

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





UNO FLASH

INHALT

UNO FLASH Spieleinheit

3 Alkali-Mignonzellen AA (LR6) erforderlich, nicht enthalten.

CONTENU

Une unité de jeu électronique UNO FLASH

Nécessite 3 piles alcalines 1.5 v AA (LR6) (non fournies)

CONTENUTO

Unit UNO FLASH

Richiede 3 pile alcaline formato stilo da 1.5v (LR6) (non incluse).

WICHTIG

Sollte diese Spieleinheit nicht richtig funktionieren, die Einheit aus- und wieder einschalten, indem der Ein-/Ausschalter auf der Unterseite der Einheit betätigt wird. Funktioniert die Einheit dann noch immer nicht richtig, müssen die Batterien ersetzt werden. Diese Anleitung bitte für mögliche Rückfragen aufbewahren. Sie enthält wichtige Informationen.

IMPORTANT

Si le jeu ne fonctionne pas, actionnez le bouton marche / arrêt sous le jeu. S'il ne fonctionne toujours pas, changez les piles. Gardez ces instructions pour référence ultérieure car elles contiennent des informations importantes.

IMPORTANTE

Se il gioco non dovesse funzionare in modo ottimale, spegnerlo e riaccenderlo spostando la leva on/off sul fondo dell'unità di gioco. Se non dovesse funzionare ancora, sostituire la pila. Conservare queste istruzioni per futuro riferimento. Contengono importanti informazioni.

DIE UNO FLASH SPIELEINHEIT L'UNITE DE JEU UNO FLASH UNITA' UNO FLASH

A. Spieler-Licht
A. Voyant Joueur
A. Luce Giocatore

B. Farben-/Zahlen-Knöpfe
B. Voyants Couleur / Numéro
B. Tasti Colori/Numeri

C. Befehlskarte
C. Carte Commande
C. Carta Comandi

D. UNO-Knopf
D. Bouton UNO
D. Tasto UNO

SPIEL-FUNKTIONEN:

UNO FLASH können bis zu 4 Spieler gleichzeitig spielen. Die Spieler spielen gegen UNO FLASH, wobei der Computer die andere Hand spielt.

SPIELER-STATION

Jede Station besteht aus vier Farben-/Zahlen-Knöpfen, einem Spieler-Licht und einer gelben "Befehlskarte" auf beiden Seiten der Knöpfe.

A. Farben-/Zahlen-Knöpfe - Aufgeleuchtet zeigen sie die Farben/Zahlen an, die ein Spieler auf der Hand hat. (HINWEIS: Rot ist immer Nr. 1, Gelb ist immer Nr. 4, usw.)

B. Spieler-Licht - Leuchtet auf, wenn der Spieler an der Reihe ist.

C. Befehlskarte - Erlaubt Spielern, Befehle nach links oder rechts zu geben.

UNO-KNOPF

Dieser Knopf wird gedrückt, um UNO anzuzeigen oder UNO Überraschung zu punkten, wenn der "UNO Überraschung"- Ton erklingt.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als Erster all seine vier Lichter auf der Hand "auszulöschen". Der erste Spieler, der vier Runden gewinnt, ist der UNO FLASH Champion!

SO WIRD GESPIELT

DIE EINHEIT EINSCHALTEN

1. Die Einheit auf der Unterseite der Einheit einschalten. Hierfür den Schalter auf die EIN-Position stellen.

SPRACHAUSWAHL

2. Die Lichter auf den Spielerstationen blinken, und die Sprache wird angekündigt. Knopf 1 für Deutsch drücken, Knopf 2 für Französisch und Knopf 3 für Italienisch. Ist der falsche Knopf gedrückt worden, einfach die Einheit aus- und dann wieder einschalten, um erneut zu beginnen.

SPIELAUSWAHL

3. UNO FLASH lässt die Farben-/Zahlen-Knöpfe einer Spieler-Station aufleuchten. Diese Knöpfe werden benutzt, um die Spielauswahl zu treffen.

4. UNO FLASH fragt dann, wie viele Spieler spielen sollen? Die Spieler wählen 1-4 aus, indem sie den entsprechenden Knopf drücken.

