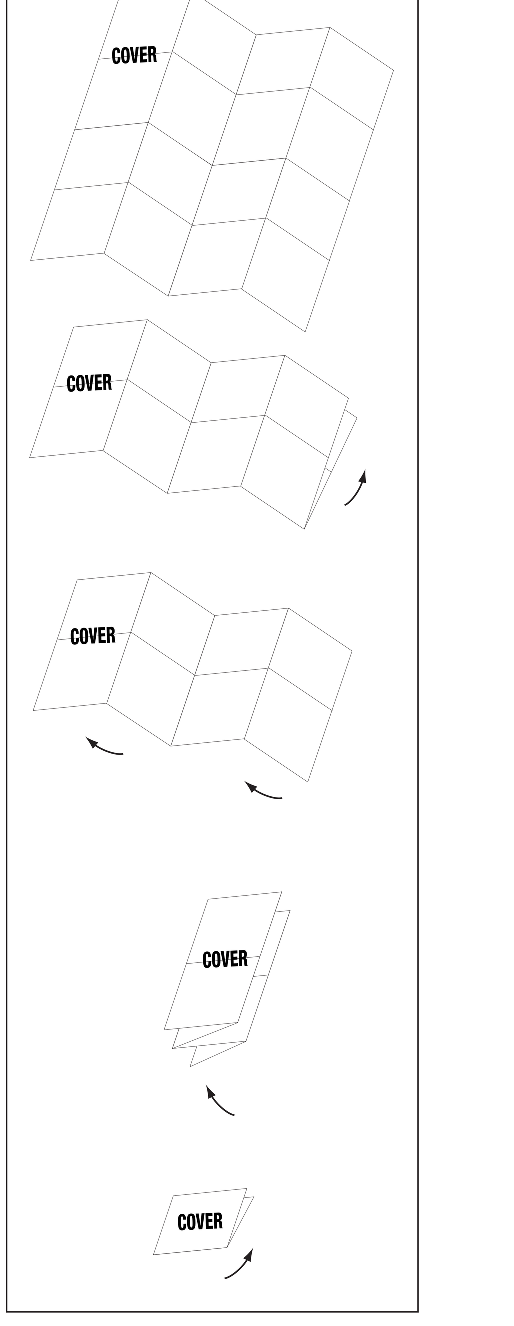
INSTRUCTION SHEET SPECS:

Black Plate

Folding Diagram



Extreme

7+
2-10

UNO EXTREME

INHALT:

112 Karten mit folgender Verteilung:
- 18 blaue Karten - 1-9
- 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 mit Motor

Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.
HINWEIS: Nur die zu diesem Spiel gehörenden Karten in den Kartenwerfer legen. Keine anderen Gegenstände/Projektile aus dem Kartenwerfer schießen.
HINWEIS AN ERWACHSENE: Rutschen Karten über die Gummirolle und kommen nicht heraus, die Rolle mit einem feuchten oder einem mit Alkoholreiniger angefeuchteten Tuch reinigen.

ERSETZEN DER BATTERIEN
Für UNO Extreme sind 3 Alkali-Mignonzellen "C" 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-Mignonzellen "C" wie dargestellt in das Batteriefach einlegen (siehe Abb. 1).
3. Die Laschen hineinschieben, das Fach zum Schließen herunterdrücken und die Schraube festziehen.

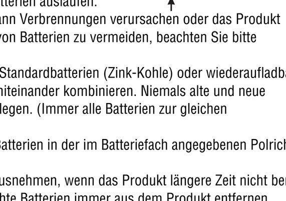


Abb. 1

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE
In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen.
Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das 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 Produkt längere Zeit nicht benutzt wird. Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem 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 Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Batterien sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.

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. Der Kartenwerfer wird geöffnet und die übrigen Karten verdeckt hineingelegt. Danach wird der Kartenwerfer geschlossen und der auf der Unterseite des Kartenwerfers befindliche Ein-/Ausschalter auf EIN gestellt.

HINWEIS: Zum Schließen des Kartenwerfers als Erstes die Rückseite der Abdeckung in die Basis stecken. Dann den vorderen Teil nach unten drücken, bis er einrastet. Beim Einschalten der Einheit ist ein deutlicher Piepton zu hören zur Bestätigung, dass die Einheit korrekt geschlossen wurde.
WICHTIG: Der Kartenwerfer muß während des Spiels gedreht werden, damit er immer auf die Person zeigt, die gerade an der Reihe ist.

DENKT DRAN: Nicht jedes Mal, wenn der Knopf gedrückt wird, wirft der Kartenwerfer Karten aus. Das ist kein schlechtes Zeichen, vor allem nicht, wenn man an der Reihe ist. Wird der Knopf richtig gedrückt, erklingt ein Signalton und zeigt damit an, dass der Knopf korrekt gedrückt wurde.

Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt. Er 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 Farbenwahl Karte abzulegen (siehe FUNKTIONEN DER AKTIONSKARTEN).

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. Ruft er jedoch "UNO", bevor ein anderer Spieler ihn erwischt, ist er "gerettet" und muß keine Strafkarten aufnehmen.

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.

SO WIRD GESPIELT
Jeder Spieler zieht eine Karte. Der Spieler, der die Karte mit der höchsten Zahl hat, gibt. Aktionskarten zählen null.

5 SPEZIELLE SORGEN

"Retour"-karte - Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, beginnt der Kartengeber das Spiel, welches sich dann mit dem Spieler zu seiner Rechten anstatt mit dem Spieler zu seiner Linken fortsetzt.

"Aussetzen"-karte - Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, wird der Spieler zur Linken des Kartengebers übersprungen und der Spieler zur Linken dieses Spielers setzt das Spiel fort.

"Farbenwahl"-karte Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, entscheidet der Spieler zur Linken des Kartengebers, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll.

Drück 2 mal - Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers den Knopf auf dem Kartenwerfer zweimal drücken. Er wird dann übersprungen, und das Spiel beginnt dann mit dem Spieler, der neben ihm sitzt.

Karten austauschen - Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, wird sie unter den Stapel gelegt und eine andere Karte aufgedeckt.

