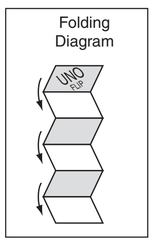
INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	GDR44
Part No.:	-5G70
Trim Size:	4.25" W x 27.5" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel w 7 panel h
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
CS DATE:	12/05/2018

Folding Diagram



Black Plate

5LG: ENGLISH / FRENCH / GERMAN / SPANISH / PORTUGUESE

Size: 4.25" x 27.5"

English

2–10 7+

UNO FLIP!™

Card Game

CONTENTS

112 cards as follows:

LIGHT SIDE (white border):
- 18 Blue cards - 1 to 9
- 18 Green cards - 1 to 9
- 18 Red cards - 1 to 9
- 18 Yellow cards - 1 to 9
- 8 Draw One 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
- 8 Flip - 2 each in blue, green, red and yellow
- 4 Wild cards
- 4 Wild Draw Two cards

DARK SIDE (black border):
- 18 Pink cards - 1 to 9
- 18 Teal cards - 1 to 9
- 18 Orange cards - 1 to 9
- 18 Purple cards - 1 to 9
- 8 Draw Five cards - 2 each in pink, teal, orange and purple
- 8 Reverse cards - 2 each in pink, teal, orange and purple
- 8 Skip Everyone cards - 2 each in pink, teal, orange and purple
- 8 Flip - 2 each in pink, teal, orange and purple
- 4 Wild cards
- 4 Wild Draw Color cards

UNO FLIP IN A NUTSHELL

UNO FLIP plays like regular UNO™, except there are two sides to the deck of cards: a "light" side and a "dark" side. You start playing with the Light Side, but whenever someone plays a FLIP card, the deck is flipped over (as are the cards in your hand) and now everyone must play off of the Dark Side of the cards. The Dark Side has different Action Cards with much stiffer penalties. Player's must play with the Dark Side cards until someone else plays another FLIP card, and then play goes back to the Light Side, and so on until someone has played all the cards in their hand, ending the round.

As always, if you are the first player to get rid of all of your cards in a round, you score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.
NOTE: REMEMBER TO SCORE POINTS BASED ON WHICH SIDE (LIGHT OR DARK) THE GAME ENDED ON.

SETUP

1. Since the deck is two-sided, make sure all the cards of each side are facing the same way: all the Light Side cards facing one way, all the Dark Side cards facing the other way.
2. Each player draws a card and then reveals the Light Side; the player that draws the highest number is the dealer (count any card with a symbol as zero).
3. The dealer shuffles and deals each player 7 cards. Hold the cards with the Light Side facing you and the Dark Side facing your opponents.
4. Place the remainder of the deck with the Light Side FACEDOWN to form a DRAW pile (the Dark Side cards will be facing UP).
5. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile (the Light Side cards will be facing UP).

NOTE: If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS OF ACTION CARDS for special instructions.

LET'S PLAY

The person to the left of the dealer starts play.

Whether playing the Light Side or the Dark Side, on your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

EXAMPLE: If the card on the DISCARD pile is a blue 7, the player must put down a blue card OR any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

If you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile.

NOTE: When adding cards to your hand, make sure they are facing the same direction as the other cards in your hand. For example, if you are currently playing the Light Side, add new cards to your hand with the Light Side facing you.

If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

You may also choose NOT to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

FUNCTIONS OF ACTION CARDS

LIGHT SIDE

Draw One Card – When you play this card, the next player must draw one card and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw One card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

Reverse Card – When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This card may only be played on a matching color 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 – When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). This card may only be played on a matching color 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 starts play.

Wild Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild card was laid down). You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that continues play.

Wild Draw 2 Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play PLUS the next player must draw two cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! You may only play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the COLOR on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

NOTE: If you suspect that a Wild Draw 2 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the 2 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 2 cards PLUS an additional 2 cards (4 total)!

