7+
2-10

EEN SPERVUUR VAN KAARTEN!
'S WERELDS MEEST GESPEELDE GEZINSSPEL!

INHOUD:

112 kaarten, als volgt verdeeld:
18 blauwe kaarten – 1 t/m 9
18 groene kaarten – 1 t/m 9
18 rode kaarten – 1 t/m 9
18 gele kaarten – 1 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
Gemotoriseerde kaartwerper

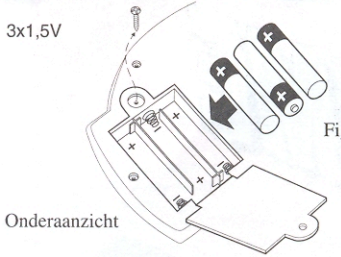
Bewaar deze gebruiksaanwijzing. Kan later nog van pas komen.

N.B.: Gebruik uitsluitend de bij dit speelgoed geleverde projectielen.

HET VERVANGEN VAN DE BATTERIJEN

UNO Extreme werkt met 3 AA (LR6) alkalinebatterijen (niet inbegrepen).Gebruik voor de zekerheid uitsluitend alkalinebatterijen. Het speelgoed werkt mogelijk niet met andere batterijen.

1. Schroef het batterijklepje los met een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen) en til op.
2. Plaats 3 AA (LR6) alkalinebatterijen in de batterijhouder zoals afgebeeld (zie figuur 1).
3. Schuif de palletjes op het klepje op hun plaats, druk het klepje naar beneden en schroef dicht.



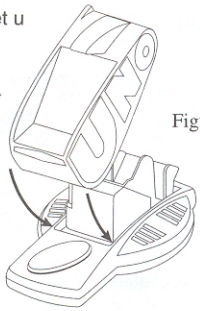
Figuur 1.

Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opgeladen worden.
Gebruik geen oplaadbare batterijen.
Gebruik nooit alkaline-, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen door elkaar.
Nooit oude en nieuwe batterijen bij elkaar gebruiken (altijd alle batterijen tegelijk vervangen).
Zorg ervoor dat u de batterijen op de juiste manier plaatst en volg altijd de gebruiksaanwijzing van de speelgoed- en batterijfabrikant op.
Vervang uitsluitend door dezelfde - of hetzelfde type - batterijen.
Lege batterijen altijd verwijderen
Zorg ervoor dat er geen kortsluiting ontstaat bij de batterijpolen.
Controleer of de contactpuntjes goed schoon zijn voordat u de batterijen plaatst.
Vervang de batterijen wanneer de kaartwerper trager gaat werken.
Batterijen inleveren als KCA. Batterijen niet in het vuur gooien. De batterijen kunnen exploderen of gaan lekken.

DE VOORBEREIDINGEN

Als de twee helften van de kaartwerper los raken, moet u het volgende doen.

Maak de helften aan elkaar vast door de rode UNO-bovenkant schuin op de paarse onderkant vast te klikken (zie figuur 2).

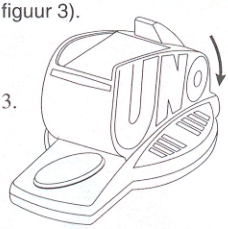


Figuur 2.

Druk de achterkant van de rode UNO-bovenkant naar beneden om te sluiten (zie figuur 3).

Figuur 3.

Schéma 3.



DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler 500 punten scoren. Je scoort punten door alle kaarten die je in je hand hebt, kwijt te raken voordat je tegenstander(s) dat doet/doen. De punten worden geteld aan de hand van de kaarten die je tegenstanders over hebben.

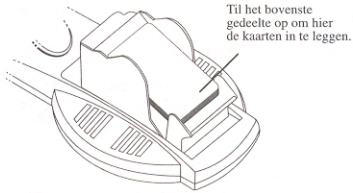
HET SPEL

Iedere speler trekt een kaart. Degene die de hoogste kaart trekt, begint met delen. Actiekaarten gelden als nul voor dit onderdeel van het spel.

Wanneer de kaarten zijn geschud, ontvangt iedere speler 7 kaarten. Vervolgens wordt 1 kaart op de kaartwerper gelegd als het begin van de nieuwe stapel. Als dit een Actiekaart is, gelden speciale regels (zie BETEKENIS VAN ACTIEKAARTEN).

De gever opent de Kaartwerper, legt de resterende kaarten met de afbeelding naar beneden erin en doet de Kaartwerper weer dicht (zie figuur 4).

BELANGRIJK: Tijdens het spel de kaartwerper steeds naar de speler draaien die aan de beurt is.



Figuur 4.

