



UNO™ EXTREME!

Spiel

INHALT:

112 Spielkarten in folgender Verteilung:

18 blaue Karten - 1 bis 9

18 grüne Karten - 1 bis 9

18 rote Karten - 1 bis 9

18 gelbe Karten - 1 bis 9

8 „Drück 2 Mal“-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

4 Retour-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

8 „Aussetzen“-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

8 „Alle Karten ablegen“-Karten - jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe

4 „Farbenwahl“-Karten (Joker)

4 „Kartenwerferwahl“-Karten (Joker)

3 Individuelle Karten

1 „Drück 4 Mal“-Karte (Joker)

Elektronischer Kartenwerfer

Elektronischer Kartenwerfer Vorderansicht

Spielregeln

HINWEIS: Nicht auf Augen oder Gesicht zielen. Nur die zu diesem Spielzeug gehörenden

Projekteile verwenden. Nicht auf Menschen oder Tiere oder aus nächster Nähe zielen.

HINWEIS AN ERWACHSENE: Rutschen Karten über die Gummirolle und kommen nicht heraus,

die Rolle mit einem feuchten oder einem mit haushaltsüblichem Reinigungsalkohol

angefeuchteten Tuch reinigen.

Bitte alle Teile aus der Verpackung entnehmen und mit der Inhaltsliste vergleichen. Sollten Teile

fehlen, wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale zwecks Ersatz.

Diese Anleitung bitte für Rückfragen und weitere spätere Verwendung aufbewahren. Sie enthält

wichtige Informationen.

ERSETZEN DER BATTERIEN

Für UNO™Extreme sind 3 Alkali-Batterien C erforderlich (nicht enthalten). Nur Alkali-Batterien

verwenden. Andere als Alkali-Batterien könnten sich für dieses Spielzeug als zu schwach erweisen.

1. Die Batteriefachabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher (nicht enthalten) öffnen und aufklappen.
2. 3 Alkali-Batterien C wie dargestellt in das Batteriefach einlegen. (Siehe Abb. 1)
3. Die Abdeckung wieder einsetzen, indem die Laschen in ihre Position geschoben werden. Die Abdeckung herunterdrücken, und sie wieder zuschrauben.

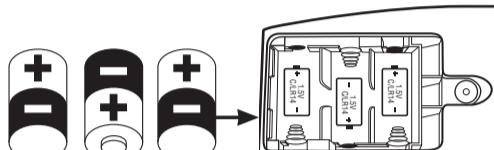


Figure 1

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann

Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu

vermeiden, beachten Sie bitte folgende Hinweise:

- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Zellen miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen.
- Immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln.
- Darauf achten, dass die Batterien in der richtigen Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Produkt längere Zeit nicht benutzt wird.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.

- Batterien zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen, da die Batterien explodieren oder auslaufen können.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Batterien sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler 500 Punkte zu erreichen. Der Spieler, der als Erster

alle seine Karten abgelegt hat, erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der

Hand haben.

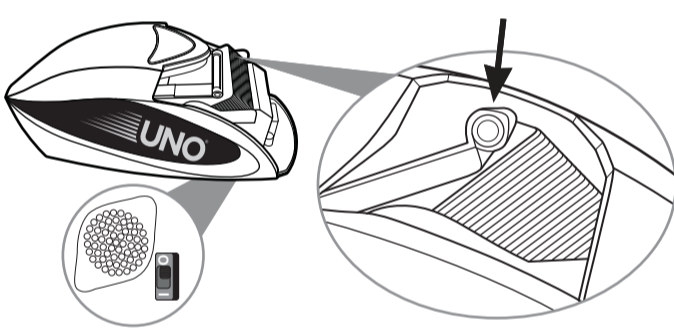
UNO EXTREME IN KÜRZE

Jeder Spieler erhält 7 Karten. Eine Karte wird auf den Spielbereich gelegt, um einen

ABLEGESTAPEL zu beginnen. Der Kartenwerfer wird geöffnet, und die übrigen Karten werden

verdeckt hineingelegt. Danach wird der Kartenwerfer geschlossen und der auf der Unterseite des

