



UNO FLIP!™

Kartenspiel

INHALT

112 Karten wie folgt:

HELLE SEITE (weißer Rand):

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 Draw One-Karten – je 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb. 8

Reverse-Karten – je 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb. 8 Skip-

Karten – je 2 in Blau, Grün, Rot und Gelb. 8 Flip-Karten – je

2 in Blau, grün, rot und gelb

4 Wildcards

4 Wild Draw Zwei Karten

DUNKLE SEITE (schwarzer Rand):

18 rosa Karten – 1 bis 9 18

blaugrüne Karten – 1 bis 9 18

orange Karten – 1 bis 9 18

violette Karten – 1 bis 9

8 Ziehen Sie fünf Karten – je 2 in Rosa, Blaugrün, Orange und

Lila. 8 Umkehrkarten – je 2 in Rosa, Blaugrün, Orange und Lila. 8

Alle überspringen-Karten – je 2 in Rosa, Blaugrün, Orange und

Lila Rosa, Blaugrün, Orange und Lila

4 Wildcards

4 Wild Draw Color-Karten

UNO FLIP™ IN KÜRZE

UNO FLIP™ spielt sich wie normales UNO®, außer dass das Kartenspiel zwei Seiten hat: eine „helle“ Seite und eine „dunkle“ Seite. Sie beginnen mit der hellen Seite zu spielen, aber wenn jemand eine FLIP-Karte ausspielt, wird der Stapel umgedreht (ebenso wie die Karten auf Ihrer Hand) und nun muss jeder die dunkle Seite der Karten ausspielen. Die dunkle Seite hat verschiedene Aktionskarten mit viel härteren Strafen. Der Spieler muss mit den Karten der Dunklen Seite spielen, bis jemand anderes eine weitere FLIP-Karte spielt, dann geht das Spiel zurück zur Hellen Seite und so weiter, bis jemand alle Karten auf seiner Hand gespielt hat und die Runde beendet ist.

Wie immer gilt: Wenn du als Erster in einer Runde alle deine Karten loswirst, erhältst du Punkte für die Karten, die deine Gegner noch behalten. In den Runden werden Punkte gesammelt und der erste Spieler, der 500 Punkte erreicht, gewinnt. HINWEIS: Denken Sie daran, die Punkte basierend darauf zu zählen, auf welcher Seite (hell oder dunkel) das Spiel endete.

AUFSTELLEN

1. Da der Stapel zweiseitig ist, stellen Sie sicher, dass alle Karten jeder Seite in die gleiche Richtung zeigen: alle Karten der hellen Seite zeigen in die eine Richtung, alle Karten der dunklen Seite zeigen in die andere Richtung.
2. Jeder Spieler zieht eine Karte und deckt dann die helle Seite auf; Der Spieler, der die höchste Zahl zieht, ist der Dealer (zählen Sie jede Karte mit einem Symbol als Null).
3. Der Dealer mischt und teilt jedem Spieler 7 Karten aus. Halten Sie die Karten so, dass die helle Seite zu Ihnen und die dunkle Seite zu Ihren Gegnern zeigt.
4. Legen Sie den Rest des Stapels mit der hellen Seite nach unten, um einen Nachziehstapel zu bilden (die Karten der dunklen Seite liegen nach oben).
5. Die oberste Karte des ZEICHNEN-Stapels wird umgedreht, um einen ABWURF-Stapel zu beginnen (die Karten der hellen Seite liegen nach OBEN).

HINWEIS: Wenn eine der Aktionskarten (Symbole) umgedreht wird, um den ABWURFstapel zu beginnen, siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN für spezielle Anweisungen.

LASS UNS SPIELEN

Die Person links vom Dealer beginnt mit dem Spiel.

Unabhängig davon, ob Sie die helle oder die dunkle Seite spielen, müssen Sie in Ihrem Zug eine Karte aus Ihrer Hand mit der Karte oben auf dem ABWURFstapel kombinieren, entweder anhand der Zahl, der Farbe oder des Symbols (Symbole stellen Aktionskarten dar; siehe AKTIONSFUNKTIONEN). KARTEN).

BEISPIEL: Wenn es sich bei der Karte auf dem ABWIEGE-Stapel um eine blaue 7 handelt, muss der Spieler eine blaue Karte ODER eine 7 einer beliebigen Farbe ablegen. Alternativ kann der Spieler eine Wild-Karte ablegen (siehe FUNKTIONEN VON AKTIONSKARTEN).

Wenn Sie keine Karte haben, die mit der auf dem ABWIEGE-Stapel übereinstimmt, müssen Sie eine Karte vom ZEICHNEN-Stapel nehmen.

NOTIZ: Achten Sie beim Hinzufügen von Karten zu Ihrer Hand darauf, dass diese in die gleiche Richtung zeigen wie die anderen Karten in Ihrer Hand. Wenn Sie beispielsweise gerade die Helle Seite spielen, fügen Sie Ihrer Hand neue Karten hinzu, wobei die Helle Seite Ihnen zugewandt ist.