Flip Card – when you play this card, everything flips from the Light Side to the Dark Side. Once the Flip card has been played, flip over the Discard Pile (the card just played will now be on the bottom), then the Draw Pile, then everyone's hands must flip to the other side. This new side will remain in play until another Flip card is played, changing it again. This card may only be played on a matching color or on another Flip card.

DARK SIDE

Draw Five Card – When you play this card, the next player must draw five cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw Five card.

Reverse Card – When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This card may only be played on a matching color or on another Reverse card.

Skip Everyone Card – When you play this card, all players are "skipped" (loses their turn). Play then returns to whoever laid down the card. This card may only be played on a matching color or on another Skip Everyone card.

Wild Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild card was laid down). You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand.

Wild Draw Color Card – When you play this card, the next player must draw until they get a color of your choosing (no matter how many cards they have to draw to do so) and lose their turn. However, there is a hitch! You may only play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the COLOR on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards).

NOTE: If you suspect that a Wild Draw Color card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the cards until they get the chosen color instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the cards until you get the chosen color PLUS an additional 2 cards!

Flip Card – When you play this card, everything flips from the Dark Side to the Light Side. Once the Flip card has been played, flip over the Discard Pile (the card just played will now be on the bottom), then the Draw Pile, then everyone's hands must flip to the other side. This new side will remain in play until another Flip card is played, changing it again. This card may only be played on a matching color or on another Flip card.

GOING OUT

Whether you are playing with the Light Side or the Dark Side, when you play your next-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one") to indicate that you have only one card left. If you don't yell "UNO" and you are caught before the next player begins their turn, you must draw two cards.

Once a player has no cards left, the round is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.

If the last card played in a round is a Draw One, Draw Five, Wild Draw Two or Wild Draw Color card, the next player must draw the one, five, two or until they get a chosen color card respectively. These cards 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 their cards in a round receives points for all of the cards left in their opponents' hands as follows:

All number cards (1-9)	Face Value
Draw One	10 Points
Draw Five	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Skip Everyone	30 Points
Flip	20 Points
Wild	40 Points
Wild Draw Two	50 Points
Wild Draw Color	60 Points

Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round. NOTE: REMEMBER TO SCORE POINTS BASED ON WHICH SIDE (LIGHT OR DARK) THE GAME ENDED ON.

WINNING THE GAME

The WINNER is the first player to reach 500 points.

ALTERNATIVE SCORING AND WINNING

Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

©2018 Mattel. Mattel UK Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303 . Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Dimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052. U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5B 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94240 Fresnes Cedex, N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 – 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 -Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 4, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel España, S.A., Avibao 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902203010 http://www.service.mattel.com/es. Mattel Portugal Lda., Edificio Amoreiras Square, Rua Carlos Alberto da Mota Pinto nr 17 - 3º A, 1070-313 Lisboa.

service.mattel.com GDR44-5G70

Size: 4.25" x 27.5"

FRENCH

2–10 7+

UNO FLIP!™

Jeu de cartes

CONTENU

112 cartes réparties comme suit :

CÔTÉ CLAIR (contour blanc) :
- 18 cartes bleues numérotées de 1 à 9
- 18 cartes vertes numérotées de 1 à 9
- 18 cartes rouges numérotées de 1 à 9
- 18 cartes jaunes numérotées de 1 à 9
- 8 cartes +1 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 8 cartes Flip (2 de chaque couleur : bleu, vert, rouge et jaune)
- 4 cartes blanches
- 4 cartes blanches +2

CÔTÉ SOMBRE (contour noir) :
- 18 cartes roses numérotées de 1 à 9
- 18 cartes turquoise numérotées de 1 à 9
- 18 cartes orange numérotées de 1 à 9
- 18 cartes violettes numérotées de 1 à 9
- 8 cartes +5 (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)
- 8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)
- 8 cartes Passer tous un tour (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)
- 8 cartes Flip (2 de chaque couleur : rose, turquoise, orange et violet)
- 4 cartes blanches
- 4 cartes blanches Piger une couleur

