

# UNO MET BREUKEN - SPELREGELS

## I Spelinhoud

196 kaarten als volgt verdeeld:

1. 45 blauwe kaarten met breuken
2. 45 rode kaarten met breuken
3. 45 gele kaarten met breuken
4. 45 groene kaarten met breuken
5. 2 kaarten "+2", twee van elke kleur
6. 2 kaarten "keer om", twee van elke kleur
7. 6 kaarten "+4"
8. 6 kaarten om van kleur te veranderen

–

## I Gebruikers

**Voor 2 tot 10 spelers**

## I Doel van het spel

Het doel van het spel is om als eerste speler 500 punten te behalen (zie rubriek SCORE). Punten worden gescoord door degene die als eerste zijn 7 kaarten heeft uitgespeeld.

–

## I Vorbereiding

1. schud de kaarten zorgvuldig en geef er 7 aan elke speler
2. leg de stapel overige kaarten omgekeerd op tafel : dit is de STOCK
3. leg de bovenste kaart van de stock open. De opgelegde kaart dient als vertrekpunt van de TALON.

–

## I Spelverloop

De speler links van de geveer begint het spel door een kaart uit te spelen met dezelfde kleur, hetzelfde nummer of symbool als de opgelegde kaart naast de stock. Voorbeeld: als de opgelegde kaart een rode 1/2 is, kan hij eender welke rode kaart of eender welke kaart met 1/2 erop spelen, ook mag hij kaart met een gelijkwaardige breuk spelen, bvb. 2/4 of 4/8.

Wanneer een speler geen passende kaart kan spelen, moet hij de bovenste kaart van de stock nemen. Hij mag die onmiddellijk uitspelen als de kaart past op de opengelegde kaart, anders moet hij de kaart bijhouden en is de volgende speler aan de beurt.

Wanneer een speler zijn voorlaatste kaart heeft uitgespeeld moet hij hardop "UNO" roepen om zo zijn tegenspelers te waarschuwen dat hij nog maar één kaart heeft. Als hij vergeet te roepen en één van zijn tegenspelers merkt dat op, dan moet hij twee strafkaarten nemen van de stock.

Het kan voorkomen dat een speler liever geen kaart uitspeelt. In dat geval moet hij een kaart van de stock nemen en eventueel deze kaart direct uitspelen wanneer hij past op de open kaart. Hij mag echter alleen deze kaart uitspelen en niet een kaart uit de hand.

## I Raadgevingen

### **De gever:**

Voordat de spelronde begint, trekt elke speler willekeurig een kaart. De speler met het hoogste cijfer begint te delen. De speciale kaarten gelden als nul. De speler links van de gever begint het spel.

### **De talon:**

De bovenste kaart van de stok wordt opengelegd en dient als vertrekpunt van de talon. Wanneer deze kaart een speciale kaart is gelden er specifieke regels (zie volgende rubriek).

-

## I Speciale kaarten

Hieronder volgen de betekenis en de effecten van de speciale kaarten.

### **+ 2**

Wanneer deze kaart wordt gespeeld moet de volgende speler 2 kaarten van de stok nemen en mag hij geen kaart uitspelen. Idem als deze kaart de bovenste kaart van de talon is.

Een dergelijke kaart mag enkel gespeeld worden op een kaart van dezelfde kleur of op een andere "+ 2" kaart.

### **Keer om**

Het uitspelen van deze kaart verandert de speelrichting. Als het spel in de richting van de wijzers van de klok verliep, wordt het nu gespeeld in omgekeerde richting... totdat er opnieuw een "keer om" kaart wordt uitgespeeld. Idem als deze kaart de bovenste kaart van de talon is : de eerste speler is dan diegene die rechts van de gever zit.

Een dergelijke kaart mag enkel gespeeld worden op een kaart van dezelfde kleur of op een andere "keer om" kaart.

### **+ 4**

Het uitspelen van deze kaart geeft de speler niet alleen het recht om een kleur te bepalen, maar dwingt tevens de volgende speler 4 kaarten van de stok te nemen. Na het nemen van de kaarten

mag deze speler geen kaart uitspelen. Let op: deze kaart mag enkel gespeeld worden door een speler wanneer die geen passende kaart in zijn hand heeft!