Alle karten ablegen - Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers eine Karte gleicher Farbe oder eine andere "Alle Karten Ablegen"-Karte ablegen. Kann er dies nicht, muss er den Knopf auf dem Kartenwerfer drücken.

Farbenwahl drück 1 mal - Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler zur Linken des Kartengebers, den Knopf auf dem Kartenwerfer einmal drücken. Ausgeworfene Karten müssen von dem Spieler, der den Kartenwerfer aktiviert hat, aufgenommen werden. (HINWEIS: Der Kartengeber braucht den Knopf nicht zu drücken.) Das Spiel beginnt dann in der normalen Reihenfolge mit dem Spieler zur Linken des Kartengebers.

Farbenwahl drück x mal - Wird diese Karte zu Beginn des Spiels aufgedeckt, muss der Spieler zur Linken des Kartengebers den Knopf auf dem Kartenwerfer drücken und gegebenenfalls ausgeworfene Karten aufnehmen. Er wird dann übersprungen, und das Spiel beginnt dann mit dem Spieler, der neben ihm sitzt.

SPIELENDE
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. Ruft er jedoch "UNO", bevor ein anderer Spieler ihn erwischt, ist er "gerettet" und muß keine Strafkarten aufnehmen.

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.

Ist die letzte Karte eines Spielers eine "Drück 2 Mal", "Farbenwahl Drück 1 Mal" oder eine "Farbenwahl Drück X Mal" Karte, müssen alle 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 gelben Kunststoff-Stoppers, wird die erste Karte abgenommmen und der Stapel gemischt. Danach werden die gemischten Karten wieder in den Kartenwerfer gelegt. Die abgenommene Karte wird oben auf den Werfer 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

RENEGING
Die Spieler haben die Möglichkeit, eine ablegbare Karte nicht abzulegen. Wenn dies der Fall ist, muß der Spieler den Knopf auf dem Kartenwerfer drücken und die Runde aussetzen.

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, kann sofort noch eine weitere Karte ablegen.
2. Der Spieler, der eine "Aussetzen" Karte ablegt, kann 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 in der Hand hält. Wenn ein Spieler eine bestimmte Punktzahl erreicht (zum Beispiel 500), scheidet dieser Spieler aus. Sind nur noch zwei Spieler übrig geblieben, 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.

© 2005 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf. Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby. Mattel Northern Europe A/S., Sinikalliontie 3, 02630 ESPOO, Puh. 0303 9060. Mattel Srl., 28040 Oleggio Castello, Italy. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-8697.

41943

41943-0625

7+
2-10

UNO EXTREME

INHOUD:

112 kaarten, als volgt verdeeld:
- 19 blauwe kaarten - 0 t/m 9
- 18 groene kaarten - 0 t/m 9
- 18 rode kaarten - 0 t/m 9
- 18 gele kaarten - 0 t/m 9
- 8 Sla-twee kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele
- 8 Keer-om kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele
- 8 Sla-beurt-over kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele
- 4 Speel-alles kaarten – 1 blauwe, groene, rode en gele
- 4 Ruilkaarten - 1 blauwe, groene, rode en gele
- 4 Keuzekaarten
- 2 Kaartwerperkaarten
- 2 Superkaartwerperkaarten

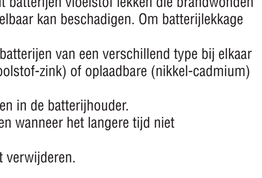
Kaartwerper
Spelregels

Bewaar deze spelregels. Kunnen later nog van pas komen.
N.B.: Gebruik uitsluitend de bij dit speelgoed geleverde projectielen.
VOOR DE VOLWASSENEN: Als de kaarten slippen op de rubberen roller en niet uit de kaartwerper komen, de rubberen roller schoonmaken met een vochtige doek of een doek die even in ontsmettingsalcohol is gedoopt.

Haal alle onderdelen uit de verpakking en vergelijk ze aan de hand van de hier afgebeelde inhoud. Als er onderdelen ontbreken, kunt u contact opnemen met de plaatselijke Mattel-vestiging.

HET VERVANGEN VAN DE BATTERIJEN
UNO EXTREME werkt op 3 "C" alkalinebatterijen (niet inbegrepen). Gebruik uitsluitend alkalinebatterijen – het speelgoed werkt mogelijk niet met een ander type batterijen.

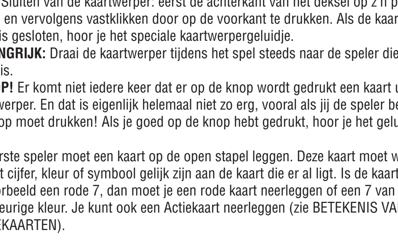
1. Schroef het batterijklepje los met een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).
2. Plaats 3 "C" alkalinebatterijen in de batterijhouder zoals afgebeeld (zie afbeelding1).
3. Schuif de palletjes van het klepje op hun plaats, druk het klepje naar beneden en schroef het vast.


afbeelding1

BATTERIJ-INFORMATIE
In uitzonderlijke omstandigheden kan uit batterijen vloeistof lekken die brandwonden kan veroorzaken of het product onherstelbaar kan beschadigen. Om batterijlekkage te voorkomen:
- Nooit oude en nieuwe batterijen of batterijen van een verschillend type bij elkaar gebruiken: alkaline-, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen.
- Plaats de batterijen zoals aangegeven in de batterijhouder.
- Batterijen uit het product verwijderen wanneer het langere tijd niet wordt gebruikt.
- Lege batterijen altijd uit het product verwijderen.
- Batterijen inleveren als KCA.
- Batterijen niet in het vuur gooien; de batterijen kunnen dan ontploffen of gaan lekken.
- Zorg ervoor dat er geen kortsluiting bij de batterijpolen ontstaat.
- Gebruik uitsluitend dezelfde - of hetzelfde type - batterijen als wordt aanbevolen.
- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Oplaadbare batterijen uit het product verwijderen voordat ze worden opgeladen.
- Als er uitneembare oplaadbare batterijen worden gebruikt, mogen die alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.

DOEL VAN HET SPEL
Als eerste speler 500 punten scoren. Je scoort punten door alle kaarten die je in je hand hebt eerder kwijt te raken dan je tegenstanders. De punten worden geteld aan de hand van de kaarten die je tegenstanders over hebben.

