

# UNO<sup>®</sup> EXTREME



**Action pur! Der Kartenwerfer schleudert euch die Karten entgegen!**

## Inhalt:

**112 Karten mit 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** - je 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb

**8 "Retour"-Karten** - je 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb

**8 "Aussetzen"-Karten** - je 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb

**4 "Alle Karten Ablegen"-Karten** - je 1 in Blau, Grün, Rot und Gelb

**4 "Karten Austauschen"-Karten** - je 1 in Blau, Grün, Rot und Gelb

**4 "Farbenwahl"-Karten**

**2 "Farbenwahl Drück 1 Mal"-Karten**

**2 "Farbenwahl Drück X Mal"-Karten**

**Kartenwerfer Oberteil**

**Kartenwerfer Unterteil**

**HINWEIS:** Nur die zu diesem Spiel gehörenden Karten in den Kartenwerfer legen. Keine anderen Gegenstände/Projektile aus dem Kartenwerfer auswerfen lassen.

**HINWEIS AN ERWACHSENE:** Rutschen Karten über die Gummirolle und kommen nicht heraus, die Rolle mit einem feuchten oder einem mit Alkoholreiniger angefeuchteten Tuch reinigen.

Bitte alle Teile aus der Verpackung entnehmen und mit der Abbildung vergleichen. Sollten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale zwecks Ersatz.

Für UNO EXTREME sind 3 Alkali-Babyzellen C (LR14) erforderlich, nicht enthalten. **Für optimale Leistung und längere Lebensdauer nur Alkali-Batterien verwenden. Andere als Alkali-Batterien könnten sich für dieses Spielzeug als nicht geeignet erweisen.**

1. Das Batteriefach mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher (nicht enthalten) öffnen und aufklappen.
2. 3 Alkali-Babyzellen C (LR14) wie dargestellt in das Batteriefach einlegen (siehe Abb. 1).
3. Die Laschen hineinschieben, das Fach zum Schließen herunter drücken, und die Schraube festziehen.

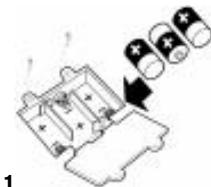


Abb. 1

## BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

Batterien können auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Spielzeug (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 im Batteriefach angegebenen Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Die Batterien immer herausnehmen, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird. Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Spielzeug (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 Spielzeug (Produkt) herausnehmen.
- Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Batterien sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.

## SPIELVORBEREITUNG

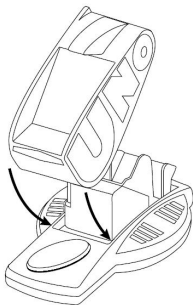


Abb. 2

1. Nehmen Sie die obere und untere Hälfte des Kartenwerfers aus der Verpackung.
2. Stecken Sie die Hälften zusammen, indem Sie die rote UNO Abdeckung winklig in die lila Basis stecken, bis sie mit einem "Klick" einrastet (siehe Abb. 2).
3. Drücken Sie den hinteren Teil der roten UNO Abdeckung zum Schließen herunter (siehe Abb. 3).
4. Stellen Sie den Schalter unter der Kartenwerfereinheit auf EIN. Stellen Sie den Schalter nach dem Spielen auf AUS.

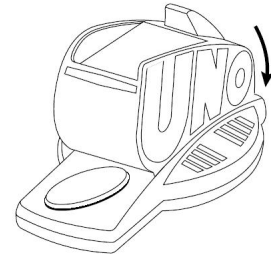


Abb. 3

## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler 500 Punkte zu erzielen. Punkte bekommt der Spieler, der alle seine Spielkarten vor seinen Mitspielern abgelegt hat. Ihm werden die Punkte der Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben, gutgeschrieben.

## UNO EXTREME IN KÜRZE

Jeder Spieler erhält 7 Karten. Ein Karte wird oben auf den Kartenwerfer gelegt, um einen ABLEGESTAPEL zu beginnen. Die übrigen Karten werden verdeckt in den Kartenwerfer gelegt. Danach wird der Kartenwerfer geschlossen (siehe Abb. 4).

**WICHTIG:** Der Kartenwerfer muss während des Spiels gedreht werden, damit er immer auf die Person zeigt, die gerade an der Reihe ist.

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.

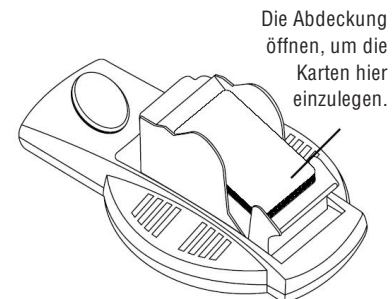


Abb. 4

## DIE DETAILS

### DEN KARTENGEBER BESTIMMEN

Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler mit der höchsten Zahl ist der Kartengeber. Hat ein Spieler eine Aktionskarte gezogen, ist dies Pech, denn Aktionskarten zählen null. Der Kartengeber teilt 7 Karten an jeden Spieler aus, beginnt den ABLEGESTAPEL (siehe Abschnitt "Den Ablegestapel beginnen") und legt die übrigen Karten verdeckt in den Kartenwerfer. Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das Spiel.

