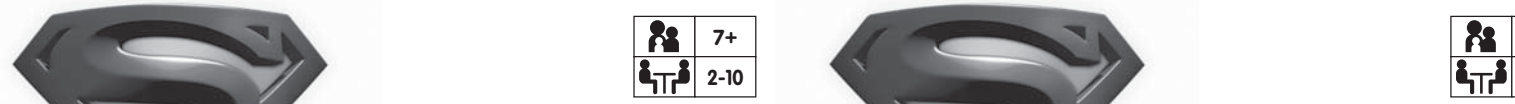
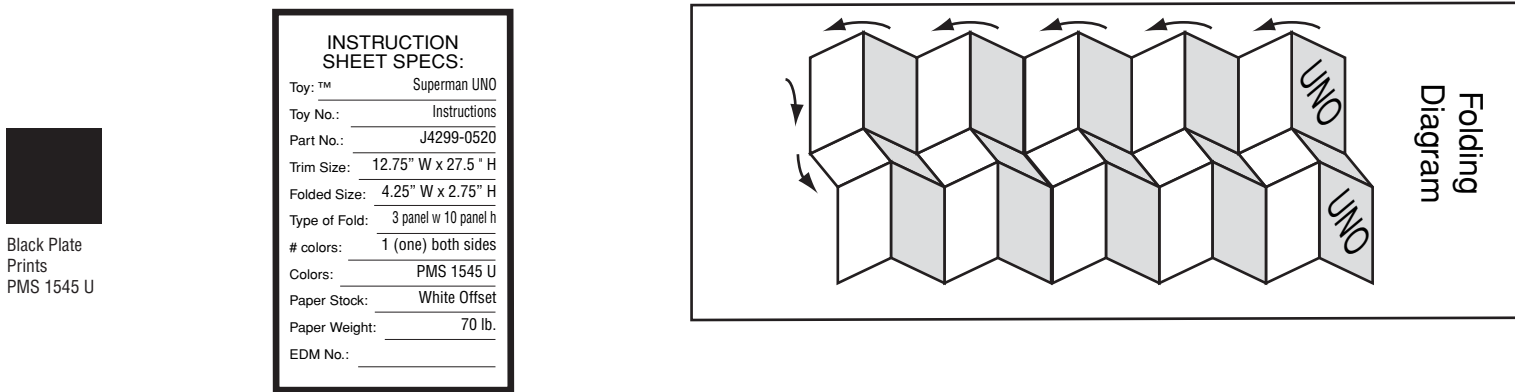


6L UK ENGLISH, FRENCH, GERMAN, DUTCH, SWEDISH, FINNISH INSTRUCTIONS



CONTENTS

112 cards as follows:
 19 blue cards - 0 to 9
 19 green cards - 0 to 9
 19 red cards - 0 to 9
 8 Draw Two cards - 2 each in blue, green, red and yellow
 8 Reverse cards - 2 each in blue, green, red and yellow
 8 Skip cards - 2 each in blue, green, red and yellow
 4 Wild cards
 4 Wild Draw Four cards
 4 Kryptoneel Cards

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to score 500 points. Points are scored by getting rid of all the cards in your hand before your opponent(s). You score points for cards left in your opponent's hands.

SET UP

Each player draws a card.
 The person who draws the highest number deals.
 Action Cards count as zero for this part of the game.

Once the cards are shuffled each player is dealt 7 cards.
 The remainder of the deck is placed face down to form a DRAW pile.
 The top card of the DRAW pile is turned over to form a DISCARD pile.

LET'S PLAY

The person to the left of the dealer starts play.
 He/she has to match the card on the DISCARD pile, either by number, colour or symbol. For example, if the card is a red 7, the player must put down a red card or any colour 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).
 If the player doesn't have a card to match the one on the DISCARD pile, he/she must take a card from the DRAW pile. If the card picked up can be played, the player is free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.
 Players may choose not to play a playable card from their hand. If so, the player must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, but the player may not use a card from the hand after the draw.