KORTE UITLEG SPELREGELS UNO EXTREME
Iedere speler ontvangt 7 kaarten. Eén kaart van de stapel overgebleven kaarten wordt bovenop de kaartwerper gelegd als eerste kaart van de open stapel. Open de kaartwerper, leg de overgebleven kaarten erin met de afbeelding naar beneden, sluit de kaartwerper en zet de AAN/UIT-schakelaar aan de onderkant van de kaartwerper op "AAN".



N.B.: Sluiten van de kaartwerper: eerst de achterkant van het deksel op z'n plaats zetten en vervolgens vastklikken door op de voorkant te drukken. Als de kaartwerper goed is gesloten, hoor je het speciale kaartwerpergeluidje.
BELANGRIJK: Draai de kaartwerper tijdens het spel steeds naar de speler die aan de beurt is.
LET OP! Er komt niet iedere keer dat er op de knop wordt gedrukt een kaart uit de kaartwerper. En dat is eigenlijk helemaal niet zo erg, vooral als jij de speler bent die op de knop moet drukken! Als je goed op de knop hebt gedrukt, hoor je het geluidje.

De eerste speler moet een kaart op de open stapel leggen. Deze kaart moet wat betreft cijfer, kleur of symbool gelijk zijn aan de kaart die er al ligt. Is de kaart bijvoorbeeld een rode 7, dan moet je een rode kaart neerleggen of een 7 van een willekeurige kleur. Je kunt ook een Actiekaart neerleggen (zie BETEKENIS VAN ACTIEKAARTEN).

Als je geen kaart op de open stapel kunt leggen, moet je op de knop van de kaartwerper drukken. Als er niets gebeurt, gaat het spel gewoon verder met de volgende speler. Als er kaarten tevoorschijn komen, moet je deze bij je andere kaarten stoppen. Vervolgens gaat het spel verder met de speler links van je (totdat er een Keer-om kaart wordt gespeeld – zie BETEKENIS VAN ACTIEKAARTEN).

Wanneer je nog maar één kaart over hebt, moet je "UNO" roepen (dat betekent 'één'). Je moet dit doen voordat je je op één na laatste kaart neerlegt. Als je dit vergeet, moet je TWEE KEER op de knop van de kaartwerper drukken. (Je hoeft dit echter alleen te doen als je betrapt wordt door een van de andere spelers.)

Wanneer een speler alle kaarten kwijt is, wint hij die ronde. De punten worden geteld (zie PUNTENTELLING) en het spel begint opnieuw. Dit zijn in het kort de spelregels van UNO EXTREME.

EN DAN NU DE PRECIEZE REGELS
HET KIEZEN VAN EEN GEVER
Iedere speler pakt een kaart. De speler die de hoogste kaart pakt, is de gever. Als je een van de Actiekaarten pakt, is dat jammer want die tellen niet. Iedere speler ontvangt 7 kaarten; daarna legt de gever de eerste kaart van de open stapel neer en laadt hij/zij de kaartwerper. De speler links van de gever begint.

BETEKENIS VAN ACTIEKAARTEN

Keer-om-kaart – Hiermee wordt de speelrichting van het spel omgedraaid. Wanneer naar links werd gespeeld, wordt nu naar rechts gespeeld en vice versa. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, is de gever het eerst aan de beurt en gaat het spel verder naar rechts in plaats van naar links.

Sla-beurt-over kaart – De speler die na het neerleggen van deze kaart aan de beurt zou zijn, moet een beurt overslaan. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, wordt de eerste speler overgeslagen en begint het spel bij de volgende speler.

Keuzekaart – Deze kaart kan op iedere kaart worden neergelegd. De speler die een Keuzekaart speelt, mag zeggen in welke kleur wordt verder gespeeld – dit kan dus ook de kleur zijn waarin al wordt gespeeld. Een Keuzekaart mag altijd worden gespeeld, zelfs als de speler een andere kaart kan spelen. Wanneer deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, mag de speler links van de gever de kleur bepalen waarin verder wordt gespeeld, en mag deze speler het spel beginnen.

Sla-twee kaart – Als deze kaart wordt gespeeld, moet de volgende speler twee keer op de knop van de kaartwerper drukken. Zijn/haar beurt is daarmee voorbij, en het spel gaat verder bij de volgende speler. Wanneer deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, moet de speler links van de gever twee keer op de knop van de kaartwerper drukken. Het spel gaat vervolgens verder bij de volgende speler (de speler die twee plaatsen links van de gever zit).

Ruilkaart – De speler die een ruilkaart speelt, MOET al zijn kaarten ruilen met een van de andere spelers naar keuze. Wanneer deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, wordt hij in de stapel teruggestopt en wordt er een andere kaart omgedraaid.

Speel-alles kaart – Je kunt deze kaart spelen als je al je kaarten van dezelfde kleur wilt spelen. Wanneer er bijvoorbeeld een gele "7" op de open stapel ligt, mag je al je gele kaarten op de open stapel leggen, met daarbovenop een gele Speel-alles kaart. (Je mag een Speel-alles kaart ook op een andere Speel-alles kaart leggen.) Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, begint de speler links van de gever met een kaart van dezelfde kleur of een andere Speel-alles kaart. Als hij/zij geen kaart kan spelen, moet hij/zij op de knop van de kaartwerper drukken.

Kaartwerperkaart – De speler van deze kaart mag de kleur bepalen waarin wordt verder gespeeld, en vervolgens moet elke speler (beginnend bij de speler links van de gever) één keer op de knop van de kaartwerper drukken. Als er kaarten uit de kaartwerper komen, moeten deze worden gepakt door de speler die op de knop heeft gedrukt. De speler die de Kaartwerperkaart heeft gespeeld, hoeft zelf niet op de knop van de kaartwerper te drukken. Vervolgens gaat het spel op de normale manier verder. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, moet elke speler (beginnend bij de speler links van de gever) één keer op de knop van de kaartwerper drukken. Als er kaarten uit de kaartwerper komen, moeten deze worden gepakt door de speler die op de knop heeft gedrukt. (N.B. De gever hoeft niet op de knop van de kaartwerper te drukken.) Vervolgens gaat het spel op de normale manier verder.

