



JDF56

## Kaartspel

**Inhoud**

56 kaarten

**Doel van het spel**

Als eerste al je kaarten kwijt raken.

**Spelvoorbereiding**

1. Kies een gever en schud de kaarten.
2. Geef elke speler 5 kaarten.
3. Plaats de rest van de kaarten **MET DE BEDRUKTE KANT NAAR BENEDEN** midden op de tafel. Dit is de **PAKSTAPEL**.
4. Draai de bovenste kaart van de **PAKSTAPEL** om en plaats deze naast de pakstapel, **MET DE BEDRUKTE KANT NAAR BOVEN** om de **AFLEGSTAPEL** te vormen. Als deze kaart een actiekaart is, negeer je de kaart en draai je de volgende kaart om.
5. De speler links van de gever begint. Speel daarna om de beurt met de klok mee.

**Laten we UNO® spelen!**

Als je aan de beurt bent, probeer je alle kaarten in je hand weg te spelen door **ÉÉN KAART** op de aflegstapel te leggen.

**Als je een OVEREENKOMENDE kaart in je hand hebt, kun je die SPELEN door hem op de aflegstapel te leggen.**

1. Je kunt een kaart alleen spelen als deze overeenkomt met ten minste één kenmerk van de bovenste kaart op de aflegstapel: de kleur, het cijfer of het symbool.
2. Als de kaart die je hebt gespeeld een actiekaart is, doet deze iets speciaals!

*(zie actiekaarten hieronder)*

**Als je GEEN kaart hebt die overeenkomt, PAK JE ÉÉN KAART van de pakstapel.**

1. Als je je nieuwe kaart kunt spelen, doe dat dan nu.
2. Je mag ook een kaart van de pakstapel pakken in plaats van een kaart te spelen, zelfs als je een andere kaart kunt spelen.

LET OP: als er geen kaarten meer in de pakstapel zitten, moet je de aflegstapel opnieuw schudden om een nieuwe pakstapel te maken.

Zodra je een kaart hebt gespeeld of gepakt, gaat het spel verder met de volgende speler.

**“UNO” roepen!**

Op het moment dat je maar 1 kaart in je hand hebt, moet je 'UNO' roepen om de andere spelers te waarschuwen dat je op het punt staat te winnen.

Maar als iemand je betrapt en 'UNO' vóór jou roept (en voordat de volgende speler aan zijn beurt begint), moet je 2 kaarten pakken!

**Winnen**

Wanneer een speler zijn laatste kaart speelt, wint hij. Tijd om de kaarten te schudden en opnieuw te spelen!

## Actiekaarten

LET OP: Actiekaarten kunnen worden gespeeld op andere actiekaarten van dezelfde kleur. Keuzekaarten mag je altijd spelen.



**Neem-één-kaart:** – Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler 2 kaarten pakken en zijn beurt voorbij laten gaan.



**Keer-om-kaart:** – Hiermee wordt de speelrichting van het spel omgedraaid. Als de beurt nu met de klok meegaat, gaat hij nu tegen de klok in en omgekeerd.



**Sla-beurt-over-kaart:** – Als deze kaart wordt gespeeld, verliest de volgende speler zijn beurt.



**Keuzekaart:** – Deze kaart kan overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Als je kiest voor een keuzekaart kun je kiezen met welke kleur er verder wordt gespeeld.



**Neem-twee-keuzekaart:** – Deze kaart kan overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Maar let op: je kunt de Neem-twee-keuzekaart alleen spelen als je **GEEN ANDERE KAART HEBT MET DEZELFDE KLEUR ALS DE KAART BOVEN OP DE AFLEGSTAPEL**.

Als deze kaart wordt gespeeld, heeft de volgende speler twee opties: 2 kaarten pakken en de beurt verliezen OF uitdagen.

Als de speler je uitdaagt, moet je je hele hand laten zien om te bevestigen of je wel of geen kaart hebt die overeenkomt met de kleur van de aflegstapel. Keuzekaarten worden ook beschouwd als een match.

Als je **GEEN** kaart met dezelfde kleur hebt: de uitdager trekt 4 kaarten in plaats van 2 en moet zijn beurt overslaan.

Als je **WEL** een kaart hebt die overeenkomt met de kleur: JIJ moet 2 kaarten trekken en de andere speler geen.

Deze kaart is ook een keuzekaart, dus je kunt de kleur kiezen waarmee je het spel voortzet (ongeacht het resultaat van een uitdaging).

## Score bijhouden (optioneel)

Wanneer een speler een potje wint, krijgt hij punten op basis van de kaarten die tegenstanders nog in hun handen hebben.

Kaarten hebben de volgende waarden:

Alle cijferkaarten (0-9) ..... De waarde op de kaarten

Elke actiekaart ..... 20 punten

– Beurt overslaan, Omkeren, Neem-één

Alle keuzekaarten ..... 50 punten

– Keuzekaart, Keuzekaart neem-twee

Houd de score van elke speler na elk potje bij. Wie als eerste de 500 punten bereikt, is de winnaar.



## VOOR SPELERS DIE KLEURENBLIND ZIJN

Op elke kaart zijn speciale grafische symbolen aangebracht om de kleur(en) van deze kaart aan te geven. Zo kunnen spelers met **ELKE** vorm van kleurenblindheid ook gemakkelijk spelen.



= Rood



= Geel



= Groen



= Blauw