

UNO STACKO

De nummer 1 om je behendigheid te oefenen!

INHOUD 45 blokken, zoals hieronder vermeld:

x 1 blokje + 2

x 1 blokje OMDRAAIEN

x 1 blokje OVERSLAAN

x 1 blokje JOKER

DOEL VAN HET SPEL Doe de toren niet vallen! Trek een blokje uit de toren met dezelfde kleur of hetzelfde nummer als het laatste blokje dat je tegenspeler uit de toren getrokken heeft en leg het er bovenop. Als je een "action bloc" uit de toren trekt, moet de volgende speler dit doen. Je mag de toren niet doen vallen, want anders verlies je het spel.

VOORBEREIDING Duid de speler aan die eerst aan de beurt is. Die moet de toren bouwen op een platte oppervlakte en de blokjes 3 per 3 haaks op elkaar stapelen, zoals op de doos afgebeeld is. Gebruik het karton om een mooi rechte toren te bouwen. Het karton kan ook gebruikt worden om de blokjes op te ruimen wanneer het spel gedaan is. Speel ieder om beurt, in wijzerzin.

VERLOOP VAN HET SPEL De eerste speler kiest een blokje en trekt die uit de toren. Staat er een cijfer op het blokje, dan moet de volgende speler een blokje van dezelfde kleur of met hetzelfde cijfer eruit trekken. Je mag nooit een blokje van het hoogste niveau van de toren nemen. Het blokje dat je verwijderd hebt, moet boven op de toren gelegd worden, in een rechte hoek ten opzichte van het niveau eronder. Er moeten altijd 3 niveaus blokjes afgewerkt zijn voor je aan een niveau begint.

FUNCTIES VAN DE ACTION BLOCKS Hieronder lees je hoe je met de verschillende "action blocks" speelt:

+2

Trek je een blokje "+ 2" uit de toren, dan moet de volgende speler twee blokjes van dezelfde kleur uit de toren trekken en er bovenop leggen. De volgende speler moet een blokje uit de toren trekken met dezelfde kleur of hetzelfde cijfer als het laatste blokje dat op de toren gelegd werd (of een JOKER - zie verder).

Opmerking: Als je deze twee blokjes uit de toren trekt, mag je geen "action bloc" (OMDRAAIEN, OVERSLAAN, + 2, JOKER) nemen.

OMDRAAIEN

Trek je een blokje "omdraaien" uit de toren, dan verandert de richting van het spel, m.a.w. als er in wijzerzin gespeeld werd, dan volgt nu tegenwijzerzin en omgekeerd. De volgende speler moet uit de toren een blokje trekken met dezelfde kleur als het blokje "omdraaien" (of een JOKER - zie verder).

OVERSLAAN

Trek je een blokje "overslaan", dan moet de volgende speler zijn beurt voorbij laten gaan en moet de volgende speler een blokje uit de toren trekken. Deze speler moet een blokje uit de toren trekken met dezelfde kleur als het blokje "overslaan" (of een JOKER - zie verder).

JOKER

De speler die een JOKER gebruikt, kiest de kleur en zegt aan de andere spelers welke kleur hij/zij gekozen heeft. De volgende speler moet een blokje van dezelfde kleur uit de toren trekken. Een JOKER mag uit de toren getrokken worden in de plaats van om het even welk ander blokje en om het even wanneer (behalve na een blokje + 2).

BIJKOMENDE REGELS

-Je mag maar een hand gebruiken om een blokje uit de toren te trekken en er bovenop te leggen, maar

-Je mag om het even welk blokje aanraken om te controleren of het al dan niet beweegt, maar je moet het terug op zijn plaats leggen (met een hand) voor je een ander blokje kiest. Een speler mag vragen om de toren terug recht te zetten alvorens te spelen, maar hij moet het met een hand doen.

-De beurt van een speler is voorbij als hij zijn blokje bovenop de toren heeft gelegd.

-Als een speler beide handen gebruikt om een blokje uit de toren te halen of om de toren terug recht te zetten, dan mag elke andere speler "UNO" zeggen. De speler die de fout gemaakt heeft, moet dan 2 blokjes uit de toren trekken en die moeten de kleur hebben die gekozen werd door de speler die "UNO" gezegd heeft.

SPECIALE REGELS ALS ER TWEE SPELERS ZIJN Telkens wanneer een blokje OMDRAAIEN of OVERSLAAN uit de toren getrokken wordt, gaat het spel voort alsof er een blokje + 2 uit de toren getrokken werd. Dat wil zeggen dat de volgende speler 2 blokjes uit de toren moet trekken met dezelfde kleur als het blokje OMDRAAIEN of OVERSLAAN.

EINDE VAN HET SPEL Wie de toren doet vallen, verliest het spel. Wie het laatste blokje uit de toren heeft getrokken en er bovenop heeft gelegd, is de winnaar.