UNO FLIP EN BREF

UNO FLIP se joue comme le jeu UNO classique, sauf que les cartes ont deux faces : le côté «clair» et le côté «sombre». Le jeu débute du côté clair mais dès que quelqu'un joue une carte FLIP, le paquet de cartes doit être retourné (ainsi que les cartes que les joueurs ont en main) et le jeu se poursuit du côté sombre pour tous les joueurs. Le côté sombre comprend des cartes Action différentes et les pénalités sont plus sévères. Les joueurs doivent utiliser le côté sombre des cartes jusqu'à ce que quelqu'un d'autre joue une carte FLIP. Le jeu se poursuit alors du côté clair et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main, ce qui met fin à la manche.

Comme d'habitude, le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes durant une manche se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que ses adversaires ont encore en main. Les points s'accumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

PRÉPARATION

1. Puisque le paquet a deux faces, s'assurer que toutes les cartes claires sont orientées d'un côté et que toutes les cartes sombres sont orientées de l'autre côté.
2. Chaque joueur pige une carte et dévoile le côté clair. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toutes les cartes avec un symbole comptent pour zéro).
3. Le donneur mélange les cartes et en distribue 7 à chaque joueur. Tenir les cartes en orientant le côté clair vers soi et le côté sombre vers les autres joueurs.
4. Le reste des cartes est placé côté clair vers le bas pour former la PIOCHE (la pile où l'on pige les cartes) et le côté sombre vers le haut.
5. La première carte de la PIOCHE est retournée pour constituer le TALON (le côté clair des cartes vers le haut).

REMARQUE : Si une carte Action (symboles) est retournée pour constituer le TALON, se référer à la section FONCTIONS DES CARTES ACTION.

PLACE AU JEU!

Le joueur à la gauche du donneur commence.

Que ce soit pour jouer du côté clair ou sombre, quand vient son tour le joueur doit recouvrir la carte visible du TALON par une carte de même couleur, ou portant le même chiffre ou le même symbole que celle-ci (les symboles représentent des cartes Action; voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

EXEMPLE : Si la carte sur le TALON est un 7 bleu, le joueur doit poser une carte bleue OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut aussi jouer une carte blanche (voir la section FONCTIONS DES CARTES ACTION).

Si le joueur ne possède pas de carte correspondant à celle du TALON, il doit piger une carte de la PIOCHE.

REMARQUE : Lorsqu'un joueur ajoute des cartes à sa main, il doit s'assurer que celles-ci sont orientées du même côté que ses autres cartes. Par exemple, si le jeu en cours est du côté clair, il doit s'assurer que le côté clair de ses nouvelles cartes est orienté vers lui.

S'il pige une carte qui peut être jouée, il a le droit de la poser immédiatement. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Un joueur peut choisir de NE PAS jouer une carte. Il doit alors piger une carte de la PIOCHE. Si cette carte peut être jouée, il peut le faire immédiatement, mais il ne peut pas jouer une carte qu'il avait déjà en main.

FONCTIONS DES CARTES ACTION

CÔTÉ CLAIR

Carte +1 – Lorsque cette carte est posée, le joueur suivant doit piger une carte et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +1. 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 (si le jeu se déroulait vers la gauche, il doit désormais se dérouler vers la droite et vice-versa). 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 continue vers la droite plutôt que vers la gauche.

Carte Passer – 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 Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur suivant de commencer.

Carte blanche – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant 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 une carte blanche est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.

Carte blanche +2 – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur ET oblige le joueur suivant à piger deux cartes et à passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR demandée (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en piger une autre.

REMARQUE : Si un joueur pense qu'une carte blanche +2 a été jouée contre lui illégalement (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer une carte de la couleur demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger les 2 cartes à la place du joueur initialement pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, le joueur doit piger 2 cartes PLUS 2 autres (4 en tout)!

