



UNO®

24.04.2020 12:12 CEST

13 kreative Möglichkeiten UNO® zu spielen!

- **Getreu dem #KeepPlaying: 13 kreative neue Möglichkeiten, gemeinsam mit Familie und Mitbewohnern jede Menge UNO® zu erleben, während man zu Hause bleibt**
- **Varianten wie UNO® GROÙE HAND und UNO® BINGO sorgen für längeren Spielspaß**
- **Zusätzlich zu den neuen UNO®-Ideen lanciert Mattel den Mattel Playroom, der in diesen Zeiten für familiäre Unterhaltung sorgt**

Mattel kündigt heute 13 kreative neue Spielmöglichkeiten für UNO® an, die für noch mehr Unterhaltung sorgen und den Spielspaß erweitern. Mattel motiviert Freunde und Familien darin, zu Hause zu bleiben und getreu dem #KeepPlaying einfach weiter zu spielen. Dabei können sich die Fans von UNO®, dem weltweit beliebtesten Kartenspielklassiker, komplett neuen Herausforderungen stellen.

Die neuen Spielvarianten wurden erstmals auf der [UNO®-Instagram-Seite](#) vorgestellt: Bei UNO® Bingo sind die Spieler/in aufgefordert, während des Spiels bestimmte „Aufgaben“ zu schaffen – und natürlich Bingo zu rufen! Spielen Sie gemeinsam mit der/die Familie und folgen Sie dem #KeepPlaying in den sozialen Medien.

Spielvarianten wie UNO® Bingo, UNO® KLAPS und UNO® GROÙE HAND eröffnen neue Herausforderungen für Familien und Freunde aller Altersgruppen.

UNO® GEHEIMNIS

UNO® hat ein Geheimnis! Zu Beginn des Spiels erhält jeder eine verdeckte Karte. Die Spieler/in können sie anschauen, aber sie muss während des gesamten Spiels verdeckt liegen bleiben. Dies ist die letzte Karte, die Sie spielen müssen, um die Runde zu gewinnen. Das Spiel wird wie üblich fortgesetzt, bis ein/e Spieler/in alle Karten in der Hand ausgespielt hat. Dann ruft man „UNO“, um entsprechend darauf hinzuweisen, dass man nur noch eine Karte besitzt (und zwar die „geheime“ Karte). In der nächsten Runde muss der/die Spieler/in die geheime Karte ausspielen, um die Runde zu gewinnen. Wenn die geheime Karte nicht gespielt werden kann, muss eine Karte vom Stapel gezogen werden und das Spiel geht weiter. Wer seine geheime Karte als Erstes ausspielen kann, gewinnt!

UNO® KLAPS

Machen Sie sich auf handfesten Spaß gefasst! Nach dieser Regel spielen Sie UNO® wie gewohnt, außer dass immer dann, wenn jemand genau die gleiche Karte ausspielt, wie die, die als oberste Karte des Ablagestapels offen ausliegt (also zum Beispiel eine rote Zwei auf eine rote Zwei legt), alle Spieler/innen so schnell wie möglich eine Hand auf den Ablagestapel legen müssen. Wer dies als Letztes schafft – also der/die Spieler/in, dessen/deren Hand ganz oben liegt, muss zwei Karten ziehen!

UNO® KLEINE HAND

Nein, diese Regel besagt nicht, dass man nur mit kleinen Händchen am Spiel teilnehmen darf – sondern dass alle Spieler/innen das Spiel mit nur drei Karten (statt der üblichen sieben) in der Hand beginnen. Da ist rasende Action garantiert – machen Sie sich also bereit, diesmal sehr schnell „UNO“ zu rufen!

UNO® GROSSE HAND

Bei UNO bedeuten große Hände großen Spaß. Die Spieler/innen beginnen mit jeweils zwölf Karten und das Spiel wird wie gewohnt gespielt. So dauern die Spiele länger, aber dafür steht auch mehr Spaß ins Haus!

UNO® GOLF

Das Ziel beim Golfen ist es, die niedrigsten Punktzahl zu erzielen, und das gilt

auch bei UNO® Golf. Nach jeder Runde haben alle Spieler/innen, außer dem Gewinner, noch Karten auf der Hand. Zählen Sie die Anzahl der Karten aller einzelnen Spieler/innen und halten Sie die Zahlen fortlaufend auf einem Blatt Papier fest. Wenn zum Beispiel Felix eine Runde gewinnt und Marie noch drei Karten in der Hand hält, schreiben Sie drei Punkte für Marie auf. Dasselbe tun Sie für alle anderen Spieler/innen (außer natürlich für Felix, der die Runde gewonnen hat) und starten dann eine weitere Runde. Wenn ein/e Spieler/in 50 Punkte erreicht, vergleichen Sie die Punktzahlen aller Spieler/innen – wer am wenigsten hat, gewinnt!

UNO® BINGO

Es gibt eine neue Variante, UNO® zu spielen, und die nennt sich Bingo! Drucken Sie einfach die UNO®-Bingo-Blätter auf <https://www.mattel.com/en-gb/playroom-resources-uk> aus und verteilen Sie eins an jeden/jede Spieler/in. Wenn Sie während des Spiels die Aufgaben auf Ihrem Blatt, wie zum Beispiel „Eine Null spielen“ oder „Einen Richtungswechsel umkehren“, schaffen, dann können Sie diese auf Ihrem Blatt markieren! Der/die erste Spieler/in, der/die fünf in einer Reihe oder alle vier Ecken geschafft hat, GEWINNT!