5. UNO FLASH fragt dann, welche Spielstufe gefordert wird (siehe unten für Spielstufen). Die Spieler wählen 1-4 aus, indem sie den entsprechenden Knopf drücken. Die Spieler müssen sich nun hinter einem erleuchteten Spieler-Licht positionieren.

STUFE 1 - Langsam: Für falsche oder langsame Spielzüge gibt es keine Strafe. UNO FLASH wartet darauf, dass ein Spieler einen richtigen Spielzug macht, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

STUFE 2 - Langsam: Es gibt Strafen für falsche oder zu langsam getätigte Spielzüge.

STUFE 3 - Schnell: Es gibt Strafen für falsche oder zu langsam getätigte Spielzüge.

STUFE 4 - Schnell: Wie Stufe 3 plus Hinzufügung von per Zufallsprinzip auftretenden "UNO Überraschung"-Tönen. Zu Beginn des Spiels, fñgt UNO FLASH einer Hand Lichter zu, wenn ein Spieler den UNO-Knopf in der Mitte beim falschen Ton drückt.

"UNO ÜBERRASCHUNG"-TON

6. Ist eine Wahl getroffen, wird der UNO-Knopf in der Mitte gedrückt, um den "UNO Überraschung"-Ton zu hören.

DAS SPIEL BEGINNEN

7. Drücke den UNO-Knopf noch einmal, um das Spiel zu beginnen.

8. Jeder Spieler beginnt seine Hand mit allen vier Knöpfen erleuchtet.

9. Eines der "Spieler-Lichter" leuchtet auf, um anzuzeigen, wer zuerst spielt.

10. Die Spieler müssen auf UNO FLASH hören, wenn sie an der Reihe sind und dem Befehl entsprechend, den erleuchteten Knopf drücken oder nach links oder rechts weitergeben.

11. Sind die Knöpfe richtig gedrückt, erlischt das entsprechende Licht.

GEBRAUCH DER BEFEHLSKARTE

12. Ein Spieler kann diese Karte nutzen, um:

A. zu passen, wenn er nicht spielen kann, aber weitergegeben werden muss.

B. zu passen, wenn er spielen kann, aber nicht möchte.

C. "Aussetzen", "Retour" oder "Ziehen" zu spielen.

13. Spieler müssen "Passen" oder "Aussetzen" in Spielrichtung spielen. "Retour"-muss gegen die Spielrichtung weitergegeben werden. "Ziehen" kann in jede Richtung weitergegeben werden.

UNO AUSTRUFEN

14. Hat ein Spieler nur noch zwei Lichter auf der Hand, wenn er an der Reihe ist, und UNO FLASH fordert ihn auf, einen der Knöpfe zu drücken, muss er den UNO-Knopf in der Mitte drücken, anstatt den Farben-/Zahlen-Knopf. Tut er dies, ruft UNO FLASH "UNO" aus und löscht das entsprechende Licht. Ein Spieler kann von einem der anderen Spieler bestraft werden, wenn er nicht "UNO" ausrufen lassen hat, indem dieser Spieler den UNO-Knopf drückt, bevor der nächste Befehl gespielt wurde. UNO FLASH bestraft Spieler, die nicht "UNO" ausrufen lassen haben,

Beispiel:

Ein Spieler hat noch zwei erleuchtete Knöpfe übrig: einen blauen und einen roten. Ist er an der Reihe, fordert ihn UNO FLASH auf, den roten

Knopf zu drücken. Das bedeutet, er muss "UNO" rufen lassen und hierzu den UNO-Knopf in der Mitte drücken. UNO FLASH löscht dann automatisch das rote Licht. Drückt der Spieler den UNO-Knopf nicht, und löscht er das rote Licht aus, kann jeder der anderen Spieler den UNO-Knopf vor Ausführung des nächsten Befehls drücken, sodass der Spieler dann bestraft wird. Bemerkt jedoch keiner der anderen Spieler den Fehler bevor der nächste Befehl gespielt wurde, geht das Spiel ohne Bestrafung weiter.

DER GEWINNER

15. Der erste Spieler, der all seine Lichter auf seiner Hand gelöscht hat, gewinnt die Runde. Der erste Spieler, der vier Runden gewonnen hat, ist der Gewinner des Spiels.