FUNCTIONS OF THE ACTION CARDS

Draw Two Card - When this card is played, the next person to play must draw 2 cards and miss his/her turn. This card can only be played on matching colours and other Draw Two cards. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

Reverse Card - Reverses direction of play. Play changes direction to the right, and vice versa. The card must only be played on a matching colour or on another Reverse card. If this card is turned up at the beginning of play, the dealer goes first, then play moves to the right instead of the left.

Skip Card - The next player to play after this card has been laid loses his/her turn and is "skipped". The card may only be played on a matching colour or on another Skip card. If a Skip card is turned up at the beginning of play, the player to the left of the dealer is "skipped", hence the player to the left of that player commences play.

Wild Card - The person playing this card calls for any colour to continue the play, including the one currently being played, if so desired. A Wild card can be played at any time - even if the player has another playable card in the hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer determines the colour, which continues play.

Wild Draw Four Card - This card allows you to call the next colour played and requires the next player to pick 4 cards from the DRAW pile and forfeit his/her turn. If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and turn over another card. **Note:** This card can only be played when the player holding it does not have a card in their hand that matches the colour on the DISCARD pile. If the Kryptoneel card is the last card played, the remaining players must still play a green or Wild card or take the third card penalty.

GOING OUT

When you play your second to last card, you must yell "UNO" (meaning "one"). If you don't yell "UNO" and another player catches you before the next player plays a card, you must draw two cards.
 Once a player has no cards left, the hand is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.

If the last card played in a hand is a Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 2 or 4 cards respectively. Points are counted when the points are totaled.

If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the discard pile is reshuffled and play continues.

SCORING

The first player to get rid of his/her cards receives points for cards left in opponents' hands as follows:

All number cards (0-9).....	Face Value
Draw Two.....	20 Points
Reverse.....	20 Points
Skip.....	20 Points
Wild.....	50 Points
Wild Draw Four.....	50 Points
Kryptoneel Card.....	50 Points

WINNING THE GAME

The WINNER is the first player to reach 500 points. However, the game may be scored by keeping a running total of the points each player is caught with at the end of each hand. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

TWO-HANDED PLAY, PARTNERS AND MULTI-TABLE TOURNAMENTS

TWO-HANDED PLAY UNO® card game with two players!

Playing a Reverse card lets you immediately play another card.

When you play a Skip card lets you immediately play another card.

When you play a Draw Two card or a Wild Draw Four card the other player draws the cards and the play is back to you.

The usual UNO® card game rules apply in all other instances.

PLAYING WITH PARTNERS

Partners sit across from each other. When either partner goes out, the hand is over.

All the points in both the opposing partners' hands are totaled and scored for the winning team.

With four players, three hands can be played - each player partnering a different person in each hand. All players keep track of the points scored in each of their partnerships.

Several rounds can be played, with the person scoring the highest number of points declared the winner.

MULTI-TABLE TOURNAMENTS

With eight players, two separate games can be played at two tables, with each player having each other player as a partner for four hands each (a total of 28 hands). Score as above.

EN TOURNOS

À huit joueurs, on peut organiser deux tables. Chaque joueur va rencontrer les sept autres joueurs comme partenaires, et il peut quatre manches différentes (soit 28 manches au total). Les points se comptent comme précédemment.

CONTENU

112 cartes réparties comme suit :
 19 cartes bleues - numérotées de 0 à 9
 19 cartes vertes - numérotées de 0 à 9
 19 cartes rouges - numérotées de 0 à 9
 8 cartes jaunes - numérotées de 0 à 9
 8 cartes inverses (2 de chaque couleur)
 8 cartes passeur (2 de chaque couleur)
 4 cartes Joker
 4 cartes Super Joker
 4 cartes Kryptoneel

BUT DU JEU

Le but du jeu est de être le premier à marquer 500 points ou à débarrasser ses toutes ses cartes avant ses adversaires. Le nombre de points marqués dépend des cartes que vos adversaires ont encore en main.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur tire une carte.
 Celui qui obtient le chiffre le plus élevé distribue les cartes.
 Le donneur mélange les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.

Il fait lui-même avec le reste des cartes, faces cachées, une distribution LA PICHUE. Il retourne la première carte la LA PICHUE et la pose face visible à côté de la PICHUE afin de constituer LE TALON. Cette carte sert comme base de départ.

