

UNO Spielregeln

Die [UNO Spielregeln](#) des klassischen Kartenspiels einfach und klar erläutert und zum Download bereitgestellt.

Hauptzweck des Spiels

Bei dem traditionellen UNO Kartenspiel gewinnt derjenige, der als Erster eine Gesamtpunktzahl von 500 erreicht. In jeder einzelnen Spielrunde sammelt der Teilnehmer Punkte, der zuerst seinen kompletten Kartenbestand abgelegt hat. Die Punktzahl ergibt sich aus den verbleibenden Karten in den Händen der Mitspieler (Details im Abschnitt "[Das Ziel des Spiels UNO](#)").

Vorbereitungen zum Spielbeginn

Zunächst werden alle Karten durchgemischt und jeder Teilnehmer erhält sieben Spielkarten. Der verbleibende Kartensatz wird als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte platziert. Eine oberste Karte wird aufgedeckt und daneben als Beginn des Ablagestapels positioniert. Per Zufall wird festgelegt, welcher Spieler die erste Runde eröffnet.

Spielablauf

Der Startspieler platziert eine seiner Handkarten auf dem Ablagestapel. Dabei ist folgende Grundregel zu beachten: Eine Karte darf nur abgelegt werden, wenn sie entweder die gleiche Farbe oder den gleichen Zahlenwert wie die oberste Karte des Ablagestapels aufweist. Die schwarzen Karten sind spezielle Aktionskarten mit eigenen Regeln.

Falls ein Spieler keine passende Karte besitzt, muss er eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Diese neu gezogene Karte kann sofort gespielt werden, wenn sie den Regeln entspricht. Andernfalls ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer nur noch eine einzige Karte auf der Hand hält, muss deutlich **"UNO!"** (bedeutet "Eins") ausrufen. Vergisst ein Spieler dies und wird von einem Mitspieler darauf hingewiesen, bevor der nächste Spieler eine Aktion ausgeführt hat, muss er zur Strafe zwei zusätzliche Karten ziehen. Die Runde endet, sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat. Die Punkte werden zusammengerechnet und eine neue Runde beginnt.

Aktionskarten

Im Spielverlauf kommen verschiedene Aktionskarten mit besonderen Funktionen zum Einsatz:



ZIEH ZWEI KARTE

Wenn diese Karte gespielt wird, muss der nachfolgende Spieler zwei Karten aufnehmen und darf in dieser Runde keine Karte ablegen. Diese Karte kann nur auf eine gleichfarbige Karte oder eine

andere "Zieh Zwei" Karte gelegt werden. Erscheint sie zu Beginn als erste aufgedeckte Karte, gelten dieselben Regeln.



RETOUR KARTE

Diese Karte ändert die Spielrichtung - war die Richtung bisher im Uhrzeigersinn, wird sie gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt und umgekehrt. Sie kann nur auf eine gleichfarbige Karte oder eine andere Retour Karte gelegt werden. Erscheint sie zu Spielbeginn, beginnt der Kartengeber und das Spiel verläuft dann nach links statt nach rechts.



AUSSETZEN KARTE

Nach dem Ausspielen dieser Karte wird der nächste Spieler übersprungen. Die Karte kann nur auf eine gleichfarbige oder eine andere Aussetzen Karte gelegt werden. Erscheint diese Karte zu Spielbeginn, wird der Spieler links vom Geber übersprungen, und der übernächste Spieler beginnt.



FARBENWAHLKARTE

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, bestimmt die Farbe, die als nächstes gelegt werden muss. Er darf auch die aktuelle Farbe wählen. Eine Farbenwahlkarte kann jederzeit gespielt werden, auch wenn der Spieler eine andere passende Karte besitzt. Erscheint diese Karte zu Spielbeginn, entscheidet der Spieler links vom Geber über die erste Farbe.



ZIEH VIER FARBENWAHLKARTE

Diese Karte gilt als mächtigste im Spiel. Der Spieler bestimmt nicht nur die nächste Farbe, sondern zwingt den folgenden Spieler auch, vier Karten aufzunehmen und seine Runde auszusetzen. Allerdings darf diese Karte nur dann gespielt werden, wenn der Spieler keine Karte der aktuellen Farbe auf der Hand hat. Ein Spieler darf jedoch bluffen und die Karte regelwidrig einsetzen - wird

er dabei ertappt, gelten besondere Strafregele. Erscheint diese Karte zu Spielbeginn, wird sie zurück in den Stapel gelegt und eine andere Karte gezogen.

Strafen

Bei Regelverstößen müssen Strafkarten gezogen werden:

- **UNO Vergessen:** Wenn ein Spieler vergisst, nach dem Ablegen seiner vorletzten Karte "UNO!" zu rufen, muss er zwei Strafkarten ziehen, sofern er erwischt wird, bevor der nächste Spieler eine Aktion ausführt.
- **Spielvorschläge:** Wer anderen Spielern Ratschläge gibt, welche Karte sie spielen sollten, muss zur Strafe zwei Karten ziehen.
- **Regelwidriges Ablegen:** Wer eine Karte ablegt, obwohl er nicht an der Reihe ist oder eine unpassende Karte spielt, muss diese zurücknehmen und erhält zusätzlich eine Strafkarte.
- **Zieh Vier Herausforderung:** Die "+4" Karte darf nur gespielt werden, wenn der Spieler keine Karte der aktuellen Farbe besitzt (mit Ausnahme weiterer Aktionskarten). Bezweifelt der betroffene Spieler die Rechtmäßigkeit, kann er den Spieler herausfordern. Bestätigt sich der Verdacht nicht, muss der Herausforderer sechs statt vier Karten ziehen. Ist der Verdacht jedoch berechtigt, muss der ursprüngliche Spieler selbst vier Karten ziehen.

Punktwertung

Der Spieler, der zuerst alle seine Karten abgelegt hat, erhält Punkte basierend auf den Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben:

- **Zahlenkarten:** Entsprechender Punktwert der Zahl
- **Zieh Zwei Karte:** 20 Punkte
- **Retour Karte:** 20 Punkte
- **Aussetzen Karte:** 20 Punkte
- **Farbenwahl Karte:** 50 Punkte
- **Zieh Vier Farbenwahl Karte:** 50 Punkte

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die Marke von 500 Punkten erreicht.