Superkaartwerperkaart – De speler van deze kaart mag de kleur bepalen waarin wordt verder gespeeld, en vervolgens moet de volgende speler op de knop van de kaartwerper drukken totdat er kaarten uit de kaartwerper komen. De speler die op de knop heeft gedrukt, moet de kaarten die uit de kaartwerper komen bij zijn/haar kaarten stoppen en zijn/haar beurt is daarmee voorbij. Vervolgens gaat het spel op de normale manier verder met de volgende speler. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, moet de speler links van de gever op de knop van de kaartwerper drukken totdat er kaarten uitkomen. De kaarten die uit de kaartwerper komen, moeten worden gepakt door de speler die op de knop heeft gedrukt en daarna begint het spel bij de speler die links van hem/haar zit.

UIT GAAN
Wanneer je nog maar één kaart over hebt, moet je "UNO" roepen (dat betekent 'één'). Je moet dit doen voordat je je op één na laatste kaart neerlegt. Als je dit vergeet, moet je TWEE KEER op de kaartwerper drukken (je hoeft dit echter alleen te doen als je betrapt wordt door een van de andere spelers).

Als je vergeet om UNO te roepen voordat je kaart op de open stapel ligt, maar deze fout 'herstelt' voordat een andere speler je betrapt, ben je nog op tijd en word je niet bestraft.

Je kunt niet bestraft worden voor het niet roepen van UNO voordat je op één na laatste kaart op de open stapel ligt. En ook niet als de volgende speler al met zijn beurt is begonnen. Het "begin van een beurt" is het moment waarop een kaart wordt gespeeld of waarop er op de knop van de kaartwerper wordt gedrukt.

Als de laatste kaart die wordt gespeeld een Kaartwerperkaart of Superkaartwerperkaart is, moeten alle spelers de normale regels voor deze kaarten opvolgen. Een speler kan niet uit gaan op een Ruilkaart.

Wanneer de open stapel tot aan de plastic "stop" is gekomen die de stapel op z'n plaats houdt, wordt de open stapel opnieuw geschud, weer in de kaartwerper gestopt en gaat het spel verder.

SPECIALE REGELS
Als er kaarten uit de kaartwerper steken nadat er op de knop is gedrukt, moet de speler die de kaartwerper heeft geactiveerd deze kaarten pakken en bij zijn/haar kaarten stoppen.

PUNTENTELLING
Wanneer je al je kaarten kwijt bent, ontvang je punten voor de kaarten die je tegenstanders nog in hun handen hebben, en wel als volgt:

Alle cijferkaarten (0-9)	De waarde op de kaarten
Keer-om kaart	20 punten
Sla-beurt-over kaart	20 punten
Sla-twee kaart	20 punten
Speel-alles kaart	30 punten
Ruilkaart	30 punten
Keuzekaart	50 punten
Kaartwerperkaart	50 punten
Superkaartwerperkaart	50 punten

De WINNAAR is de eerste speler die 500 punten haalt. Je kunt het spel echter ook spelen door aan het eind van elke ronde bij te houden hoeveel punten elke speler nog in zijn/haar handen heeft. Wanneer dan een van de spelers 500 punten haalt, is de speler met het laagste puntenaantal de winnaar.

PASSEN
Je kunt ervoor kiezen om een kaart niet te spelen, ook al zou je dat wel kunnen. Als je hiervoor kiest, moet je op de knop van de kaartwerper drukken. Je beurt is dan voorbij.

STRAFFEN
Spelers die andere spelers suggesties doen over te spelen kaarten, moeten voor straf vier keer op de knop van de kaartwerper drukken.

UNO VOOR TWEE
Regels voor twee spelers – Speel UNO EXTREME met twee spelers volgens de volgende speciale regels:

1. Het spelen van een Keer-om kaart geldt als een Sla-beurt-over kaart. De speler die de Keer-om kaart speelt, mag onmiddellijk nog een kaart spelen.
2. De speler die een Sla-beurt-over kaart speelt, mag onmiddellijk nog een kaart spelen.
3. Wanneer je een Sla-twee kaart speelt, ben jij weer aan de beurt nadat je tegenstander twee keer op de knop heeft gedrukt.

CHALLENGE UNO
Challenge UNO EXTREME – Bij dit spel wordt bijgehouden hoeveel punten elke speler na elke ronde nog in zijn/haar handen heeft. Als een speler een van tevoren afgesproken aantal punten heeft behaald, bijvoorbeeld 500, mag deze speler verder niet meer meedoen. Wanneer er nog maar twee spelers over zijn, spelen zij tegen elkaar. (Zie UNO VOOR TWEE.) De speler die het afgesproken aantal punten behaalt of overschrijdt, heeft verloren. De winnaar van die laatste ronde wordt totaalwinnaar.

41943

7+
2-10

UNO EXTREME

CONTENU :

112 cartes réparties comme suit :
- 18 cartes bleues - numérotées de 1 à 9
- 18 cartes vertes - numérotées de 1 à 9
- 18 cartes rouges - numérotées de 1 à 9
- 18 cartes jaunes - numérotées de 1 à 9
- 8 cartes Appuyer 2 fois (2 de chaque couleur)
- 8 cartes Inversion (2 de chaque couleur)
- 8 cartes Passer (2 de chaque couleur)
- 4 cartes Poser tout (1 de chaque couleur)
- 4 cartes Echanger les jeux (1 de chaque couleur)
- 4 cartes Joker
- 2 cartes Joker Appuyer Tous
- 2 cartes Joker Appuyer x fois

Distributeur de cartes
Règles de jeu

Ce mode d'emploi contient des informations importantes. Conservez-le pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.
REMARQUE : Utilisez uniquement les projectiles fournis avec ce jeu.
NOTE AUX ADULTES : si les cartes glissent sur le rouleau en caoutchouc et ne sortent pas, nettoyez le rouleau en caoutchouc avec un chiffon humide ou un chiffon trempé dans de l'alcool à 90 °.

Retirez tous les éléments de la boîte et comparez-les à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter le Service clients de Mattel au n° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn).