## DEN ABLEGESTAPEL BEGINNEN

Ist die erste Karte, die auf den Kartenwerfer gelegt wird, eine Aktionskarte, geschieht Folgendes:



**"RETOUR"-KARTE** - Der Kartengeber legt als Erster eine Karte ab. Danach setzt sich das Spiel zu seiner Rechten fort anstatt zu seiner Linken.



**"AUSSETZEN"-KARTE** - Der Spieler zur Linken des Kartengebers darf nicht beginnen (er wird übersprungen). Der Spieler zur Linken des übersprungenen Spielers eröffnet das Spiel.



**"FARBENWAHL"-KARTE** - Der Spieler zur Linken des Kartengebers bestimmt die Farbe, die als Nächstes gespielt werden muss, und spielt eine Karte aus.



**"DRÜCK 2 MAL"-KARTE** - Der Spieler zur Linken des Kartengebers muss den Knopf auf dem Kartenwerfer ZWEIMAL drücken. Der nächste Spieler beginnt dann das Spiel (der Spieler, der zwei Plätze links neben dem Kartengeber sitzt).



**"KARTEN AUSTAUSCHEN"-KARTE** - Diese Karte wird wieder unter den Stapel gemischt und eine andere Karte aufgedeckt.



**"ALLE KARTEN ABLEGEN"-KARTE** - Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt das Spiel mit einer Karte mit gleicher Farbe, einer "Alle Karten Ablegen"-Karte oder einer "Farbenwahl"-Karte. Kann er keine Karte ausspielen, muss er den Knopf auf dem Kartenwerfer EINMAL drücken.



**"FARBENWAHL DRÜCK 1 MAL"-KARTE** - Alle Spieler müssen nacheinander den Knopf auf dem Kartenwerfer EINMAL drücken. Es beginnt der Spieler zur Linken des Kartengebers. Erklängt vom Kartenwerfer ein Signal ohne dass Karten ausgeworfen werden, setzt sich das Spiel zur Linken des Spielers fort. Jede Karte, die der Werfer auswirft, muss von dem Spieler, der den Knopf gedrückt hat, aufgenommen werden. (HINWEIS: Je nach Anzahl der Spieler können mehr als ein Spieler den Knopf drücken. Der Kartengeber drückt den Knopf nicht.) Das Spiel setzt sich dann normal fort.



**"FARBENWAHL DRÜCK X MAL"-KARTE** - Nur der Spieler zur Linken des Kartengebers drückt den Knopf auf dem Kartenwerfer und zwar so lange, bis dieser Karten auswirft. Der Spieler nimmt die Karten auf und hat sein Spielrecht verloren. Der nächste Spieler zu seiner Linken beginnt das Spiel.

## DIE AKTIONSKARTEN

**"RETOUR"-KARTE** - Diese Karte kehrt die Spielrichtung um. Verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn, wird nach Legen dieser Karte entgegen dem Uhrzeigersinn gespielt und umgekehrt. Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder eine andere "Retour"-Karte abgelegt werden.

**"AUSSETZEN"-KARTE** - Der nächste Spieler, der nach dieser Karte an der Reihe ist, muss aussetzen. Er wird "übersprungen". Die Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder auf eine andere "Aussetzen"-Karte abgelegt werden.

**"FARBENWAHL"-KARTE** - Diese Karte kann auf jede Karte abgelegt werden. Die Person, die diese Karte spielt, darf sich die Farbe wünschen, die als Nächstes gespielt werden muss, wobei dies auch die Farbe der zuvor gespielten Karte sein kann. Eine "Farbenwahl"-Karte kann jederzeit gespielt werden, auch wenn der Spieler eine andere spielbare Karte auf der Hand hat.

**"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.

**"KARTEN AUSTAUSCHEN"-KARTE** - Wird diese Karte ausgespielt, MUSS der Spieler, der diese Karte gelegt hat, alle Karten auf seiner Hand mit einem Spieler seiner Wahl tauschen. Diese Karte darf nur auf eine Karte entsprechender Farbe oder eine andere "Karten Austauschen"-Karte abgelegt werden.