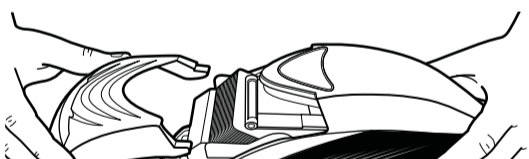
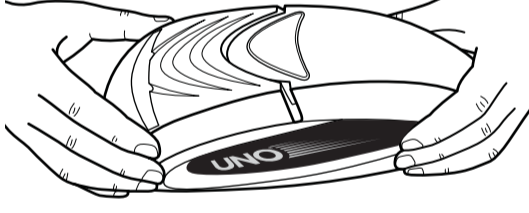
Kartenwerfers befindliche Ein-/Ausschalter auf EIN gestellt.



HINWEIS: Um den Kartenwerfer zu schließen, die Abdeckung zurück auf die Einheit schieben,

bis sie richtig einrastet. Wird die Einheit eingeschaltet, ist ein deutlicher Piepton als Zeichen

dafür zu hören, dass die Einheit korrekt geschlossen wurde.



WICHTIG: Der Kartenwerfer muss während des Spiels gedreht werden, damit er immer auf die

Person zeigt, die gerade an der Reihe ist.

DENKT DRAN: Nicht jedes Mal, wenn der Knopf gedrückt wird, wirft der Kartenwerfer Karten

aus. Das ist kein schlechtes Zeichen, vor allem nicht, wenn man an der Reihe ist. Wird der

Knopf richtig gedrückt, erklingt ein Signalton und zeigt damit an, dass der Knopf korrekt

gedrückt wurde.

Der erste Spieler muss eine Karte entsprechender Zahl, Farbe oder entsprechenden Symbols

auf den ABLEGESTAPEL legen. Beispiel: Auf dem ABLEGESTAPEL 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 Aktionskarte abzulegen (siehe „Die Aktionskarten“). Hat ein Spieler

keine Karte auf der Hand, die er auf den ABLEGESTAPEL legen könnte, muss er den Knopf auf

dem Kartenwerfer EINMAL drücken. Passiert nichts, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Schießt eine Karte heraus, muss der Spieler diese aufnehmen. Danach setzt der Spieler zur

Linken das Spiel fort, bis eine „Retour“-Karte gelegt wird (siehe „Die Aktionskarten“).

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er „UNO“ (eins) rufen. Ein Spieler, der

vergisst „UNO“ zu rufen, muss den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. (Das muss

er natürlich nur, wenn er von einem anderen Spieler erwischt wird.)

Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, ist das Spiel zu Ende. Die Punkte werden

gezählt (siehe „Punkte“), und das Spiel beginnt von Neuem. So viel zu den Kurzregeln von

UNO Extreme!.

DIE AUSFÜHRLICHEN UNO-SPIELREGELN

DEN KARTENGEBER BESTIMMEN

Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, verteilt die

Karten. Aktionskarten zählen null. Der Kartengeber teilt 7 Karten an jeden Spieler aus, beginnt

den Ablegestapel und legt die übrigen Karten verdeckt in den Kartenwerfer. Der Spieler zur

Linken des Kartengebers beginnt das Spiel.

DIE AKTIONSKARTEN



„Retour“-Karte – Diese Karte kehrt die Spielrichtung um. Verläuft das Spiel

im Uhrzeigersinn, wird nach Legen dieser Karte entsprechend dem Uhrzeigersinn

gespielt und umgekehrt. Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender

Farbe oder eine andere „Retour“-Karte abgelegt werden. Wird diese Karte zu

Beginn des Spiels aufgedeckt, beginnt der Kartengeber das Spiel,

welches sich dann mit dem Spieler zu seiner Rechten anstatt mit dem

Spieler zu seiner Linken fortsetzt.



„Aussetzen“-Karte – Der nächste Spieler, der nach dieser Karte an der

Reihe ist, muss aussetzen. Er wird „übersprungen“. Diese Karte darf nur

auf eine Karte entsprechender Farbe oder auf eine andere

„Aussetzen“-Karte abgelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels

aufgedeckt, wird der Spieler zur Linken des Kartengebers übersprungen

und der Spieler zur Linken dieses Spielers setzt das Spiel fort.



