

UNO EXPRESS™

Kartenspiel



JDF56

Inhalt

56 Karten

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, alle Handkarten loszuwerden.

Spielvorbereitung

1. Die Karten werden gemischt.
2. Jeder Spieler erhält fünf 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. Kann diese neue Karte gespielt werden, darf er sie legen.
2. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, darf er entscheiden, sie nicht zu legen und stattdessen eine Karte zu ziehen.

HINWEIS: Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

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

„UNO!“ rufen

Sobald ein Spieler seine vorletzte Karte spielt, 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 zwei Karten ziehen.

Gewinnen

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

Sonderkarten

Sonderkarten

HINWEIS: Sonderkarten können auf andere Sonderkarten derselben Farbe gelegt werden. Joker können immer gespielt werden.



„Eine ziehen“: Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler eine Karte ziehen und verliert seinen Zug.



Retour: Wird diese Karte gespielt, kehrt sich die Spielrichtung 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.



„Zwei ziehen“-**Joker**: Diese Karte passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Doch es gibt eine Bedingung: Diese Karte 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.

Wird diese Karte gespielt, hat der nächste Spieler zwei Möglichkeiten: Er zieht zwei 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 herausgeforderte Spieler tatsächlich keine farblich passende Karte, muss der Herausforderer vier (statt zwei) Karten ziehen und aussetzen.

Falls der herausgeforderte Spieler eine farblich passende Karte HAT, muss er anstelle des Herausforderers die zwei Karten ziehen.

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

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).....	Wert
Alle Sonderkarten	20 Punkte
- Aussetzen, Retour, „Eine ziehen“	
Alle Joker	50 Punkte
- Joker, „Eine ziehen“-Joker	

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



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



= Gelb



= Grün



= Blau