PUNKTEN!

16. Zum Ende jeder Runde ist der erste Spieler, der all seine Lichter gelöscht hat, der Gewinner dieser Runde. Das Spiel stoppt, und UNO FLASH zählt die Punkte zusammen. UNO FLASH lässt einen Knopf aufleuchten für jede Runde, die ein Spieler gewonnen hat.

UNO FLASH BEFEHLE

FARBE ODER ZAHL

Ruft UNO FLASH, wenn ein Spieler an der Reihe ist, eine Farbe oder eine Zahl aus, die dieser erleuchtet auf der Hand hat, muss er den entsprechenden Knopf drücken, und das Licht erlischt. Leuchtet die geforderte Farbe oder Zahl nicht, muss er passen und das Spiel in Spielrichtung weitergeben, indem er eine Befehlskarte benutzt. Drückt er einen Knopf, der nicht erleuchtet ist (auf den Spielstufen 2-4), lässt UNO FLASH diesen Knopf wieder aufleuchten. Gibt ein Spieler das Spiel in die falsche Richtung weiter, wartet die Einheit auf Spielstufe 1, bis der Fehler korrigiert wurde. Auf den Spielstufen 2-4 bestraft UNO FLASH den Spieler, indem ihm Lichter wieder hinzugefügt werden.

AUSSETZEN

Ruft UNO FLASH "Aussetzen" aus, wenn ein Spieler an der Reihe ist, benutzt dieser die "Befehlskarte", um das Spiel in Spielrichtung weiterzugeben. Die Einheit überspringt dann den nächsten Spieler und lässt das Licht des dritten Spielers aufleuchten. Die Einheit ruft dann einen Befehl aus, den der dritte Spieler ausführen muss.

RETOUR

Ruft UNO FLASH "Retour" aus, wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er das Spiel in entgegengesetzter Richtung weitergeben, indem er hierfür seine "Befehlskarte" benutzt.

ZIEHEN

Ruft UNO FLASH "Zieh" aus, wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er diesen Befehl in beide Richtungen weitergeben. UNO FLASH bestraft dann den betroffenen Spieler, indem diesem 1-3 Lichter hinzugefügt werden. Dieser Spieler wird dann aufgefordert zu spielen.

FARBENWAHL

Ruft UNO FLASH "Farbenwahl" aus, wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er einen seiner erleuchteten Knöpfe "auslöschen".

UNO ÜBERRASCHUNG

Spielt die UNO FLASH-Einheit den "UNO Überraschung"-Ton, wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss dieser den UNO-Knopf in der Mitte der Spieleinheit drücken. Automatisch werden bis auf eins alle Lichter "ausgelöscht". Erklíngt der UNO Überraschung-Ton, während ein anderer Spieler an der Reihe ist, und drückt ein Spieler den UNO-Knopf, punktet er die "UNO Überraschung" automatisch für den Spieler, der an der Reihe ist. Auf Spielstufe 4, versucht UNO FLASH die Spieler zu verwirren, indem die Einheit während des Spiels per Zufallsprinzip

"UNO Überraschung"-Töne erklingen lässt. Nur bei dem original "UNO Überraschung"-Ton kann gepunktet werden. Die Spieler müssen aufmerksam sein! Hören sie, wenn sie an der Reihe sind, einen Ton, der nicht der "UNO Überraschung"-Ton ist, müssen sie das Spiel in Spielrichtung weitergeben. Drückt ein Spieler den UNO-Knopf, nachdem ein falscher "UNO Überraschung"-Ton erklingen ist, fügt UNO FLASH diesem Spieler Lichter hinzu.

CARACTERISTIQUES DU JEU

UNO FLASH peut se jouer jusqu'à 4 joueurs. Un joueur seul jouera contre l'unité de jeu électronique.

L'EMPLACEMENT DES JOUEURS

Chaque emplacement comporte quatre voyants Couleur / Numéro, un voyant Joueur, et une carte commande jaune de chaque côté des voyants.

A. Voyants Couleur / Numéro – lorsqu'ils sont allumés, ils vous indiquent les couleurs / numéros de votre main. (Note : rouge est toujours associé au numéro 1, jaune au numéro 4, etc.)

