

UNO Spielregeln

Die UNO Spielregeln des klassischen Kartenspiels einfach und klar erläutert und zum Download bereitgestellt.

Ziel des Spiels

Das Ziel beim klassischen UNO ist es als Erster Spieler 500 Punkte zu erzielen. Pro Runde erhält der Spieler Punkte, welcher als Erster alle seine Karten auf der Hand ablegt. Punkte gibt es für alle Karten, die die übrigen Mitspieler noch auf der Hand halten (siehe [Punkte](#)).

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 7 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die verbleibenden Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und bilden den Kartenstapel. Vom Kartenstapel wird die oberste Karte aufgedeckt und daneben gelegt. Dieser Stapel bildet den Ablegestapel. Ein Spieler wird ausgelost der die Runde beginnt.

Spielverlauf

Der erste Spieler legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablegestapel. Dabei gilt: Eine Karte kann nur auf eine Karte der gleichen Farbe oder der gleichen Zahl gelegt werden. Die schwarzen Karten sind spezielle Aktionskarten mit besonderen Regeln (siehe [Aktionskarten](#)). Kann ein Spieler keine passende Karte legen, so muss er eine Strafkarte vom verdeckten Stapel ziehen. Diese Karte kann er sofort wieder ausspielen, sofern diese passt. Hat er keine passende Karte ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer die vorletzte Karte ablegt, muss „UNO!“ (das bedeutet „Eins“) rufen und signalisiert damit, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergisst ein Spieler das und ein anderer bekommt es rechtzeitig mit (bevor der nächste Spieler eine Karte gezogen oder abgeworfen hat) so muss er 2 Strafkarten ziehen. Die Runde gewinnt derjenige, welcher die letzte Karte abgelegt hat. Die Punkte werden addiert und eine neue Runde wird gespielt.

Aktionskarten

Im Spiel gibt es schwarze Aktionskarten mit unterschiedlichen Funktionen, welche nachfolgend erklärt werden.



ZIEH ZWEI KARTE

Wenn diese Karte gelegt wird, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karten ablegen. Diese Karte kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder andere Zieh Zwei Karten gelegt werden. Wenn sie zu Beginn des Spiels aufgedeckt wird, gelten diesselben Regeln.



RETOUR KARTE

Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Wenn bisher nach links gespielt wurde, wird nun nach rechts gespielt und umgekehrt. Die Karte kann nur auf eine entsprechende Farbe oder eine andere Retour Karte gelegt werden. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, fängt der Geber an und dann setzt der Spieler zu seiner Rechten anstatt zu seiner Linken das Spiel fort.



AUSSETZEN KARTE

Nachdem diese Karte gelegt wurde, wird der nächste Spieler „übersprungen“. Die Karte kann nur auf eine andere mit entsprechender Farbe oder eine andere Aussetzen Karte gelegt werden. Wenn diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, wird der Spieler zur Linken des Gebers „übersprungen“ und der Spieler zur Linken dieses Spielers setzt das Spiel fort.



FARBENWAHLKARTE

Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet welche Farbe als nächstes gelegt werden soll. Auch die schon liegende Farbe darf gewählt werden. Ein Farbenwahl Karte darf auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Wenn eine Farbenwahl Karte zu Beginn des Spiels gezogen wird, entscheidet der Spieler zur Linken des Gebers, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll.



ZIEH VIER FARBENWAHLKARTE

Diese Karte ist die beste. Der Spieler, der sie legt, entscheidet, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll. Zudem muss der nächste Spieler 4 Karten von dem Kartenstapel nehmen. Er darf in dieser Runde keine Karte ablegen. Leider darf die Karte nur dann gelegt werden, wenn der Spieler der sie hat, keine Karte in der Hand hält, die der Farbe auf dem Ablegestapel entspricht. Hat der Spieler eine Karte mit der entsprechenden Nummer oder Aktionskarten, kann die Zieh Vier Farbenwahlkarte dennoch gelegt werden.

Ein Spieler der eine Zieh-Vier-Farbenwahlkarte hat, kann bluffen und die Karte „unerlaubt“ legen. Wird er jedoch dabei „erwischt“ gelten bestimmte Regeln (siehe Strafkarten). Wird diese Karte zu Beginn des Spiels gezogen, wird sie auf den Stapel zurückgelegt und eine andere Karte wird gezogen.

Strafen

Wenn ein Spieler sich nicht an die Regeln hält, so muss er ein oder mehrere Strafkarten ziehen. Die Regelungen sind wie folgt:

- *UNO*: Vergisst ein Spieler nach dem legen seiner vorletzten Karte UNO! zu rufen und hat der nächste Spieler seine Karte noch nicht ausgespielt, so muss er eine Strafkarte ziehen.
- *Vorschläge*: Wer seinen Mitspielern Vorschläge macht, was sie spielen sollten, muss zur Strafe zwei Karten ziehen.
- *Falsch gelegt*: Wer eine Karte legt, obwohl er nicht dran ist, oder eine falsche Karte gelegt hat, muss diese wieder aufnehmen und erhält zusätzlich eine Strafkarte.
- Die +4 darf nur dann gelegt werden, wenn der Spieler die aktuelle Farbe mit Ausnahme von anderen Aktionskarten nicht bedienen kann. Ist der von der +4 betroffene Spieler der Auffassung, dass die Karte zu unrecht ausgespielt wurde, so kann er den vorherigen Spieler herausfordern. Dieser muss ihm dann durch Vorzeigen seiner Karten nachweisen, dass er die Farbe tatsächlich nicht korrekt bedienen konnte. Kann er dies bestätigen, so muss der herausfordernde Spieler statt 4 nun 6 Karten aufnehmen. Wurde er hingegen überführt, die +4 unrechtmäßig ausgespielt zu haben, so muss er selbst die 4 Karten ziehen.

Punkte

Der Spieler, der als erster all seine Karten abgelegt hat, erhält folgende Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch in der Hand halten:

Alle Nummernkarten	Wert
Zieh Zwei Karte	20 Punkte
Retour Karte	20 Punkte
Aussetzen Karte	20 Punkte
Farbenwahlkarte	50 Punkte
Zieh Vier Farbenwahlkarte	50 Punkte

Wer als erster 500 Punkte erreicht gewinnt das Spiel.

Neben den Standard-Regeln von UNO gibt es noch jede Menge Abwandlungen und Varianten. Einen Überblick findet Ihr unter dem folgenden Link:

» [UNO-Spielvarianten](#)