**"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.)

**"FARBENWAHL DRÜCK 1 MAL"-KARTE** - Diese Karte kann auf jede Karte abgelegt werden. Wird diese Karte ausgespielt, bestimmt der Spieler eine Farbe. Dann müssen alle Spieler nacheinander den Knopf auf dem Kartenwerfer **EINMAL** drücken. Es beginnt der Spieler zur Linken des Spielers, der die "Farbenwahl Drück 1 Mal"-Karte gelegt hat. Wirft der Kartenwerfer keine Karten aus, setzt sich das Spiel zur Linken des Spielers fort. Jede Karte, die der Kartenwerfer auswirft, muss von dem Spieler, der den Knopf gedrückt hat, aufgenommen werden. (HINWEIS: Je nach Anzahl der Spieler können mehr als ein Spieler den Knopf drücken. Der Spieler, der die "Farbenwahl Drück 1 Mal"-Karte ausgespielt hat, drückt den Knopf nicht.) Das Spiel setzt sich dann regulär mit dem nächsten Spieler, der an der Reihe ist, fort.

**"FARBENWAHL DRÜCK X MAL"-KARTE** - Diese Karte kann auf jede Karte abgelegt werden. Wird diese Karte ausgespielt, bestimmt der Spieler eine Farbe. Der nächste Spieler, muss dann so lange den Knopf auf dem Kartenwerfer drücken, **bis dieser Karten auswirft**. Je nach Spielrichtung ist dies der Spieler zur Linken oder zur Rechten des Spielers, der diese Karte ausgespielt hat. Der Spieler nimmt dann die Karten auf, hat sein Spielrecht verloren, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel setzt sich mit dem nächsten Spieler fort.

## SPIELENDEN

Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand, muss er "UNO" (eins) rufen. Ein Spieler, der vergisst "UNO" zu sagen, 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 Karte den ABLEGESTAPEL berührt, ruft jedoch "UNO", bevor ein anderer Spieler ihn erwischt, ist er "gerettet" und braucht keine Strafkarten aufnehmen.

Ein Spieler darf erst bestraft werden, nachdem seine vorletzte Karte den ABLEGESTAPEL berührt hat. Er darf auch erst dann bestraft werden, wenn der nächste Spieler mit seinem Spielzug beginnt. Bis zu dem Zeitpunkt hat der Spieler noch die Möglichkeit seinen Fehler zu bemerken. "Einen Spielzug beginnen" bedeutet, dass ein Spieler entweder den Knopf auf dem Kartenwerfer drückt oder eine Karte zum Ausspielen von seiner Hand nimmt.

Ist die letzte Karte eines Spielers eine "Drück 2 Mal"-Karte, eine "Farbenwahl Drück 1 Mal"-Karte oder eine "Farbenwahl Drück X Mal"-Karte, müssen die Spieler die normalen Regeln dieser Karten befolgen. Ein Spieler darf das Spiel nicht mit einer "Karten Austauschen"-Karte beenden.

Erreicht der ABLEGESTAPEL die Höhe des Kunststoff-Stoppers, wird die erste Karte abgenommen und der Stapel gemischt. Danach werden die gemischten Karten wieder in den Kartenwerfer gelegt. Die abgenommene Karte wird oben auf den Kartenwerfer gelegt und bildet so die erste Karte eines neuen ABLEGESTAPELS. Das Spiel setzt sich normal fort.

## SONDERREGELN

Schauen noch Karten aus dem Kartenwerfer heraus, nachdem er aktiviert wurde, muss der 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                  | 20 Punkte  |
| Aussetzen               | 20 Punkte  |
| Drück 2 Mal             | 20 Punkte  |
| Alle Karten Ablegen     | 30 Punkte  |
| Karten austauschen      | 30 Punkte  |
| Farbenwahl              | 50 Punkte  |
| Farbenwahl Drück 1 Mal  | 50 Punkte  |
| Farbenwahl Drück X Mal  | 50 Punkte  |

## DER GEWINNER

Sieger ist, wer als erster Spieler 500 Punkte gesammelt hat. Das Spiel kann jedoch auch so gewertet werden, dass am Ende jeder Runde die Punkte der Karten, die die Spieler noch auf der Hand haben, gezählt und zu den vorherigen Punkteständen der Spieler addiert werden. Hat ein Spieler dann 500 Punkte erreicht, gewinnt der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand.

## NICHT ABLEGEN

Die Spieler haben die Möglichkeit, eine ablegbare Karte nicht abzulegen. Wenn dies der Fall ist, 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 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.

## HINWEISE ZUM KARTENWERFER UND PROBLEMLÖSUNGEN

Wird der UNO-Extreme-Knopf gedrückt, erklingt vom Kartenwerfer einmal ein Signalton, um anzukündigen, dass er aktiviert ist; es werden jedoch keine Karten herausgeschleudert. Werden Karten ausgeworfen, erklingen mehrere Signaltöne. Wird der Knopf gedrückt, und es erklingt kein Signalton, muss der Knopf noch einmal gedrückt werden, um den Kartenwerfer zu aktivieren. Wird der Knopf gedrückt, und vom Kartenwerfer erklingen mehrere Signaltöne, es werden jedoch keine Karten herausgeschleudert, muss überprüft werden, ob noch Karten im Kartenwerfer liegen. Die Batterien ersetzen, wenn der Kartenwerfer zu langsam wird.