Uno – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält **7 Karten auf die Hand**.
- **Eine Karte** wird **offen** als erste Karte des **Ablagestapels** ausgelegt. Die **übrigen Karten** bilden den **Kartenstock**.

Spielablauf:

Die Spieler kommen reihum an den Zug und

- **legen eine passende Karte** (gleiche Farbe oder gleiche Zahl) auf den Ablagestapel,
- **<u>oder</u> ziehen eine Karte** nach, auch diese dürfen sie sofort legen, wenn sie passt.

Ist der **Kartenstock aufgebraucht**, bevor das Spiel endet, so werden alle Karten des **Ablagestapels** bis auf die oberste **gemischt** und als neuer verdeckter Kartenstock ausgelegt.

Sonderkarten:

Die folgenden Sonderkarten sind im Spiel:

- **Ziehe 2 Karte**: Der nachfolgende Spieler muss 2 Karten ziehen und Aussetzen.
- **Retour Karte**: Diese Karte ändert die Spielrichtung. (Bei 2 Spielern: siehe Aussetzen)
- **Aussetzen Karte**: Der nachfolgende Spieler muss Aussetzen.
- **Farbwahlkarte**: Der ausspielende Spieler darf die Karte immer spielen und sich eine Farbe wünschen.
- **Ziehe 4 Farbwahlkarte**: Der ausspielende Spieler darf sich eine Farbe wünschen, der nachfolgende Spieler muss 4 Karten ziehen und Aussetzen. Die Karte darf regulär nur gespielt werden, wenn der Spieler keine passende Karte auf der Hand hält. Sonst kann er bluffen. Der Nachfolgende Spieler kann dies Überprüfen, hat er recht muss der Ausspieler die 4 Karten ziehen, sonst muss er insgesamt 6 Karten ziehen.

Spielende:

Ein Spieler, der seine **vorletzte Karte** legt, muss „**UNO**“ sagen, **vergisst** er dies und wird erwischt muss er **zwei Karten ziehen**. Ein Spieler, der seine **letzte Karte** legt, **gewinnt die Runde**. Bei Zieh-Karten muss der nachfolgende Spieler die Karten noch ziehen. Der Gewinner erhält **Punkte für die Handkarten der Mitspieler**: Zahlenkarten nach Zahl, Zieh 2-,Retour- und Aussetzen Karte 20 Punkte, Farbwahlkarte 30 Punkte, Ziehe 4 Farbwahlkarte 50 Punkte. Wer zuerst 500 Punkte erreicht gewinnt.

Varianten:

- **Partner**: Die gegenüber sitzenden Spieler spielen im Team und gewinnen gemeinsam, wenn einer keine Handkarten mehr hat.
- **Verlängern**: Auf Zieh-Karten können gleiche Zieh-Karten gelegt werden, dadurch muss der Nachfolgende Spieler die Summe an Karten ziehen.
- **Seven-O**: Wird eine ‚0‘ gelegt, muss jeder Spieler seine Handkarten weitergeben. Bei ‚7‘ muss der Ausspieler die Handkarten mit einem Mitspieler tauschen.
- **Jump-In**: Spieler dürfen außer der Reihe exakt gleiche Karten abgelegen, dann ist der nachfolgende Spieler zum eingesprungenen an der Reihe.