Carte Flip - Lorsque cette carte est posée, le jeu passe du côté clair au côté sombre. Une fois la carte Flip jouée, retourner le talon (la carte Flip sera alors sous la pile), la pioche ainsi que les cartes de tous les joueurs. Le jeu se poursuit de ce côté jusqu'à ce qu'une autre carte Flip soit posée et passe de nouveau de l'autre côté. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Flip.

CÔTÉ SOMBRE

Carte +5 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 5 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +5.

Carte Inversion – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu se déroulait vers la gauche, il doit désormais se dérouler vers la droite et vice-versa). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion.

Carte Passer tous un tour – Lorsque cette carte est jouée, tous les joueurs doivent passer leur tour. Cela signifie que le joueur qui a posé la carte joue de nouveau. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Passer tous un tour.

Carte blanche – Le joueur qui pose cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant 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.

Carte blanche Piger une couleur – Le joueur qui pose cette carte oblige le joueur suivant à piger une carte d'une couleur précise (peu importe combien de cartes il doit piger pour l'obtenir) et à passer son tour. Mais attention! Un joueur peut seulement jouer cette carte s'il ne possède AUCUNE carte de la COULEUR demandée (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique).

REMARQUE : Si un joueur pense qu'une carte blanche Piger une couleur a été jouée contre lui illégalement (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer la carte demandée), il peut lancer un défi à cet adversaire. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit piger des cartes jusqu'à obtenir le couleur demandée au lieu du joueur pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi est innocent, le joueur qui a lancé le défi devra piger les cartes jusqu'à obtenir la couleur demandée PLUS 2 autres cartes!

Carte Flip – Lorsque cette carte est posée, le jeu passe du côté sombre au côté clair. Une fois la carte Flip jouée, retourner le talon (la carte Flip sera alors sous la pile), la pioche ainsi que les cartes de tous les joueurs. Le jeu se poursuit de ce côté jusqu'à ce qu'une autre carte Flip soit posée et passe de nouveau de l'autre côté. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Flip.

FIN D'UNE MANCHE

Du côté clair comme du côté sombre, lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement crier «UNO» (qui signifie «un») pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il oublie et si l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piger deux cartes de pénalité.

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

Si la dernière carte jouée dans une manche est une carte +1, une carte +5, une carte blanche +2 ou une carte blanche Piger une couleur, le joueur suivant doit piger, respectivement, une, cinq ou deux cartes, ou le nombre de cartes nécessaires pour obtenir la couleur demandée. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la PIOCHE est épuisée avant la fin d'une manche, brasser les cartes du TALON et le jeu continue.

POINTAGE

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont encore en main. Les points des cartes sont attribués comme suit :

Cartes numérotées (1 à 9)	Valeur du chiffre indiqué
Carte +1	10 points
Carte +5	20 points
Carte Inversion	20 points
Carte Passer	20 points
Carte Passer tous un tour	30 points
Carte Flip	20 points
Carte blanche	40 points
Carte blanche +2	50 points
Carte blanche Piger une couleur	60 points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont mélangées et les joueurs commencent une nouvelle manche.

LA VICTOIRE

Le VAINQUEUR est le premier joueur à atteindre 500 points.

AUTRE FAÇON DE CALCULER LES POINTS

On peut également calculer le pointage en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

Size: 4.25" x 27.5"

GERMAN

2–10 7+

UNO FLIP!™

Kartenspiel

CONTENU

112 Spielkarten in folgender Verteilung:

HELLE SEITE (weißer Rand)
- 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 „Zieh 1"-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
- 8 Retour-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
- 8 Aussetzen-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
- 8 Flip-Karten – jeweils 2 blaue, grüne, rote und gelbe
- 4 Farbenwahl-Karten (Joker)
- 4 „Zieh 2"-Farbenwahl-Karten (Joker)

