OFFIZIELLE

UNO

ALL WILD! REGELN PDF

UNOALLWILD.COM

INHALT

112 Karten

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster alle Handkarten loszuwerden.

UNO ALL WILD IM ÜBERBLICK

Jede Karte ist ein Joker! Im Gegensatz zum normalen UNO® müssen Zahl oder Farbe also nicht passen! „Das ist einfach!“, denkt ihr? Moment, nicht so schnell. Besondere Aktionskarten können das Spiel radikal verändern – also aufgepasst! Wie immer: Wer seine vorletzte Karte legt, muss „UNO!“ rufen.

VORBEREITUNG

1. Die Karten werden gemischt.
2. Jeder Spieler erhält 7 Karten.
3. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt.
4. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt und als erste Karte des Ablagestapels daneben gelegt. (Falls es sich um einen Aktionsjoker handelt, wird deren Effekt ignoriert.)
5. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, und danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

DAT WORDT WILD!

Während deines Zuges versuchst du, deine Handkarten loszuwerden, indem du jeweils eine Karte auf den Ablagestapel legst.
Spiele eine Karte.
Wenn es eine Aktions-Jokerkarte ist, führst du die Aktion aus (siehe die Aktions-Jokerkarten unten).
Ziemlich einfach, oder? Es sind die Aktions-Jokerkarten, die das Spiel richtig in Schwung bringen – also sehen wir uns an, was diese Karten bewirken:

Joker – Dies ist die häufigste Karte im Spiel, daher werdet ihr sie oft ausspielen. Beim Ausspielen könnt ihr sogar eine Farbe nennen, wenn ihr wollt. Das ändert zwar nichts, aber immerhin habt ihr dann eine Karte weniger auf der Hand, oder?

„Richtungswechsel“-Joker – Ändert die Spielrichtung. Wenn bisher im Uhrzeigersinn gespielt wurde, geht es nun gegen den Uhrzeigersinn weiter (und umgekehrt).

„Aussetzen“-Joker – Der nächste Spieler verliert seinen Zug.

Zwei aussetzen“-Joker – Die nächsten zwei Spieler verlieren ihren Zug.

„Zwei ziehen“-Joker – Der nächste Spieler muss 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen und verliert seinen Zug.

„Vier ziehen“-Joker – Der nächste Spieler muss 4 Karten vom Nachziehstapel ziehen und verliert seinen Zug.

„Zielziehen 2“-Joker – Der Spieler, der die Karte ausspielt, wählt einen anderen Spieler, der 2 Karten ziehen muss (ohne dabei seinen Zug zu verlieren).

„Zwangstausch“-Joker – Der Spieler, der die Karte ausspielt, MUSS einen anderen Spieler wählen und mit ihm die Handkarten tauschen (falls einer der Spieler danach nur noch eine Karte hat, muss er daran denken, „UNO!“ zu rufen!).

NOCH ETWAS …

Mal angenommen, der nächste Spieler in Spielreihenfolge ist kurz davor, seine letzte Karte zu legen, und ihr habt keine Möglichkeit, ihn daran zu hindern. Dann könnt ihr freiwillig eine Karte ziehen, statt eine eurer Handkarten zu legen. Vielleicht habt ihr ja Glück! Danach müsst ihr entweder die gezogene Karte legen oder passen, ohne eine Karte loszuwerden.

„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 hat, aber nicht „UNO!“ gerufen hat, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, muss der Spieler als Strafe 2 Karten ziehen.

DIE PARTIE GEWINNEN

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

DIE PUNKTWERTUNG (OPTIONALE SIEGBEDINGUNG)

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

- Jeder „normale“ Joker ..... 20 Punkte
- Jeder Aktionsjoker ..... 50 Punkte
- – Alle anderen Karten

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