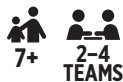


UNO

TEAMS!

Kartenspiel



INHALT

112 Karten

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erstes Team alle Karten aus beiden Händen abzulegen.

UNO TEAMS™ IM ÜBERBLICK

Es gelten die Regeln des klassischen UNO®: Jeder legt Karten ab, deren Farbe, Zahl oder Symbol übereinstimmt; aber hier spielt jeder in einem Zweier-Team. Vor Beginn der Partie wählt jeder Spieler einen Partner: Diese beiden Spieler bilden nun für die gesamte Dauer der Partie ein Team. Sonderkarten und spezielle Regeln helfen den Partnern, gut zusammenzuarbeiten, denn sie müssen beide ihre Handkarten loswerden, um zu gewinnen. Und nicht vergessen: Wer seine vorletzte Karte legt, sollte „UNO!“ rufen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder wählt einen Partner und setzt sich ihm gegenüber.
2. Die Karten werden gemischt.
3. Jeder Spieler erhält 7 Karten.
4. Die restlichen Karten werden **VERDECKT** in die Tischmitte gelegt. Das ist der **NACHZIEHSTAPEL**.
5. 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.
6. Dann gibt jeder seinem Partner verdeckt eine seiner Handkarten. **HINWEIS:** Jeder sollte seinem Partner eine Karte geben, von der er annimmt, dass dieser sie gut gebrauchen kann.
7. 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.)

Wer **KEINE** passende Karte hat, muss eine Karte vom Nachziehstapel **ziehen**.

1. Falls die *neue* Karte passt, darf er sie sofort spielen.
2. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, darf er entscheiden, sie nicht zu legen, und stattdessen eine Karte ziehen.

Nachdem der Spieler eine Karte gelegt oder gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. **HINWEIS:** Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

KOMMUNIKATION

- Im Laufe der Partie dürfen die Teampartner miteinander sprechen, aber es ist nicht erlaubt, Hinweise auf die eigenen Handkarten zu geben.
- Wird irgendein Joker gelegt, darf der Partner nichts sagen, was die Wahl der Farbe beeinflusst, die als Nächstes gelegt werden muss.

„UNO!“ RUFEN

Wer seine vorletzte Karte legt, muss „UNO!“ rufen, damit alle Mitspieler wissen, dass er bald gewinnen könnte. Es ist auch erlaubt, dass der Partner für diesen Spieler „UNO!“ ruft.

Bemerkt ein Mitspieler jedoch, dass weder der Spieler selbst noch sein Partner „UNO!“ gerufen hat, bevor der Nachbar seinen Zug beginnt, muss der Spieler zwei Karten ziehen!

DIE PARTIE BEENDEN

Sobald alle Karten aus der Hand des Spielers abgelegt sind, gibt dessen Partner die Hälfte seiner Handkarten an den Spieler ab und der Spieler spielt weiter. Hat der Partner jedoch nur noch eine einzige Handkarte, gibt er keine Karten weiter, und der Spieler scheidet aus der aktuellen Runde aus.

HINWEIS: Hat der Partner eine ungerade Anzahl an Handkarten, gibt er seinem Partner die abgerundete Hälfte. Beispiel: Hat der Partner neun Karten, gibt er seinem Partner vier Karten und behält fünf.

ZURÜCK IM SPIEL

Selbst wenn jemand schon ausgeschieden ist, kann er zurück ins Spiel geholt werden. Falls sein Partner aus irgendeinem Grund Karten zieht, gibt er sofort die Hälfte seiner Handkarten an ihn weiter, sodass dieser Spieler wieder zurück im Spiel ist.

GEWINNEN

Legt ein Team seine letzte Karte, sodass beide Partner keine Handkarten mehr haben, hat dieses Team gewonnen. Dann werden die Karten neu gemischt, und die nächste Runde beginnt.

SONDERKARTEN



„Zwei ziehen“: Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler zwei Karten 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.



Team-Joker: Zuerst wählt der Spieler eine Farbe. Dann ist SOFORT der Partner an der Reihe. Falls er eine Karte legen kann, tut er das, und danach ist sein Nachbar (in der aktuellen Spielrichtung) an der Reihe. Kann der Partner KEINE Karte legen, muss der Spieler zwei Strafkarten ziehen. Die Partie wird dann vom Partner mit der gewählten Farbe fortgesetzt.



„Vier ziehen“-Team-Joker: Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler zwei Karten ziehen und verliert seinen Zug; außerdem muss dessen Partner ebenfalls zwei Karten ziehen (selbst wenn er schon ausgeschieden ist). Da diese Sonderkarte auch ein Joker ist, wählt der Spieler, der sie gelegt hat, darüber hinaus die Farbe, die als Nächstes gespielt werden soll.

TAUSCHEN



Tausch-Symbol: Auf einigen Karten ist das Tausch-Symbol zu sehen. Legt ein Spieler eine Karte mit einem Tausch-Symbol, geben er und sein Partner einander jeweils eine ihrer Handkarten. Auch hier gilt, dass niemand etwas sagen darf, was die Wahl der ausgetauschten Karten beeinflusst.

PUNKTEWERTUNG (OPTIONALE SIEGBEDINGUNG)

Gewinnt ein Team eine Runde, erhält es Punkte für die restlichen Handkarten seiner Mitspieler.

Die Karten haben folgende Werte:

Alle Zahlenkarten (1–9)	Wert
Jede Farb-Sonderkarte	20 Punkte
- Aussetzen, Retour, „Zwei ziehen“	
Jede Joker-Sonderkarte	50 Punkte
- Joker, Team-Joker, „Vier ziehen“-Team-Joker	

Die Punkte aller Teams werden Runde für Runde notiert und fortlaufend addiert. Erreicht ein Team 500 oder mehr Punkte, hat es gewonnen.



FÜR FARBENBLINDE SPIELER

Jede Karte wurde mit speziellen graphischen Symbolen versehen, damit die entsprechende/n Farbe/n leichter zu erkennen sind. So können Spieler mit JEDER Form von Farbenblindheit problemlos mitspielen!



= Rot



= Gelb



= Grün



= Blau