JOUEURS

Le joueur situé à gauche du donneur joue en premier.
 Il doit recouvrir la carte supérieure du TALON par une carte de la même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci. Par exemple, si la carte supérieure du talon est un 7 rouge, il peut jouer l'importe quelle carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer un Joker (voir chapitre CARTES D'ACTION).
 Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il tire la carte supérieure de la PICHUE. Si cette carte peut être jouée, il peut la poser sur le talon : sinon il passe.

Les joueurs peuvent choisir de ne pas jouer une carte. Ils doivent alors tirer une carte de la PICHUE. Si cette carte est jouable, le joueur peut la poser immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte de sa main après avoir tiré.

FONCTIONS DES CARTES ACTIONS

Carte +2 - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit tirer 2 cartes de la pichue et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.

Carte Inversion - Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change, de la droite vers la gauche (si l'annonceur est choisi en jouant la carte) ou de la gauche vers la droite (si l'annonceur est choisi en jouant la carte). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continuera vers la droite ou la gauche.

Carte Passeur - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passeur. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le 2ème joueur situé à la gauche du donneur qui commence.

Carte JOKER - Lorsque cette carte est jouée, le joueur peut choisir de continuer dans la couleur de la carte ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si c'est la première carte du talon, le joueur à la gauche du donneur choisira la couleur de départ et jouera la première carte.

Carte Super Joker - Lorsque cette carte est jouée, le joueur choisit la prochaine couleur à jouer, et le joueur suivant doit piocher 4 cartes et passer son tour. Si c'est la première carte du talon, le donneur doit la piocher dans la pichue et en tirer une autre. **Remarque** : Un joueur ne peut jouer une carte que s'il ne possède aucune carte de la couleur demandée. À l'inverse, il peut la jouer s'il possède une carte couleur ou une carte qui le chiffre le même à celui du talon.

Carte Kryptoneel - Lorsqu'un joueur joue une carte, chacun des autres joueurs a le droit de lui enlever une ou deux cartes de sa main. Si le joueur n'a pas de carte verte ou une autre carte, il doit piocher trois cartes. Cette carte Kryptoneel est aussi une carte qui peut être jouée sans demander à changer la couleur en jeu. Une carte Kryptoneel peut être jouée à tout moment, même si le joueur a une autre carte jouable en main. Si une carte Kryptoneel est retournée en début de jeu, replacez-la dans le paquet de cartes et retournez une autre carte. Si une carte Kryptoneel est retournée en fin de jeu, le joueur a le droit de piocher trois cartes.

FIN D'UNE MANCHE
 Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute UNO pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus que seule carte en main. S'il oublie, et si un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher deux cartes de pénalité.

La manche est finie lorsqu'un joueur a jeté sa dernière carte. Les points sont comptés (voir MARQUAGE DES POINTS) et les joueurs engagent la manche suivante.

Si la dernière carte jetée est une carte +2 ou un Super Joker, le joueur suivant devra tirer 2 ou 4 cartes de la pichue. Des cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PICHUE est épuisée avant la fin d'une manche, le talon sera mélangé (à l'exception de la dernière carte jouée) et le jeu reprendra.

MARQUAGE DES POINTS

Le premier joueur à être débarrassé de toutes ses cartes remporte la manche et marque des points en fonction des cartes que ses adversaires ont encore en main. On compte les points de la manière suivante :

Toutes les cartes numérotées de 0 à 9.....	Valeur faciale (0 à 9) x 2
Inversion.....	20 points
Passeur.....	20 points
Carte Joker.....	50 points
Carte Super Joker.....	50 points
Carte Kryptoneel.....	50 points

LE VAINQUEUR

Totalement, le VAINQUEUR est le joueur qui a tiré de plusieurs manches atteint 500 points. Cependant, on peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche, et lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

JEU À DEUX, PAR ÉQUIPES ET EN TOURNOS

Voici quelques règles spécifiques, le jeu se déroule à l'identique.

Quand un joueur joue une carte +2, il ne peut que l'autre joueur a piché ses 2 cartes. C'est s'applique également à la carte Super Joker.

