

Inhalt

112 Karten

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als Erster seine Handkarten loszuwerden.

Spielvorbereitung

1. Die Karten werden gemischt.
2. Jeder Spieler erhält 7 Karten.
3. Die restlichen Karten werden **VERDECKT** in die Tischmitte gelegt. Das ist der **NACHZIEHSTAPEL**.
4. Die oberste Karte des **NACHZIEHSTAPELS** wird **OFFEN** danebengelegt: Das ist die erste Karte des **ABLAGESTAPELS**. Falls es sich um eine Sonderkarte handelt, wird sie nicht berücksichtigt und eine weitere Karte aufgedeckt.
5. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

So wird UNO® gespielt!

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.
2. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, darf er entscheiden, sie nicht zu legen und stattdessen eine Karte zu ziehen.

Nachdem der Spieler eine Karte gelegt oder gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

HINWEIS: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

„UNO!“ rufen

Sobald ein Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat, muss er „UNO!“ rufen, damit die Mitspieler wissen, dass er bald gewinnen könnte.

Merkt jemand, dass ein Spieler nur noch eine einzige Karte, aber nicht „UNO!“ gerufen hat, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, muss der Spieler als Strafe 2 Karten ziehen.

Gewinnen

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

Sonderkarten



Auf einigen Sonderkarten ist ein Dino-Symbol zu sehen. Wird gegen einen Spieler eine dieser Karten eingesetzt, kann er sich mit einem „Lauf!“-Joker wehren (siehe „Lauf!“-Joker).



Zwei ziehen: Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und verliert seinen Zug.



Retour: Wird diese Karte gespielt, kehrt sich die Spielreihenfolge um. Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, geht es nun gegen den Uhrzeigersinn weiter und umgekehrt.



Aussetzen: Wird diese Karte gespielt, verliert der nächste Spieler seinen Zug.



Joker: Diese Karte passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Wird ein Joker gespielt, darf der Spieler außerdem die Farbe wählen, die als Nächstes gelegt werden muss.



„Lauf!“-Joker: Legt ein Spieler eine Sonderkarte (Retour, Aussetzen, Joker, „Zwei ziehen“, „Vier ziehen“) mit einem Dino-Symbol, kann der nächste Spieler ihren Effekt mit einem „Lauf!“-Joker blockieren. Anschließend geht es in der aktuellen Spielreihenfolge weiter. Wer den „Lauf!“-Joker gespielt hat, darf bestimmen, welche Farbe als Nächstes gelegt werden muss.



„Vier ziehen“-Joker: Diese Karte passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Es gibt jedoch eine Einschränkung: Der Spieler darf einen „Vier ziehen“-Joker nur legen, wenn er **KEINE HANDKARTE HAT, DEREN FARBE MIT DER OBERSTEN KARTE DES ABLAGESTAPELS ÜBEREINSTIMMT**.

Wird diese Karte gespielt, hat der nächste Spieler zwei Möglichkeiten: Er zieht 4 Karten und setzt aus ODER er fordert den Spieler heraus, der diese Karte gelegt hat.

Wird der Spieler herausgefordert, muss er alle seine Handkarten vorzeigen, damit überprüft werden kann, ob er wirklich keine farblich passende Karte hat – auch Joker gelten als passende Karten!

- Hat der Spieler tatsächlich **KEINE** farblich passende Karte, muss der Herausforderer 6 statt 4 Karten ziehen und aussetzen.
- Falls der herausgeforderte Spieler eine farblich passende Karte **HAT**, muss er anstelle des Herausforderers die 4 Karten ziehen.

Wird diese Karte gespielt, darf der Spieler außerdem entscheiden, welche Farbe als Nächstes gelegt werden muss (unabhängig vom Ergebnis einer eventuellen Herausforderung).

Die Punktwertung (optionale Siegbedingung)

Ist ein Spieler alle Handkarten losgeworden, erhält er Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben.

Die Karten haben folgende Werte:

Alle Zahlenkarten (0–9)	Zahlenwert
Jede Aktionskarte	20 Punkte
- Aussetzen, Retour, „Zwei ziehen“	
Jeder Joker	50 Punkte
- Joker, „Vier ziehen“-Joker, „Lauf!“-Joker	

Die Punkte aller Spieler werden Runde für Runde fortlaufend notiert. Sobald ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat er gewonnen.