

UNO FLEX!

Kartenspiel



Inhalt

112 Karten – einschließlich 8 Power-Karten (siehe „Power-Karten“ weiter unten)

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als Erster alle Handkarten loszuwerden.

„UNO FLEX“ IM ÜBERBLICK

Bei „UNO Flex“ gibt es drei verschiedene Kartenarten:



KLASSISCHE KARTEN



FLEX-KARTEN



POWER-KARTEN

Wie beim klassischen UNO® geht es darum, Karten zu spielen, deren Farbe, Zahl oder Symbol übereinstimmt. Doch hier gibt es außerdem Flex-Karten, bei denen beide abgebildeten Farben verwendet werden können, sodass es möglich ist, die Farbe so zu wechseln, dass man eine passende Karte legen kann. Darüber hinaus gibt es Flex-Sonderkarten und Flex-Joker (dazu später mehr). Und wie immer: Wer seine vorletzte Karte spielt, darf nicht vergessen, „UNO!“ zu rufen.

Spielvorbereitung

- Die 8 Power-Karten werden aus dem Stapel herausgesucht.
- Jeder Spieler erhält eine Power-Karte.
- Die Spieler legen ihre Power-Karte mit der grünen ✓-Seite nach oben vor sich ab.
- Die anderen Karten werden gemischt.
- Jeder Spieler erhält 7 Karten.
- Die restlichen Karten werden VERDECKT in die Tischmitte gelegt. Das ist der NACHZIEHSTAPEL.
- 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.
- Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Auf einigen der klassischen Karten steht ein „Umdreh“-Symbol. Im Abschnitt „Power-Karten“ wird erklärt, was dieses Symbol bedeutet.



UNO Flex™ spielen!

Wer an der Reihe ist, versucht, alle 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.

- 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.
- 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.

- Passt die *neue* Karte (siehe oben), darf der Spieler 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: Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

„UNO!“ rufen

Sobald ein Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat, 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 2 Karten ziehen.

Gewinnen

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

Flex-Karten

Normale



Jede Flex-Karte hat eine „normale“ Hauptoption und eine untergeordnete „Flex“-Option. Im Spielverlauf wird die normale Hauptoption verwendet, sofern der Spieler sich nicht für die untergeordnete Flex-Option entscheidet. Beispiel: Die oberste Karte auf dem Ablagestapel ist grün, doch der Spieler hat keine grüne Handkarte. Allerdings hat er eine Flex-Karte, deren normale Hauptfarbe gelb und deren Flex-Farbe grün ist; also entscheidet er sich für die Flex-Farbe und kann diese Karte als passende, grüne Karte legen. Der nächste Spieler muss nun jedoch eine Karte spielen, die zur GELBEN Hauptfarbe passt, nicht zur grünen Flex-Farbe.

HINWEIS: Entscheidet sich ein Spieler für die Flex-Farbe seiner Karte, gilt jedoch weiterhin die normale Hauptfarbe im mittleren Oval der Karte – mit dieser Farbe geht es weiter (nicht mit der untergeordneten Flex-Farbe).

Es gibt auch Flex-Sonderkarten, deren Bedeutung im Abschnitt „Sonderkarten“ erläutert wird.

Power-Karte

Die Power-Karte bestimmt darüber, ob ein Spieler die Flex-Option einer Karte nutzen darf oder nicht. Zeigt die Power-Karte die grüne ✓-Seite, darf der Spieler auch die Flex-Option einer Karte verwenden. Liegt die rote ✗-Seite der Power-Karte oben, darf er die Flex-Option nicht nutzen.

Nachdem der Spieler die Power-Karte verwendet hat, um die Flex-Option einer Karte zu nutzen, muss er sie von der grünen ✓-Seite auf die rote ✗-Seite drehen. Die Karte bleibt auf der roten ✗-Seite, bis einer der folgenden Fälle eintritt:

- Die Power-Karte aller Spieler liegt auf der roten ✗-Seite – dann dreht jeder Spieler seine Karte zurück auf die grüne ✓-Seite.
- Der Spieler legt eine Zahlenkarte mit einem Umdreh-Symbol.
- Jemand spielt einen Umdreh-Joker (siehe „Joker“).

! Legt ein Spieler eine Zahlenkarte mit einem Umdreh-Symbol, MUSS er seine Power-Karte umdrehen. Liegt aktuell die grüne ✓-Seite oben, muss er sie auf die rote ✗-Seite drehen und umgekehrt. !

Sonderkarten

Sonderkarten dürfen auf andere Sonderkarten derselben Farbe gelegt werden.



