

UNO® - DOMINOS - SPELREGELS

UNO-DOMINOS de combinatie van twee klassieke spelen: UNO en DOMINO. De gekleurde "domo's" worden met de spelregels van UNO in een volledig nieuw en origineel DOMINO-spel omgezet.

Spelers: 2 - 6 **Leeftijd:** vanaf 7 jaar.

Doel van het spel: als eerste alle dominostenen leggen, de meeste punten behalen en zo winnen!

Bevat: 81 dominostenen (domo), 6 domo-houders, spelregels.

Korte beschrijving: Elke speler neemt willekeurig 6 domo's. De speler met de hoogste dubbel begint (b.v. 9/9) en legt die op tafel. De volgende spelers proberen nu een van hun domo's aan te leggen volgens kleur, aantal of symbool. De symbolen op de domo's maken het spel nog spannender: zo kan de spelrichting veranderen of een volgende speler moet één of meerdere beurten overslaan of een andere moet 2 tot 4 extra domo's trekken en mag niet afleggen bij een blinde straat, enz. De eerste die zijn domo's zonder onderbreking kan leggen, heeft gewonnen!

Benamingen

DOMO: Uno-Domino-stenen met cijfers, kleuren en symbolen.

DUBBEL: een domo met twee gelijke cijfers of symbolen. Zoals bij het dominospel wordt een dubbel dwars neergelegd (behalve in het begin), zodat singles daarop kunnen aansluiten. Een dubbel mag nooit op een ander dubbel aansluiten (zie afb. B).

SINGLE: is een domo met verschillende cijfers (b.v. 9/1) of symbool/cijfer combinatie. Een single mag (zoals bij het dominospel) bij alle overeenkomstige uiteinden worden aangelegd.

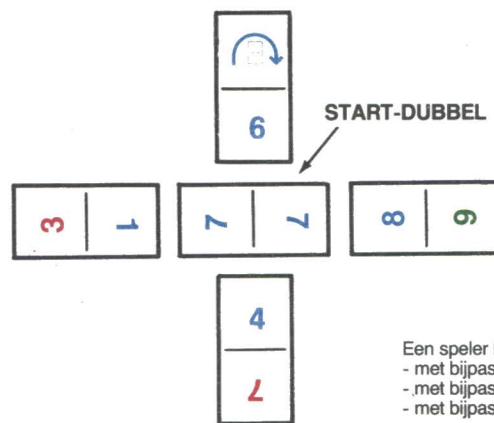
START-DUBBEL: is de steen met de hoogste waarde of het hoogste getal, die een van de spelers in het begin van het spel heeft en waarmee het spel kan beginnen: b.v. 9/9, 8/8, 7/7 enz. Een "symbool-dubbel" mag niet beginnen. De start-dubbel is de enige domo met 4 aanlegkanten (twee zijden en twee uiteinden).

Spelregels

1. Elke speler krijgt een domo-houder
2. Domo's (met de getallen en symbolen omgedraaid) goed door elkaar schuiven. De overige stenen blijven in het doosje en kunnen daar naar behoefte worden uitgenomen.
3. Elke speler zet de domo's die hij heeft getrokken in zijn houder zodat de andere spelers de getallen en symbolen niet kunnen zien.
4. Door rondom vragen wordt de speler met de start-dubbel bekend, b.v. "Wie heeft dubbel, 9, dubbel 8?" enz. Daardoor blijven de lagere "tweelingsdomo's" geheim voor de andere spelers. De speler met de start-dubbel trekt bij elke andere speler een domo; daarna kan het spel beginnen. De extra getrokken domo's worden terug bij de hoop gelegd. Daarna legt de speler met de start-dubbel, één van zijn zes domo's terug bij de hoop.
Opgelet: een symbool-dubbel telt niet als start-dubbel.
5. De speler legt de start-dubbel in het midden van de tafel. De speler aan zijn linkerkant kijkt of hij uit zijn houder een bijpassende domo aan een van de vier kanten (2 zijden, 2 uiteinden) kan aanleggen. Dan de volgende speler, enz. Elke speler mag niet meer dan 1 domo aanleggen. Men mag niet aanleggen op een blinde straat.
Opmerking: Een gelegde domo mag niet teruggenomen worden.
6. **AANLEGGEN:** Aanleggen kan op de volgende manieren: volgens kleur of cijfer (symbool). Alleen de start-dubbel heeft 4 aanlegkanten. Zie afbeelding A + B.

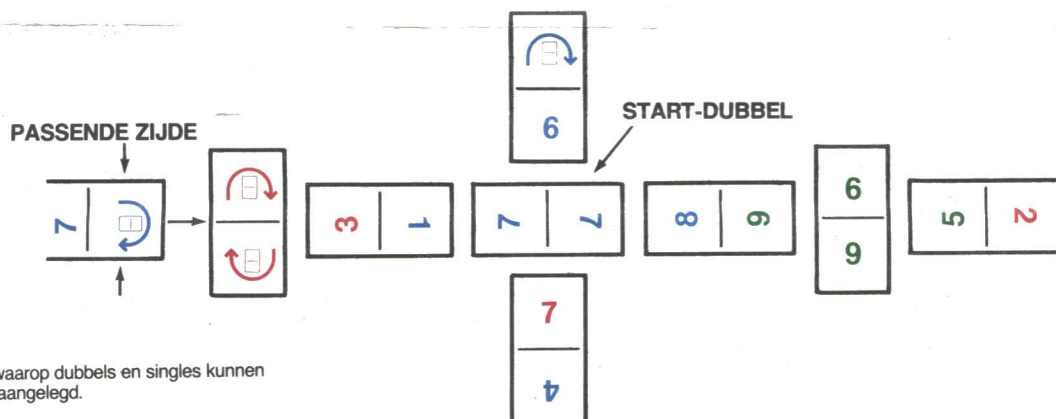
Afb. A

De start-dubbel en het spel in de 4 mogelijke richtingen.



