

UNO FLIP!

Kaartspel

INHOUD

112 kaarten, als volgt verdeeld:

LICHTE KANT (witte rand)

- 18 blauwe kaarten - 1 t/m 9
- 18 groene kaarten - 1 t/m 9
- 18 rode kaarten - 1 t/m 9
- 18 gele kaarten - 1 t/m 9
- 8 Neem-één kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele kaarten
- 8 Keer-om kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele kaarten
- 8 Sla-beurt-over kaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele kaarten
- 8 Flipkaarten - 2 blauwe, groene, rode en gele kaarten
- 4 Keuzekaarten
- 4 Neem-twee keuzekaarten

DONKERE KANT (zwarte rand)

- 18 roze kaarten - 1 t/m 9
- 18 blauwgroene kaarten - 1 t/m 9
- 18 oranje kaarten - 1 t/m 9
- 18 paarse kaarten - 1 t/m 9
- 8 Neem-vijf kaarten - 2 roze, blauwgroene, oranje en paarse kaarten
- 8 Keer-om kaarten - 2 roze, blauwgroene, oranje en paarse kaarten
- 8 Iedereen-beurt-overslaan kaarten - 2 roze, blauwgroene, oranje en paarse kaarten
- 8 Flipkaarten - 2 roze, blauwgroene, oranje en paarse kaarten
- 4 Keuzekaarten
- 4 Keuzekaarten kleur

UNO FLIP IN 'T KORT

Je speelt UNO FLIP net als de normale UNO, alleen hebben de kaarten nu twee kanten: een 'lichte' kant en een 'donkere' kant. Je speelt eerst met de lichte kant, maar als iemand een FLIP-kaart speelt, worden de kaarten in het spel (dus ook de kaarten in je hand) omgekeerd en moet iedereen met de donkere kant van de kaarten spelen. De donkere kant heeft andere actiekaarten met veel strengere straffen. De spelers moeten met de donkere kant van de kaarten spelen totdat iemand anders weer een FLIP-kaart speelt en je weer met de lichte kant speelt, net zolang tot iemand alle kaarten kwijt is en de ronde is afgelopen.

Zoals altijd score je punten door in een 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.

NB: VERGEET NIET PUNTEN TE SCOREN OP BASIS VAN AAN WELKE KANT (LICHT OF DONKER) HET SPEL EINDIGT.

SPELVOORBEREIDING

Omdat de kaarten in het spel tweezijdig zijn, moet je erop letten dat alle kaarten voor elke kant dezelfde kant op wijzen: alle lichte kanten van de kaarten naar één kant en alle donkere kanten naar de andere kant.

Iedere speler pakt een kaart en laat de lichte kant zien. Degene die de hoogste kaart pakt, is de gever en deelt de kaarten (kaarten met een symbool tellen als nul).

De gever schudt de kaarten en geeft iedere speler 7 kaarten. Houd de kaarten vast met de lichte kant naar je toe en de donkere kant naar je tegenstanders gericht.

Leg de overige kaarten op een stapel met de lichte kant naar beneden. Deze stapel wordt de STOK genoemd. (De kaarten met de donkere kant zijn naar BOVEN gericht.)

De bovenste kaart van de STOK wordt omgedraaid en is de eerste kaart van de OPEN STAPEL. (De kaarten op deze stapel met de lichte kant zijn naar BOVEN gericht.)

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!

Of je nu met de lichte of de donkere kant speelt, 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 boven op 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.

NB: als je kaarten aan je hand toevoegt, zorg er dan voor dat je deze in dezelfde richting vasthoudt als de andere kaarten in je hand. Als je bijvoorbeeld met de lichte kant speelt, moet de lichte kant van de kaarten die je toevoegt naar jou zijn gericht.

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 geen andere kaart meer neerleggen.

BETEKENIS VAN DE ACTIEKAARTEN

LICHTE KANT



Neem-één kaart – Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler één kaart pakken en zijn beurt voorbij laten gaan. Deze kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of een andere Neem-één 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 gever 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 gever overgeslagen en begint de speler links van de overgeslagen speler dus met het spel.

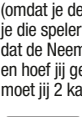


Keuzekaart – Als je deze kaart speelt, mag je zeggen in welke kleur wordt verder gespeeld (dit kan dus ook de kleur zijn waarin al werd gespeeld voordat de keuzekaart werd neergelegd). Een keuzekaart mag altijd worden gespeeld, zelfs als je een andere kaart kunt spelen. Wanneer er bij het begin van het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



Neem-twee keuzekaart – Als je deze kaart speelt, mag je zeggen in welke kleur verder wordt gespeeld. BOVENDIEN moet de volgende speler twee 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 2 kaarten moet pakken en vermoedt dat een Neem-twee keuzekaart 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-twee kaart inderdaad ten onrechte is gespeeld, moet die speler voor straf 2 kaarten pakken en hoef jij geen kaarten te pakken. Maar als blijkt dat jij ongelijk hebt en de kaart wel terecht is gespeeld, moet jij 2 kaarten PLUS 2 kaarten extra (4 kaarten in totaal) pakken!