B. Voyant Joueur – il s'allume pour vous indiquer que c'est votre tour de jouer

C. Carte Commande – permet de passer le tour à droite ou à gauche.

BOUTON UNO

Appuyez dessus pour annoncer UNO ou bien quand le signal UNO FLASH retentit.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à éteindre les quatre voyants de son emplacement. Le premier joueur qui gagne quatre manches est le gagnant de la partie et est déclaré champion UNO FLASH !

DEROULEMENT DU JEU

MISE EN MARCHÉ DU JEU

1. Mettez le jeu en marche en poussant l'interrupteur situé sous le jeu sur la position 'On' (Marche)

SELECTION DE LA LANGUE

2. Les voyants de l'un des joueurs s'allument et les langues sont annoncées. Appuyez sur le bouton 1 pour l'allemand, le bouton 2 pour le français, et le bouton 3 pour l'italien. Si vous vous trompez, éteignez simplement l'unité et recommencez.

SELECTION DU MODE DE JEU

3. Les voyants Couleur / Numéro de l'un des joueurs s'allument. Servez-vous de ces voyants pour choisir le mode de jeu.

4. UNO FLASH demande 'Combien de joueurs ?' Sélectionnez 1, 2, 3 ou 4 en appuyant sur le voyant correspondant.

5. UNO FLASH demande ensuite quel niveau de jeu vous souhaitez (voir la suite pour les niveaux). Sélectionnez 1, 2, 3 ou 4 en appuyant sur le voyant correspondant. Vous devez toujours vous placer devant un voyant Joueur allumé.

NIVEAU 1 – Vitesse lente : vous n'êtes pas pénalisé lorsque vous vous trompez ou lorsque vous jouez trop lentement. UNO FLASH attendra que vous jouiez correctement pour continuer.

NIVEAU 2 – Vitesse lente : vous êtes pénalisé lorsque vous vous trompez ou lorsque vous jouez trop lentement.

NIVEAU 3 – Vitesse rapide : vous êtes pénalisé lorsque vous vous trompez ou lorsque vous jouez trop lentement.

NIVEAU 4 – Vitesse rapide : mêmes pénalités qu'au niveau 3 avec en plus l'émission aléatoire de signaux UNO FLASH parasites. UNO FLASH rallumera certains de vos voyants si vous appuyez sur le bouton central à la suite d'un signal parasite.

SIGNAL UNO FLASH

6. Lorsque le mode de jeu a été sélectionné, appuyez sur le bouton central pour écouter le signal UNO FLASH de la manche.

DEBUT DU JEU

7. Appuyez à nouveau sur le bouton UNO pour commencer à jouer.

8. Vous commencez avec vos quatre voyants allumés.

9. L'un des voyants Joueur va s'allumer pour indiquer quel joueur doit commencer.

10. A votre tour de jeu, vous devez écouter l'unité de jeu et appuyer sur le voyant allumé correspondant à l'ordre ou bien passer à droite ou à gauche.

11. Lorsque vous appuyez sur un voyant à bon escient, celui-ci s'éteint.

UTILISATION DE LA CARTE COMMANDE

A. Passer quand vous ne pouvez pas jouer ou que vous avez besoin de passer

B. Passer quand vous choisissez de ne pas jouer

C. Jouer 'PASSER', 'INVERSION', ou 'PIOCHE'.

13. Vous devez habituellement passer dans le sens du tour. Cependant, 'INVERSION' doit être joué dans le sens inverse du tour, et 'PIOCHE' peut être joué dans n'importe quelle direction.

ANNONCER UNO

14. Si à votre tour de jeu vous n'avez plus que deux voyants allumés et que UNO FLASH annonce l'un de ces deux voyants, vous devez appuyer sur le bouton UNO central au lieu d'appuyer sur le voyant Couleur / numéro correspondant. A ce moment, UNO FLASH annoncera 'UNO' et éteindra le voyant correspondant. Vous pouvez être pris en flagrant délit de 'non annonce de UNO' par n'importe lequel des autres joueurs, qui doit alors appuyer sur le bouton central UNO avant qu'un nouvel ordre ne soit donné. UNO FLASH vous pénalisera de ne pas avoir appuyé sur le bouton UNO en rajoutant des voyants à votre main.

