

UNO Kartenspiel (Spielregeln)

Es handelt sich bei UNO um ein Kartenspiel. Die Spielanleitung kann mit 2 bis 10 Spielern gespielt werden. Nach meiner Ansicht macht das Spiel aber erst ab 4 Mitspieler Sinn, bzw. kommt erst dann in Schwung.

Ebenso stelle ich mir vor, dass es schwierig bzw. etwas unübersichtlich ist, mit 10 Personen zu spielen, da man ja irgendwie auch noch an den Kartenstapel herankommen muss. Also probiert es am Besten erst einmal mit Freunden im gemütlichen Kreis aus! Es macht auf jeden Fall riesigen Spaß.

Das Spiel kann sehr dynamisch und schnell sein. Ich hatte selber Anfangs einige Probleme mit dem Tempo mitzuhalten. Vorher spielte ich stets Kartenspiele, bei denen die Spieler immer der Reihe nach drankamen. Dabei konnte ich mir in aller Ruhe Zeit zum Nachdenken lassen. Bei UNO muss man da etwas mehr "auf Zack" sein und sich konzentrieren. Durch das Zwischenwerfen der anderen Spieler kann man schließlich auch ausgelassen werden. Und plötzlich sitzt man dann noch mit allen seinen Karten da, während das Spiel an einem vorbei zieht.

Also: Schnelligkeit und Obacht gehören zum Spiel! Aber auf jeden Fall sollte man sorgfältig beobachten, welche Karten die Mitspieler bedienen und welche Strategie sie verwenden.

Ziel des Spiels

Das Ziel eines einzelnen Spiels ist es alle Karten aus der Hand zu spielen und eine Runde zu beenden. Die Punktezahl der bei den Mitspielern/innen verbleibenden Spielkarten wird individuell notiert und im Laufe mehrerer Runden addiert. Wenn der Punktestand eines/einer Spieler/in 500 Punkte überschreitet, ist ein Spiel beendet. Es gewinnt also der/die Spieler/in mit den wenigsten Punkten, da er/sie am wenigsten in den Spieltopf einzahlen muss. Unser Spieleinsatz ist variabel zwischen 2 und 4 Pf pro Punkt. Je nach Anzahl der an einem Wochenende eingespielten Punkte, schließlich soll es sich ja lohnen.

Das Spiel kann aber auch genau anders herum gespielt werden. Dann bekommt der/die Gewinner/in einer Runde die Punkte aller Mitspieler/innen gutgeschrieben. Es gewinnt dann der/die Spieler/in der/die zuerst 500 Punkte erreicht. Dadurch werden die Spiele schneller "fertig". Alle Mitspieler zahlen dann an den/die Gewinner/in. Bei dieser Variante sollte der Spieleinsatz allerdings nicht so hoch liegen, sonst wird der Spaß sehr schnell sehr teuer.

Spielregeln

Zunächst erhält jeder Spieler sieben Karten. Eine Startkarte wird vom Ablagestapel aufgedeckt. Es beginnt der Nebenspieler desjenigen, der/die die Karten ausgegeben hat. Nun muss nacheinander jeder Spieler eine passende Karte (Farbe oder Zahl) ablegen. Sollte einer keine passende Karte haben, so muss der jeweilige Mitspieler eine Karte vom Ablagestapel ziehen, die er – wenn möglich - auch direkt einsetzen kann. Sieger ist derjenige, der alle Karten abgelegt hat.

In den Grundzügen erinnert das Spiel von der Beschreibung her ein wenig an eine Mischung aus "Elfer raus" und "Mau Mau". Es gibt jedoch neben den "normalen Spielkarten mit einer Punktzahl von 0 bis 9 noch einige zusätzliche Aktionskarten:

"Retour" (Drehen der Spielrichtung)	= 20 Punkte
"Aussetzen"	= 20 Punkte
"Zieh2" (Ziehen von 2 Karten)	= 20 Punkte
"Zieh 4 + Farbenwahl" (Ziehen von 4 Karten und Farbwahl)	= 50 Punkte
"Farbenwahl" (Joker)	= 70 Punkte

Neben den offiziellen Spielregeln gibt es häufig individuelle Ergänzungen um mehr Spielspaß oder mehr Tempo ins Spiel zu bringen.

Das ist so ähnlich wie beim Kneipenbillard, wo auch stets andere Anstoßvarianten gespielt werden...

Wir spielen mit einer Kombination aus "offiziellen" Regeln und Ergänzungen:

1. Spielkarten identisch in Farbe und Zahl, können zusammen abgeworfen werden (gilt nicht für Aktionskarten).
2. Ferner haben alle Spieler/innen die Möglichkeit eine deckungsgleiche Spielkarte (Farbe und Zahl) dazwischen zu werfen, auch wenn sie nicht an der Reihe sind. Je nach Spielrichtung ist dann der/die Spieler/in, der/dielinks oder rechts daneben sitzt, an der Reihe.
3. Auf die Karte "Farbwahl" (Joker) kann ein Mitspieler nicht noch eine Karte "Farbwahl" legen.
4. Wird eine Spielkarte mit einer "0" gespielt, so werden die Karten in Spielrichtung an den Nebenspieler weiter gegeben, also getauscht. Mit einer "0" kann das Spiel nicht beendet werden.
5. Ist deutlich erkennbar, dass ein/e Mitspieler/in den Einsatz verschläft, muss er/sie zur Strafe eine Karte vom Ablagestapel ziehen.
6. Wirft ein/e Spieler/in die vorletzte Karte ab, muss deutlich "UNO" gesagt werden, ansonsten muss eine Strafkarte vom Ablagestapel gezogen werden.
7. Wird eine Spiel-Runde mit der Karte "Farbenwahl" (Joker) beendet, zählen die Augen der Karten, die die Spieler/innen noch in der Hand halten, doppelt.
8. Die Steigerung der vorherigen Variante: beendet man das Spiel mit dem Abwurf von 2 Jokern, so zählen die Punkte der Mitspieler sogar vierfach... (Diese Regel sollte man allerdings nur einführen, wenn man starke Nerven hat und die Mitspieler nicht zu Gewalttätigkeiten neigen...)