UNO® STAPEL

Stellen Sie sich darauf ein, dass diese Variante weh tun wird! Wenn der/die Spieler/in vor Ihnen eine „Zieh Zwei“-Karte ausspielt, müssen Sie normalerweise zwei Karten ziehen und können nichts dagegen tun. Wenn Sie aber ebenfalls eine „Zieh Zwei“-Karte in der Hand haben, können Sie diese auf die ausgespielte Karte legen und das Ziehen so an den nächsten/die nächste Spieler/in weitergeben. Diese/r muss jetzt vier Karten ziehen. Wenn er/sie auch eine „Zieh Zwei“-Karte hat, kann er/sie diese ebenfalls „stapeln“ – und der/die nächste Spieler/in muss nun sechs Karten ziehen! Das Stapeln wird so lange fortgesetzt, bis ein/e Spieler/in keine „Zieh Zwei“-Karte hat und die angesammelten Karten ziehen muss. Ach und übrigens, Sie können auch „Zieh Vier“-Karten „stapeln“ – und das tut dann wirklich weh!

UNO® WIEDER ZURÜCK

Geben Sie's zurück! Wenn der/die Spieler/in vor Ihnen eine „Zieh Zwei“-Karte legt und Sie eine Retour-Karte derselben Farbe haben, können Sie diese ausspielen und geben so die Strafe an den/die Spieler/in zurück! Jetzt muss der/die Spieler/in vor Ihnen selbst zwei Karten ziehen!

UNO® GIB ES WEITER

Aussetzen hat sich noch nie so gut angefühlt. Wenn der/die Spieler/in vor Ihnen eine „Zieh Zwei“-Karte ausspielt und Sie eine Aussetzen-Karte derselben Farbe haben, können Sie diese ausspielen und geben so die Strafe an den nächsten/die nächste Spieler/in weiter! Nun muss der/die nächste Spieler/in zwei Karten ziehen – es sei denn, er/sie hat ebenfalls eine Aussetzen-Karte (egal welcher Farbe) auf der Hand. In diesem Fall gibt er/sie die Strafe an den/die nächsten/nächste Spieler/in weiter – und so weiter, bis jemand keine Aussetzen-Karte hat und schließlich die zwei Karten ziehen muss.

UNO® WILD +1

Wie der Name schon vermuten lässt: Wenn Sie eine Farbenwahlkarte ausspielen und eine Farbe wählen, können Sie zusätzlich eine Karte der gewünschten Farbe darüberlegen! Normalerweise müssten Sie bis zu Ihrem nächsten Zug warten, doch nach dieser Regel können Sie die Karte sofort ausspielen!

UNO® IMMER WEITER ZIEHEN

Wenn Sie keine Karte auf der Hand haben, die Sie ausspielen können, müssen Sie normalerweise eine Karte ziehen und das war's. Nach dieser Regel müssen Sie hingegen so lange ziehen, bis Sie eine Karte erhalten, die Sie ausspielen können. Werden Sie eine Karte ziehen müssen? Oder fünf Karten? Oder zehn?! Einfach weiterziehen, dann finden Sie es heraus!

UNO® SCHNELLES SPIEL

Diese Version bringt Bewegung ins Spiel! Das Spiel wird wie gewohnt gespielt, aber wenn ein/e Spieler/in genau dieselbe Karte hat, die auf dem Ablagestapel liegt (zum Beispiel eine gelbe Sieben, wenn dort eine gelbe Sieben liegt), kann er/sie diese sofort spielen, auch wenn er/sie nicht am Zug ist. Dies wird so lange fortgesetzt, bis niemand mehr eine Karte zum Ausspielen hat. Dann geht das Spiel ab der Person weiter, die als letzte eine Karte gelegt hat.

UNO® MultipleS

Zwillinge, Drillinge, Vierlinge – in dieser Version sind Vielfache Trumpf. Das Spiel läuft wie gewohnt ab, aber jedes Mal, wenn ein/eine Spieler/in mehrere Karten mit dem gleichen Wert hat, können diese zusammen ausgespielt werden. Werden Sie also alle Ihre Achten auf einmal los oder spielen Sie Ihre zwei Aussetzen-Karten oder drei Retour-Karten gleichzeitig.

Mattel ist ein global führender Spielwarenkonzern, zu dem die erfolgreichsten Franchise-Unternehmen für Kinder- und Familienunterhaltung weltweit gehören. Wir entwickeln innovative Produkte und Erlebnisse, die Kinder durch Spielen inspirieren, unterhalten und fördern.

Unser Portfolio besteht aus einer Vielzahl ikonischer Marken, darunter Barbie®, Hot Wheels®, Fisher-Price®, American Girl®, Thomas & Friends™, UNO® und MEGA® und wird durch bekannte Kooperationen mit globalen Partnern der Unterhaltungsindustrie ergänzt. Dazu gehören Film- und Fernsehinhalte, Spiele, Musik und Live-Veranstaltungen. Unser Team arbeitet an 35 verschiedenen Standorten und unsere Produkte sind in mehr als 150 Ländern bei führenden Einzelhandels- und E-Commerce-Unternehmen erhältlich. Seit der Gründung im Jahr 1945 inspiriert Mattel Kinder dazu, die Welt mit all ihrem Zauber zu entdecken und ihr volles Potential auszuschöpfen.

Kontaktpersonen



PR-Team

Pressekontakt
Journalistenanfragen
pr.de@mattel.com



Anne Polsak

Pressekontakt

Pressesprecherin / Leitung PR / Unternehmenskommunikation

Unternehmenskommunikation

pr.de@mattel.com