Exemple :

Il reste à un joueur deux voyants allumés : un bleu et un rouge. A son tour, UNO FLASH lui ordonne de jouer rouge. Comme cela le ramènerait à un seul voyant restant, il doit appuyer sur le bouton central UNO. UNO FLASH éteindra automatiquement le voyant rouge. S'il n'appuie pas sur le bouton UNO avant d'éteindre le voyant rouge, n'importe quel autre joueur peut appuyer sur le bouton UNO avant qu'un nouvel ordre ne soit donné afin de lui infliger une pénalité. Cependant, si personne ne remarque l'erreur avant que l'ordre suivant ne soit donné, le jeu continue sans pénalités

LE GAGNANT

15. Le premier joueur qui parvient à éteindre tous ses voyants gagne la manche. Le premier joueur qui gagne quatre manches gagne la partie.

SCORES

16. A la fin de chaque manche, le premier joueur qui éteint tous ses voyants est le gagnant. Le jeu s'arrête et UNO FLASH additionne les scores. UNO FLASH allume un voyant pour chaque manche gagnée par un joueur.

LES ORDRES UNO FLASH

COULEUR OU NUMERO

Quand UNO FLASH annonce une couleur ou un numéro à votre tour de jeu, vous devez appuyer sur le voyant correspondant si celui-ci est allumé et il s'éteindra. Si la couleur ou le numéro annoncés ne sont pas allumés, vous devez passer au joueur suivant dans le sens du jeu en utilisant la carte Commande. Si vous appuyez sur un voyant éteint au niveau 2, 3 et 4, UNO FLASH rallumera ce voyant. Si vous passez dans la mauvaise direction, au niveau 1, le jeu attendra jusqu'à ce que l'erreur soit rectifiée, aux niveaux 2, 3 et 4, UNO FLASH vous pénalisera en rallumant certains de vos voyants.

PASSER

Quand UNO FLASH annonce 'PASSE' à votre tour de jeu, vous devez utiliser la Carte Commande pour passer dans la direction du jeu. L'unité de jeu allumera le voyant Joueur du troisième joueur. L'unité de jeu annoncera ensuite un ordre pour ce troisième joueur.

INVERSION

Quand UNO FLASH annonce 'INVERSION' à votre tour de jeu, vous devez passer dans le sens opposé du jeu en utilisant la Carte Commande.

PIOCHE

Quand UNO FLASH annonce 'PIOCHE' à votre tour de jeu, vous devez passer dans un sens ou dans l'autre. UNO FLASH pénalisera le destinataire en allumant entre 1 et 3 de ses voyants. C'est alors le tour du joueur pénalisé de jouer.

JOKER

Quand UNO FLASH annonce 'JOKER' à votre tour de jeu, vous pouvez appuyer sur n'importe lequel de vos voyants allumés.

UNO FLASH

Quand UNO FLASH émet le signal UNO FLASH à votre tour de jeu, vous devez appuyer sur le bouton UNO central. Ceci éteindra tous vos voyants sauf un. Si le signal UNO FLASH retentit pendant le tour d'un autre joueur et que vous appuyez sur le bouton UNO, le bénéfice d'UNO FLASH ira à ce joueur.

Au niveau 4 du jeu, UNO FLASH essaie de vous induire en erreur en envoyant au hasard des signaux UNO FLASH parasites. Seul le signal entendu au début de la manche compte comme UNO FLASH. Soyez attentifs ! Si vous entendez un signal différent à votre tour de jeu, vous devez passer dans le sens du jeu. Si vous appuyez sur le bouton UNO suite à un signal parasite, UNO FLASH rallumera des voyants de votre main.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO:

Con UNO FLASH possono giocare quattro persone per volta. I giocatori singoli competono contro UNO FLASH, avendo come avversario il computer.

POSTAZIONE GIOCATORE

Ogni postazione è dotata di quattro tasti Colori/Numeri, una luce giocatore e una 'Carta Comandi' gialla su ogni lato dei tasti.

A. Tasti Colori/Numeri – Quando sono accesi, indicano i colori/numeri in possesso del giocatore. (NOTA: Il rosso è sempre il n°1, il Giallo è sempre il n°4, ecc.)

