



Kartenspiel

Inhalt

112 Karten

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als Erster alle Handkarten loszuwerden.

„UNO ALL WILD“ IM ÜBERBLICK

Jede Karte ist ein Joker! Im Gegensatz zum normalen UNO® müssen Zahl oder Farbe also nicht passen! „Das ist einfach!“, denkt ihr? Moment, nicht so schnell. Besondere Aktionsjoker können das Spiel radikal verändern – also aufgepasst! Wie immer: Wer seine vorletzte Karte legt, muss „UNO!“ rufen.

VORBEREITUNG

1. Die Karten werden gemischt.
2. Jeder Spieler erhält 7 Karten.
3. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt.
4. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt und als erste Karte des Ablagestapels danebengelegt. (Falls es sich um einen Aktionsjoker handelt, wird deren Effekt ignoriert.)
5. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, und danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Los geht's!

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

1. Also los, einfach eine Karte spielen.
2. Falls es sich um einen Aktionsjoker handelt, wird der entsprechende Effekt ausgeführt (siehe unten „Aktionsjoker“).

Das ist alles.

Ganz einfach, oder? Doch durch die Aktionsjoker kommt eine Menge Schwung ins Spiel – ihr werdet sehen!

Joker



Joker : Da dies die häufigste Karte ist, werdet ihr im Laufe der Partie eine Menge Joker spielen. Ihr könnt beim Ausspielen sogar eine Farbe nennen, wenn ihr wollt. Das hätte keinerlei Auswirkung, aber was soll's: Immerhin habt ihr eine Karte weniger auf der Hand, oder etwa nicht?

AKTIONSJOKER



Retour-Joker : Wird er gelegt, ändert sich die Spielrichtung. Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, geht es nun gegen den Uhrzeigersinn weiter und umgekehrt.



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



„Zwei aussetzen“-Joker : Wird er gelegt, verlieren die nächsten beiden Spieler ihren Zug.



„Zwei ziehen“-Joker : Lorsque Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler zwei Karten ziehen und aussetzen.



„Vier ziehen“-Joker : Wird er gelegt, muss der nächste Spieler vier Karten ziehen und aussetzen.



„Zwei ziehen“-Zieljoker : Wer diese Karte legt, bestimmt einen Mitspieler, der zwei Karten ziehen muss (aber seinen nächsten Zug nicht verliert).



Zwangstausch-Joker : Wird diese Karte gespielt, MUSS der Spieler einen Mitspieler wählen, mit dem er die Handkarten tauscht. (Sollte dadurch einer der Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand haben, muss er daran denken, „UNO!“ zu rufen.)

NOCH ETWAS ...

Mal angenommen, der nächste Spieler in Spielreihenfolge ist kurz davor, seine letzte Karte zu legen, und ihr habt keine Möglichkeit, ihn daran zu hindern. Dann könnt ihr freiwillig eine Karte ziehen, statt eine eurer Handkarten zu legen. Vielleicht habt ihr ja Glück! Danach müsst ihr entweder die gezogene Karte legen oder passen, ohne eine Karte loszuwerden.

„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.

DIE PARTIE GEWINNEN

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

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:

- Jeder „normale“ Joker 20 Punkte
- Joker
- Jeder Aktionsjoker 50 Punkte
- Alle anderen Karten

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