REMPLACEMENT DES PILES
UNO EXTREME fonctionne avec 3 piles alcalines C (LR14) (non incluses). Utilisez uniquement des piles alcalines. Le jeu pourrait ne pas fonctionner avec d'autres types de piles.

1. Dévissez le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus) et ouvrez-le.
2. Insérez 3 piles alcalines de type C (LR14) dans le compartiment, comme indiqué sur le Schéma 1.
3. Replacez le couvercle du compartiment : insérez les languettes dans les encoches, appuyez sur le couvercle et revissez-le.

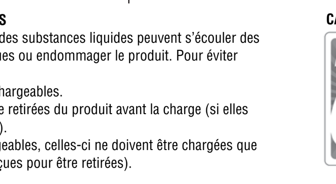
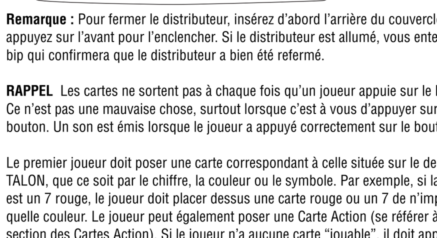


Schéma 1

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES
Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter tout écoulement des piles :
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant la charge (si elles ont été conçues pour être retirées).
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte (si elles ont été conçues pour être retirées).
- Ne pas mélanger différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
- Insérer les piles comme indiqué à l'intérieur du compartiment des piles.
- Ne jamais laisser des piles usées dans le produit.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles à l'intérieur pourraient exploser ou couler.

BUT DU JEU
Le but du jeu est d'être le premier à marquer 500 points en se débarrassant de toutes ses cartes avant ses adversaires. Le nombre de points marqués dépend des cartes que vos adversaires ont encore en main.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE
Chaque joueur reçoit 7 cartes. Une carte est ensuite placée sur le Distributeur pour commencer le TALON. Le donneur ouvre le Distributeur de cartes, y place les autres cartes, face cachée, ferme le Distributeur, puis glisse l'interrupteur ON/OFF (marche/arrêt) sur ON (voir schéma).



Remarque : Pour fermer le distributeur, insérez d'abord l'arrière du couvercle puis appuyez sur l'avant pour l'enclencher. Si le distributeur est allumé, vous entendrez un bip qui confirmera que le distributeur a bien été refermé.

RAPPEL Les cartes ne sortent pas à chaque fois qu'un joueur appuie sur le bouton. Ce n'est pas une mauvaise chose, surtout lorsque c'est à vous d'appuyer sur le bouton. Un son est émis lorsque le joueur a appuyé correctement sur le bouton.

Le premier joueur doit poser une carte correspondant à celle située sur le dessus du TALON, que ce soit par le chiffre, la couleur ou le symbole. Par exemple, si la carte est un 7 rouge, le joueur doit placer dessus une carte rouge ou un 7 de n'importe quelle couleur. Le joueur peut également poser une Carte Action (se référer à la section des Cartes Action). Si le joueur n'a aucune carte "jouable", il doit appuyer sur le bouton du Distributeur. Si rien ne se passe, le jeu continue avec le joueur suivant. Si des cartes surgissent, il doit les ajouter à sa main. Puis le jeu continue avec le joueur suivant (à gauche, jusqu'à ce qu'une carte INVERSION soit jouée – voir Cartes Action).

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit dire "UNO" (ce qui signifie "une carte") avant de jouer son avant-dernière carte. S'il oublie de le faire (et qu'un autre joueur remarque cet oubli) il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du Distributeur.

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la manche est terminée. Les points sont comptés (voir SCORES) et la manche suivante peut commencer.

RÈGLES DE JEU DÉTAILLÉES
CHOISIR LE DONNEUR
Chaque joueur pioche une carte. Celui qui a la carte la plus élevée sera la donneur. Si vous piochez une carte Action, dommage – elle ne compte pas. Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, en retourne une pour commencer le talon, puis remplit le Distributeur. Le joueur à gauche du donneur commence.

CARTES ACTION (SCHÉMAS)

Inversion - Cette carte inverse la direction du jeu. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur commence mais le jeu continue à droite et non à gauche.

Passer - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant passe son tour. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est le prochain joueur à gauche qui commence.

Joker – Cette carte peut être jouée sur n'importe quelle carte. Le joueur qui pose cette carte peut choisir n'importe quelle couleur pour la suite de la partie, même celle actuellement en jeu s'il le souhaite. Un joker peut être posé à tout moment, même si le joueur possède une autre carte "jouable" en main. Si c'est la première carte du talon, le joueur à la gauche du donneur annonce une couleur puis joue.

Appuyer 2 fois – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit appuyer deux fois sur le bouton du Distributeur. Il passe ensuite son tour et c'est au joueur situé après lui de poser une carte. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à gauche du donneur doit appuyer deux fois sur le Distributeur. Puis le jeu commence avec le joueur suivant (le joueur situé à côté de celui qui vient de jouer).

Echanger les jeux – Le joueur qui pose cette carte DOIT échanger son jeu avec celui du joueur de son choix. Si cette carte est retournée en début de jeu, remettez-la dans le paquet et retournez-en une autre.

Poser tout – Un joueur peut poser cette carte lorsqu'il souhaite se débarrasser de toutes ses cartes d'une même couleur. Par exemple, si la carte située sur le dessus du talon est un 7 jaune, il peut se débarrasser de toutes ses cartes jaunes, en plaçant une carte Poser tout jaune au dessus. (Un joueur peut également se débarrasser d'une carte Poser tout sur une autre carte Poser tout). Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à gauche du donneur doit commencer à jouer avec une carte de la même couleur ou une autre carte Poser tout. S'il n'en possède pas, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur une fois.