B. Luce Giocatore – Si illumina quando è il turno del giocatore.

C. Carta Comandi – Consente al giocatore di spostare i comandi verso sinistra o destra.

TASTO UNO

Viene premuto per dichiarare UNO o per colpire UNO Subito quando si attiva il suono UNO Subito.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a 'spegner' tutte le quattro luci della propria mano. Il primo giocatore a vincere quattro mani diventa il campione UNO FLASH!

COME SI GIOCA

ACCENSIONE DELL'UNITA'

1. Per accendere l'unità è sufficiente spostare la leva situata sul fondo sulla posizione 'on'.

SELEZIONE DELLA LINGUA

2. Le luci di una delle postazioni lampeggeranno e verrà annunciata la lingua. Premere il Tasto 1 per il tedesco, il Tasto 2 per il francese e il Tasto 3 per l'italiano. Se questa operazione viene eseguita in modo errato, è sufficiente spegnere l'unità e riavviare il gioco.

SELEZIONI DI GIOCO

3. UNO FLASH illuminerà i tasti Colori/Numeri della postazione giocatore. Questi tasti vengono utilizzati per effettuare le selezioni di gioco.

4. UNO FLASH vi chiederà qual è il numero di partecipanti. Selezionate 1-4 premendo il tasto appropriato.

5. UNO FLASH vi chiederà poi il livello di gioco richiesto (vedere sotto per i livelli). Selezionate 1-4 premendo il tasto adeguato. I giocatori dovranno posizionarsi vicino ad una postazione illuminata.

LIVELLO 1 – Lento: Nessuna penalità per le mosse sbagliate o lente. UNO FLASH aspetterà che un giocatore faccia una mossa corretta prima di continuare il gioco.

LIVELLO 2 – Lento: Penalità per ogni mossa errata o troppo lenta.

LIVELLO 3 – Veloce: Penalità per ogni mossa errata o troppo lenta.

LIVELLO 4 - Veloce: Uguale al LIVELLO 3 ma dotato di suoni 'UNO Subito' casuali. All'inizio del gioco UNO FLASH aggiungerà delle luci ad una mano se il giocatore preme il tasto UNO durante il suono errato.

SUONO UNO SUBITO

6. Una volta eseguite le selezioni, dovrete premere il tasto UNO per ascoltare il suono 'UNO Subito'.

COME INIZIARE IL GIOCO

7. Premete di nuovo il tasto UNO per iniziare il gioco.

8. Ogni giocatore inizierà la mano con tutte e quattro i tasti illuminati.

9. Una delle 'luci giocatori' si illuminerà indicando chi inizierà il gioco.

10. I giocatori devono ascoltare UNO FLASH quando arriva il loro turno e premere il tasto luminoso a seconda del comando oppure spostare verso sinistra o destra.

11. Quando i tasti vengono premuti correttamente, la luce corrispondente si spegne.

USO DELLA CARTA COMANDI

12. I giocatori usano questa carta per:

A. Passare il turno se non possono effettuare la giocata.

B. Passare la giocata se decidono di non farla anche se ne sono in grado.

C. Giocare 'Salto', 'Inverti' o 'Pesca'.

13. I giocatori devono 'Passare' e 'Saltare' nell'attuale direzione di gioco. 'Inverti' deve essere passato opposto alla direzione di gioco. 'Pesca' può essere passato in qualunque direzione.

CHIAMATA UNO

14. Se durante il proprio turno, ad un giocatore rimangono solo due luci accese nella propria mano e UNO FLASH richiede che una delle due luci debba essere premuta, il giocatore dovrà colpire il tasto UNO centrale invece di premere il tasto Colori/Numeri. Una volta premuto UNO FLASH chiamerà "UNO" e spegnerà la luce adeguata. Un giocatore può essere scoperto da un altro giocatore se non dichiara UNO, e chi lo ha scoperto dovrà colpire il tasto UNO prima che venga giocato il comando seguente. UNO FLASH penalizzerà i giocatori che non colpiscono il tasto UNO aggiungendo le luci alla loro mano.