DUNKLE SEITE (schwarzer Rand)
- 18 rosafarbene Karten – 1 bis 9
- 18 blaugrüne Karten – 1 bis 9
- 18 orangefarbene Karten – 1 bis 9
- 18 lilafarbene Karten – 1 bis 9
- 8 „Zieh 5"-Karten – jeweils 2 in Rosa, Blaugrün, Orange und Lila
- 8 Retour-Karten – jeweils 2 in Rosa, Blaugrün, Orange und Lila
- 8 „Alle aussetzen"-Karten – jeweils 2 in Rosa, Blaugrün, Orange und Lila
- 8 Flip-Karten – jeweils 2 in Rosa, Blaugrün, Orange und Lila
- 4 Farbenwahl-Karten (Joker)
- 4 „Farbe ziehen"-Farbenwahl-Karten (Joker)

UNO FLIP™ IN KÜRZE

UNO FLIP wird nach denselben Regeln gespielt wie das reguläre UNO – mit folgender Ausnahme: die Karten sind doppelseitig verwendbar. In diesem Spiel gibt es eine „helle" und eine „dunkle" Seite! Die Spieler beginnen das Spiel mit der hellen Seite. Sobald eine Flip-Karte gelegt wird, werden der Kartenstapel und die Handkarten umgedreht, und das Spiel wird mit der dunklen Seite der Karten fortgesetzt. Bei einigen Aktionskarten der dunklen Seite kommen sehr viel härtere Strafen zum Einsatz. Die Spieler spielen so lange mit der dunklen Seite der Karten, bis wiederum jemand eine Flip-Karte spielt. Dann werden die Karten erneut umgedreht, und es geht mit der hellen Seite weiter. Auf diese Weise wird gespielt, bis ein Spieler alle seine Karten losgeworden ist und somit die Runde beendet.

Wie immer gilt: Der Spieler, der in einer Runde alle seine Karten als Erster abgelegt hat, erhält Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben. Die Punkte aus den Runden werden fortlaufend zusammengezählt. Wer als Erster 500 Punkte erreicht, gewinnt.

VORBEREITUNG

Da die Karten doppelseitig verwendet werden, müssen die Spieler zu Beginn darauf achten, dass bei allen Karten dieselbe Seite nach oben zeigt.

Jeder Spieler zieht eine Karte und deckt die helle Seite auf. Der Spieler mit der höchsten Zahl, ist der Kartengeber. (Karten mit einem Symbol zählen hierbei null.)

Der Kartengeber mischt die Karten und verteilt an jeden Spieler 7 Karten. Die Spieler halten ihre Karten so auf der Hand, dass die helle Seite zu ihnen zeigt und die dunkle Seite zu ihren Mitspielern.

Die restlichen Karten werden verdeckt als KARTENSTOCK auf den Tisch gelegt. Die dunkle Seite der Karten zeigt also nach oben.

Die oberste Karte des KARTENSTOCKS wird aufgedeckt und bildet den ABLEGESTAPEL. Hier zeigt also die helle Seite der Karten nach oben.

HINWEIS: Wird zu Beginn des Spiels eine der Aktionskarten (Symbole) aufgedeckt, bildet sie die erste Karte des ABLEGESTAPELS. Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN für die entsprechenden Anweisungen, die ausgeführt werden müssen.

SO WIRD GESPIELT

Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt.

Unabhängig davon, ob mit der hellen oder dunklen Seite der Karten gespielt wird, muss ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine seiner Handkarten auf den ABLEGESTAPEL legen, die der dort liegenden Karte in Zahl, Farbe oder Symbol entspricht. (Symbole stehen für die Aktionskarten. Siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN.)

BEISPIEL: Auf dem ABLEGESTAPEL liegt eine blaue 7. Der Spieler muss nun entweder eine blaue Karte ODER eine 7 beliebiger Farbe ablegen. Alternativ dazu hat er auch die Möglichkeit, eine Farbenwahl-Karte abzulegen (siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

Hat der Spieler keine passende Karte, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK ziehen.