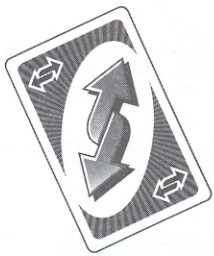
De eerste speler moet een kaart op de open stapel leggen die qua cijfer, kleur of symbool gelijk is aan de kaart die er al ligt. Is de kaart bijvoorbeeld een rode 7, dan moet je een rode kaart neerleggen of een 7 van een willekeurige kleur. Je kunt ook een Actiekaart neerleggen (zie BETEKENIS VAN ACTIEKAARTEN). Als je niet kan bijleggen, moet je **N KEER** op de knop van de kaartwerper slaan. Als er niets gebeurt, gaat het spel verder met de volgende speler. Als er een kaart tevoorschijn komt, moet je deze bij je andere kaarten nemen. Spel gaat dan verder met de volgende speler (links van je, totdat 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'). Als je dat vergeet, moet je **TWEE KEER** op de knop van de kaartwerper slaan. (Uiteraard alleen maar als je betrapt wordt door de andere spelers.)

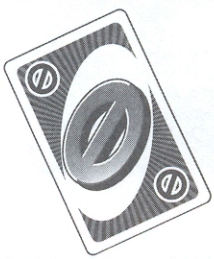
Wanneer een speler alle kaarten kwijt is, wint hij die ronde. De punten worden geteld (zie PUNTENTELLING) en het spel begint opnieuw.

HET KIEZEN VAN EEN GEVER

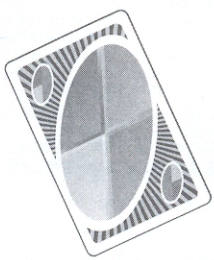
Iedere speler pakt een kaart. Degene die de hoogste kaart pakt, begint met delen. Als je een van de Actiekaarten pakt, is dat jammer, die tellen niet. Iedere speler ontvangt 7 kaarten; daarna start de gever met de nieuwe stapel (zie Het begin van de nieuwe stapel) en laadt hij vervolgens de kaartwerper. De speler links van de gever begint.



KEER-OM KAART
De gever begint, maar het spel gaat dan naar rechts in plaats van naar links.

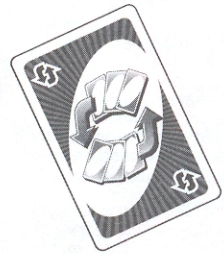


SLA-BEURT-OVER KAART
De speler links van de gever begint niet (wordt overgeslagen). De speler links van deze speler begint.

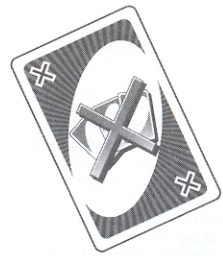


KEUZEKAART
De speler links van de speler geeft de kleur aan die gespeeld gaat worden en legt dan een kaart.

SLA-TWEE KAART
De speler links van de gever moet TWEE KEER op de knop van de kaartwerper slaan. Het spel begint dan met de volgende speler (de tweede speler links van de gever).



RUILKAART
De kaart wordt teruggelegd in de stapel en er wordt een andere getrokken.



SPEEL-ALLES KAART
De speler links van de gever begint met een kaart van dezelfde kleur, een Speel-Alles kaart of een Keuzekaart. Als dat niet mogelijk is, moet de speler ÉÉN KEER op de knop van de kaartwerper slaan.

KAARTWERPERKAART
Elke speler (beginnend met de speler links van de gever) moet ÉÉN KEER op de knop van de kaartwerper slaan. Als de kaartwerper geen kaart uitwerpt, gaat het spel verder met de speler links van die speler. De kaart die uit de kaartwerper komt, moet gepakt worden door de speler die op de knop heeft geslagen. (N.B.: verschillende spelers kunnen de kaartwerper activeren. De gever drukt niet op de knop.) Het spel gaat vervolgens op de normale manier

SUPERKAARTWERPERKAART
Alleen de speler links van de gever moet een klap op de knop van de kaartwerper geven, totdat de kaartwerper kaarten spuwt. De speler die op de knop heeft geslagen, pakt de kaarten op en het spel begint met de volgende speler links vandeze speler.

ACTIEKAARTEN

Keer-om kaart: Hiermee wordt de richting van het spel omgedraaid. Spelen naar links wordt spelen naar rechts en vice versa.

Sla-beurt-over kaart: De volgende speler wordt "overgeslagen".

Keuzekaart: Deze kaart kan altijd worden gespeeld. Degene die deze kaart speelt, roept de kleur waarin het spel verdergaat; dat mag ook de kleur zijn die op dat moment wordt gespeeld. Een Keuzekaart mag te allen tijde worden gespeeld, zelfs als de speler ook een andere kaart zou kunnen spelen.

SLA-TWEE: Wanneer deze kaart wordt gespeeld, moet de volgende speler TWEE KEER op de knop van de kaartwerper slaan. Zijn beurt is dan voorbij en het spel gaat verder met de volgende speler.

Ruilkaart: Wanneer een speler deze kaart speelt, MOET hij zijn kaarten ruilen met een andere speler, die hij zelf mag uitkiezen.