Joker appuyer tous – Cette carte peut être jouée sur n'importe quelle autre carte. Le joueur qui joue cette carte choisit une couleur, puis tous les joueurs (en commençant par celui qui se trouve à sa gauche) doivent appuyer une fois sur le bouton du Distributeur. Si aucune carte ne sort du Distributeur, le jeu continue avec le joueur situé à gauche du joueur dont c'était le tour. Toute carte sortant du Distributeur doit être ajoutée à la main du joueur qui a appuyé sur le bouton. (REMARQUE : tous les joueurs doivent appuyer sur le bouton du Distributeur sauf celui qui a posé la carte Joker Appuyer tous). Le jeu continue ensuite normalement avec la personne suivante. Si cette carte est retournée en début de jeu, chaque joueur (en commençant par celui à gauche du donneur) doit appuyer sur le bouton du Distributeur une fois. Toutes les cartes sorties doivent être ajoutées à la main du joueur qui a actionné le bouton. (NOTE : le donneur n'actionne pas le distributeur.) Le jeu continue normalement.

Joker appuyer X fois – Le joueur qui pose cette carte choisit une couleur. Le joueur suivant doit appuyer sur le bouton du Distributeur jusqu'à ce que des cartes sortent de celui-ci. Ce joueur ajoute alors ces cartes à son jeu et passe son tour. La partie se poursuit avec la personne suivante. Si cette carte est retournée en début de jeu, seul le joueur à gauche du donneur appuie sur le Distributeur jusqu'à ce que des cartes en sortent. Le joueur qui a appuyé ajoute les cartes à sa main, puis le jeu continue avec le joueur suivant.

FIN D'UNE MANCHE
Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit dire UNO (ce qui signifie "une carte"), avant de jouer votre avant dernière carte. S'il oublie de le faire, et qu'un autre joueur remarque cet oubli, il doit appuyer DEUX FOIS sur le bouton du Distributeur.

Si vous oubliez de dire UNO avant que votre carte ne touche le Talon, mais que vous vous rattrapez avant qu'un autre joueur ne le remarque, vous échappez à la pénalité.

Vous ne pouvez pas dire à un joueur qu'il a oublié de dire UNO avant que son avant-dernière carte ne touche le talon. Vous ne pouvez pas non plus le faire lorsque le début du tour du joueur suivant a commencé. Le début du tour est le moment où le joueur appuie sur le bouton du Distributeur ou lorsqu'il pose une carte de son jeu.

Si la dernière carte posée par un joueur est une carte « Joker appuyer tous » ou « Joker Appuyer x fois », tous les joueurs doivent appliquer la règle correspondant à cette carte. La dernière carte posée ne peut pas être une carte "Echanger les jeux".

Lorsque le talon atteint la même hauteur que le dessus du "bloqueur" en plastique qui retient la pile de cartes, mélangez les cartes du talon et remettez-les dans le Distributeur. La partie continue normalement.

RÈGLE SPÉCIALE
Si des cartes sortent partiellement du Distributeur lorsqu'un joueur appuie sur le bouton, ce joueur doit prendre ces cartes et les ajouter à sa main.

SCORES
Le premier joueur à poser toutes ses cartes marque le nombre de points correspondant aux cartes que ses adversaires ont toujours en main, selon le barème suivant :

Toutes les cartes numérotées (1-9) ...	Valeur de la carte
Inversion	20 Points
Passer un tour	20 Points
Appuyer 2 fois	20 Points
Poser tout	30 Points
Echanger les jeux	30 Points
Joker	50 Points
Joker Appuyer tous	50 Points
Joker Appuyer X fois	50 Points

Le gagnant est le premier joueur à atteindre 500 points. Cependant, on peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint 500 points, celui qui a le moins de points est le vainqueur.

PASSER
Un joueur peut choisir de ne pas jouer une carte, même s'il possède une carte "jouable" en main. Dans ce cas, il doit appuyer sur le bouton du Distributeur et passer son tour.

PÉNALITÉS
Tout joueur surpris à faire des suggestions à d'autres joueurs doit appuyer 4 fois sur le bouton du Distributeur.

MANCHE À DEUX JOUEURS
Des règles spéciales s'appliquent :

1. Une carte "Inversion" a le même effet qu'une carte "Passer un tour". Le joueur qui pose une carte "Inversion" rejoue immédiatement une seconde carte.
2. Le joueur qui pose une carte "Passer un tour" rejoue immédiatement une seconde carte.
3. Lorsqu'un joueur pose une carte "Appuyer 2 fois", il attend que son adversaire appuie deux fois sur le bouton du Distributeur, puis il joue à nouveau.

UNO CHALLENGE
Les scores sont tenus en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint un nombre de points déterminé à l'avance, par exemple 500, il est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus que deux joueurs, ils jouent l'un contre l'autre (voir la section Manche à deux joueurs). Le premier qui atteint ou dépasse ensuite le nombre de points déterminé à l'avance perd la partie. Le vainqueur de la dernière manche est déclaré vainqueur de la partie.

41943

7+
2-10

UNO EXTREME

CONTENUTO:

112 carte come segue:
- 18 carte blu – da 1 a 9
- 18 carte verdi - da 1 a 9
- 18 carte rosse - da 1 a 9
- 18 carte gialle - da 1 a 9
- 8 carte Doppio Attacco - 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
- 8 carte Inverti - 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
- 8 carte Salto - 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
- 4 carte Scarta Tutto - 1 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
- 4 carte Scambio - 1 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
- 4 carte Jolly
- 2 carte Tutti all'attacco
- 2 carte Jolly - Fuoco

Lancia-Carte
Istruzioni

Conservare queste istruzioni per eventuale riferimento. Contengono importanti informazioni.
NOTA: Usare solo le carte fornite con il giocattolo.
NOTA PER GLI ADULTI: Se le carte dovessero scivolare sul rullo di gomma e non dovessero uscire dal lancia-carte, passare il rullo di gomma con un panno umido o un panno intinto nell'alcool.

Togliere tutti i componenti dalla scatola e confrontarli con la lista inclusa. Se dovessero mancare dei componenti, contattare gli uffici Mattel locali.

SOSTITUZIONE DELLE PILE
Per UNO EXTREME occorrono 3 pile alcaline formato mezza torcia (non incluse). Usare solo pile alcaline. Il giocattolo potrebbe non funzionare con altri tipi di pile.

1. Svitare e aprire lo sportello dello scomparto pile con un cacciavite a stella (non incluso).
2. Inserire 3 pile alcaline formato mezza torcia nello scomparto pile come illustrato (vedere Figura 1).
3. Rimettere lo sportello inserendo le linguette in posizione, premendo lo sportello e stringendo le viti.