Flip-kaart – Wanneer je deze kaart speelt, wordt alles omgedraaid van de lichte kant naar de donkere kant. Nadat de Flip-kaart is gespeeld, draai je de open stapel om (de kaart die net is gespeeld, komt dan onder aan de stapel te liggen), en daarna de Stok, en daarna moeten de kaarten die iedereen vasthoudt worden omgedraaid. Deze nieuwe kant blijft geldig totdat een andere Flip-kaart wordt gespeeld, waarna alles weer wordt omgekeerd. Deze kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere Flip-kaart worden gelegd. Als deze kaart bij het begin van het spel wordt omgedraaid, moet je de stapel omdraaien naar de donkere kant.

DONKERE KANT



Neem-vijf kaart – Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler 5 kaarten pakken en zijn beurt voorbij laten gaan. Deze kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of een andere Neem-vijf kaart worden gelegd.



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.



Iedereen-beurt-overslaan kaart – Als je deze kaart speelt, moeten alle spelers een beurt overslaan. De speler die de kaart heeft neergelegd, is dan weer aan de beurt. De kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere Iedereen-beurt-overslaan kaart worden gelegd.



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.



Keuzekaart kleur – Als je deze kaart speelt, moet de volgende speler kaarten pakken tot hij of zij bij een kleur van jouw keuze komt (het maakt niet uit hoeveel kaarten ze hiervoor moeten pakken) en een beurt moet overslaan. Zodra de speler een kaart van de gekozen kleur heeft gepakt, moet deze de kaart ter controle laten zien aan de andere spelers. 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 er bij het begin van het spel een Keuzekaart wordt omgedraaid, mag de speler links van de gever de kleur bepalen waarin verder wordt gespeeld.

NB: Als jij degene bent die kaarten moet pakken en vermoedt dat de Keuzekaart kleur 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 Keuzekaart kleur inderdaad ten onrechte is gespeeld, moet de uitgedaagde speler voor straf kaarten pakken totdat hij of zij bij de gekozen kleur komt en hoef jij geen kaarten te pakken. Maar als blijkt dat jij ongelijk hebt en de kaart wel terecht is gespeeld, moet jij de kaarten pakken tot je bij de gekozen kleur komt, PLUS 2 kaarten extra!



Flip-kaart – Wanneer je deze kaart speelt, wordt alles omgedraaid van de donkere kant naar de lichte kant. Nadat de Flip-kaart is gespeeld, draai je de open stapel om (de kaart die net is gespeeld, komt dan onder aan de stapel te liggen), en daarna de Stok, en daarna moeten de kaarten die iedereen vasthoudt worden omgedraaid. Deze nieuwe kant blijft geldig totdat een andere Flip-kaart wordt gespeeld, waarna alles weer wordt omgekeerd. Deze kaart mag alleen op een kaart van dezelfde kleur of op een andere Flip-kaart worden gelegd.

NB: ALS DE STAPEL WORDT OMGEDRAAID EN DE NIEUWE BOVENSTE KAART EEN ACTIEKAART IS (KEER-OM, SLA-BEURT-OVER, NEEM, DRAAI-OM), HOEF JE DE ACTIE NIET TE DOEN. ALS DE NIEUWE KAART BOVEN OP DE STAPEL EEN KEUZekaart IS, ROEPT DE SPELER DIJ DE DRAAI-OM-KAART HEEFT GESPEELD DE KLEUR.

UIT GAAN

Het maakt niet uit of je met de lichte kant of de donkere kant speelt: 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 betrappt 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-één, Neem-vijf, Neem-twee keuzekaart of een Keuzekaart kleur is, moet de volgende speler 1, 5, 2 kaarten pakken of kaarten pakken tot hij of zij bij een kaart met de gekozen kleur komt. 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 (1-9)	De waarde op de kaarten
Neem-één kaart	10 punten
Neem-vijf kaart	20 punten
Keer-om kaart	20 punten
Sla-beurt-over kaart	20 punten
Iedereen-beurt-overslaan kaart	30 punten
Flip-kaart	20 punten
Keuzekaart	40 punten
Neem-twee keuzekaart	50 punten
Keuzekaart kleur	60 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.