

PSE-UNO - Entwicklung und Beschreibung



Uno kennt (fast) jeder und wird immer gerne gespielt. Dabei kann man auch etwas lernen! Statt der Zahlen verwendeten wir Elementbezeichnungen. Wenn man diese immer wieder beim Spielen ausspricht, kann man sich nach und nach Elementsymbole und zugehörige Namen einprägen.

Die Druck-Vorlage zu unserem Uno-Spiel kann man unter www.chemie.land herunterladen. Die Karten können auf festerem Papier ausgedruckt werden (A4 250g). So können sie nach dem Ausschneiden gleich verwendet werden.

Unsere Karte passen von der Größe her auch perfekt in die „Ultra Pro Hüllen sized for Small Gaming Cards“ (siehe Internet).



Spielanleitung

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 7 Karten, die er in die Hand nimmt. Die überbleibenden Karten werden verdeckt zu einem Stapel geformt und in die Mitte gelegt.

Die oberste Karte von diesem Stapel wird in die Mitte gelegt und bildet den Ablegestapel. Die Spieler machen sich aus, wer beginnt.

Regeln

Der Spieler, der beginnt, legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablegestapel - aber eine Karte kann nur auf eine Karte der gleichen Farbe oder des gleichen Elements gelegt werden.

Kann ein Spieler keine Karte legen, dann muss er eine Karte von dem Stapel ziehen.

Diese Karte kann er sofort hinlegen, wenn sie passt. Hat er keine passende, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer die vorletzte Karte ablegt, muss „UNO!“ sagen, sonst muss er zwei Karten ziehen. Der Spieler, der seine letzte Karte ablegt, hat gewonnen.

Aktionskarten

Im Spiel gibt es besondere Karten, die Aktionskarten, sie haben verschiedene Effekte auf das Spiel.

ZIEH ZWEI KARTE: Wenn diese Karte gelegt wird, muss der nächste Spieler zwei Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karten ablegen.

Diese Karte kann nur auf eine Karte mit derselben Farbe oder auf eine andere Zieh-Zwei-Karte gelegt werden.

Wenn diese Karte am Anfang des Spiels aufgedeckt wird, gelten dieselben UNO Spielregeln.

RETOUR KARTE: Diese Karte ändert die Richtung.

Wenn bisher nach rechts gespielt wurde, wird nun nach links gespielt und umgekehrt.

Diese Karte kann nur auf eine Karte mit derselben Farbe oder auf eine andere Retour Karte gelegt werden.

Wenn diese Karte am Anfang des Spiels aufgedeckt wird, dann setzt der Spieler zu seiner Rechten statt zu seiner Linken das Spiel fort.

AUSSETZEN KARTE: Wenn diese Karte gelegt wird, wird der nächste Spieler übersprungen.

Diese Karte kann nur auf eine Karte mit derselben Farbe oder auf eine andere Aussetzen-Karte gelegt werden.

Wenn diese Karte aufgedeckt wird, dann wird der beginnende Spieler übersprungen.

FARBENWAHL KARTE: Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet welche Farbe als nächstes gelegt wird. Diese Karte kann auf jede Karte gelegt werden.
Wenn eine Farbenwahl Karte am Anfang des Spiels gezogen wird, entscheidet der Spieler zur Linken des Gebers, welche Farbe als nächstes gelegt werden soll.

ZIEH VIER FARBENWAHLKARTE: Diese Karte ist die beste. Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet die Farbe, die als nächstes gelegt wird und der nächste Spieler muss 4 Karten ziehen und darf in dieser Runde keine Karte ablegen.
Die Karte darf aber nur gelegt werden, wenn der Spieler, der sie hat, keine Karte in der Hand hält, die der Farbe auf dem Ablegestapel entspricht.
Wenn der Spieler jedoch Karten mit demselben Element oder Aktionskarten hat, die er legen kann, darf er die Zieh-Vier-Farbenwahlkarte trotzdem legen.
Ein Spieler, der die Zieh-Vier-Farbenwahlkarte hat, kann bluffen und die Karte unerlaubt legen.
Wird er jedoch erwischt, gelten die Strafregelein (weiter unten). Wenn die Karte zu Spielbeginn aufgedeckt wird, wird sie zurück in den Stapel gemischt und eine andere Karte wird aufgedeckt.

Strafen

Hält sich ein Spieler nicht an die Regeln, dann muss er ein oder mehrere Strafkarten ziehen. Die Regelungen sind:

- UNO: Wenn ein Spieler bei seiner letzten Karte vergisst, "UNO!" zu rufen und wenn der nächste Spieler noch keine Karte gelegt hat, so muss er eine Strafkarte ziehen.
- Vorschläge: Wer seinen Mitspielern Vorschläge macht, was sie spielen sollen, muss zur Strafe zwei Karten ziehen.
- Falsch gelegt: Wenn ein Spieler eine Karte legt, obwohl er nicht an der Reihe ist oder eine falsche Karte gelegt hat, muss er die Karte wieder aufnehmen und erhält zusätzlich eine Strafkarte.

Das Ziel ist es, 500 Punkte zu sammeln. Pro Runde erhält der Gewinner Punkte.

Punkte gibt es für alle Karten, die die übrigen Mitspieler in der Hand haben.

"Zieh zwei" Karte: 20 Punkte

"Retour" Karte: 20 Punkte

"Aussetzen" Karte: 20 Punkte

"Farbenwahl" Karte: 50 Punkte

"Zieh vier Farbenwahl" Karte: 50 Punkte