Wenn die aufgenommene Karte gespielt werden kann, steht es Ihnen frei, sie im selben Zug abzulegen. Ansonsten geht das Spiel reihum mit der nächsten Person weiter.

Sie können sich auch dafür entscheiden, KEINE spielbare Karte aus Ihrer Hand auszuspielen. Wenn ja, müssen Sie eine Karte vom DRAW-Stapel ziehen. Wenn diese Karte spielbar ist, kann sie im selben Zug abgelegt werden, allerdings darf man nach dem Ziehen keine weitere Karte aus der Hand spielen.

HELLE SEITE



Ziehe eine Karte – Wenn Sie diese Karte ausspielen, muss der nächste Spieler eine Karte ziehen und ist nicht an der Reihe. Diese Karte darf nur auf einer passenden Farbe oder auf einer anderen Draw One-Karte gespielt werden. Wenn es zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, gilt die gleiche Regel.



Reverse-Karte – Wenn Sie diese Karte spielen, kehrt sich die Spielrichtung um (wenn derzeit links gespielt wird, wechselt das Spiel nach rechts und umgekehrt). Diese Karte darf nur auf einer passenden Farbe oder auf einer anderen Reverse-Karte gespielt werden. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, beginnt der Dealer, dann geht das Spiel nach rechts statt nach links.



Karte überspringen – Wenn Sie diese Karte ausspielen, wird der nächste Spieler „übersprungen“ (verliert seinen Zug). Diese Karte darf nur auf einer passenden Farbe oder auf einer anderen Skip-Karte gespielt werden. Wenn zu Beginn des Spiels eine Wild Card aufgedeckt wird, wird der Spieler links vom Dealer „übersprungen“, d. h. der Spieler links von diesem Spieler beginnt mit dem Spiel.



Wildcard – Wenn Sie diese Karte spielen, können Sie die Farbe auswählen, mit der das Spiel fortgesetzt wird (jede Farbe, einschließlich der Farbe, die im Spiel war, bevor die Wild Card ausgelegt wurde). Sie können in Ihrem Zug eine Wild Card spielen, auch wenn Sie eine andere spielbare Karte auf der Hand haben. Wenn zu Beginn des Spiels eine Wild Card aufgedeckt wird, wählt die Person links vom Dealer die Farbe, mit der das Spiel fortgesetzt wird.



Wild Draw 2 Karte – Wenn Sie diese Karte ausspielen, können Sie die Farbe auswählen, mit der das Spiel fortgesetzt wird. Außerdem muss der nächste Spieler zwei Karten vom ZEICHNEN-Stapel ziehen und verliert seinen Zug. Allerdings gibt es einen Haken! Sie dürfen diese Karte nur spielen, wenn Sie KEINE andere Karte auf der Hand haben, die der FARBE auf dem ABWURF-Stapel entspricht (es ist jedoch akzeptabel, diese Karte zu spielen, wenn Sie übereinstimmende Zahlen oder Aktionskarten haben). Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, legen Sie sie zurück in den Stapel und wählen Sie eine andere Karte.

NOTIZ: Wenn Sie vermuten, dass eine Wild Draw 2-Karte illegal auf Sie gespielt wurde (dh der Spieler hat eine passende Karte), können Sie diesen Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss Ihnen (dem Herausforderer) seine Hand zeigen. Im Falle eines Verschuldens muss der herausgeforderte Spieler die beiden Karten an Ihrer Stelle ziehen. Wenn der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig ist, müssen Sie die 2 Karten PLUS weitere 2 Karten (insgesamt 4) ziehen!



Klappkarte – Wenn Sie diese Karte spielen, dreht sich alles von der hellen Seite auf die dunkle Seite. Sobald die Flip-Karte gespielt wurde, drehen Sie den Ablagestapel um (die gerade gespielte Karte liegt jetzt unten), dann den Nachziehstapel und dann müssen alle Hände auf die andere Seite gedreht werden. Diese neue Seite bleibt im Spiel, bis eine weitere Flip-Karte gespielt wird, wodurch sie erneut verändert wird. Diese Karte darf nur auf einer passenden Farbe oder auf einer anderen Flip-Karte gespielt werden.

Dunkle Seite E



Ziehe fünf Karten –Wenn Sie diese Karte ausspielen, muss der nächste Spieler fünf Karten ziehen und ist nicht an der Reihe. Diese Karte darf nur auf einer passenden Farbe oder auf einer anderen Draw Five-Karte gespielt werden.



Reverse-Karte –Wenn Sie diese Karte spielen, kehrt sich die Spielrichtung um (wenn derzeit links gespielt wird, wechselt das Spiel nach rechts und umgekehrt). Diese Karte darf nur auf einer passenden Farbe oder auf einer anderen Reverse-Karte gespielt werden.



Karte „Alle überspringen“ –Wenn Sie diese Karte ausspielen, werden alle Spieler „übersprungen“ (sie verlieren ihren Zug). Das Spiel geht dann zu demjenigen zurück, der die Karte abgelegt hat. Diese Karte darf nur auf einer Karte der gleichen Farbe oder auf einer anderen „Alle überspringen“-Karte gespielt werden.