HINWEIS: Nimmt ein Spieler Karten auf die Hand, muss er darauf achten, dass sie genauso ausgerichtet sind wie seine anderen Handkarten. Wird beispielsweise gerade mit der hellen Seite gespielt, nimmt er neue Karten so auf die Hand, dass die helle Seite zu ihm zeigt.

Kann die aufgenommene Karte abgelegt werden, darf der Spieler dies direkt tun, muss es aber nicht. Kann sie nicht abgelegt werden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Spieler kann sich aus taktischen Gründen entscheiden, eine spielbare Handkarte NICHT abzulegen. Ist dies der Fall, muss er eine Karte vom KARTENSTOCK aufnehmen. Ist die aufgenommene Karte spielbar, darf der Spieler sie sofort ablegen. Nach dem Aufnehmen einer Karte darf der Spieler jedoch keine Karte ablegen, die er vorher bereits auf der Hand hatte.

FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN

HELLE SEITE

„Zieh 1" – Karte – Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 1 Karte ziehen und darf in dieser Runde keine Karten ablegen. Diese Karte darf nur auf eine Karte gleicher Farbe oder eine andere „Zieh 1"-Karte gelegt werden. Wird sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt, gelten dieselben Regeln.

Retour-Karte – Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. (Wurde bisher linksherum gespielt, wird nun rechtsherum gespielt und umgekehrt). Diese Karte darf nur auf eine Karte gleicher Farbe oder eine andere Retour-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, beginnt der Kartengeber das Spiel. Danach ist sein rechter Nachbar anstatt seines linken Nachbarn an der Reihe.

Aussetzen-Karte – Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen". (Er muss aussetzen.) Diese Karte darf nur auf eine Karte gleicher Farbe oder eine andere Aussetzen-Karte gelegt werden. Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird der linke Nachbar des Kartengebers „übersprungen", und der linke Nachbar dieses Spielers beginnt.

Farbenwahl-Karte (Joker) – Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gespielt werden soll. (Jede Farbe, auch die schon liegende Farbe, darf gewählt werden). Eine Farbenwahl-Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wird eine Farbenwahl-Karte zu Beginn des Spiels gezogen, entscheidet der linke Nachbar des Kartengebers, welche Farbe als nächste gelegt werden soll.

„Ziieh 2"-Farbenwahl-Karte (Joker) – Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gespielt werden soll. AUSSERDEM muss der nächste Spieler zwei Karten vom KARTENSTOCK ziehen und aussetzen. Es gibt hier allerdings eine Einschränkung! Diese Karte darf nur dann ausgespielt werden, wenn der Spieler, der sie legt, KEINE andere Karte der FARBE auf der Hand hat, die der obersten Karte auf dem ABLEGESTAPEL entspricht. (Hat der Spieler eine Karte mit der entsprechenden Zahl oder andere Aktionskarten, darf er die „Ziieh 2"-Farbenwahl-Karte spielen.)

HINWEIS: Glaubt ein Spieler, dass eine „Ziieh 2"-Farbenwahl-Karte zu Unrecht gespielt wurde (d. h., der Spieler, der die Karte abgelegt hat, besitzt eine Karte mit passender Farbe), dann darf er den Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen. Wurde er ertappt, muss er die Karten selbst ziehen. Ist der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig, dann muss der Herausforderer die 2 Karten PLUS 2 Strafkarten aufnehmen (also insgesamt 4)!

Flip-Karte – Bei dieser Karte werden alle Karten von der hellen auf die dunkle Seite gedreht. Nachdem die Flip-Karte gelegt wurde, drehen die Spieler ihre Handkarten um sowie den Kartenstock und den Ablegestapel (die soeben gespielte Karte liegt nun unten). Mit der neuen Seite wird nun gespielt, bis eine weitere Flip-Karte gelegt wird, die wiederum dazu führt, dass alles umgedreht wird. Diese Karte darf nur auf eine Karte gleicher Farbe oder auf eine andere Flip-Karte gelegt werden.