„Farbenwahl“-Karte (Joker) – Diese Karte kann auf jede Karte abgelegt

werden. Die Person, die diese Karte spielt, darf sich die Farbe wüslegen,

die als nächste gespielt werden muss, wobei dies auch die Farbe der zuvor

gespielten Karte sein kann. Eine „Farbenwahl“-Karte darf auch dann gelegt

werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird diese Karte

zu Beginn des Spiels aufgedeckt, entscheidet der Spieler zur Linken des

Kartengebers, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll.



„Alle Karten ablegen“-Karte – Diese Karte wird ausgespielt, wenn ein Spieler all seine Karten mit gleicher Farbe ablegen möchte. Beispiel: Auf dem Ablegestapel liegt eine gelbe 7. Der Spieler darf nun all seine gelben Karten ablegen; die „Alle Karten ablegen“-Karte legt er ganz nach oben. (Ein Spieler darf eine „Alle Karten ablegen“-Karte auf eine andere „Alle Karten ablegen“-Karte ablegen.) Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers eine Karte gleicher Farbe oder eine andere „Alle Karten ablegen“-Karte ablegen. Kann er dies nicht, muss er den Knopf auf dem Kartenwerfer EINMAL drücken.



„Drück 2 Mal“-Karte – Wird diese Karte ausgespielt, muss der nächste Spieler den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. Seine Runde ist dann beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder eine andere „Drück 2 Mal“-Karte abgelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. Er wird dann übersprungen, und das Spiel beginnt dann mit dem nächsten Spieler (der links neben ihm sitzt).



„Drück 4 Mal“-Karte (Joker) – Wird diese Karte ausgespielt, muss der nächste Spieler den Knopf auf dem Kartenwerfer VIERMAL drücken. Seine Runde ist dann beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder eine andere „Drück 4 Mal“-Karte abgelegt werden. Diese Karte ist gleichzeitig eine Farbenwahl-Karte, das heißt, der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers den Knopf auf dem Kartenwerfer VIERMAL drücken. Er wird dann übersprungen, und das Spiel beginnt dann mit dem nächsten Spieler (der links neben ihm sitzt).



Kartenwerferwahl“-Karte (Joker) – Wird diese Karte ausgespielt, darf der Spieler, der sie gespielt hat, eine Farbe bestimmen und sich dann einen BELIEBIGEN SPIELER aussuchen, den es treffen soll und der dann die vom Kartenwerfer ausgeworfenen Karten aufnehmen muss. Der Kartenwerfer wird so gedreht, dass er auf die Person zeigt, die ausgewählt wurde. Der Spieler, der die „Kartenwerferwahl“-Karte gelegt hat, drückt dann den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL. Das Spiel wird dann in Spielrichtung fortgesetzt, und zwar mit dem Spieler zur Linken - oder bei umgekehrter Spielrichtung zur Rechten - des Spielers, der die „Kartenwerferwahl“-Karte ausgespielt hat.



Individuelle Karte (Joker) – Mit einem Bleistift der Härte HB kann eine beliebige Hausregel auf diese Karte geschrieben werden. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. (Die Regel muss nur bei den anderen Spielern Zustimmung finden.) Vor Spielbeginn wird entschieden, wie viele dieser Karten sich im Kartensatz befinden sollen. Ob nur eine oder alle drei im Kartensatz sein sollen, entscheiden allein die Spieler. Bei dieser Karte handelt es sich um einen Joker. Sie darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler, der an der Reihe ist, eine andere Karte legen könnte. Außerdem entscheidet der Spieler, mit welcher Farbe das Spiel fortgesetzt wird. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, entscheidet der Spieler zur Linken des Gebers, welche Farbe als nächste gelegt werden soll. HINWEIS: Das Geschriebene lässt sich wegradieren. So kann auf diese Karten für jede Spielrunde jeweils eine neue Regel geschrieben werden.

DAS SPIEL BEENDEN

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er „UNO“ (eins) rufen. Ein Spieler, der vergisst „UNO“ zu rufen, muss den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. (Das muss er natürlich nur, wenn er von einem anderen Spieler erwischt wird.)