Esempio:

Ad un giocatore rimangono accese solo due tasti: uno blu e uno rosso. Durante il suo turno, UNO FLASH gli richiede di giocare la luce rossa. Così il giocatore ritornerà ad UNO e dovrà colpire il tasto UNO centrale. UNO FLASH spegnerà automaticamente la luce rossa. Se il giocatore non preme il tasto UNO prima che si spenga la luce rossa, un altro giocatore potrà colpire il tasto UNO prima che il comando successivo venga dato e causare una penalità. Tuttavia, se nessuno scopre il giocatore in errore prima che il comando successivo venga dato, il gioco continuerà senza causare alcuna penalità.

IL VINCITORE

15. Il primo giocatore a spegnere tutte le luci della propria mano vince la partita. Il primo giocatore che vince quattro partite diventa il vincitore.

PUNTEGGI!

16. Alla fine di ogni partita, il primo giocatore a spegnere tutte le sue luci diventa il vincitore della mano. Il gioco si fermerà e UNO FLASH totalizzerà il punteggio. UNO FLASH accenderà un tasto per ogni mano vinta da un giocatore.

COMANDI UNO FLASH

COLORE O NUMERO

Se durante il turno di un giocatore UNO FLASH richiede un colore o un numero acceso della mano, il giocatore deve premere il tasto corrispondente e la luce si spegnerà. Se il colore o il numero richiesto non è acceso, il giocatore dovrà 'Passare' nella direzione attuale di gioco usando la 'Carta Comandi'. Se un giocatore preme un tasto non illuminato (nei livelli di gioco 2-4), UNO FLASH lo riaccenderà. Se un giocatore passa nella direzione sbagliata, il livello 1 aspetterà fino a quando l'errore non verrà corretto. Nei livelli 2-4 UNO FLASH penalizza il giocatore aggiungendo delle luci alla mano.

SALTO

Quando UNO FLASH annuncia 'Salto' durante il turno di un giocatore, questo deve usare la 'Carta Comandi' per passare nella direzione attuale di gioco. L'unità salterà il giocatore successivo illuminando la luce del terzo giocatore. L'unità richiederà poi il comando al terzo giocatore.

INVERTI

Quando UNO FLASH annuncia 'Inverti' durante il turno di un giocatore, questo deve passare nella direzione di gioco opposta usando la 'Carta Comandi'.

PESCA

Quando UNO FLASH annuncia 'Pesca' durante il turno di un giocatore, questo potrà giocare il comando passando in una direzione qualsiasi. UNO FLASH penalizzerà il ricevente accendendo 1-3 delle sue luci. A questo giocatore verrà poi richiesto di giocare.

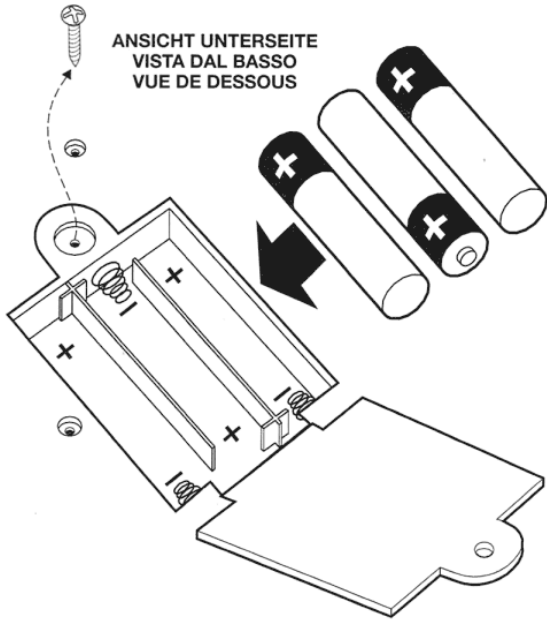
JOLLY

Quando UNO FLASH annuncia 'Jolly' durante il turno di un giocatore, questo potrà 'spegnere' una delle sue luci.

UNO SUBITO

Quando UNO FLASH emette il suono 'UNO Subito' durante il turno di un giocatore, questo deve colpire il tasto UNO al centro dell'unità di gioco per un 'UNO Subito'. Automaticamente si spegneranno tutte le luci, esclusa una, del giocatore. Se il suono 'UNO Subito' si attiva durante il turno di un altro giocatore e questo colpisce il tasto UNO, guadagnerà punti 'UNO Subito' per l'altro giocatore.

