



OFFIZIELLE

UNO REGELN

PDF

DIE UNO-REGELN, DIE DU IN DER BOX BEKOMMEN HAST

UNORULES.NET/DE

INHALT

112 Karten – einschließlich 3 individueller Joker

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, als Erster seine Handkarten loszuwerden.

SPIELVORBEREITUNG:

1. Die Karten werden gemischt.
2. Jeder Spieler erhält 7 Karten
3. Die restlichen Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Das ist der Nachziehstapel.
4. Die oberste Karte des Nachziehstapels wird aufgedeckt und offen daneben gelegt. Das ist die erste Karte des Ablagestapels. Falls es sich um eine Sonderkarte handelt, wird sie nicht berücksichtigt und eine weitere Karte aufgedeckt.
5. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

SO WIRD UNO GESPIELT!

Wer an der Reihe ist, versucht, seine Handkarten loszuwerden, indem er eine Karte auf den Ablagestapel legt.

Falls der Spieler eine passende Karte auf der Hand hat, kann er sie auf den Ablagestapel legen.

1. Damit die Karte passt und der Spieler sie legen darf, muss ein Element mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen: Farbe, Zahl oder Symbol.
2. Handelt es sich bei der gespielten Karte um eine Sonderkarte, passiert etwas Besonderes!
(Siehe „Sonderkarten“ weiter unten).

Falls der Spieler keine passende Karte hat, zieht er eine Karte vom Nachziehstapel.

1. Passt die neue Karte (siehe oben), darf der Spieler sie legen.
2. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, muss er entscheiden, sie zu legen und stattdessen eine Karte zu ziehen.

Nachdem der Spieler eine Karte gelegt oder gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

„UNO!“ RUFEN

Sobald ein Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat, muss er „UNO!“ rufen, damit die Mitspieler wissen, dass er bald gewonnen könnte.

Merkt jemand, dass ein Spieler nur noch eine einzige Karte hat, ohne „UNO!“ gerufen zu haben, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, muss der Spieler als Strafe 2 Karten ziehen.

GEWINNEN

Sobald ein Spieler seine letzte Karte legt, hat er gewonnen. Dann werden die Karten neu gemischt, und die nächste Runde beginnt.



SONDERKARTEN



Zwei ziehen: Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und verliert seinen Zug.



Uno Retour: Wird diese Karte gespielt, kehrt sich die Spielreihenfolge um. Wird bisher im Uhrzeigersinn gespielt, geht es nun gegen den Uhrzeigersinn weiter und umgekehrt.



Aussetzen: Wird diese Karte gespielt, verliert der nächste Spieler seinen Zug.



Joker: Diese Karte passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Wird ein Joker gespielt, darf der Spieler außerdem die Farbe wählen, die als Nächstes gespielt werden muss.

Vier-ziehen-Joker: Diese Karte passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Es gibt jedoch eine Einschränkung: Der Spieler darf einen Vier-ziehen-Joker nur legen, wenn keine Handkarte, deren Farbe mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmt.

Wird diese Karte gespielt, hat der nächste Spieler zwei Möglichkeiten: Er zieht 4 Karten und setzt aus oder er fordert den Spieler heraus, der die Karte gelegt hat.



Fordert der Spieler heraus, muss er seine Handkarten vorzeigen, damit überprüft werden kann, ob er wirklich keine farblich passende Karte hat – auch Joker gelten als passende Karte!

- Hat der Spieler tatsächlich keine farblich passende Karte, muss der Herausforderer 6 statt der 4 Karten ziehen und aussetzen.
- Falls der herausgeforderte Spieler eine farblich passende Karte hat, muss er anstelle des Herausforderers die 4 Karten ziehen.

Wird diese Karte gespielt, darf der Spieler außerdem entscheiden, welche Farbe als Nächstes gespielt werden muss, unabhängig vom Ergebnis der Herausforderung. r darfst du die Farbe bestimmen, mit der das Spiel fortgesetzt wird (unabhängig vom Ergebnis einer Herausforderung).

Handkarten-Misch-Joker: Der Handkarten-Misch-Joker passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Wird diese Karte gespielt, passiert Folgendes:



- Wird diese Karte gespielt, darf der Spieler außerdem entscheiden, welche Farbe als Nächstes gespielt werden muss.
- Der Spieler sammelt alle Handkarten aller Spieler ein und mischt sie zusammen.

Beginnend mit seinem linken Nachbarn, teilt der Spieler die Karten an alle Spieler aus, bis keine mehr übrig ist. So kann es passieren, dass die Spieler am Ende mehr oder weniger Karten haben als zuvor.

Die Partie geht dann in der Richtung weiter, in der vor der Neuverteilung der Karten gespielt wurde.



Individueller Joker: Diese Karten mit ihren eigenen Regeln für jede Menge zusätzliches Chaos sorgen! Vor Beginn der Partie können die Spieler auf diese Karten (mit Bleistift) ihre eigenen Regeln schreiben. Wenn das Spiel dann losgeht, handelt es sich bei jeder Karte, die als erstes auf dem Ablagestapel liegt, um einen Individuellen Joker. Wird diese Karte gespielt, muss die darauf notierte Regel befolgt werden, wie sie liegt, darf der Spieler außerdem entscheiden, welche Farbe als Nächstes gespielt werden muss.



IDEEN FÜR INDIVIDUELLE JOKER

Hier ein paar Denkanstöße für die individuelle Gestaltung der Joker:

1. Der nächste Spieler muss so lange Karten ziehen, bis er eine bestimmte Farbe zieht.
2. Jeder Spieler außer demjenigen, der diese Karte gelegt hat, muss alle seine Joker ablegen.
3. Falls der nächste Spieler keine Karte legen kann, muss er 3 Karten vom Nachziehstapel ziehen.
4. Wer diese Karte legt, ist noch einmal an der Reihe.
5. Der nächste Spieler muss so viele Karten ziehen oder ablegen, bis er genau 7 Karten auf der Hand hat.

DIE PUNKTWERTUNG (OPTIONALE SIEGEBDINGUNG)

Ist ein Spieler alle Handkarten losgeworden, erhält er Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben.

Die Karten haben folgende Werte:

- Alle Zahlenkarten (0–9): Zahlenwert
- Jede Aktionskarte: 20 Punkte
 - Aussetzen, Retour, Zwei ziehen
- Jeder Joker: 50 Punkte
 - Joker, Vier-ziehen-Joker, Handkarten-Misch-Joker, Individueller Joker

Die Punkte aller Spieler werden Runde für Runde fortlaufend notiert. Sobald ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat er gewonnen.

FÜR FARBENBLINDE SPIELER

Jede Karte wurde mit speziellen graphischen Symbolen versehen, damit die entsprechende/n Farbe/n leichter zu erkennen sind. So können Spieler mit jeder Form von Farbenblindheit problemlos mitspielen!

● = Rot ★ = Gelb ▲ = Grün ■ = Blau