Als deze kaart de bovenste van de talon is, dient er een andere getrokken te worden.

## I Einde van de spelronde

Wanneer een speler zijn op één na laatste kaart heeft uitgespeeld, moet hij "UNO" roepen. Wanneer hij dat vergeet, mogen de andere spelers hem daarop betrappen, maar dat slechts vooraleer de volgende speler aan zet is.

Als de laatst gespeelde kaart een "+ 2" of een "+ 4" kaart is, moet de volgende speler 2 of 4 kaarten van de stok nemen vooraleer de score wordt geteld.

Als de stok opgebruikt is voor het einde van het spel, wordt de open stapel geschud (behalve de laatste kaart, die dient als eerste kaart van de nieuwe stock) en opnieuw als stock gebruikt.

## I Score

-

De speler die het snelst al zijn kaarten heeft uitgespeeld, wint de spelronde. De kaarten van de overige spelers worden als volgt opgeteld:

Alle kaarten van 0 tot 9:	10 punten
+ 2:	20 punten
Keer om:	20 punten
Sla beurt over:	20 punten
Joker:	50 punten
+ 4:	50 punten

Gewoonlijk is de speler die aan het einde van de verschillende rondes 500 punten behaalt, de winnaar van het spel.

Toch – om het spel billijker te laten verlopen – kan de score ook als volgt worden bijgehouden: elke speler telt na afloop van elke ronde individueel zijn punten op. Als een speler 500 punten of meer heeft, is diegene met de minste punten de winnaar.

## I Strafpunten

Elk commentaar of ongepaste suggestie wordt bestraft met het nemen van 4 kaarten!

Na het uitspelen van een "+ 4" kaart mag de volgende speler de uitspeler van deze kaart om inzage van diens kaarten vragen. Wanneer blijkt dat de uitspeler wel in het bezit is van een speelbare kaart, wordt hij gestraft en moet hij de "+ 4" kaart terugnemen, de juiste kleurkaart uitspelen en 4 kaarten als straf van de stock nemen. Wanneer daarentegen blijkt dat de uitspeler

toch geen speelbare kaart heeft, moet de 'achterdochtige' speler 2 extra strafkaarten (6 in totaal) nemen en zijn beurt overslaan. Nog één raad: bluf weldoordacht!

–

## I Varianten

### **Regels voor 2 spelers**

1. Bij een "keer om" en een "sla beurt over" kaart: de speler die deze kaarten speelt, mag onmiddellijk weer spelen.
2. Bij een "+ 2" en een "+ 4" kaart: de andere speler moet het aangeduide aantal kaarten van de stok nemen; de eerste speler is weer aan beurt.

### **Regels voor teams**

Bij een even aantal spelers kan er in teams van 2 personen gespeeld worden. De spelers zetten zich om beurt aan tafel. Wanneer een speler uit is, eindigt het spel en worden de punten van de beide tegenstanders opgeteld.

### **Variante voor 4 spelers**

Speel 3 rondes en telkens met een andere medespeler als partner. Iedere speler noteert individueel zijn behaalde punten.

### **Afval UNO**

Bij deze variant speelt men volgens de basisregels van het spel, door opeenvolgende eliminatie en worden de punten als volgt bijgehouden. Op het einde van elke ronde krijgt de winnaar 0 punten, de overige spelers tellen elk afzonderlijk hun punten op. Wanneer een speler 500 punten heeft, valt hij af. De laatste 2 spelers spelen nu het spel uit totdat één van beide 500 punten heeft behaald. De overblijvende speler is de winnaar van het spel.

**NB: De ontwerpers van UNO vinden deze spelwijze de interessantste!**

## I De winnaar

De speler die het snelst van al zijn kaarten verlost is, is de winnaar van de spelronde. De punten worden opgeteld (zie rubriek SCORE) en de volgende spelronde kan beginnen.

NU IS HET JOUW BEURT OM TE SPELEN! VEEL SUCCES...