Nel livello 4, UNO FLASH cercherà di confondere i giocatori emettendo a caso suoni 'UNO Subito' durante il gioco. Solo il suono 'UNO Subito' originale varrà per il punteggio 'UNO Subito'. I giocatori devono stare attenti! Se sentono un suono diverso da quello di 'UNO Subito' durante il proprio turno, devono passare nella direzione di gioco attuale. Se il giocatore colpisce il tasto UNO dopo un qualunque suono diverso da quello di 'UNO Subito' UNO FLASH aggiungerà luci alla sua mano.



ERSETZEN DER BATTERIEN

3 Alkali-Mignonzellen AA (LR6) 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. Die Batteriefachabdeckung mit einem Kreuzschlitzschraubenzieher (nicht enthalten) aufschrauben und aufklappen.
2. 3 Alkali-Mignonzellen AA (LR6) wie dargestellt in das Batteriefach einlegen.
3. Die Abdeckung wieder einsetzen. Hierzu die Laschen in Position schieben, die Abdeckung herunterdrücken und die Schraube festziehen.

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE

1. Nicht-wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
2. Herausnehmbare, wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
3. Das Aufladen herausnehmbarer, wiederaufladbarer Batterien sollte nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
4. Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Zellen miteinander kombinieren.
5. Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen. (Immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln.)
6. Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden empfohlenen Batterietyps verwenden.
7. Darauf achten, dass die Batterien in der angegebenen Polrichtung (+/-) eingelegt sind, und immer die Anleitungen der Spielzeug- und Batteriehersteller beachten.
8. Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Spielzeug entfernen.
9. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
10. Batterien sicher und vorschriftsgemäß entsorgen.

COMMENT INSERER LES PILES

Nécessite 3 piles alcalines 1.5 v AA (LR6) (non fournies). N'utilisez que des piles alcalines. Il est possible que le jeu ne fonctionne pas avec d'autres types de piles.

1. Dévissez le couvercle du compartiment à piles avec un tournevis (non fourni) et soulevez-le pour l'ouvrir.
2. Placez les 3 piles AA (LR6) alcalines dans le compartiment comme indiqué.
3. Remplacez le couvercle en le faisant glisser, appuyez sur le couvercle et revissez.

INFORMATION SUR LES PILES

1. Ne rechargez pas de piles non-rechargeables.
2. N'utilisez pas de piles rechargeables.
3. Ne mélangez pas des piles alcalines et standard (carbone - zinc), ou rechargeables (nickel – cadmium)
4. Ne mélangez pas des piles neuves et usagées (remplacez toutes les piles en même temps).
5. Vérifiez que les piles sont insérées correctement en suivant les instructions du fabricant.
6. Seules des piles du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisées.
7. Les piles épuisées doivent être enlevées du jeu.
8. Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit.
9. Vérifiez que les surfaces de contact sont propres avant d'insérer les piles.

SOSTITUZIONE DELLE PILE

Richiede 3 pile alcaline formato stilo da 1,5v (LR6) (non incluse). Usare solo pile alcaline. Il giocattolo potrebbe non funzionare con un altro tipo di pile.

1. Svitare lo sportello dello scomparto pile con un cacciavite a stella (non incluso) e sollevare.
2. Inserire 3 pile alcaline formato stilo (LR6) nell'apposito scomparto, come illustrato.
3. Rimettere lo sportello inserendo le linguette in posizione, premere lo sportello e stringere la vite.

INFORMAZIONI PER LE PILE

1. Non ricaricare pile non ricaricabili.
2. Non usare pile ricaricabili.
3. Non mischiare pile alcaline, standard (carbon-zinco) o ricaricabili (nickel-cadmio).
4. Non mischiare pile vecchie e nuove.
5. Inserire le pile con le polarità direzionate correttamente e seguire sempre le istruzioni d'uso.
6. Usare solo pile di tipo equivalente, come raccomandato.
7. Togliere sempre le pile scariche dal prodotto.
8. Non cortocircuitare i terminali delle pile.
9. Assicurarsi che le superfici di contatto siano pulite e lucide prima di inserire le pile.



Deutsch
Français
Italiano

UNO[®] FLASH