

UNO FLIP!

7+ 2-10

Kartenspiel

Inhalt

112 doppelseitig bedruckte Karten

Spielvorbereitung

- Bei „UNO Flip™“ sind die Karten doppelseitig verwendbar: Es gibt eine „milde“ und eine „wilde“ Seite. Die Spieler müssen zu Beginn darauf achten, dass alle Karten dieselbe Ausrichtung haben.
- Jeder Spieler erhält sieben Karten vom gemischten Stapel.
- Die Spieler halten ihre Karten so auf der Hand, dass die milde Seite (mit dem weißen Rand) zu ihnen zeigt und die wilde Seite (schwarzer Rand) zu ihren Mitspielern.
- Die restlichen Karten werden verdeckt als NACHZIEHSTAPEL auf den Tisch gelegt. Die milde Seite der Karten zeigt also nach UNTEN (und die wilde Seite nach oben).
- Die oberste Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt und als erste Karte des ABLAGESTAPELS danebengelegt. Falls es sich um eine Sonderkarte handelt, wird sie nicht berücksichtigt und eine weitere Karte aufgedeckt.
- Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Los geht's!

Wer an der Reihe ist, versucht, seine Handkarten loszuwerden, indem er EINE Karte auf den Ablagestapel legt.

Falls der Spieler eine passende Karte auf der Hand HAT, kann er sie auf den Ablagestapel LEGEN.

1. Damit die Karte passt und der Spieler sie legen darf, muss mindestens ein Element mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen: Farbe, Zahl oder Symbol.
2. Handelt es sich bei der gespielten Karte um eine Sonderkarte, passiert etwas Besonderes!
(Siehe „Sonderkarten“ weiter unten.)

Falls der Spieler KEINE passende Karte hat, ZIEHT er EINE KARTE vom Nachziehstapel.

1. Passt die *neue* Karte (siehe oben), darf der Spieler sie legen. Andernfalls endet sein Zug.
2. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, darf er entscheiden, sie nicht zu legen und stattdessen eine Karte zu ziehen.

HINWEIS: Nimmt ein Spieler Karten auf die Hand, muss er darauf achten, dass sie genauso ausgerichtet sind wie seine anderen Handkarten.

„UNO!“ RUFEN

Legt ein Spieler seine vorletzte Karte, muss er „UNO!“ rufen, um anzuzeigen, dass er nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat. Vergisst er es, muss er zwei Strafkarten ziehen – falls die Mitspieler es merken, bevor der nächste Spieler seinen Zug begonnen hat.

Gewinnen

Sobald ein Spieler seine letzte Karte legt, hat er gewonnen. Dann werden die Karten neu gemischt, und die nächste Runde beginnt.

Sonderkarten - MILDE SEITE



„Eine ziehen“-Karte – Der nächste Spieler muss eine Karte ziehen und aussetzen.



Retour – Die Spielrichtung kehrt sich um.



Aussetzen-Karte – Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen“.



Joker – Diese Karte passt immer! Sie kann also auf jede beliebige Karte gelegt werden. Wer diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gespielt werden soll.



Flip-Karte – Bei dieser Karte werden alle Karten von der milden auf die wilde Seite gedreht. Nachdem die Flip-Karte gelegt wurde, drehen die Spieler ihre Handkarten, den Nachzieh- und den Ablagestapel um (die soeben gespielte Karte liegt nun unten). Mit der neuen Seite wird gespielt, bis eine weitere Flip-Karte gelegt wird. Diese Karte darf nur auf eine Karte gleicher Farbe oder eine andere Flip-Karte gelegt werden.



„Zwei ziehen“-Joker – Diese Karte kann immer gespielt werden: Es ist also egal, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt. Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler zwei Karten ziehen und aussetzen. Doch es gibt eine Bedingung: Der „Zwei ziehen“-Joker darf nur gespielt werden, wenn der Spieler, der sie legt, KEINE Karte auf der Hand hat, deren Farbe der obersten Karte auf dem ABLAGESTAPEL entspricht.

HINWEIS: Glaubt ein Mitspieler, dass ein „Zwei ziehen“-Joker zu Unrecht gespielt wurde (d. h., der Spieler, der die Karte gelegt hat, besitzt eine Karte der passenden Farbe), darf er den Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen. Falls der herausgeforderte Spieler eine farblich passende Karte HAT, muss er anstelle des Herausforderers die zwei Karten ziehen. Hat der Spieler tatsächlich KEINE farblich passende Karte, muss der Herausforderer vier statt zwei Karten ziehen. Auch Joker gelten als farblich passend.

WILDE SEITE

HINWEIS: RETOUR, JOKER und FLIP-Karte sind auf der milden und auf der wilden Seite identisch.



„Fünf ziehen“-Karte – Der nächste Spieler muss fünf Karten ziehen und aussetzen.



„Alle aussetzen“-Karte – Bei dieser Karte werden alle Spieler „übersprungen“. Wer diese Karte gelegt hat, ist also erneut an der Reihe.



„Farbe ziehen“-Joker – Wer diese Karte legt, wählt eine Farbe; der nächste Spieler muss so lange Karten ziehen, bis er die gewählte Farbe bekommt, und außerdem aussetzen. (Es spielt keine Rolle, wie viele Karten der Spieler ziehen muss, um die gewünschte Farbe zu erhalten.) Doch es gibt eine Bedingung: Der Spieler darf den „Farbe ziehen“-Joker nur legen, wenn er KEINE Karte auf der Hand hat, deren Farbe der obersten Karte auf dem ABLAGESTAPEL entspricht.

HINWEIS: Glaubt ein Spieler, dass ein „Farbe ziehen“-Joker zu Unrecht gespielt wurde (d. h., der Spieler, der die Karte gelegt hat, besitzt eine Karte der passenden Farbe), darf er den Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen. Wurde er ertappt, muss er selbst Karten ziehen, bis er die gewählte Farbe bekommt. Ist der herausgeforderte Spieler jedoch „unschuldig“, muss der Herausforderer Karten ziehen, bis er die gewählte Farbe erhält, PLUS zwei Strafkarten zusätzlich! Auch Joker gelten als farblich passend.

FÜR FARBENBLINDE SPIELER

Jede Karte wurde mit speziellen graphischen Symbolen versehen, damit die entsprechenden Farben leichter zu erkennen sind. Dadurch können Spieler mit JEDER Art von Farbenblindheit problemlos mitspielen.

● = Rot (milde Seite)
● = Rosa (wilde Seite)

◆ = Gelb (milde Seite)
◆ = Orange (wilde Seite)

▼ = Grün (milde Seite)
▼ = Blaugrün (wilde Seite)

■ = Blau (milde Seite)
■ = Violett (wilde Seite)