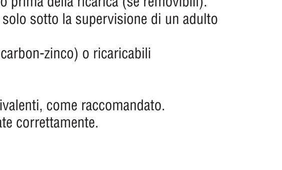
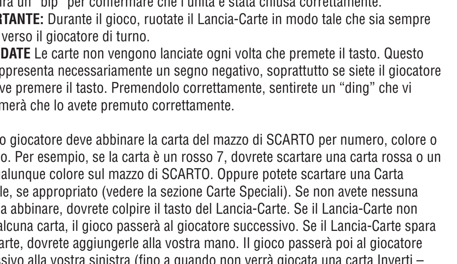


Figura 1

NORME DI SICUREZZA PER LE PILE
In casi eccezionali le pile potrebbero presentare perdite di liquido che potrebbero causare ustioni da sostanze chimiche o danneggiare il giocattolo. Per prevenire le perdite di liquido:
- Non ricaricare pile non ricaricabili.
- Estrarre le pile ricaricabili dal giocattolo prima della ricarica (se removibili).
- Ricaricare le pile ricaricabili removibili solo sotto la supervisione di un adulto (se removibili).
- Non mischiare pile alcaline, standard (carbon-zinco) o ricaricabili (nickel-cadmio).
- Non mischiare pile vecchie e nuove.
- Usare solo pile dello stesso tipo o equivalenti, come raccomandato.
- Inserire le pile con le polarità direzionate correttamente.
- Estrarre le pile scariche dal giocattolo.
- Non cortocircuitare mai i terminali delle pile.
- Eliminare le pile con la dovuta cautela.
- Non gettare le pile nel fuoco. Potrebbero esplodere o presentare perdite di liquido.

OBIETTIVO DEL GIOCO
Essere il primo giocatore a totalizzare 500 punti. Quando un giocatore ha scartato tutte le proprie carte, le carte rimaste in mano agli altri giocatori vengono conteggiate per totalizzare i punti.

UNO EXTREME IN BREVE
Ad ogni giocatore vengono distribuite 7 carte. Posizionate una carta del mazzo sopra il Lancia-Carte per iniziare un mazzo di SCARTO. Aprite il Lancia-Carte, inserite le carte restanti a faccia in giù all'interno, poi chiudetelo e spostate la leva ON/OFF situata sul fondo del Lancia-Carte sulla posizione "ON".



NOTA: Per chiudere il propulsore, inserite il retro del coperchio per prima e poi premete la parte frontale indietro fino ad agganciarla in posizione. Se l'unità è accesa, si sentirà un "bip" per confermare che l'unità è stata chiusa correttamente.
IMPORTANTE: Durante il gioco, ruotate il Lancia-Carte in modo tale che sia sempre rivolto verso il giocatore di turno.
RICORDATE Le carte non vengono lanciate ogni volta che premete il tasto. Questo non rappresenta necessariamente un segno negativo, soprattutto se siete il giocatore che deve premere il tasto. Premendolo correttamente, sentirete un "ding" che vi confermerà che lo avete premuto correttamente.

Il primo giocatore deve abbinare la carta del mazzo di SCARTO per numero, colore o simbolo. Per esempio, se la carta è un rosso 7, dovrete scartare una carta rossa o un 7 di qualunque colore sul mazzo di SCARTO. Oppure potete scartare una Carta Speciale, se appropriato (vedere la sezione Carte Speciali). Se non avete nessuna carta da abbinare, dovrete colpire il tasto del Lancia-Carte. Se il Lancia-Carte non spara alcuna carta, il gioco passerà al giocatore successivo. Se il Lancia-Carte spara delle carte, dovrete aggiungerle alla vostra mano. Il gioco passerà poi al giocatore successivo alla vostra sinistra (fino a quando non verrà giocata una carta Inverti – vedere sezione Carte Speciali).

Quando vi sarà rimasta una sola carta, dovrete gridare UNO. Se vi dimenticherete di farlo, dovrete colpire il tasto del Lancia-Carte DUE VOLTE. (Questo, ovviamente, se un altro giocatore vi coglie in fallo.)

Una volta che un giocatore esaurisce le proprie carte, la mano finisce. I punti vengono calcolati (vedere sezione Punteggi) e si ricomincia da capo. Eccovi UNO EXTREME in breve.

E ORA I DETTAGLI
SCELTA DEL MAZZIERE
Ogni giocatore pesca una carta. La persona che pesca il numero più alto diventa il mazziere. Se pescate una Carta Speciale, peccato – non ha valore. Il mazziere distribuisce 7 carte per ogni giocatore, inizia il mazzo di SCARTO, poi carica il Lancia-Carte. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco.

CARTE SPECIALI

Inverti – Inverte semplicemente la direzione di gioco. Il gioco da sinistra procede verso destra e viceversa. Se girate questa carta all'inizio della partita, il mazziere inizierà per primo e il gioco proseguirà verso destra invece che verso sinistra.

Salto – Il giocatore successivo perde il proprio turno e viene "saltato." Se girate questa carta all'inizio della partita, il primo giocatore viene saltato e il giocatore successivo sarà quello ad iniziare.

Jolly – Questa carta può essere giocata con qualunque altra carta. La persona che la gioca decide il colore per continuare il gioco, incluso quello in corso se lo desidera. Una carta Jolly può essere giocata anche quando il giocatore ha in mano un'altra carta valida. Se girate questa carta all'inizio della partita, il giocatore alla sinistra del mazziere decide il colore da giocare e inizia il gioco.

Doppio Attacco – Giocando questa carta, il giocatore successivo deve colpire il tasto del Lancia-Carte due volte. Il suo turno ha quindi fine; il gioco continua con il giocatore successivo. Se girate questa carta all'inizio della partita, il giocatore alla sinistra del mazziere deve colpire il tasto del Lancia-Carte due volte. Il gioco inizia quindi con il giocatore successivo (il secondo giocatore alla sinistra del mazziere).

