



## D'Funktionalitéite vun den «Action» Kaarte.

# SPILLREEGELEN

### Inhalt vun der Këscht

Kaart	Numm	Unzuel
	Orange Kaarten nummeréiert vun 0 bis 9	19: eng eenzeg Null an zwou Kaarte vun all Ziffer
	Gréng Kaarten nummeréiert vun 0 bis 9	19: eng eenzeg Null an zwou Kaarte vun all Ziffer
	Violett Kaarten nummeréiert vun 0 bis 9	19: eng eenzeg Null an zwou Kaarte vun all Ziffer
	Giel Kaarten nummeréiert vun 0 bis 9	19: eng eenzeg Null an zwou Kaarte vun all Ziffer
	Kaart «Richtung änneren»	8: 2 vun all Faarf: orange, gréng, violett, giel
	Kaart «Den Tour passen»	8: 2 vun all Faarf: orange, gréng, violett, giel
	Kaart «+2»	8: 2 vun all Faarf: orange, gréng, violett, giel
	Kaart «Joker»	4
	Kaart «Wäiss fir ze personaliséieren»	3
	Kaart «Super Joker» oder «+4»	4

### D'Zil vum UNO Spill.

An all Ronn probéieren d'Spiller hir Kaarte virun deenen anere lass ze ginn. D'Ronn ass eriwwer esoubal e Spiller keng Kaart méi huet. Hien kritt Punkte fir all d' Kaarten déi seng Géigner nach um Enn vun der Ronn an der Hand hunn. D'Punkte sammelen sech vu Ronn zu Ronn. Déi éischte Spiller mat 500 Punkte gewënnt d'Spill.

### D'Virbereedung vum UNO Spill.

Fir d'Spill ze preparéieren, musst Dir 4 Schrëtt maachen: All Spiller wielt eng Kaart. Wien d'Kaart mat der héchster Zuel kritt, gëtt d'Persoun déi d'Kaarten ausdeelt (eng Kaart mat Symbol representéiert d'Zuel 0). Nodeems d'Kaarte gemëscht sinn, verdeelt dës Persoun un all Spiller 7 Kaarten. Et kënnen der awer och méi oder manner verdeelt ginn. De Rescht vun de Kaarte gëtt verdeckt an d'Mëtt vum Dësch op e Koup geluecht. Déi iewescht Kaart vum Koup gëtt opgedeckt a siichtbar derneft geluecht.

### D'Reegele vum UNO Spill.

De lénke Spiller vun der Persoun déi d'Kaarten ausdeelt fänkt un. Den Tour vum Spill dréit ewéi d'Auer. Hien deckt déi siichtbar Kaart vum Koup mat enger Kaart vun der selwechter Faarf. Oder hie wielt eng Kaart mat der selwechter Zuel oder dem selwechte Symbol. Zum Beispill, wann déi siichtbar Kaart eng gréng 9 ass, setzt de Spiller eng gréng Kaart oder eng 9 vun all Faarf. Et kann och eng wäiss Kaart eng «Joker», «Super Joker» oder «D'Richtung änneren» Kaart setzen, wann hien eng huet. Am Fall wou de Spiller keng entspreichend Kaarten huet kann hien eng Kaart vum Koup huelen. Wann de Spiller realiséiert datt déi Kaart vum Koup direkt gespilt ka ginn, kann hien se benotzen. Ass de Géigendeel de Fall, muss hien säin Tour passen an d'Kaart halen. E Spiller ka fräiwëlleg decidéieren eng Kaart net ze spillen. An dësem Fall wielt hien eng Kaart aus dem Koup. Wann se direkt benotzt ka ginn, da benotzt hien se. Allerdéngs muss hien opasse keng Kaart ze benotzen déi hie schonn an der Hand huet.

### D'Ënn vun enger Ronn.

Wann e Spiller seng virlescht Kaart placéiere kann, muss hien «UNO» ruffen. Wann hien dat net mécht, an en anere Spiller dat bemierkt, muss hien 2 Kaarte vum Koup huelen. D'Spill endegt nëmme wann e Spiller seng lescht Kaart leet. D'Punkte ginn da gezielt an eng nei Ronn fänkt un. Wann déi lescht Kaart déi benotzt gëtt eng +2 Kaart oder eng wäiss Kaart +4 ass, muss de folgende Spiller 2 oder 4 nei nei Kaarten huelen. Dës Kaarte mussen an der Berechnung vun de Punkten berécksichtegt ginn. Wa virum Ënn keng Kaarte méi um Koup sinn, mussen d'Kaarte vum anere Koup gestéckelt ginn an erëm als neie Koup an d'Mëtt geluecht ginn.