Hormis ces quelques règles spécifiques, le jeu se déroule à l'identique.

UNO PAR ÉQUIPES

Les partenaires s'assoient l'un en face de l'autre. Dès que l'un des partenaires n'a plus de cartes en main, la manche est terminée.

À 4 joueurs, on peut jouer plusieurs manches en changeant de partenaire à chaque manche. Chaque joueur forme les points gagnés à chaque des manches.

Celui qui a joué une carte Kryptoneel obtient le plus grand nombre de points et déclare vainqueur.

EN TOURNOS

À huit joueurs, on peut organiser deux tables. Chaque joueur va rencontrer les sept autres joueurs comme partenaires, et il peut quatre manches différentes (soit 28 manches au total). Les points se comptent comme précédemment.

INHALT

112 Spielkarten:
 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 Zwei-Zwei-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
 8 Retour-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
 8 Sieb-auf-bei-über-Karten - 2 blaue, grüne, rote und gelbe
 4 Kneuzkarten
 4 Kneim-vier-Karten
 4 Kryptoneel-Karten (Joker)

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler 500 Punkte zu erreichen. Punkte erhält, wer alle Erster alle Karten ablegt, er auf der Hand hat. Er erhält Punkte gemäß der Hand von den Karten die je Gegenspieler noch in hun Händen hebben.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler zieht eine Karte.
 Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, verteilt die Karten.
 Aktionskarten zählen hierbei mit.

Sobald die Karten gemischt sind, werden an jeden Spieler 7 Karten ausgelegt.
 Die restlichen Karten werden mit dem Gesicht nach unten als KARTENSTOCK auf den Tisch gelegt.
 Die oberste Karte des KARTENSTOCKS wird aufgedeckt und bildet den ABLGESTAPEL.

SO WIRD GESPIELT

Der Spieler zur Linken des Kartenlegers beginnt.
 Er muss eine Karte entsprechender Zahl, Farbe oder entsprechenden Symbole auf den ABLGESTAPEL legen. Beispiel: Auf dem ABLGESTAPEL liegt eine rote 7. Der Spieler muss nun entweder eine rote Karte oder eine 7 beliebiger Farbe ablegen. Alternativ dazu hat er auch die Möglichkeit, eine Jokerkarte abzugeben (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, darf der Spieler dies direkt tun. Kann sie nicht abgelegt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.
 Spieler können sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine Spielkarte Karte nicht abzugeben. 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 hatte, ablegen.

FUNKTION DER AKTIONSKARTEN

Zwei-Zwei-Karte - Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und auf in dieser Runde keine Karten abgeben. Diese Karte darf nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere Zwei-Zwei-Karte gelegt werden. Wird sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt, gestaltet dieseben Regeln.

Retour-Karte - Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Wenn bisher nach links gespielt wurde, wird nun nach rechts gespielt und umgekehrt. Die Karte darf nur auf eine entsprechende Farbe oder eine andere Retour-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, ändert sich die Spielrichtung.

Aussetzen-Karte - Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „überzogen“. Die Karte darf nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere Aussetzen-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, wird der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Farbewahl-Karte (Joker) - Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. Auch die schon gelegte Farbe darf gewählt werden. Eine Farbewahl-Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird eine Farbewahl-Karte zu Beginn des Spiels gezogen, entscheidet der Spieler zur Linken des Spielers, welche Farbe als nächste gelegt werden soll.

Zwei Vier Farbewahl-Karte (Joker) - Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. Zudem muss die Farbe als nächste gelegt werden soll. Eine Kryptoneel-Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird eine Farbewahl-Karte zu Beginn des Spiels gezogen, entscheidet der Spieler zur Linken des Spielers, welche Farbe als nächste gelegt werden soll.

Kneuzkarte - Die Spieler, die eine Kneuzkarte spielt, mag zugehen in welche Kneuzkarte wird gespielt - das kann das ok der Kneuzkarte sein. Als er spielt, muss er eine andere Karte abgeben. **Let** - Das kann mag allen werden gespielt, wenn der Spieler die Karte mit der Kneuzkarte spielt, mag zugehen in welche Kneuzkarte wird gespielt - das kann das ok der Kneuzkarte sein. Als er spielt, muss er eine andere Karte abgeben.