Scambio – Giocando questa carta, il giocatore che la scarta DEVE scambiare la propria mano con un altro giocatore di sua scelta. Se girate questa carta all'inizio della partita, dovrete rimetterla nel mazzo e girarne un'altra.

Scarta Tutto – Giocando questa carta, potete scartare tutte le vostre carte dello stesso colore. Per esempio, se sul mazzo di Scarto c'è una carta giallo "7", potrete scartare tutte le carte gialle della vostra mano, mettendo una carta Scarta Tutto gialla in cima. (Potrete inoltre scartare una carta Scarta Tutto sopra un'altra carta Scarta Tutto). Se girate questa carta all'inizio della partita, il giocatore alla sinistra del mazziere inizierà il gioco con una carta dello stesso colore, o con un'altra carta Scarta Tutto. Se questo non fosse possibile, dovrà colpire il tasto del Lancia-Carte.

Tutti all'Attacco – Giocando questa carta, il giocatore che la scarta decide il colore e poi ogni giocatore (cominciando con la persona alla sinistra del giocatore che ha scartato) dovrà premere una volta il tasto del Lancia-Carte. Tutte le carte lanciate devono essere aggiunte alla mano del (dei) giocatore (i) che hanno attivato il Lancia-Carte. Il giocatore che ha scartato la carta Tutti all'attacco non dovrà premere il tasto del Lancia-Carte. Il gioco continua poi regolarmente. Se girate questa carta all'inizio della partita, ogni giocatore (cominciando con la persona alla sinistra del mazziere) dovrà premere una volta il tasto del Lancia-Carte. Tutte le carte lanciate devono essere aggiunte alla mano del (dei) giocatore (i) che hanno attivato il Lancia-Carte. (NOTA: Il mazziere non deve attivare il Lancia-Carte). Il gioco continua poi regolarmente.

Jolly - Fuoco – Giocando questa carta, il giocatore che la scarta decide il colore e poi il giocatore successivo nella direzione di gioco dovrà premere il tasto del Lancia-Carte fino a quando non sparerà. Il giocatore che avrà attivato il Lancia-Carte dovrà aggiungere le carte sparate alla propria mano e rinunciare al proprio turno, il gioco poi continua regolarmente con il giocatore successivo. Se girate questa carta all'inizio della partita, il giocatore alla sinistra del mazziere dovrà premere il tasto del Lancia-Carte fino a quando non sparerà. Il giocatore che avrà attivato il Lancia-Carte dovrà aggiungere le carte sparate alla propria mano e il gioco poi inizierà con il giocatore successivo alla sua sinistra.

USCITA DAL GIOCO
Quando un giocatore rimane con una sola carta, deve gridare UNO. Se non dovesse farlo in tempo, dovrà premere il tasto del Lancia-Carte DUE VOLTE. (Questo, ovviamente, se un altro giocatore vi coglie in fallo.)

Se vi dimenticate di gridare UNO prima che la carta tocchi il mazzo di Scarto, ma ve ne accorgete prima che lo faccia un altro giocatore, siete al sicuro e non soggetti a penalità.

Non è possibile "accusare" un giocatore di non aver gridato UNO fino a che la sua penultima carta non tocca il mazzo di Scarto. Non è inoltre possibile cogliere in fallo un giocatore per non aver gridato UNO dopo che il giocatore successivo avrà iniziato il proprio turno. "Iniziare un turno" significa giocare una carta o attivare il Lancia-Carte.

Se un giocatore esce dal gioco scartando una carta Tutti all'Attacco o Jolly - Fuoco, tutti i giocatori devono seguire le regole valide per queste carte. Un giocatore non può uscire dal gioco con una carta Scambio.

Quando il mazzo di Scarto raggiunge lo stesso livello del bordo di plastica che tiene in posizione il mazzo, rimescolate il mazzo di Scarto, caricate nuovamente il Lancia-Carte e continuate il gioco.

REGOLE SPECIALI
Se le carte rimangono incastrate nel Lancia-Carte dopo l'attivazione, il giocatore che ha causato l'attivazione del Lancia-Carte deve prendere queste carte e aggiungerle alla propria mano.

PUNTEGGI
Una volta che restate senza carte in mano, vengono conteggiati i punti delle carte rimaste in mano ai vostri avversari secondo il seguente schema:

Carte di tutti i numeri fino al 9	Valore effettivo
Inverti	20 punti
Salto	20 punti
Doppio Attacco	20 punti
Scarta Tutto	30 punti
Scambio	30 punti
Jolly	50 punti
Tutti all'Attacco	50 punti
Jolly - Fuoco	50 punti

Il VINCITORE sarà il primo giocatore a totalizzare 500 punti. In alternativa , il punteggio può essere calcolato conteggiando il punteggio totale delle carte di ogni giocatore alla fine di ogni mano. Quando un giocatore raggiunge i 500 punti, chi ha il punteggio più basso diventa il vincitore.

RIFIUTO
E' possibile decidere di non giocare una carta valida della propria mano. Se questo fosse il caso, colpite il Lancia-Carte. Il vostro turno finisce.

PENALITA'
Qualunque giocatore che suggerisce ad un altro giocatore dovrà colpire il tasto del Lancia-Carte 4 volte.

PARTITA A DUE
Regole per Due Giocatori – Giocate con UNO Extreme con due giocatori applicando le seguenti regole speciali:

1. La carta Inverti vale come una carta Salto. Il giocatore che scarta una carta Inverti può giocare immediatamente un'altra carta.
2. Il giocatore che scarta una carta Salto può giocare immediatamente un'altra carta.
3. Quando si gioca una carta Doppio Attacco e l'avversario preme il tasto del Lancia-Carte due volte, il gioco ritorna in mano al primo giocatore.

UNO SFIDA
Sfida UNO Extreme – Il punteggio per questo tipo di gioco viene calcolato sulla base del punteggio che ha in mano ogni giocatore. Quando un giocatore raggiunge il totale prefissato, idealmente 500 punti, viene eliminato dal gioco. Quando rimangono solo due giocatori, inizia la sfida testa a testa. (Vedere la sezione Partita a Due). Il giocatore che raggiunge o supera il punteggio prefissato, perde. Il vincitore della mano finale diventa il vincitore della partita.

41943