



DE-OFFICIËLE

UNO REGELS

PDF

DE-UNO-REGELS-DIE-JE-IN-DE-DOOS-KREEG

UNORULES.NET/NL

INHOUD

112 kaarten – inclusief 3 aanpasbare keuzekaarten (zie het gedeelte Actiekaarten voor meer informatie).

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste al je kaarten kwijtraken.

SPELVOORBEREIDING

1. Kies een geveer en schud de kaarten.
2. Geef elke speler 7 kaarten.
3. Plaats de rest van de kaarten MET DE BEDRUKTE ZIJDE NAAR BENEDEN midden op de tafel. Dit is de PAKSTAPEL.
4. Draai de bovenste kaart van de PAKSTAPEL om en plaats deze naast de pakstapel, MET DE BEDRUKTE ZIJDE NAAR BOVEN op de AFLEGSTAPEL te vormen. Als deze kaart een actiekaart is, negeer je deze kaart en draai je de volgende kaart om.
5. De speler links van de geveer begint, speel daarna om beurten met de klok mee.

LATEN WE UNO SPELEN!

Tijdens je beurt probeer je je kaarten van de hand te doen door EÉN KAART per keer op de aflegstapel te leggen.

Als je een PASSENDE kaart in je hand hebt, kun je deze SPELEN door hem op de aflegstapel te leggen.

1. Je kunt een kaart alleen spelen als deze overeenkomt met ten minste één kenmerk van de bovenste kaart op de aflegstapel: de kleur, het cijfer of het symbool.
2. Als de kaart die je hebt gespeeld een actiekaart is, doet deze iets speciaals! (zie Actiekaarten hieronder)

Als je GEEN overeenkomstende kaart hebt, TREK JE EÉN KAART uit de pakstapel.

1. Als je nieuwe kaart kan worden gespeeld (zie hierboven), kun je deze nu spelen.
2. Je mag ook een kaart van de pakstapel pakken in plaats van een kaart te spelen, zelfs als je een overeenkomstende kaart hebt.

Zodra je een kaart hebt gespeeld of gepakt, gaat het spel verder met de volgende speler.

OPMERKING: als er geen kaarten meer in de Pakstapel zitten, moet je de Aflegstapel schudden om een nieuwe Pakstapel te maken.

'UNO' ROEPEN!

Op het moment dat je maar 1 kaart in je hand hebt, moet je 'UNO' roepen om de andere spelers te waarschuwen dat je op het punt staat te winnen.

Maar als iemand je betrapt en 'UNO' vóór jou roept (en voordat de volgende speler aan zijn beurt begint), moet je 2 kaarten pakken!

WINNEN

Wanneer een speler zijn laatste kaart speelt, wint hij. Tijd om de kaarten te schudden en opnieuw een potje te beginnen.



ACTIEKAARTEN



Neem-twee-kaart: Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler 2 kaarten pakken en zijn/haar beurt laten gaan.



Keer-om-kaart: Hiermee wordt de speelrichting van het spel omgedraaid. Als de beurt met de klok mee ging, verandert deze nu en gaat het spel tegen de klok in (en vice versa).



Sla-beurt-over-kaart: Als deze kaart wordt gespeeld, verliest de volgende speler zijn/haar beurt.



Keuzekaart: Deze kaart kan overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Je bepaalt welke kleur er nu gespeeld moet worden.

Neem-vier-keuzekaart: Deze kaart kan overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Met de Neem-vier-keuzekaart mag je ook de kleur kiezen waarmee het spel verder moet gaan.



Als deze kaart wordt gespeeld, heeft de volgende speler twee opties: 4 kaarten pakken of de beurt verliezen OF uitdagen.

Als je besluit de speler uit te dagen, moet de speler je uitdagen om te bewijzen of je geen andere kaart hebt die overeenkomt met de kleur van de aflegstapel. Keuzekaarten worden beschouwd als een mogelijkheid.

- Als je GEEN kaart met dezelfde kleur hebt, moet de uitdager trek 6 kaarten in plaats van 4 en verliest zijn beurt.
- Als je WEL een kaart hebt die overeenkomt met de kleur: JIJ moet 4 kaarten trekken en de andere speler geen kaarten.

Deze kaart is ook een keuzekaa

Alle kaarten ruilen-keuzekaart: Deze kaart kun overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt.



1. Verzamel ALLE kaarten uit de hand ALLE spelers en schud ze.
2. Begin met de speler links van je, deel 1 kaart per keer aan de spelers tot alle kaarten weer over zijn. Spelers kunnen meer of minder kaarten eindigen dan ze begonnen en het spel wordt voortgezet in de huidige speelrichting.

Als je een Alle kaarten ruilen-keuzekaart speelt, kun jij kiezen met welke kleur er verder wordt gespeeld.



Aanpasbare keuzekaarten: Hiermee heb je de mogelijkheid om je eigen spelregels te maken. Voorafgaand aan het spel bepalen de spelers hun eigen regels op deze kaarten met een keuzekaart-symbool. Deze kaart kan worden gespeeld op een overeenkomstige kleur of op een andere aanpasbare kaart en betekent dat de gekozen regels direct van toepassing zijn wanneer een speler deze kaart speelt. Als je een aanpasbare keuzekaart speelt, kun je kiezen met welke kleur er verder wordt gespeeld.



GEBRUIK VAN AANPASBARE KAARTEN

Hier een paar ideeën voor je aanpasbare kaarten:

1. De volgende speler moet kaarten pakken totdat hij/zij een kaart van een bepaalde kleur pakt.
2. Alle andere spelers moeten al hun keuzekaarten wegleggen.
3. De volgende speler moet een kaart van een bepaalde kleur nemen, voordat hij drie kaarten van de pakstapel pakt.
4. Je bent nog een keer aan de beurt.
5. De volgende speler moet kaarten pakken of wegleggen totdat hij precies 7 kaarten heeft.

SCORE BIJHOUDEN (OPTIONEEL)

Wanneer een speler een potje wint, krijgt hij punten op basis van de kaarten die tegenstanders nog in hun handen hebben.

Kaarten hebben de volgende waarden:

- Alle cijferkaarten (0-9): de waarde op de kaarten
- Elke actiekaart: 20 punten
 - Beurt overslaan, Omdraaien, Neem-twee
- Alle keuzekaarten: 50 punten
 - Keuzekaart, neem-vier Keuzekaart, Alle kaarten ruilen-keuzekaart, Aanpasbare keuzekaart

Houd de score van elke speler na elk potje bij. Wie als eerste de 500 punten bereikt, is de winnaar.

VOOR SPELERS DIE KLEURENBLIND ZIJN

Op elke kaart zijn speciale grafische symbolen aangebracht om de kleur(en) van de kaart aan te geven. Zo kunnen spelers met ELKE vorm van kleurenblindheid ook gemakkelijk spelen!

● = Rood ★ = Geel ▲ = Groen ■ = Blauw