### Wéi gewënnt een d'Spill?

Den éischte Spiller mat 500 Punkten ass de Gewënner.

### D'Punkten zielen.

Den éischte Spiller, deen all seng Kaarte lass ass kritt Punkte fir all d' Kaarten déi seng Géigner nach um Enn vun der Ronn an der Hand hunn. All Kaart entsprécht engem bestëmmte Score. Wann um Enn vun der Ronn kee Spiller 500 Punkten erreecht, ginn d'Kaarten nei gemëscht an et geet erëm vu vir un. De Spiller lénks vum Spiller deen an der vieregter Ronn d'Kaarten ausgedeelt huet, muss ausdeelen.

### D'Kaart +2



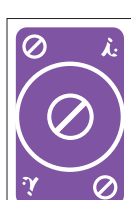
Wann e Spiller dës Kaart wielt, muss de nächste Spiller 2 Kaarten zéien a säin Tour passen.

### D'Kaart «D'Richtung änneren»



Duerch dës Kaart gëtt d'Richtung vum Spill ëmgedréint. Vu lénks op riets, oder vu riets op lénks.

### D'Kaart «Den Tour passen»



Mat dëser Kaart muss de Spiller säin Tour passen.

### D'Kaart «Joker»



Mat dëser Kaart kann de Spiller decidéieren d'Faarf ze änneren oder awer mat der aktueller Faarf weiderfueren. D'Kaart kann och benotzt gi wann de Spiller eng aner Kaart spille kann.

Wat geschitt wann d'Spill mat der Kaart «Joker» ufänkt?

De Spiller lénks vun der Persoun déi d'Kaarten ausdeelt wielt eng Startfaarf a spillt déi éischt Kaart.

Wat geschitt wann d'Spill mat der Kaart «Joker» ophält?

Da geschitt näischt. D'Punkte gi gezielt.

### D'Kaart +4 (oder «Super Joker»)



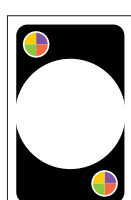
Mat dëser Kaart kann de Spiller decidéieren d'Faarf ze änneren an obligéiert de nächste Spiller 4 Kaarten ze zéien a säin Tour ze passen. OPGEPASST! D'Kaart +4 kann nëmme benotzt ginn, wann de Spiller net déi néideg Faarf huet.

Wann e Spiller den Androck huet, datt d'Kaart +4 falsch géint hie benotzt gouf, huet en d'Méiglechkeet d'Kaarte vum Spiller mat der Kaart +4 ze kucken. Da ginn et zwee Fäll: Entweder de Spiller mat der Kaart +4 ass éierlech, da kritt de Spiller 6 Kaarten amplaz 4 Kaarte vum Koup. Ass hien e Ligener, da gëtt hie bestrooft a selwer kritt 4 Kaarte vum Koup.

Wat geschitt wann d'Spill mat enger Kaart +4 ufänkt? D'Kaart geet zeréck an de Koup, an et gëtt eng nei geholl.

Wat geschitt wann d'Spill mat enger Kaart +4 ophält? Den nächste Spiller kritt 4 Kaarten an da ginn d'Punkte gezielt.

### D'Kaart «Wäiss fir ze personaliséieren»



Wéi säin Numm et scho seet, ass dës Kaart fir ze personaliséieren. Mat engem Bläistëft schreiwen d'Spiller d'Reegel op d'Kaart déi se an d'Spill aféiere wëllen. Et gi keng Aschränkungen oder Limitten ze respektéieren. Déi eenzeg Konditioun ass, dass all Spiller mat der Reegel averstanen ass.

Éier Dir ufänkt, musst Dir och d'Zuel vun de wäisse Kaarten definéieren. Et ass méiglech eng eenzeg Kaart ze benotzen oder dir benotzt dräi Kaarten op eemol.

Wat geschitt wann d'Spill mat der Kaart «Wäiss fir ze personaliséieren» ufänkt? De Spiller lénks vun der Persoun déi d'Kaarten ausdeelt wielt eng Startfaarf an hält sech un d'Reegel op der Kaart.

Wat geschitt wann d'Spill mat der Kaart «Wäiss fir ze personaliséieren» ophält? De Spiller hält sech un d'Reegel op der Kaart, an da ginn d'Punkte gezielt.

Kaart	Numm	Punkten
	Kaart «Richtung änneren»	20
	Kaart «Den Tour passen»	20
	Kaart «+2»	20
	Kaart «Joker»	50
	Kaart «Wäiss fir ze personaliséieren»	50
	Kaart «Super Joker» ou «+4»	50