

UNO - Regeln

Karten in 4 Farben mit den Zahlenwerten 0 bis 9; 1 bis 9 jeweils doppelt, 0 einfach.

→ 76 Karten. Jede Karte zählt ihren Zahlenwert an Punkten

Sonderkarten in 4 Farben : Aussetzen, Richtungswechsel, Zwei Ziehen; jeweils doppelt.

→ 24 Karten: Jeweils 20 Punkte

Sonderkarten schwarz: Farbwahlkarte (50 Punkte), Vier-Ziehen-und-Farbwahl-Karte (75 Punkte), UNO-Karte (50 Punkte); jeweils vierfach

→ 12 Karten

"Normale Regeln"

1.

Jeder Spieler erhält 7 Karten. Wer als erster seine letzte Karte ablegen kann, hat gewonnen.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Reihum legen die Spieler Karten aus der Hand auf den Ablagestapel ab. Dabei muß die gleiche Farbe oder die gleiche Zahl oder das gleiche Symbol oder eine Sonderkarte gelegt werden.

2.

Eine farbige Sonderkarte kann immer auf eine gleichfarbige Zahlenkarte gelegt werden.

3.

Bei einer Aussetzen-Karte muß der darauffolgende Spieler aussetzen. Der übernächste Spieler darf dann gleiche Farbe oder gleiches Symbol (Aussetzen) oder schwarze Sonderkarte legen.

4.

Bei einer Richtungswechsel-Karte wird entgegen dem Uhrzeigersinn weitergespielt; bei einer weiteren Richtungswechsel-Karte wird wieder im Uhrzeigersinn weitergespielt.

5.

Bei einer Zwei-Ziehen-Karte kann der nächste Spieler mit einer beliebigen anderen Zwei-Ziehen-Karte abwehren und der darauffolgende Spieler muß vier Karten ziehen; kann er nicht abwehren, muß der Spieler zwei Karten ziehen. Eine Zwei-Ziehen-Karte kann auch mit einer Vier-Ziehen-und-Farbwahl-Karte abgewehrt werden, aber nicht umgekehrt. Die Anzahl der zu ziehenden Karten kann so schnell anwachsen.

Ein Spieler, der aufgrund einer Zwei-Ziehen-Karte oder Vier-Ziehen-und-Farbwahl-Karte gezogen hat, darf danach nicht legen.

6.

Kann ein Spieler nicht legen, muß er eine Karte ziehen. Falls diese Karte paßt, darf er legen.

7.

Schwarze Sonderkarten:

8.

UNO-Karte: keine Bedeutung (wird am Anfang aussortiert)

9.

Farbwahlkarte: Der Spieler darf sich eine Farbe wünschen. Sie darf auf jede Karte gelegt werden, außer, der Spieler muß aussetzen, oder der Spieler muß zwei oder mehr Karten ziehen.

10.

Vier-Ziehen-und-Farbwahl-Karte: darf auf jede Karte gelegt werden, außer man muß aussetzen. Eine Vier-Ziehen-und-Farbwahl-Karte kann mit einer anderen Vier-Ziehen-und-Farbwahl-Karte abgewehrt werden. Der Spieler darf sich eine Farbe wünschen und der darauffolgende Spieler muß vier Karten ziehen.

11.

Wer seine vorletzte Karte legt, muß "UNO" sagen. Tut er dies nicht, bevor der nächste Spieler gelegt hat, muß er zur Strafe zwei Karten ziehen.

12.

Wer seine letzte Karte legt, muß "UNO UNO" sagen, um zu gewinnen.

"Sonderregeln"

Die "Sonderregeln" können einzeln oder kombiniert vereinbart werden. Zweckmäßigerweise vereinbart man die Regeln bei wechselnden Mitspielern vor Spielbeginn (Erfahrungswert).

1a.

Dazwischenwerfen: jeder Spieler darf die gleiche Karte jederzeit legen, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Hat ein Spieler selber zwei (oder 3 oder 4) gleiche Karten, kann er diese nacheinander (nicht gleichzeitig!) legen, wenn er schnell genug ist (er wirft sich dann selber dazwischen).

Das Dazwischenwerfen von Richtungswechselkarten erfordert einige Konzentration, was die weitere Spielrichtung anbelangt.

1b.

Kartenfolgen: gleichfarbige, aufeinanderfolgende Zahlenkarten dürfen nacheinander (nicht gleichzeitig!) gelegt werden, wenn man schnell genug dazu ist. (z.B. grüne 3, 4, 5, 6, 7 oder gelbe 9, 8, 8, 7, 6, 5)

3a.

Eine Aussetzen-Karte darf mit der gleichfarbigen Aussetzen-Karte abgewehrt werden. (Dazwischenwerfen)

3b.

Legt ein Spieler beide gleichfarbigen Aussetzen-Karten, müssen die nächsten beiden Spieler aussetzen.

5a.

Beendet ein Spieler mit einer Zwei-Ziehen-Karte, und können ALLE nachfolgenden Spieler noch abwehren, muß der Spieler die entsprechende Anzahl Karten ziehen und hat somit noch nicht gewonnen.

6a.

Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er eine Karte ziehen. Danach hat er das Recht zu legen. (Das kann taktische Gründe haben, z.B. in Verbindung mit Regel 8b, wenn ein Spieler gerade drei Karten hat.)

7a.

Mit einer UNO-Karte oder einer Vier-Ziehen-und-Farbwahl-Karte darf das Spiel nicht beendet werden. Ein Spieler, der als letztes eine solche Karte legt, muß als Strafe zwei Karten ziehen.

8a.

Die UNO-Karte bedeutet "Vier Ziehen" ohne Farbwahl. Sie kann nur mit einer UNO-Karte abgewehrt werden, nicht mit einer Vier-Ziehen-und-Farbwahl-Karte. Umgekehrt kann eine Vier-Ziehen-und-Farbwahl-Karte auch nicht mit einer UNO-Karte abgewehrt werden.

8b.

Durch Legen der UNO-Karte darf der Spieler genau zwei Karten aus seiner Hand an einen beliebigen anderen Spieler abgeben.

Dies hat einen besonderen Reiz in Verbindung mit Regel 13a-2.

Nach dem Abgeben muß der Spieler mindestens eine Karte in der Hand behalten, um "UNO" zu sagen. Behält er keine Karte, muß er zur Strafe zwei Karten ziehen.

Liegt eine UNO-Karte als oberste Karte offen, so gilt für Regel 1a. die darunterliegende Karte.

(Bsp.: Als oberste Karte liegt die rote Acht. Spieler A hat vier Karten und legt eine UNO-Karte. Er gibt zwei Karten an Spieler B ab, behält als letzte Karte die andere rote Acht und sagt "UNO". Dann wirft er sofort dazwischen und sagt "UNO UNO")

13a.

Das Legen einer "0" bewirkt, daß alle Spieler ihre Karten an den nächsten Spieler weitergeben, entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn.

13a-1.

Tauschen ist freiwillig.

13a-2.

Tauschen ist Pflicht!