

SPELREGELS UNO

Iedere speler krijgt 7 kaarten. De kaarten die niet uitgedeeld worden, moeten dicht (dus met de nummers naar beneden) op tafel worden gelegd. Dit wordt de *stock* genoemd. De bovenste kaart moet zichtbaar op de tafel zijn gelegd. De opengelegde kaart van de stock is het vertrekpunt van het spel.

De speler aan de linkerkant van de deler gaat beginnen. Hij mag een kaart, die hij in zijn handen heeft met dezelfde kleur of symbool, op de opengelegde kaart leggen. Is de opengelegde kaart op de tafel bijvoorbeeld een rode 6, dan mag de speler er iedere rode kaart op leggen. Hij mag ook een andere kleur kaart met het nummer 6 op tafel leggen. Daarop zal de volgende speler weer verder moeten gaan in de kleur die zojuist is gelegd. Kan de speler die aan de beurt is er geen kaart opleggen, dan moet hij een nieuwe kaart pakken. De genomen kaart mag hij direct uitspelen als hij dat zou kunnen. Kan hij niet verder dan is de speler, die naast hem zit, aan de beurt.

Zodra je nog maar 1 kaart in je handen hebt, moet je dat aan je medespelers aangeven door duidelijk UNO te roepen. De andere spelers moeten kunnen horen dat je nog maar een kaart hebt. Wanneer je vergeet om UNO te roepen en een medespeler heeft dat in de gaten, zul je 2 strafkaarten van de *stock* moeten pakken.

Het is ook mogelijk dat een speler liever geen kaart speelt. Wanneer hij aan de beurt is, moet hij wel een kaart van de *stock* nemen. Deze mag hij weer direct uitspelen. Hij mag dan alleen de kaart uitspelen die hij van de *stock* gepakt heeft. Hij mag pas bij de volgende beurt uitspelen als hij dat kan.

SPECIALE KAARTEN

In het spel zitten **+2 kaarten**. Wanneer de speler een +2 kaart op de omgedraaide kaarten legt, zal de speler die aan de beurt is 2 kaarten van de stock moeten pakken. Hij zal geen kaarten mogen wegleggen.

De **keer om kaarten** worden gebruikt wanneer je de speelrichting wil veranderen. Gaat men in eerste instantie rechtsom spelen, dan wordt daarna de richting linksom. Wordt een dergelijke kaart aan het begin van het spel van de stok omgedraaid, zal men linksom starten.

De keuzekaart geeft je de vrijheid om een andere kleur te kiezen wanneer je aan het spelen bent. Wordt met deze kaart gestart, dan mag de deler van het spel de kleur bepalen. Een joker mag altijd worden gebruikt. Je hoeft niet naar de kleur van het spel of symbool te kijken.

De overslaan kaarten worden gespeeld als je wilt hebben dat de speler die na je aan de beurt is een beurt moet overslaan. Wordt met deze kaart aan het begin gestart, zal niet de speler naast de deler aan de beurt zijn, maar de volgende persoon.

De +4 kaarten kan een speler gebruiken als hij wil hebben dat de speler die na hem komt 4 kaarten moet pakken. Ook kan hij, die de +4 kaart gebruikt, een andere kleur kiezen. Deze kaart mag alleen worden gebruikt als de speler geen aansluitende kaart in zijn hand heeft. De persoon die de 4 kaarten moet pakken mag geen kaart wegleggen.

Wanneer de laatst gespeelde kaart een + kaart is, zal de volgende speler eerst nog het aantal kaarten moeten pakken die de kaart aangeeft. Pas daarna kan de puntentelling plaatsvinden.

PUNTENTELLING

Alle kaarten hebben hun eigen waarde behalve de +2 kaarten, die hebben een waarde van 20 punten, de + 4 kaarten 50 punten, de joker 50 punten, sla een beurt over kaarten 20 punten en de keer om kaarten ook 20 punten.

Tip: raadpleeg de suggesties qua huisregels van het spel in het doosje van de UNO-kaarten.