

LIAR'S UNO™

KARTENSPIEL



INHALT

112 Karten

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, alle Handkarten loszuwerden.



NORMALE KARTE

Wird immer **OFFEN** gespielt



LÜGEN-KARTE

Wird immer **VERDECKT** gespielt

LIAR'S UNO™ IM ÜBERBLICK

Gespielt wird nach den Regeln des klassischen UNO®, indem jeweils Karten mit einer Übereinstimmung in Farbe, Zahl oder Symbol gelegt werden – aber es gibt eine Besonderheit: Mehr als die Hälfte aller Karten sind „Lügen-Karten“. Zu jeder Zahlenkarte in allen Farben gibt es neben der normalen Karte auch eine Lügen-Karte (siehe oben) – und fast alle Sonderkarten sind ebenfalls Lügen-Karten! Legt ein Spieler eine Lügen-Karte, **MUSS** er sie **VERDECKT** auf den Ablagestapel legen und laut ansagen, um welche Karte es sich handelt; dabei kann er entweder die Wahrheit sagen oder bluffen! Lügt der Spieler und wird erwischt, muss er eine Karte ziehen. Sagt er die Wahrheit, und ein Mitspieler zweifelt das zu Unrecht an, muss dieser stattdessen eine Karte ziehen. Da sind überzeugendes Bluffen und ein Pokerface gefragt; und natürlich sollte man nicht vergessen, „UNO!“ zu rufen, wenn man seine vorletzte Karte spielt.

SPIELVORBEREITUNG

- Die Karten werden gemischt.
- Jeder Spieler erhält sieben Karten.
- Die restlichen Karten werden als **VERDECKTER** Stapel in die Tischmitte gelegt. Das ist der **NACHZIEHSTAPEL**.
- Die oberste Karte des **NACHZIEHSTAPELS** wird **AUFGEDECKT** und als erste Karte des **ABLAGESTAPELS** danebengelegt. Falls es sich um eine Sonderkarte handelt, wird sie nicht beachtet und eine weitere Karte aufgedeckt; handelt es sich um eine Lügen-Karte, wird sie wie eine normale Karte behandelt.
- Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

SO WIRD UNO® GESPIELT

Hier werden zunächst die Grundregeln von UNO® erklärt.

Wer an der Reihe ist, legt **EINE HANDKARTE** auf den Ablagestapel.

Falls der Spieler eine passende Karte auf der Hand HAT, kann er sie auf den Ablagestapel LEGEN.

- Eine Karte kann nur gespielt werden, wenn mindestens ein Merkmal mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmt: Farbe, Zahl oder Symbol.
- 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.

- Kann diese *neue* Karte gespielt werden, darf er sie legen.
- 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, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

SO WIRD LIAR'S UNO™ GESPIELT!

Wer an der Reihe ist, versucht Karten loszuwerden, indem er eine Handkarte auf den Ablagestapel legt. Nicht vergessen: Es gibt normale Karten und Lügen-Karten – also eine Menge Optionen, von einfach bis raffiniert!

EINE NORMALE KARTE SPIELEN

Hat der Spieler eine normale Karte, deren Farbe, Zahl oder Symbol mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmt, legt er sie offen. Ganz einfach also.

EINE LÜGNERKARTE SPIELEN

Passende Lügen-Karte: Falls eine Lügen-Karte auf die oberste Karte des Ablagestapels **PASST**, legt der Spieler sie **VERDECKT** und sagt laut, um welche Karte es sich handelt. Da sie passt, sagt der Spieler die **WAHRHEIT**.

Nicht passende Lügen-Karte: Falls die Lügen-Karte **NICHT** zur obersten Karte des Ablagestapels **PASST**, legt der Spieler sie **VERDECKT** und **LÜGT** bei seiner Aussage, um welche Karte es sich handelt. Diese Lüge muss allerdings plausibel sein. Beispiel: Falls als oberste Karte eine rote 3 auf dem Ablagestapel liegt, kann der Spieler behaupten, dass es sich bei seiner Karte um eine beliebige rote Karte handelt (z. B. eine rote 7 oder eine rote „Zwei ziehen“-Karte), um eine passende Zahlenkarte (z. B. eine blaue 3 oder eine gelbe 3) oder sogar um einen „Vier ziehen“-Joker!

Nachdem der Spieler seine Karte **VERDECKT** gelegt hat, kann er von einem beliebigen Mitspieler herausgefordert werden:

- Wird der Spieler herausgefordert, muss er seine gelegte Karte aufdecken.
- Hat er die **WAHRHEIT** gesagt, muss der Herausforderer eine Karte ziehen. Hervorragend!
- Hat der Spieler **GELÖGEN**, muss er seine gespielte Karte wieder auf die Hand nehmen **UND** eine Karte ziehen. Autsch!

