

UNO - Reglement

Ziel des Spiels

1. Ziel ist, wer als Erster alle 6 Spielkarten ablegen konnte, hat gewonnen und die anderen müssen die Punkte zählen.
2. Es werden 3 Runden à 10 Spielen gespielt.
3. Wer pro Abend nach 3x10 Spielen die wenigsten Punkte hat, erhält 10 Bonuspunkte. Wer am meisten Strich (Gewonnen) hat, erhält zusätzlich 2 Punkte.
4. Bonuspunkte: d.h. der beste Spieler pro Abend nach 3 x 10 Runden erhält 30 Bonuspunkte:

1. Platz = 30 Punkte	4. Platz = 24 Punkte
2. Platz = 27 Punkte	5. Platz = 23 Punkte
3. Platz = 25 Punkte	usw...

5. Die Karten müssen gut gemischt werden und dann gegen den Uhrzeigersinn verteilt werden. Jeder Spieler bekommt 6 Karten.
6. Der Spieler der die Karten verteilt, muss die Startkarte aufdecken. Die Startkarte darf erst aufgedeckt werden, wenn alle Spieler bereit sind. Die aufgedeckte Startkarte muss der nächste Spieler befolgen.
7. Hat ein Spieler nur noch eine Spielkarte in der Hand, so muss er mit der Hand auf den Tisch klopfen, so, damit es jeder sehen oder spüren kann. Vergisst er das, muss er 2 Strafkarten aufnehmen.
8. Neu: Wenn ein Spieler noch zwei Zwillingsskarten in der Hand hat und er ist dran, so muss er zuerst mit der Hand auf den Tisch klopfen (UNO) und erst dann kann er beide Karten auf den Tisch legen. Wenn das nicht der Fall ist, so kann er nur eine Karte legen.
9. Legt ein Spieler seine Karte, so muss der nächste Spieler eine gleiche Karte mit gleicher Zahl oder gleicher Farbe legen. Kann er das nicht, so muss er eine Karte aufnehmen.
10. Legt ein Spieler seine Karte, so kann jeder Spieler sofort die Zwillingsskarte darauf legen. Das Spiel geht dann weiter von demjenigen, der die letzte Karte gelegt hat.
11. Wird eine Karte gleichzeitig von zwei Spielern gelegt, so entscheidet, der Geld Wurf: Kopf oder Zahl. Das gilt nur, wenn sich die beteiligten Spieler nicht einig sind.
12. Legt ein Spieler die letzte Karte, müssen die anderen Spieler ihre Karten auf den Tisch legen, um die Kartenpunkte zu zählen. Neu: Wenn der Spieler die Karten nicht offen auf den Tisch legt, so erhält er 200 Strafpunkte. Auch wenn er die Karten schon gezählt hat. Erst wenn der Spielleiter alle Punkte der Spieler aufgeschrieben hat, dürfen die Karten neu gemischt werden.
13. Während der Dauer des Spiels: Zuschauer; Nichtspieler, Maul halten!
14. Bei Problemen während des Spiels, ist jede Gruppe selber verantwortlich!!!



0 Punkte darf immer ausgespielt werden. Gilt auch bei Spielbeginn. Wird diese Karte bei Spielbeginn aufgedeckt, darf der nächste Spieler eine x-beliebige Farbenkarte ausgeben.



50 Punkte darf immer ausgespielt werden, Farbenwunschkarte. Gilt auch bei Spielbeginn. Wird diese Karte aufgedeckt, darf derjenige Spieler der die Karte gegeben hat, die Farbe wünschen.



70 Punkte darf immer ausgespielt werden. Der nächste Spieler muss 4 Strafkarten aufnehmen, Farbenwunschkarte. Gilt auch bei Spielbeginn und Spielende.



20 Punkte der nächste Spieler muss aussetzen. Gilt auch bei Spielbeginn.



20 Punkte das Spiel wird in entgegengesetzter Richtung weitergespielt. Gilt auch bei Spielbeginn.



20 Punkte der nächste Spieler muss zwei Strafkarten aufnehmen. Gilt auch bei Spielbeginn und Spielende. Wenn er keine Karte spielen kann, so muss er zusätzlich noch eine Karte aufnehmen.



0 Punkte Legt ein Spieler eine „0“ Karte, werden nicht mehr die Karten getauscht, sondern neu die Spieler. Karten bleiben auf dem Tisch liegen. Der Spieler darf den Platz entweder nur mit einem Spieler wechseln oder die ganze Gruppe nach rechts oder links wechseln.



diese Karten zählen was sie angeschrieben sind.

Aktualisiert am: 22.11.2015