

SUPER MARIO™

UNO™



Kaartspel

Inhoud

112 kaarten, als volgt verdeeld:

19 blauwe kaarten - 0 t/m 9

19 groene kaarten - 0 t/m 9

19 rode kaarten - 0 t/m 9

19 gele kaarten - 0 t/m 9

8 Neem-twee kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele

8 Keer-om kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele kaarten

8 Sla-beurt-over kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele kaarten

4 Keuzekaarten

4 Neem-vier kaarten

2 Mario Superster-kaarten

2 Mario Eigen-regels kaarten

Doel van het spel

Punten scoren door in elke ronde als eerste speler al je kaarten kwijt te raken. De punten worden geteld aan de hand van de kaarten die je tegenspelers nog in hun handen hebben. De in verschillende rondes behaalde punten worden bij elkaar opgeteld. De speler die als eerste 500 punten scoort, is de winnaar.

Spelvoorbereiding

1. Iedere speler pakt een kaart; degene die de hoogste kaart pakt, is de gever en deelt de kaarten (kaarten met een symbool tellen niet mee bij het bepalen wie de hoogste kaart heeft).
2. De gever schudt de kaarten en geeft iedere speler 7 kaarten.
3. De overige kaarten worden met de afbeelding omlaag op een stapel gelegd. Deze stapel wordt de STOK genoemd.
4. Draai de bovenste kaart van de STOK om. Dit is de eerste kaart van de OPEN STAPEL.
NB: Als de eerste kaart die wordt omgedraaid een Actiekaart (een kaart met een symbool) is, gelden er speciale spelregels. Zie BETEKENIS VAN ACTIEKAARTEN.

Spelen maar!

De speler links van de gever begint.

Als je aan de beurt bent, moet je een kaart op de OPEN STAPEL leggen met een cijfer, kleur of symbool gelijk aan de kaart die bovenop de stapel ligt (kaarten met symbolen zijn Actiekaarten; zie BETEKENIS VAN ACTIEKAARTEN).

VOORBEELD: Als de kaart op de OPEN STAPEL een blauwe 7 is, moet de speler een blauwe kaart neerleggen OF een kaart met een 7 van een andere kleur. De speler kan ook een keuzekaart neerleggen (zie BETEKENIS VAN ACTIEKAARTEN).

Als je niet de juiste kaart hebt om neer te leggen, moet je een kaart van de STOK pakken. Als de gepakte kaart wel kan worden gespeeld, mag je deze in dezelfde beurt neerleggen. Zo niet, dan gaat het spel verder met de volgende speler.

Je mag er ook voor kiezen om een speelbare kaart NIET te spelen. Je moet dan wel een kaart van de STOK pakken. Als de gepakte kaart kan worden gespeeld, mag je dat in dezelfde beurt doen maar je mag in die beurt dan verder geen andere kaart meer neerleggen.

Betekenis van de Actiekaarten



Neem-twee kaart – Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler 2 kaarten pakken en zijn beurt voorbij laten gaan. Deze kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of een andere Neem-twee kaart gelegd worden. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, geldt deze regel ook.



Keer-om kaart – Als je deze kaart speelt, wordt de richting van het spel omgedraaid (wanneer naar links werd gespeeld, wordt nu naar rechts gespeeld en vice versa). Deze kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of een andere Keer-om kaart worden gelegd. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, is de gevecht het eerst aan de beurt en gaat het spel verder naar rechts in plaats van naar links.



Sla-beurt-over kaart – Als je deze kaart speelt, moet de volgende speler een beurt overslaan. De kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere Sla-beurt-over kaart worden gelegd. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, wordt de speler links van de gevecht overgeslagen en begint de speler links van de overgeslagen speler dus met het spel.



Keuzekaart – Als je deze kaart speelt, mag je zeggen in welke kleur wordt verder gespeeld (dit kan dus ook de kleur zijn waarin al werd gespeeld voordat de Keuzekaart werd neergelegd). Een Keuzekaart mag altijd worden gespeeld, zelfs als je een andere kaart kunt spelen. Wanneer er bij het begin van het spel een Keuzekaart wordt omgedraaid, mag de speler links van de gevecht de kleur bepalen waarin verder wordt gespeeld.



