



UNO Spezialregeln

Spielbeginn

Einer der Spieler nimmt eine Karte vom Stapel und legt sie verdeckt daneben. Daraufhin suchen sich alle eine Karte aus ihrer Hand aus. Die verdeckte Karte wird umgedreht und alle versuchen möglichst schnell ihre ausgewählte Karte auf diese zu werfen! Dann wird die physikalisch weiter unten liegende und passendste Karte gesucht und der Spieler, dem sie gehört beginnt das Spiel.

Zwischenwerfen

Wenn ein Spieler die gleiche Karte (also gleiche Farbe und gleiche Zahl bzw. Symbol) auf der Hand hat, wie diejenige, die gerade ausgespielt wurde, so darf er diese jederzeit ablegen. Das ist unabhängig davon, ob er nun dran ist oder nicht, ob er aussetzen oder ziehen muss oder nicht. Voraussetzung ist nur, dass seitdem niemand sonst abgelegt hat.

Hier liegt das Problem in dieser Regel: Oft legen der Spieler, der regulär am Zug ist und der Zwischenwerfer "gleichzeitig" ab. Dann wird die physikalisch weiter unten liegende Karte als zuerst dagewesen gewertet und der andere Spieler muss seine zurück auf die Hand nehmen und zusätzlich zwei Karten vom Stapel ZIEHEN.

Aus dieser Regel ergibt sich automatisch, dass man zwei identische Karten auch gleichzeitig ablegen darf.

Sonderkarten



+2 Karte/ +4 Karte

Auf eine ausgelegte +2 Karte kann man folgende Karten legen:

- **Eine +2 oder +4 Karte**
- **Einen farblich passenden Richtungswechsel**
→ Spielrichtung wechselt und somit auch die Person, die ziehen muss
- **Eine farblich passende Aussetzkarte**
→ der Leger wird ausgesetzt und der nächste muss ziehen

Bei einer +4 Karte gelten die gleichen Regeln wie bei einer +2 Karte nur, dass die gewünschte Farbe beachtet werden muss.

Auch bei einer +2 Karte und einer +4 Karte ist Zwischenwerfen möglich. Der schlussendlich ziehende Spieler darf dann weiterspielen!





Auf 7 schlagen

Auf eine 7 muss man mit der Hand draufhauen, der langsamste erhält zwei Strafkarten.



Null-Kartentausch

Bei einer Null gibt jeder seine Karten dem nächsten Spieler in Spielrichtung weiter.



Die Kommunistenkarte

Bei einer **roten** Richtungswechselkarte werden alle Karten der Spieler auf einen Stapel gelegt – gemischt – und an alle gleichmäßig verteilt.

Sondersituation: doppelt gelegte Sonderkarten



Richtungswechsel – nichts passiert da wiederlegt ><



Karte 7 – der letzte zieht 4 Karten



Aussetzten – so wie eine Karte zu handeln (zwischenw.)

Strafkarten

Man muss zwei Karten ziehen, wenn man:

- nicht merkt, dass man selbst dran ist.
- fragt wer dran ist.
- legt, obwohl man nicht dran ist.
- vergisst UNO zu sagen.
- UNO sagt, obwohl man es nicht sagen muss.
- mit einer Sonderkarte beendet (siehe Abschnitt „Sonderkarten“).