DUNKLE SEITE

„Zieh 5"-Karte – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piger 5 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte +5.

Retour-Karte – Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. (Wurde bisher linksherum gespielt, wird nun rechtsherum gespielt und umgekehrt.) Diese Karte darf nur auf eine Karte gleicher Farbe oder eine andere Retour-Karte gelegt werden.

„Alle aussetzen"-Karte – Bei dieser Karte werden alle Spieler „übersprungen" (und müssen aussetzen). Der Spieler, der diese Karte gelegt hat, ist also erneut an der Reihe. Diese Karte darf nur auf eine Karte gleicher Farbe oder eine andere „Alle aussetzen"-Karte gelegt werden.

Farbenwahl-Karte (Joker) – Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als nächste gespielt werden soll. (Jede Farbe, auch die schon liegende Farbe, darf gewählt werden.) Eine Farbenwahl-Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte.

„Farbe ziehen"-Farbenwahl-Karte – Der Spieler, der diese Karte legt, wählt eine Farbe; der nächste Spieler muss so lange Karten ziehen, bis er die gewählte Farbe hat, und außerdem aussetzen. (Es spielt keine Rolle, wie viele Karten der Spieler ziehen muss, um die gewünschte Farbe zu erhalten.) Es gibt hier allerdings eine Einschränkung! Diese Karte darf nur dann ausgespielt werden, wenn der Spieler, der sie legt, KEINE andere Karte der FARBE auf der Hand hat, die der obersten Karte auf dem ABLEGESTAPEL entspricht. (Hat der Spieler eine Karte mit der entsprechenden Zahl oder andere Aktionskarten, darf er die „Farbe ziehen"-Farbenwahl-Karte spielen.)

HINWEIS: Glaubt ein Spieler, dass eine „Farbe ziehen"-Farbenwahl-Karte zu Unrecht gespielt wurde (d. h., der Spieler, der die Karte abgelegt hat, besitzt eine Karte mit passender Farbe), dann darf er den Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen. Wurde er ertappt, muss er die Karten selbst ziehen, bis er die gewählte Farbe bekommt. Ist der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig, dann muss der Herausforderer Karten ziehen, bis er die gewählte Farbe erhält, PLUS 2 Strafkarten zusätzlich!

Flip-Karte – Bei dieser Karte werden alle Karten von der dunklen auf die helle Seite gedreht. Nachdem die Flip-Karte gelegt wurde, drehen die Spieler ihre Handkarten um sowie den Kartenstock und den Ablegestapel (die soeben gespielte Karte liegt nun unten). Mit der neuen Seite wird nun gespielt, bis eine weitere Flip-Karte gelegt wird, die wiederum dazu führt, dass alles umgedreht wird. Diese Karte darf nur auf eine Karte gleicher Farbe oder auf eine andere Flip-Karte gelegt werden.

DAS SPIEL BEENDEN

Unabhängig davon, ob mit der hellen oder dunklen Seite gespielt wird, gilt Folgendes: Hat ein Spieler nur noch eine einzige Karte übrig, muss er „UNO" rufen, um anzuzeigen, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergisst er dieses, muss er 2 Strafkarten vom KARTENSTOCK ziehen. Er muss diese Strafkarten jedoch nur ziehen, wenn er von den anderen Spielern erwischt wird, bevor der nächste Spieler seinen Spielzug begonnen hat.

Sobald ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, ist die Runde beendet. Die Punkte werden zusammengerechnet (siehe PUNKTE), und die nächste Runde beginnt.

Ist die letzte Karte, die abgelegt wird, eine „Zieh 1"-Karte, eine „Zieh 5"-Karte, eine „Zieh 2"-Farbenwahl-Karte oder eine „