Neem-vier kaart – Als je deze kaart speelt, mag je zeggen in welke kleur wordt verder gespeeld. BOVENDIEN moet de volgende speler vier kaarten van de STOK pakken en zijn beurt voorbij laten gaan. Hier is echter één voorwaarde aan verbonden! Je mag deze kaart alleen spelen wanneer je GEEN andere kaart hebt met dezelfde KLEUR als de kaart op de OPEN STAPEL (maar als je kaarten met hetzelfde cijfer of actiekaarten in je hand hebt, mag je deze kaart wel spelen). Wanneer deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, moet hij worden teruggestopt en moet er een andere kaart worden gepakt.

NB: Als je 4 kaarten moet pakken en vermoedt dat de Neem-vier kaart ten onrechte is gespeeld (omdat je denkt dat je tegenspeler WEL een kaart heeft in de kleur van de kaart op de OPEN STAPEL), mag je die speler uitdagen. De uitgedaagde speler moet jou (de uitdager) dan al zijn kaarten laten zien. Als blijkt dat de Neem-vier kaart inderdaad ten onrechte is gespeeld, moet die speler voor straf 4 kaarten pakken en hoeft jij geen kaarten te pakken. Maar als blijkt dat jij ongelijk hebt en de kaart wel terecht is gespeeld, moet jij 4 kaarten PLUS 2 kaarten extra (6 kaarten in totaal) pakken!



Aanpasbare kaart – Schrijf met een HB-potlood een zelfverzonnen spelregel op een kaart. Iedere spelregel is toegestaan, zolang deze wordt goedgekeurd door de andere spelers. Dit is een keuzekaart. Een keuzekaart mag altijd worden gespeeld, zelfs als je een andere kaart kunt spelen. Je mag ook de kleur kiezen waarin wordt verder gespeeld. Wanneer deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, mag de speler links van de gevecht de kleur bepalen waarin wordt gespeeld. Let op: je kunt de opgeschreven spelregels weer uitgummen dus je kunt steeds nieuwe regels bedenken!



Superster-kaart – Voel je je onoverwinnelijk? Speel deze kaart als een tegenspeler een Neem-twee of een Neem-vier kaart tegen jou heeft gespeeld. De kracht van de kaart werkt nu tegen je tegenspeler. Je tegenspeler moet nu 2 of 4 kaarten pakken. De Webslinger kaart is tevens een keuzekaart, dus jij mag zeggen in welke kleur wordt verder gespeeld. Wanneer deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, mag de speler links van de gevecht de kleur bepalen waarin wordt gespeeld.

Uit gaan

Wanneer je je op één na laatste kaart speelt, moet je "UNO" roepen (dat betekent "één") om aan te geven dat je nog maar één kaart hebt. Als je dat vergeet en wordt betrapt door een andere speler voordat de volgende speler aan zijn beurt is begonnen, moet je voor straf twee kaarten pakken.

De speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is, is uit en wint die ronde. De punten worden geteld (zie PUNTENTELLING) en het spel begint opnieuw.

Als de laatste kaart die wordt gespeeld een Neem-twee of een Neem-vier kaart is, moet de volgende speler 2 of 4 kaarten pakken. Deze kaarten worden bij de eindtelling meegeteld.

Als er niemand uit is wanneer de STOK helemaal leeg is, wordt de OPEN STAPEL opnieuw geschud en gaat het spel verder.

Puntentelling

De eerste speler die al zijn kaarten kwijt is, ontvangt punten voor de kaarten waarmee zijn tegenstanders zijn blijven zitten, en wel als volgt:

Alle cijferkaarten (0-9)	De waarde op de kaarten
Neem-twee kaart	20 punten
Keer-om kaart	20 punten
Sla-beurt-over kaart	20 punten
Keuzekaart	50 punten
Neem-vier kaart	50 punten
Eigen-regel kaart	50 punten
Superster	50 punten

Als bij de puntentelling na een ronde blijkt dat nog geen enkele speler 500 punten heeft gescoord, worden de kaarten opnieuw geschud en wordt er nog een ronde gespeeld.

De winnaar van het spel

De WINNAAR is de eerste speler die 500 punten haalt.

Alternatieve puntentelling

Je kunt het spel ook spelen door aan het eind van elke ronde bij te houden hoeveel punten elke speler nog in handen heeft. Wanneer een van de spelers dan 500 punten behaalt, is de speler met het laagste puntenaantal de winnaar.