Een speler kan aanleggen:
 - met bijpassend getal: b.v. een rode 7 aan en blauwe 7
 - met bijpassende kleur: b.v. een groen 7 aan een groene 9
 - met bijpassend symbool: b.v. overslaan geel aan overslaan rood.

7. De volgende afbeelding toont aan welke kant een domo moet worden aangelegd. De passende zijden moeten elkaar raken!



Afb. B

Wijzen waarop dubbels en singles kunnen worden aangelegd.

8. Als u aan de beurt bent en geen passende domo kunt leggen (kleur, getal, symbool), moet u 1 domo van de hoop nemen. Als die nieuwe domo niet mag u hem onmiddellijk leggen. Zelfs mag u hem houden en is de volgende speler aan de beurt.

9. **Symbol-domo's**: hebben voor de volgende speler de volgende betekenissen:



a) **Trek 2**: de volgende speler **moet** 2 "domo's" trekken en mag **geen** domo aanleggen.



b) **Retoyer**: het spel loopt voortaan in tegengestelde richting - tot er weer een retoyer-domo gelegd wordt.



c) **Beurt overslaan**: de volgende speler mag noch aanleggen, noch een domo trekken, hij slaat een beurt over.



d) **Blinde straat**: hier eindigt een domo-sstraat; in dit spel mag hier niet meer aangelegd worden, ook geen "blinde straat" symbool.



e) **Joker**: met deze domo kan men overal aanleggen, ook als men nog andere aanlegbare stenen bezit.



f) **Joker + Trek 4**: Deze domo kan overal aangelegd worden. De volgende speler moet bovendien vier domo's trekken zonder er één neer te leggen.
Belangrijk: Deze domo mag alleen gespeeld worden als de uitspeler **geen** kleurbijpassende domo bezit. Hij mag wel een domo bezitten die volgens cijfer of symbool aanlegbaar is maar niet een van dezelfde kleur!

Einde van het spel

De speler die zijn **voorlaatste** domo aanlegt moet "UNO" roepen. UNO betekent 1; zo weten de medespelers dat hij nog maar 1 domo heeft en dus bij de volgende beurt kan winnen.

Als een speler vergeet "UNO" te roepen op het ogenblik dat hij zijn voorlaatste domo legt, moet hij onmiddellijk 2 "strafdomo's" trekken. Daarna gaat het spel normaal verder. Dit geldt echter alleen als een medespeler hem tijdig op zijn vergetelheid wijst - voor de volgende speler zijn domo heeft gelegd. Daarna is geen straf meer mogelijk.

Winnaar + puntenverdeling

Zodra een speler zijn laatste domo heeft gespeeld is de spelronde afgelopen. Dan worden de punten gegeven, de domo's ingezameld en opnieuw gemengd, een nieuwe ronde kan beginnen. Als de domo waarmee het spel werd afgesloten een trek-2-dubbel of trek-4-dubbel is, moet de volgende speler nog 2 of 4 domo's trekken. Die tellen dan ook mee bij de puntenverdeling.

Puntenverdeling: na een ronde moeten de spelers hun punten (de overblijvende domo's) samentellen. Het gezamenlijke puntental van alle spelers telt als pluspunt voor de winnaar van de ronde. De totale winnaar is hij die het eerste 500 punten heeft.

Optellen van de punten

Alle cijfers van 1 tot 9	volgens hun waarde
Trek 2	10 punten
Retoyer	10 punten
Beurt overslaan	10 punten
Joker + Trek 4	20 punten
Blinde straat	20 punten
Joker	25 punten

Opgelet:

Een dubbel wordt dubbel geteld!

B.v. Dubbel 4 $4 + 4 = 8 \times 2 = 16$ punten
 of een joker-doublette $25 + 25 = 50 \times 2 = 100$ punten

Strafpunten: de regel is: een "joker + Trek 4" mag alleen dan gespeeld worden als geen andere **kleurbijpassende** domo kan worden aangelegd. Als nu een speler de domo "joker + Trek 4" legt, terwijl hij toch een kleurbijpassende domo bezit. (b.v. rode 3 aan rode 9), dan wordt hij bestraft en moet hij 4 domo's trekken. Als een "joker + Trek 4" wordt gespeeld, kan de volgende speler die 4 moet trekken (en alleen deze speler) het bewijs eisen dat de speler geen bijpassende domo bezit. Speler in kwestie moet dan zijn domo's tonen. Als hij niet volgens de regels heeft gespeeld moet hij zijn domo "joker + Trek 4" terugnemen, een goede domo spelen en 4 strafdomo's trekken!

Spelvarianten

1. Blinde-straat spel: Winnaar is de speler die de laatste "blinde straat" domo heeft gelegd. Alle punten van de andere spelers worden als pluspunten gerekend - zijn eigen overblijvende domo's worden niet meegerekend.

2. Actief/passief spel: Domo's die op de ene helft van de steen een symbool hebben kunnen, actief of passief zijn. Actief betekent: het symbool moet uitgevoerd worden; bij passief niet.

Voorbeeld: er ligt een rode 6 ligt open (zie afb.). Een domo met een rode 3/rood overslaan wordt met de "rode 3" kant aangelegd. Dan is de 3-kant actief, en de oversla-kant passief. Had men de domo met de oversla-kant gelegd, dan moest de volgende speler zijn beurt overslaan.

Afb. C
 Actief en passieve domo's