Wildcard –Wenn Sie diese Karte spielen, können Sie die Farbe auswählen, mit der das Spiel fortgesetzt wird (jede Farbe, einschließlich der Farbe, die im Spiel war, bevor die Wild Card ausgelegt wurde). Sie können in Ihrem Zug eine Wild Card spielen, auch wenn Sie eine andere spielbare Karte auf der Hand haben.



Wild Draw-Farbkarte –Wenn Sie diese Karte ausspielen, muss der nächste Spieler so lange ziehen, bis er eine Farbe Ihrer Wahl erhält (egal wie viele Karten er dafür ziehen muss) und verliert seinen Zug. Allerdings gibt es einen Haken! Sie dürfen diese Karte nur spielen, wenn Sie KEINE andere Karte auf der Hand haben, die der FARBE auf dem ABWURF-Stapel entspricht (es ist jedoch akzeptabel, diese Karte zu spielen, wenn Sie übereinstimmende Zahlen oder Aktionskarten haben).

NOTIZ: Wenn Sie vermuten, dass eine Wild Draw Color-Karte illegal auf Sie gespielt wurde (dh der Spieler hat eine passende Karte), können Sie diesen Spieler herausfordern. Der herausgeforderte Spieler muss Ihnen (dem Herausforderer) seine Hand zeigen. Wenn er schuldig ist, muss der herausgeforderte Spieler die Karten ziehen, bis er anstelle von Ihnen die gewählte Farbe erhält. Wenn der herausgeforderte Spieler jedoch unschuldig ist, müssen Sie die Karten ziehen, bis Sie die gewählte Farbe PLUS weitere 2 Karten erhalten!



Klappkarte -Wenn Sie diese Karte spielen, dreht sich alles von der dunklen Seite auf die helle Seite. Sobald die Flip-Karte gespielt wurde, drehen Sie den Ablagestapel um (die gerade gespielte Karte liegt jetzt unten), dann den Nachziehstapel und dann müssen alle Hände auf die andere Seite gedreht werden. Diese neue Seite bleibt im Spiel, bis eine weitere Flip-Karte gespielt wird, wodurch sie erneut verändert wird. Diese Karte darf nur auf einer passenden Farbe oder auf einer anderen Flip-Karte gespielt werden.

AUSGEHEN

Unabhängig davon, ob Sie mit der hellen oder der dunklen Seite spielen, müssen Sie beim Ausspielen Ihrer vorletzten Karte „UNO“ (was „eins“ bedeutet) schreiben, um anzuzeigen, dass Sie nur noch eine Karte übrig haben. Wenn Sie nicht „UNO“ rufen und erwischt werden, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist, müssen Sie zwei Karten ziehen.

Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist die Runde beendet. Es werden Punkte erzielt (siehe BEWERTUNG) und das Spiel beginnt von vorne.

Wenn die letzte in einer Runde gespielte Karte eine Draw One-, Draw Five-, Wild Draw Two- oder Wild Draw Color-Karte ist, muss der nächste Spieler die Eins, Fünf, Zwei oder bis er eine ausgewählte Farbkarte erhält, ziehen. Diese Karten werden gezählt, wenn die Punkte zusammengezählt werden.

Wenn kein Spieler keine Karten mehr hat, bis der ZEICHNEN-Stapel aufgebraucht ist, wird der ABWERF-Stapel neu gemischt und das Spiel geht weiter.

WERTEN

Der erste Spieler, der in einer Runde seine Karten loswird, erhält Punkte für alle Karten, die sein Gegner noch auf der Hand hat, wie folgt:

Alle Zahlenkarten (1-9)	Nominalwert
Zeichnen Sie eins	10
Punkte Unentschieden fünf	
20 Punkte umgekehrt	20
Punkte überspringen.....	
20 Punkte Alle überspringen	30
Punkte Flip	20 Punkte
Wild.....	40 Punkte Wild
Draw Two	50 Punkte Wild Draw
Color	60 Punkte

Sobald die Punktzahl für die Runde gezählt wurde und kein Spieler 500 Punkte erreicht hat, werden die Karten neu gemischt und eine neue Runde begonnen. HINWEIS: Denken Sie daran, die Punkte basierend darauf zu zählen, auf welcher Seite (hell oder dunkel) das Spiel endete.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der GEWINNER ist der erste Spieler, der 500 Punkte erreicht.

ALTERNATIVES WERTEN UND GEWINNEN

Eine andere Möglichkeit, Punkte zu erzielen, besteht darin, eine laufende Liste der Punkte zu führen, die jeder Spieler am Ende jeder Runde übrig hat. Wenn ein Spieler 500 Punkte erreicht, ist der Spieler mit den niedrigsten Punkten der Gewinner.

©2018 Mattel. * and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. * et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com. Tel: 902203010. http://www.service.mattel.com/es. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-33419052. Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com.

? service.mattel.com

GDR44-0970

