

# UNO Würfel

## Spieleanleitung



### So funktioniert's:

Jeder der beiden Spieler erhält fünf der insgesamt 11 Würfel. So bleibt ein Würfel übrig, der als Startwürfel in die Mitte des Tisches gelegt wird. Die Spieler werfen alle ihre Würfel und legen sie offen vor sich aus. Wer an der Reihe ist, muss nun einen Würfel passend an den Startwürfel anlegen. Dabei gilt: Entweder muss die Zahl oder aber die Farbe bedient werden. Dann ist der Gegner dran, der einen seiner Würfel an den zuletzt ausgelegten Würfel anlegt. Das geht nun abwechselnd so weiter. Es entsteht eine ganze Würfelreihe.

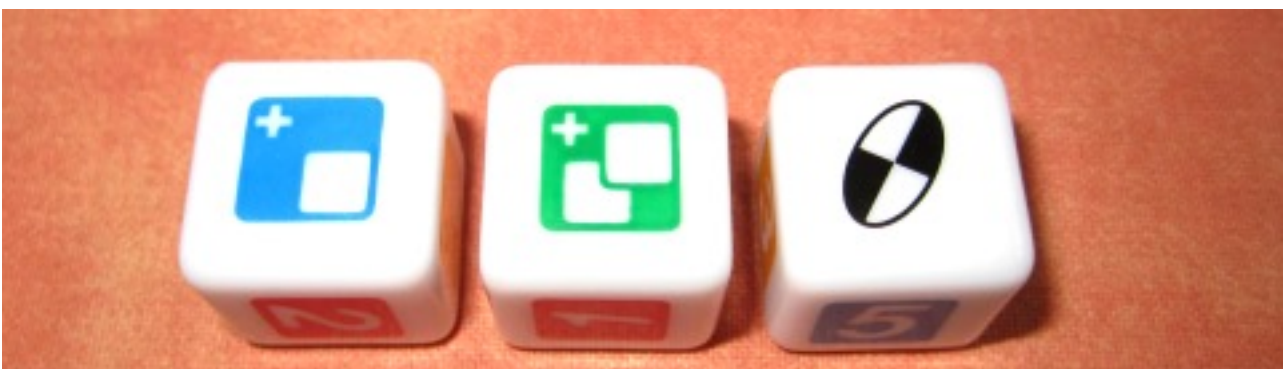


Die Würfelreihe muss immer passend verlängert werden - entweder durch gleiche Farben oder gleiche Zahlen.

Sollte ein Spieler einmal keinen passenden Würfel besitzen, um die Reihe fortzuführen, oder sollte er es aus taktischen Gründen für besser halten, keinen Würfel anzulegen, so nimmt er den ersten Würfel der Reihe in seinen Vorrat und wirft ihn mit sämtlichen verbliebenen eigenen Würfeln neu. Anschließend darf er, wenn er möchte, wieder einen Würfel anlegen, er muss es aber nicht.

Drei **Sondersymbole** sind im Spiel:

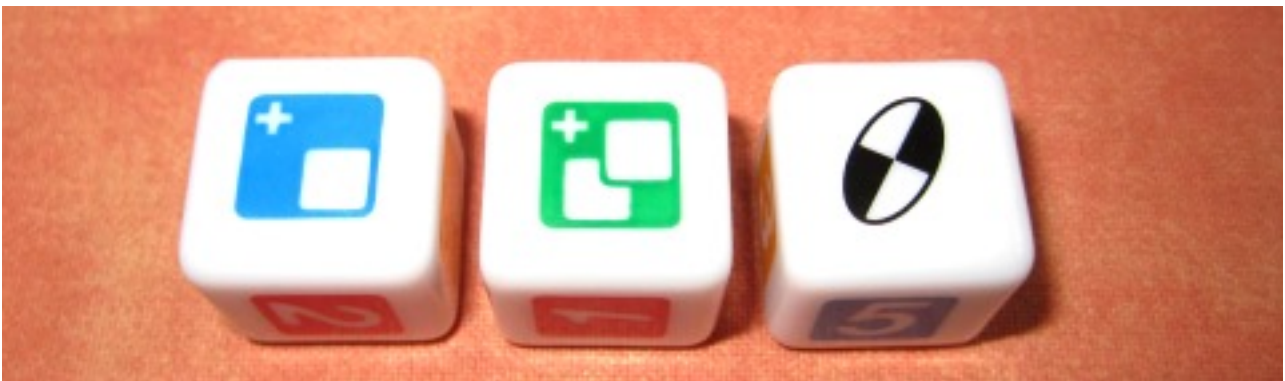
- Der Joker ("Farbenwahl") kann an jede Zahl und jede Farbe angelegt werden. Er erlaubt es dem Spieler, sich nun eine Farbe zu wünschen, mit der weiter gespielt werden soll.
- Das "Zieh 1"-Symbol muss passend angefügt werden. In diesem Fall MUSS der Gegner den ersten Würfel der Reihe entfernen, in seinen Vorrat nehmen und alle Würfel neu werfen. Gleichzeitig muss er dann aussetzen, d.h. er darf in diesem Zug keinen neuen Würfel auslegen.
- Das "Zieh 2"-Symbol beinhaltet die gleiche Aktion - mit dem Unterschied, dass hier dann die ersten 2 Würfel der Reihe entfernt werden!





Die Würfelreihe muss immer passend verlängert werden - entweder durch gleiche Farben oder gleiche Zahlen.

---



Die Sondersymbole: "Zieh 1" / "Zieh 2" in verschiedenen Farben sowie der "Farbenwahl"-Joker.

---