„Zieh 2“-Karte - Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und aussetzen.



Retour-Karte - Wird diese Karte gespielt, kehrt sich die Spielreihenfolge um. Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, geht es nun gegen den Uhrzeigersinn weiter und umgekehrt.



Aussetzen-Karte - Wird diese Karte gespielt, verliert der nächste Spieler seinen Zug.



Umdreh-Joker - Alle Spieler müssen ihre Power-Karte umdrehen. Diese Karte ist auch ein Joker: Wer sie spielt, darf also bestimmen, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll.

FLEX-SONDERKARTEN



Flex-„Zieh 2“-Karte:
Normal - Sie funktioniert wie eine klassische „Zieh 2“-Karte.
Flex - Jeder Mitspieler muss 1 Karte ziehen, und der nächste Spieler muss nicht aussetzen.



Flex-Retour-Karte:
Normal - Sie funktioniert wie eine klassische Retour-Karte.
Flex - Sie funktioniert wie eine Kombination aus Retour- und Aussetzen-Karte: Die Spielrichtung wird umgekehrt, und der erste Spieler in dieser Richtung muss aussetzen.



Flex-Aussetzen-Karte:
Normal - Sie funktioniert wie eine klassische Aussetzen-Karte.
Flex - ALLE müssen AUSSETZEN, sodass der Spieler, der diese Karte gelegt hat, noch einmal an der Reihe ist.



Flex-„Zieh 2“-Zieljoker:
Normal - Diese Karte funktioniert wie ein klassischer Joker.
Flex - Der Spieler bestimmt einen Mitspieler, der 2 Karten ziehen muss. Anschließend ist der nächste Spieler in der aktuellen Spielreihenfolge am Zug. Diese Karte ist auch ein Joker: Wer sie spielt, darf also bestimmen, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll.



Flex-„Alle ziehen“-Joker:
Normal - Diese Karte funktioniert wie ein klassischer Joker.
Flex - Jeder Mitspieler muss 2 Karten ziehen. Der nächste Spieler muss nicht aussetzen.



Flex-„Zieh 4“-Joker:
Normal - Diese Karte passt auf jede beliebige Karte, kann also unabhängig von der obersten Karte des Ablagestapels immer gelegt werden. Es gibt hier allerdings eine Einschränkung: Ein Spieler darf diese Karte nur spielen, wenn er KEINE andere Handkarte hat, deren FARBE der obersten Karte auf dem ABLAGESTAPEL entspricht.
Wird diese Karte gespielt, hat der nächste Spieler zwei Möglichkeiten: Er zieht 4 Karten und setzt aus ODER er fordert den Spieler heraus, der diese Karte gelegt hat.
• Hat der herausgeforderte Spieler KEINE Karte passender Farbe, muss der Herausforderer 6 statt 4 Karten ziehen und aussetzen.
• Falls der herausgeforderte Spieler eine farblich passende Karte HAT, muss der HERAUSGEFORDERTE Spieler statt des Herausforderers 4 Karten ziehen.
Diese Karte ist außerdem ein Joker: Wer sie spielt, darf bestimmen, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll (unabhängig davon, wie die Herausforderung ausgeht).
Der herausgeforderte Spieler muss dem Herausforderer seine Handkarten zeigen, unabhängig davon, ob er eine farblich passende Karte hat oder nicht. Joker gelten ebenfalls als passende Karte.
Flex - Der Spieler bestimmt einen Mitspieler, der 4 Karten ziehen muss. Danach geht es mit dem nächsten Spieler in der aktuellen Spielreihenfolge weiter. Diese Karte ist auch ein Joker: Wer sie spielt, darf also bestimmen, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll.

Punktewertung (optionale Siegbedingung)

Ist ein Spieler alle Handkarten losgeworden, erhält er Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben.

Die Handkarten folgende Werte:

- Alle Zahlenkarten (1-8) Wert
- Alle Sonderkarten 20 Punkte
- Aussetzen, Retour, „Zieh 2“, Flex-Aussetzen, Flex-Retour, Flex-„Zieh 2“
- Alle Joker 50 Punkte
- Flex-„Zieh 2“-Zieljoker, Flex-„Alle ziehen“-Joker, Flex-„Zieh 4“-Joker, Umdreh-Joker

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

FÜR FARBENBLINDE SPIELER

Grafische Spezialmarkierungen unter der Zahl jeder Karte helfen, die Farbe(n) zu erkennen. Auf diese Weise können Spieler mit JEDER Form der Farbenblindheit problemlos mitspielen!