Wird der Spieler nicht herausgefordert, bevor der nächste Spieler eine Karte legt, kann ihm nichts mehr passieren. Hat er behauptet, bei seiner Karte handele es sich um eine Sonderkarte, wird deren Wirkung ausgeführt – unabhängig davon, ob der Spieler gelogen hat oder nicht.

WENN DU KEINE KARTE SPIELEN KANNST

Hat der Spieler weder eine passende normale Karte noch eine Lügen-Karte, zieht er eine Karte vom Nachziehstapel. Passt diese Karte, darf er sie spielen. Andernfalls endet sein Zug.

HINWEIS: Es ist **NICHT ERLAUBT**, eine normale Karte verdeckt zu spielen und so zu tun, als handele es sich um eine Lügen-Karte. Wird ein Spieler dabei erwischt, dass er dies tut, muss er seine Karte zurück auf die Hand nehmen und sechs Karten ziehen!

„UNO!“ RUFEN

Hat ein Spieler seine vorletzte Karte gelegt und nun nur noch eine einzige Karte auf der Hand, muss er „UNO!“ rufen, damit seine 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

Legt ein Spieler seine letzte Karte und wird nicht herausgefordert, hat er gewonnen. Wird er herausgefordert und beim Lügen erwischt, muss er seine Karte zurücknehmen, eine Karte vom Nachziehstapel ziehen, und die Partie wird fortgesetzt.

SPEZIALREGELN



7 – Tauschen - Wer eine 7 einer beliebigen Farbe spielt, **MUSS** seine Handkarten mit einem Spieler seiner Wahl tauschen. Danach wird die Partie in der aktuellen Spielrichtung fortgesetzt.



0 – Weitergeben - Wird eine 0 einer beliebigen Farbe gespielt, müssen **ALLE** Spieler ihre Handkarten an den nächsten Spieler in der aktuellen Spielreihenfolge weitergeben.

HINWEIS: Wird ein Spieler herausgefordert, nachdem er eine 7 oder 0 gelegt hat, wird die Strafkarte NACH dem Tauschen oder Weitergeben der Handkarten gezogen.

SONDERKARTEN

HINWEIS: Alle Sonderkarten (mit Ausnahme des Jokers „Lügner-Herausforderung“) sind Lügen-Karten und **MÜSSEN VERDECKT** gespielt werden. Der Joker „Lügner-Herausforderung“ wird immer **OFFEN** gelegt.



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



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.



„Vier ziehen“-Joker - Diese Karte passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler vier Karten ziehen und aussetzen. Außerdem darf der Spieler, der sie gelegt hat, entscheiden, welche Farbe als Nächstes gespielt werden muss.



Joker „Lügner-Herausforderung“ - Wer diese Karte legt, nennt eine Farbe seiner Wahl. Nun müssen alle Mitspieler eine Karte dieser Farbe **VERDECKT** vor sich auslegen und laut sagen, um welche Karte es sich handelt (Joker sind nicht erlaubt). Wer keine Karte der genannten Farbe hat, kann eine andere Karte auslegen, **MUSS** aber behaupten, dass es sich um eine Karte der geforderten Farbe handelt.

Beispiel: Es sollen rote Karten ausgelegt werden. Wer keine rote Karte hat, kann lügen und behaupten, seine Karte sei beispielsweise eine rote 2 oder eine rote Aussetzen-Karte.

Jetzt darf der Spieler einen beliebigen Mitspieler herausfordern, sodass dieser seine ausgelegte Karte aufdecken muss. Hat der Mitspieler gelogen, muss er seine Karte zurück auf die Hand nehmen und eine Strafkarte vom Nachziehstapel ziehen. Der Spieler darf weitere Mitspieler herausfordern, bis alle herausgefordert wurden oder ein herausgeforderter Mitspieler eine Karte der genannten Farbe aufdeckt. Falls dies geschieht, legt dieser Mitspieler **EBENSO** wie alle nicht herausgeforderten Mitspieler seine Karte unter den Joker „Lügner-Herausforderung“, bevor die Partie mit der gewählten Farbe fortgesetzt wird.

HINWEIS: Legt ein Spieler auf diese Weise seine **LETZTE** Karte ab, hat er gewonnen. (Falls das auf mehrere Spieler zutrifft, haben sie **GEMEINSAM** gewonnen.)

Punktwertung (optionale Siegbedingung)

Wird ein Spieler seine letzte Handkarte los, erhält er Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben.

Die Karten haben folgende Werte:

Alle Zahlenkarten (0 bis 9)	Jeweiliger Zahlenwert
Alle Sonderkarten.....	20 Punkte
- Aussetzen, Retour, „Zwei ziehen“	
Alle Joker	50 Punkte
- „Vier ziehen“-Joker, Joker „Lügner-Herausforderung“	

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



FÜR FARBENBLINDE SPIELER



= Rot



= Gelb



= Grün



= Blau