Neem-vier-Karte - Als die Spieler diese Karte spielt, mag zugehen in welche Kneuzkarte wird gespielt - das kann das ok der Kneuzkarte sein. Als er spielt, muss er eine andere Karte abgeben. **Let** - Das kann mag allen werden gespielt, wenn der Spieler die Karte mit der Kneuzkarte spielt, mag zugehen in welche Kneuzkarte wird gespielt - das kann das ok der Kneuzkarte sein. Als er spielt, muss er eine andere Karte abgeben.

Kneim-vier-Karte - Als die Spieler diese Karte spielt, mag zugehen in welche Kneuzkarte wird gespielt - das kann das ok der Kneuzkarte sein. Als er spielt, muss er eine andere Karte abgeben. **Let** - Das kann mag allen werden gespielt, wenn der Spieler die Karte mit der Kneuzkarte spielt, mag zugehen in welche Kneuzkarte wird gespielt - das kann das ok der Kneuzkarte sein. Als er spielt, muss er eine andere Karte abgeben.

Kryptoneel-Karte - Als die Spieler diese Karte spielt, mag zugehen in welche Kneuzkarte wird gespielt - das kann das ok der Kneuzkarte sein. Als er spielt, muss er eine andere Karte abgeben. **Let** - Das kann mag allen werden gespielt, wenn der Spieler die Karte mit der Kneuzkarte spielt, mag zugehen in welche Kneuzkarte wird gespielt - das kann das ok der Kneuzkarte sein. Als er spielt, muss er eine andere Karte abgeben.

Wild Card - Die Person, die diese Karte spielt, ruft für jede Farbe einen Spieler an, der die nächste Karte spielt. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Draw Four Card - Diese Karte erlaubt es, die nächste Karte zu spielen, die man möchte, und fordert den nächsten Spieler auf, vier Karten aus dem DRAW-Pile zu ziehen und seinen Turn zu verpassen. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Card - Die Person, die diese Karte spielt, ruft für jede Farbe einen Spieler an, der die nächste Karte spielt. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Draw Four Card - Diese Karte erlaubt es, die nächste Karte zu spielen, die man möchte, und fordert den nächsten Spieler auf, vier Karten aus dem DRAW-Pile zu ziehen und seinen Turn zu verpassen. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Card - Die Person, die diese Karte spielt, ruft für jede Farbe einen Spieler an, der die nächste Karte spielt. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Draw Four Card - Diese Karte erlaubt es, die nächste Karte zu spielen, die man möchte, und fordert den nächsten Spieler auf, vier Karten aus dem DRAW-Pile zu ziehen und seinen Turn zu verpassen. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Card - Die Person, die diese Karte spielt, ruft für jede Farbe einen Spieler an, der die nächste Karte spielt. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Draw Four Card - Diese Karte erlaubt es, die nächste Karte zu spielen, die man möchte, und fordert den nächsten Spieler auf, vier Karten aus dem DRAW-Pile zu ziehen und seinen Turn zu verpassen. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Card - Die Person, die diese Karte spielt, ruft für jede Farbe einen Spieler an, der die nächste Karte spielt. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Draw Four Card - Diese Karte erlaubt es, die nächste Karte zu spielen, die man möchte, und fordert den nächsten Spieler auf, vier Karten aus dem DRAW-Pile zu ziehen und seinen Turn zu verpassen. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Card - Die Person, die diese Karte spielt, ruft für jede Farbe einen Spieler an, der die nächste Karte spielt. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Draw Four Card - Diese Karte erlaubt es, die nächste Karte zu spielen, die man möchte, und fordert den nächsten Spieler auf, vier Karten aus dem DRAW-Pile zu ziehen und seinen Turn zu verpassen. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Card - Die Person, die diese Karte spielt, ruft für jede Farbe einen Spieler an, der die nächste Karte spielt. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Draw Four Card - Diese Karte erlaubt es, die nächste Karte zu spielen, die man möchte, und fordert den nächsten Spieler auf, vier Karten aus dem DRAW-Pile zu ziehen und seinen Turn zu verpassen. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Card - Die Person, die diese Karte spielt, ruft für jede Farbe einen Spieler an, der die nächste Karte spielt. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Draw Four Card - Diese Karte erlaubt es, die nächste Karte zu spielen, die man möchte, und fordert den nächsten Spieler auf, vier Karten aus dem DRAW-Pile zu ziehen und seinen Turn zu verpassen. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Card - Die Person, die diese Karte spielt, ruft für jede Farbe einen Spieler an, der die nächste Karte spielt. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

