe der Karte auf dem ABLEGESTAPEL entspricht. (Siehe STRAFEN!) Hält der Spieler eine Karte entsprechender Zahl oder eine andere Aktionskarte auf der Hand, darf der die „Zieh 4 + Farbenwahl“ Karte ausspielen. Wird die „Zieh 4 + Farbenwahl“ Karte als erste Karte aufgedeckt, wird sie wieder in den KARTENSTOCK geschoben und die nächste Karte aufgedeckt.

SPIELLENDE

Ein Spieler, der vergißt, „UNO“ zu rufen, während er seine vorletzte Karte legt, dies aber nachholt, bevor ein anderer Spieler ihn erwischt, ist „gerettet“ und muß keine Strafkarten (2) aufnehmen. Spieler, die vergessen haben „UNO“ zu rufen, können nicht mehr erwischt werden, wenn der nächste Spieler bereits an der Reihe ist, d.h. wenn er bereits eine Karte vom KARTENSTOCK aufgenommen hat oder bereits dabei ist, eine Karte abzulegen. Wenn die letzte Karte eines Spielers eine „Zieh 2“ oder eine „Zieh 4 + Farbenwahl“ Karte ist, muß der nächste Spieler die zwei bzw. vier Karten noch aufnehmen. Diese Karten werden mitgezählt, wenn die Punktzahl des Siegers ermittelt wird.

Hat keiner der Spieler all seine Karten abgelegt, bevor der KARTENSTOCK aufgebraucht ist, wird die oberste Karte des ABLEGESTAPELS abgenommen und der Stapel neu gemischt. Die abgenommene Karte ist die erste Karte des neuen ABLEGESTAPELS. Die restlichen Karten des neu gemischten Stapels bilden nun den KARTENSTOCK und werden in die für den KARTENSTOCK vorgesehene Vertiefung der UNO MASTER Einheit gelegt.

PUNKTE

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

Alle Zahlenkarten (0-9) - Zahlenwert

„Zieh 2“	20 Punkte
„Retour“	20 Punkte
„Aussetzen“	20 Punkte
„Farbenwahl“	50 Punkte
„Zieh 4 + Farbenwahl“	50 Punkte

DER SIEGER

SIEGER ist, wer als erster Spieler 500 Punkte gesammelt hat. Das Spiel kann jedoch auch so gewertet werden, daß nach jeder Runde die Punktzahl jedes einzelnen Spielers zu seinem Vorrundenpunktestand addiert wird. Wenn ein Spieler dann 500 Punkte erreicht hat, gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand.

STRAFEN

Spiele, die ihren Mitspielern Spielratschläge geben, müssen vier Karten aufnehmen.

Wird eine „Zieh 4 + Farbenwahl“ Karte zu unrecht ausgespielt (d.h. der Spieler, der diese Karte ausspielt, hätte eine Karte entsprechender Farbe legen können), und der Spieler dieser Karte herausgefordert wird, lassen die Spieler die Uhr ablaufen, und der herausgeforderte Spieler muß dem Herausforderer seine Karten zeigen. Wurde die „Zieh 4 + Farbenwahl“ Karte zu unrecht gespielt, muß der Spieler 4 Karten aufnehmen. Wurde die Karte zu recht ausgespielt, muß der Herausforderer zusätzlich zu den 4 Karten noch 2 weitere aufnehmen. Nur der Spieler, der aufgrund der abgelegten „Zieh 4 + Farbenwahl“ Karte die 4 Karten aufnehmen müßte, darf den Spieler dieser Karte herausfordern.

Drückt ein Spieler den UNO-Timer, bevor er seinen Spielzug beendet hat, muß er 4 Karten vom KARTENSTOCK aufnehmen.

SPIELREGELN FÜR ZWEI SPIELER

Besondere UNO-Spielregeln für zwei Spieler:

1. Die „Retour“ Karte funktioniert wie eine „Aussetzen“ Karte. Der Spieler, der die „Retour“ Karte ausspielt, darf sofort eine weitere Karte legen.
2. Der Spieler, der eine „Aussetzen“ Karte legt, darf sofort eine weitere Karte ausspielen.
3. Spielt ein Spieler eine „Zieh 2“ Karte, und hat der andere Spieler zwei Karten aufgenommen, ist der erste Spieler wieder an der Reihe. Dasselbe Prinzip ist auch auf die „Zieh 4 + Farbenwahl“ Karte anzuwenden. In allen anderen Fällen gelten die normalen UNO-Regeln.