Speel-alles kaart: Deze kaart kun je spelen wanneer je alle kaarten van dezelfde kleur kwijt wil. Als er bijvoorbeeld een gele '7' op de open stapel ligt, mag je alle gele kaarten spelen, met als eerste kaart een gele Speel-alles kaart. (Je mag ook een Speel-alles kaart op een andere Speel-alles kaart leggen.)

KAARTWERPERKAART: Deze kaart kan op elke kaart gespeeld worden. Wanneer deze kaart wordt gespeeld, noemt de speler een kleur en vervolgens moet elke speler (beginnend met de speler links van de speler die de kaart gespeeld heeft) ÉÉN KEER op de knop van de kaartwerper slaan. Als de kaartwerper geen kaart uitwerpt, gaat het spel verder met de speler links van die speler. De kaart die uit de kaartwerper komt, moet gepakt worden door de speler die op de knop heeft geslagen. (N.B.: verschillende spelers kunnen de kaartwerper activeren. De speler die de Kaartwerperkaart heeft gespeeld, drukt niet op de knop.) Het spel gaat vervolgens op de normale manier verder.

Superkaartwerperkaart: Deze kaart kan op elke andere kaart gelegd worden. Wanneer deze kaart wordt gespeeld, noemt de speler een kleur en moet de speler die vervolgens aan de beurt is op de knop van de kaartwerper slaan totdat de kaartwerper kaarten spuwt. De speler die een klap op de knop heeft gegeven, pakt de kaarten op en moet zijn beurt overslaan. Het spel gaat verder met de volgende speler.

UITGAAN

Wanneer je nog maar één kaart over hebt, moet je "UNO" roepen (dat betekent 'één'). Als je dat vergeet, moet je TWEE KEER op de knop van de kaartwerper slaan. (Uiteraard alleen maar als je betrapt wordt door de andere spelers.)

Als je vergeet om "UNO" te roepen voordat je op één na laatste kaart op de open stapel terechtkomt, kun je je nog 'herstellen' voordat een andere speler je betrapt. Als je op tijd bent, word je niet bestraft.

Een speler kan ook niet bestraft worden voor het niet roepen van "UNO" vóórdat zijn op één na laatste kaart op de open stapel ligt. En ook niet wanneer de volgende speler met zijn beurt begint. Het "begin van een beurt" is het moment waarop een kaart wordt gespeeld of op de knop van de kaartwerper wordt geslagen.

Als de laatste kaart die wordt gespeeld een Kaartwerperkaart of een 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 gele plastic "stop" is gekomen die de stapel op z'n plaats houdt, moet de open stapel opnieuw worden geschud en weer in de kaartwerper gelegd worden. Het spel gaat dan verder.

SPECIALE REGELS
Als er kaarten uit de kaartwerper steken wanneer er op de knop is geslagen, moet de speler die de kaartwerper heeft geactiveerd deze kaarten pakken.

PUNTENTELLING

De eerste speler die zijn kaarten kwijt is, ontvangt punten voor de kaarten die zijn tegenstanders nog in hun handen hebben, en wel als volgt:

Alle cijferkaarten (0-9)..... De waarde op de kaarten
Keer-om..... 20 punten
Sla-beurt-over.....20 punten
Sla-twee.....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 zo 500 punten haalt. Je kunt echter ook het aantal punten van de spelers zelf per ronde bijhouden. Iedere speler houdt zijn eigen punten. Wanneer één speler 500 punten heeft, is de speler met het laagste puntenaantal winnaar.

VERZAKEN

Je kan er voor kiezen om geen kaart te spelen, terwijl je dat wel zou kunnen. In dat geval moet je ÉÉN KEER op de knop van de kaartwerper slaan. Je beurt is dan over.

STRAFFEN

Spelers die andere spelers suggesties doen over te spelen kaarten, moeten VIER KEER op de knop van de kaartwerper slaan.

UNO VOOR TWEE

Regels voor Uno voor Twee: Je kunt UNO Extreme ook met twee spelers spelen, met daarbij 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 een Sla-twee kaart wordt gespeeld en je tegenstander heeft TWEE KEER op de knop geslagen, ga jij zelf weer verder.

CHALLENGE UNO

Challenge UNO Extreme
Bij dit spel wordt bijgehouden hoeveel punten elke speler nog in zijn handen heeft na elke ronde. Als een speler een van tevoren afgesproken aantal punten heeft, bijvoorbeeld 500, wordt deze speler van het spel uitgesloten. Wanneer er nog maar twee spelers over zijn, spelen zij tegen elkaar. (Zie speciale regels voor UNO VOOR TWEE.) De speler die het afgesproken aantal punten behaalt of overschrijdt, heeft verloren. De winnaar van die laatste ronde wordt totaalwinnaar. DE MAKERS VAN UNO VINDEN DEZE VARIATIE DE SPANNENDSTE MANIER VAN SPELEN.

©2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.
Tous droits réservés.
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.
Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 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 Brussel, België.
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 Srl., 28040 Oleggio Castello, Italy.

NL 41943-0825