Wild Draw Four Card - Diese Karte erlaubt es, die nächste Karte zu spielen, die man möchte, und fordert den nächsten Spieler auf, vier Karten aus dem DRAW-Pile zu ziehen und seinen Turn zu verpassen. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, ist der Spieler zur Linken dieses Spielers gesetzt und der Spieler zur Rechten ansatz zu seiner Linken setzt dann das Spiel fort.

INHOUD

112 kaarten, als volgt verdeeld:
 19 blauwe kaarten - 0 t/m 9
 19 groene kaarten - 0 t/m 9
 19 rode kaarten - 0 t/m 9
 19 gele kaarten - 0 t/m 9
 8 Heem-twee kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele
 8 Keem-over kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele
 8 Sie-auf-bei-über kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele
 4 Kneuzkaarten
 4 Kneim-vier kaarten
 4 Kryptoneel kaarten

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler 500 punten scoren. Je scoort punten door alle kaarten die je in je hand hebt, eerder kwijt te raken dan je tegenstanders. De punten worden geteld aan de hand van de kaarten die je tegenstanders nog in hun handen hebben.

SPELVOORBEREIDING

Iedere speler pakt een kaart.
 Degene die de hoogste kaart pakt, is de geveer en deelt de kaarten.
 Actiekaarten gelden als nul voor dit onderdeel van het spel.

Sobald die kaarten geschud zijn, krijgt elke speler 7 kaarten.
 De rest van het pak wordt met de afbedrukte rand beneden op de STOK gelegd.
 De bovenste kaart van de stok wordt omgedraaid en is de eerste kaart van de OPEN STAPEL.

SPELEN MAARI!

De speler links van de geveer begint.
 Deze speler moet een kaart op de OPEN STAPEL leggen met een cijfer, kleur of symbool gelijk aan de kaart die bovenop de stapel ligt. Is de kaart bijvoorbeeld een rode 7, dan moet de speler een rode kaart neerleggen of een 7 van een andere kleur. De speler kan ook een Kneuzkaart neerleggen (zie BETERKENNIS VAN DE AKTIEKAARTEN).

Een speler die niet de juiste kaart heeft om neer te leggen, moet een kaart van de STOK pakken. Als de speler kaart wel kan worden gespeeld, mag deze in dezelfde boot worden neergelegd. Zo niet, dan gaat het spel verder met de volgende speler.

Een speler kan ervoor kiezen om een speelkaart kaart niet te spelen. Hij moet dan wel een kaart van de STOK pakken. Als de speler kaart kan worden gespeeld, mag de speler dat in dezelfde boot doen maar mag hij in die boot verder geen andere kaart meer neerleggen.

BETERKENNIS VAN DE AKTIEKAARTEN

Neem-twee kaart - Wanneer deze kaart wordt gespeeld, moet de volgende speler 2 kaarten pakken en zijn beurt voorbij laten gaan. Deze kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of van een andere Neem-twee kaart gelegd worden. Als de kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, geldt deze regel ook.

Keem-over kaart - Hiermee wordt de richting van het spel omgedraaid. Wanneer naar links werd gespeeld, wordt nu naar rechts gespeeld en vice versa. Deze kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of van een andere Keem-over kaart worden gelegd. Als de kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, is de geveer het eerst aan de beurt en gaat het spel verder naar rechts in plaats van naar links.

Sie-auf-bei-über kaart - De speler die dit kaart neerleggen van deze kaart aan de beurt zou zijn, wordt overgeslagen. De kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of van een andere Sie-auf-bei-über kaart worden gelegd. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, wordt de speler links van de geveer overgeslagen en begint de speler links van de overgeslagen speler met het spel.