

U N O

Allg. Beschreibung:

UNO ist ein Kartenspiel für 2 – 10 Spieler. Die Spielkarten zeigen sowohl einen Zahlenwert als auch eine bestimmte Farbe. Braillemarkierungen an den oberen Ecken der Karten zeigen den Zahlenwert an, wobei hier nicht die numerischen Symbole aufgedruckt sind, sondern „a“ für 1 etc. Die Farbe wird durch ein Symbol direkt unter der Zahl angezeigt. Die Symbole für die Farben lauten wie folgt:

- B = Blau
- G = Grün
- R = Rot
- Y = Gelb

Spielkarten:

Eine Packung UNO enthält die folgenden Karten:

- Zahlenkarten: je 19 Stück (0 – 9) in den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb
- Retour: je 2 Stück in jeder Farbe
- Aussetzen: je 2 Stück in jeder Farbe
- Zieh 2: je 2 Stück in jeder Farbe
- Zieh 4: 4 Stück
- Farbwahl: 4 Stück

Ziel des Spiels :

Das Ziel jeder einzelnen Spielrunde ist es, als erster alle Karten aus der Hand zu spielen. Nach jeder Spielrunde wird der Punktestand der Mitspieler anhand der verbliebenen Spielkarten errechnet und notiert. Wenn der Punktestand eines Mitspielers 500 Punkte überschreitet, ist das Spiel zu Ende, und der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand hat gewonnen.

Spielregeln:

Jeder Spieler erhält zum Spielbeginn 7 Karten, die verbleibenden Karten werden als Stapel zum Abheben umgedreht in die Mitte gelegt. Die oberste Karte dieses Stapels wird aufgedeckt und daneben gelegt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der erste Spieler ist demnach jener, der links vom Geber sitzt.

Jeder Spieler muss nun eine passende Karte (selber Zahlenwert, selbe Farbe oder selbe Aktion) ablegen. Sollte ein Spieler keine passende Karte in der Hand haben, muss er eine Karte vom Stapel in der Mitte ziehen. Wenn möglich, kann er diese Karte auch gleich wieder ausspielen, sollte dies nicht möglich sein, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Die Farbwahlkarte kann immer auf den Stoß gelegt werden. Wenn ein Spieler diese Karte ausspielt, kann er die Farbe bestimmen, die der nächste Spieler ablegen muss.

Es gibt einige, spezielle Aktionskarten, die dieses Spiel mit zusätzlichen Überraschungen spicken und im Folgenden genauer erklärt werden:

- Zieh 2: der nächste Spieler darf keine Karte ablegen, sondern muss 2 Karten zusätzlich aufnehmen. Er kann diese Karte NICHT aufheben, indem er selber eine Zieh 2 Karte ablegt.
- Retour: die Spielrichtung wird umgekehrt bis neuerlich eine Retourkarte abgelegt wird
- Aussetzen: der nächste Spieler muss aussetzen, er kann die Karte NICHT aufheben, indem er selber eine Aussetzkarte ablegt.
- Zieh 4: diese Karte kann immer abgelegt werden und gibt dem Spieler außerdem die Möglichkeit eine Farbe zu bestimmen. Der nächste Spieler darf nicht ablegen, sondern muss 4 Karten zusätzlich aufnehmen.
- Farbwahl: diese Karte kann immer abgelegt werden. Der Spieler der diese Karte abgelegt hat kann so die Farbe die gespielt wird verändern. Sie dient allerdings NICHT dazu eine der oben genannten Aktionskarten aufzuheben.

Regelverstöße:

Wenn ein Spieler von einem Mitspieler verlangt eine bestimmte Karte zu spielen, so muss er sofort 4 Karten extra ziehen.

Wenn ein Spieler eine Zieh 4 Karte spielt, obwohl er eine andere, passende Karte spielen könnte, kann er von jenem Spieler, den die Zieh-4-Karte trifft, aufgefordert werden, ihm seine Karten zu zeigen. Wenn der Ausspieler keine andere, passende Karte spielen konnte, so muss der Herausforderer zusätzlich zu den 4 Karten, weitere 2 Karten ziehen. Hätte der Ausspieler doch eine passende Karte spielen können, muss er die Zieh-4-Karte wieder an sich nehmen und zusätzlich 4 Karten extra ziehen.

Spezialregeln bei nur 2 Spielern:

Wenn nur zwei Spieler UNO spielen, haben die Aktionskarten folgende Wirksamkeit:

- Aussetzen: der Spieler, der diese Karte abgelegt hat, kann gleich noch eine Karte ablegen
- Retour: der Spieler, der diese Karte abgelegt hat, kann gleich noch eine Karte ablegen
- Zieh 2: der Spieler den die Karte trifft muss 2 Karten ziehen und darf keine Karte ablegen. Der Spieler der die Karte abgelegt hat darf demnach gleich noch eine Karte ablegen

Spielende:

Wenn ein Spieler im Begriff ist seine vorletzte Karte auszuspielen, muss er dies durch die Meldung „UNO“ anzeigen und so seinen Mitspieler anzeigen, dass er in der nächsten Runde fertig sein könnte.

Sobald ein Spieler seine letzte Karte ablegen kann, hat er diese Spielrunde gewonnen. Nun müssen die anderen Spieler ihre Karten zählen und den Punktestand notieren. Wenn die letzte gespielte Karte eine Zieh 2 oder Zieh 4 Karte ist, muss der nächste Spieler diese Kartenanzahl noch ziehen und bei seinem Punktestand berücksichtigen!

Wenn der Stoß zum Ziehen zu Ende ist bevor jemand seine letzte Karte abgelegt hat, muss der abgelegte Stoß gemischt und zum Ziehen umgedreht werden. Zuvor muss die zuletzt gespielte Karte als Richtwert für das weitere Spiel natürlich zur Seite gelegt werden.

Punktezahl ermitteln:

Wenn eine Spielrunde zu ende ist müssen alle Spieler ihre verbliebenen Karten zählen und den Punktestand notieren. Die Punkte der einzelnen Karten vergeben sich wie folgt:

- Retour: 20 Punkte
- Aussetzen: 20 Punkte
- Zieh 2: 20 Punkte
- Zieh 4: 50 Punkte
- Farbwahl: 50 Punkte
- Zahlenkarten: ihr numerischer Wert