

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,
- **oder 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 ablegen, dann ist der nachfolgende Spieler zum eingesprungenen an der Reihe.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spielshop

Uno – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Die Karten werden gemischt. Pro Spieler 7 Handkarten
- 1 Karte offen als erste Karte des Ablagestapels, übrigen Karten bilden Kartenstock

Spielablauf:

Spieler kommen reihum an den Zug und

- **legen eine passende Karte** (gleiche Farbe oder gleiche Zahl),
- **oder ziehen eine Karte** nach (darf sofort gespielt werden)

Kartenstock aufgebraucht: alle bis auf oberste Karte des Ablegestapels mischen

Sonderkarten:

Folgenden Sonderkarten sind im Spiel:

- **Ziehe 2 Karte:** Nachfolgende Spieler muss 2 Karten ziehen und Aussetzen
- **Retour Karte:** Karte ändert die Spielrichtung. (Bei 2 Spielern: siehe Aussetzen)
- **Aussetzen Karte:** Nachfolgende Spieler muss Aussetzen.
- **Farbwahlkarte:** Ausspielende Spieler darf Karte immer spielen und Farbe wünschen.
- **Ziehe 4 Farbwahlkarte:** Ausspielende Spieler Farbe wünschen, nachfolgender Spieler muss 4 Karten ziehen und Aussetzen. Karte darf regulär nur gespielt werden, wenn keine passende Karte auf der Hand, sonst als Bluff. Nachfolgende Spieler kann Prüfen, wenn richtig: Ausspieler muss 4 Karten ziehen, sonst muss er 6 Karten ziehen

Spielende:

- Spieler, der vorletzte Karte legt, muss „UNO“ sagen, bei Vergessen und Erwischen muss er zwei Karten ziehen.
- Spieler, der letzte Karte legt, gewinnt die Runde, 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:** gegenüber sitzenden Spieler spielen im Team
- **Verlängern:** Auf Zieh-Karten können gleiche Zieh-Karten gelegt werden
- **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 ablegen, dann ist der nachfolgende Spieler zum eingesprungenen an der Reihe.