Vergisst ein Spieler „UNO“ zu rufen, bevor seine vorletzte Karte den Ablegestapel berührt, merkt es jedoch, bevor ein anderer Spieler ihn erwischt, ist er gerettet und braucht keine Strafkarten aufzunehmen.

Ein Spieler darf erst dann „erwischt“ werden, wenn seine vorletzte Karte den Ablegestapel berührt hat. Nachdem der nächste Spieler seinen Spielzug begonnen hat, ist die Gelegenheit

verpasst, den Spieler zu erwischen, der vergessen hat, „UNO“ zu rufen. „Einen Spielzug beginnen“ bedeutet, dass ein Spieler entweder eine Karte ausspielt oder den Knopf auf dem Kartenwerfer drückt.

Ist die letzte Karte eines Spielers eine „Kartenwerferwahl“-Karte, darf er diese Aktionskarte trotzdem noch als Aktionskarte einsetzen, bevor das Spiel dann beendet ist.

Erreicht der Ablegestapel eine beträchtliche Höhe (und sieht wie ein kompletter Kartenstapel aus), müssen die Karten im Ablegestapel gemischt und wieder verdeckt in den Kartenwerfer gelegt werden. Das Spiel setzt sich normal fort.

SONDERREGELN

Schauen noch Karten aus dem Kartenwerfer heraus, nachdem er aktiviert wurde, muss der betroffene Spieler auch noch diese Karten aufnehmen.

PUNKTE

Der erste Spieler, der alle seine Karten ausgespielt hat, erhält die Punkte der Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben. Die Karten zählen wie folgt:

Alle Zahlenkarten (1-9).....	Zahlenwert
„Retour“-Karte.....	20 Punkte
„Aussetzen“-Karte	20 Punkte
„Drück 2 Mal“-Karte	20 Punkte
„Drück 4 Mal“-Karte	40 Punkte
„Alle Karten ablegen“-Karte	30 Punkte
„Farbenwahl“-Karte	50 Punkte
„Kartenwerferwahl“-Karte.....	50 Punkte
Individuelle Karte.....	50 Punkte

GEWONNEN hat der Spieler, der als Erster 500 Punkte hat. Man kann jedoch auch die laufende Gesamtpunktzahl der Karten zusammenzählen, die ein Spieler am Ende jeder Runde noch nicht abgelegt hat. Hat ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl gewonnen.

NICHT ABLEGEN

Ein Spieler kann sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine spielbare Karte nicht abzulegen. Ist dies der Fall, muss der Spieler den Knopf auf dem Kartenwerfer EINMAL drücken und die Runde aussetzen.

STRAFEN

Spieler, die anderen Spielern Ratschläge geben, müssen den Knopf auf dem Kartenwerfer VIERMAL drücken. Legt ein Spieler eine falsche Karte ab, und wird dieses von seinen Mitspielern bemerkt, muss er diese Karte zurücknehmen und den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. Er muss diese Runde aussetzen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

UNO Extreme! MIT ZWEI SPIELERN

Für dieses Spiel gelten folgende Regeln:

1. Wird eine „Retour“-Karte abgelegt, hat dies dieselben Folgen wie eine „Aussetzen“-Karte. Der Spieler, der die „Retour“-Karte ablegt, darf sofort noch eine weitere Karte ablegen.
2. Der Spieler, der eine „Aussetzen“-Karte ablegt, darf sofort noch eine weitere Karte ablegen.
3. Wird eine „Drück 2 Mal“-Karte gespielt, und hat der Gegenspieler den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL gedrückt, ist der Spieler, der die „Drück 2 Mal“-Karte gelegt hat, wieder an der Reihe.

UNO HERAUSFORDERUNG

Bei diesem Spiel werden die Punkte zusammengerechnet, die jeder Spieler auf der Hand hat. Erreicht ein Spieler eine bestimmte Punktzahl (zum Beispiel 500), scheidet dieser Spieler aus. Sind nur noch zwei Spieler übrig, spielen diese gegeneinander. (Siehe „Sonderregeln für UNO mit zwei Spielern“.) Der Spieler, der die festgelegte Punktzahl erreicht oder überschreitet, verliert. Der Gewinner dieser Schlussrunde hat das ganze Spiel gewonnen.