



Spelregels



Doel van het spel

Als eerste al je kaarten uitspelen in elke ronde en punten scoren voor de kaarten die je tegenstanders nog in hun hand hebben. De punten van elke ronde worden opgeteld en de eerste speler die 500 punten haalt, wint het spel.

Setup

1. Elke speler trekt een kaart. De speler die de kaart met het hoogste cijfer trekt, is de deler (een kaart met een symbool telt als nul).
2. De deler schudt en geeft elke speler 7 kaarten.
3. Leg de resterende kaarten met de goede kant naar beneden op een trekstapel.
4. Draai de bovenste kaart van de trekstapel om. Dit wordt de eerste kaart van de aflegstapel.

Opmerking

Als er een actiekaart (symbool) wordt omgedraaid als eerste kaart van de aflegstapel, moeten de instructies in 'Functies van de actiekaarten' gevolgd worden.

Laten we spelen

De speler links van de deler begint. Als je aan de beurt bent, moet je een kaart spelen met hetzelfde cijfer, dezelfde kleur of hetzelfde symbool als de kaart die bovenaan de aflegstapel ligt (symbolen zijn Actiekaarten, zie 'Functies van de actiekaarten').

Voorbeeld

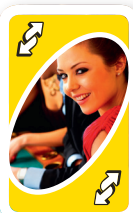
Als er een rode 7 op de aflegstapel ligt, moet je een rode kaart of een kaart met het cijfer 7 spelen. Je kan ook een joker leggen (zie 'Functies van de actiekaarten'). Als je geen kaart hebt die overeenstemt met de kaart op de aflegstapel, moet je een kaart van de trekstapel nemen. Als je die kaart kan leggen, mag je dat doen terwijl je nog aan de beurt bent. Zo niet, is de volgende speler aan de beurt. Je kan er ook voor kiezen om een speelbare kaart in je hand **niet** te leggen. Je moet dan een kaart van de trekstapel nemen. Als je die kaart kan leggen, mag je dat doen terwijl je nog aan de beurt bent, maar nadat je een kaart getrokken hebt, mag je geen andere kaart uit je hand spelen.



Functies van de actiekaarten



Twee kaarten trekken - Als je deze kaart legt, moet de volgende speler 2 kaarten trekken en een beurt overslaan. Je mag deze kaart alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere 'Twee kaarten trekken'-kaart leggen. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, geldt dezelfde regel.



Spel omkeren - Als je deze kaart speelt, verandert de richting van het spel (als het spel links draait, verandert dat naar rechts en omgekeerd). Je mag deze kaart alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere 'Spel omkeren'-kaart leggen. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, begint de deler en dan is het de beurt aan de speler rechts in plaats van links.



Overslaan - Als je deze kaart speelt, wordt de volgende speler 'overgeslagen' (moet een beurt overslaan). Je mag deze kaart alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere 'Overslaan'-kaart leggen. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, moet de speler links van de deler een beurt overslaan en begint het spel dus bij de speler links van de 'overgeslagen' speler.



Joker - Als je deze kaart speelt, mag je de kleur van het spel kiezen (eender welke kleur, ook de kleur die werd gespeeld voor je de Joker legde). Je mag een Joker leggen als je aan de beurt bent, ook als je een andere kaart zou kunnen spelen. Als er bij het begin van het spel een Joker wordt omgedraaid, mag de speler links van de deler kiezen welke kleur er gespeeld wordt.



Joker 4 kaarten trekken - Als je deze kaart speelt, mag je de kleur van het spel kiezen en moet de volgende speler 4 kaarten trekken van de trekstapel en een beurt overslaan. Maar er is een voorwaarde! Je mag deze kaart alleen spelen als je geen andere kaart in je hand hebt met dezelfde kleur als de kaart op de aflegstapel (je mag deze kaart wel spelen als je Actiekaarten of kaarten met hetzelfde cijfer in je hand hebt). Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, steek je deze kaart terug in de stapel en trek je een andere kaart.

Opmerking

Als je vermoedt dat een andere speler ten onrechte een Joker 4 kaarten trekken tegen je heeft uitgespeeld (en dus een andere kaart had kunnen leggen), mag je die speler uitdagen.

De uitgedaagde speler moet de kaarten in zijn hand aan jou (de uitdager) laten zien. Als je gelijk hebt, moet de uitgedaagde speler 4 kaarten trekken in jouw plaats. Als de uitgedaagde speler onschuldig is, moet jij de 4 kaarten trekken en nog eens 2 extra kaarten (6 in totaal!).

Bijna uitgespeeld

Als je je voorlaatste kaart speelt, moet je "UNO" roepen (dat betekent "één") om aan te geven dat je nog maar één kaart hebt. Als je niet "UNO" roept en je wordt betrapt voor de volgende speler aan zijn beurt begint, moet je twee kaarten trekken. Als een speler al zijn kaarten kwijt is, is de ronde voorbij. Tel de punten (zie Score) en begin een nieuw spel. Als er als laatste kaart in een ronde een kaart 'Twee kaarten trekken' of 'Joker Vier kaarten trekken' wordt gespeeld, moet de volgende speler 2 of 4 kaarten trekken. Deze kaarten tellen mee bij het optellen van de punten. Als niemand alle kaarten kwijt is als de trekstapel opgebruikt is, wordt de aflegstapel opnieuw geschud en gaat het spel door.

Score

De eerste speler die alle kaarten kwijt is in een ronde krijgt punten voor alle kaarten die de tegenstanders nog in hun hand hebben. De punten worden als volgt geteld:

All cijferkaarten (0-9)	cijferwaarde
Twee kaarten trekken	20 punten
Spel omkeren	20 punten
Overslaan	20 punten
Joker	50 punten
Joker Vier kaarten trekken	50 punten

Als alle punten voor de ronde zijn geteld en geen enkele speler 500 punten heeft gehaald, moeten de kaarten opnieuw geschud worden voor een nieuwe ronde.

Het spel winnen

Wie als eerste 500 punten haalt wint.

Alternatieve score en winnen

Je kan de punten ook bijhouden door alle punten op te tellen die elke speler overheeft aan het einde van elke ronde. Zodra een speler 500 punten heeft, is de speler met het minst aantal punten de winnaar.