

UNO Flip Spielregeln (deutsche Version)

Bei der Uno-Variante **UNO Flip** erfahren Sie den doppelten Spielspaß! Die beidseitig bedruckten Karten sorgen für mehr Abwechslung. Während die weiße Seite aus den klassischen UNO Karten besteht, die wie gewohnt gespielt werden, bringt die schwarze Seite höhere Strafen und mehr Möglichkeiten durch zusätzliche Sonderkarten mit sich.

Wie bei der klassischen UNO Variante enthält **jeder Spieler 7 Karten**. Das Spiel beginnt mit der hellen Seite. Haben alle Spieler ihre Karten aufgenommen wird eine Karte aufgedeckt und das Spiel kann starten

Zunächst spielen die Spieler ihre Karten nach den klassischen Regeln. Wird allerdings eine Flip-Karte abgelegt, werden sowohl der Ablagestapel als auch der Kartenstock gedreht. Alle Spieler drehen ebenfalls ihre Karten und das Spiel wird mit der dunklen Seite fortgesetzt. Auf der dunklen Seite stehen den Spielern nun zusätzliche Aktionskarten und härtere Strafen zur Verfügung. Wird erneut eine Flip-Karte gelegt, wird wieder die Seite gewechselt.

Das Spiel endet wie gewohnt, wenn einer der Spieler alle Karten abgelegt hat.

Bei UNO Flip gibt es folgende Sonderkarten:

Karte	Regel
1 ziehen (+1)	Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler 1 Karte ziehen. Durch Ablegen einer weiteren +1 kann das Ziehen verhindert werden, der nächste Spieler muss nun 2 Strafkarten ziehen.
2 ziehen (+2)	Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, mit welcher Spielfarbe das Spiel fortgesetzt wird. Zusätzlich muss der nächste Spieler in Spielrichtung 2 Strafkarten aufnehmen. Die Karte ist nur auf der <i>weißen Spielseite</i> verfügbar.
5 ziehen (+5)	Beim klassischen UNO gibt es eine +4. Die schwarzen Karten haben auch eine +5. Fällt eine +5, muss der nächste Spieler 5 Karten ziehen. Der Spieler, der die Karte abgelegt hat, bestimmt eine Farbe mit der das Spiel fortgesetzt wird. Eine +5 kann durch eine weitere +5 verlängert werden und der nächste Spieler muss 10 Karten ziehen.
Flip-Karte	Fällt eine Flip-Karte, werden die Handkarten und der Kartenstapel von der weißen auf die schwarze Seite gedreht bzw. zurückgedreht auf die weiße Seite. Das Spiel wird anschließend mit der anderen Seite fortgesetzt.
Farbe ziehen	Der Spieler, der diese Karte legt, darf eine Farbe ansagen. Der nächste Spieler muss so lange Karten ziehen, bis er eine Karte der angesagten Farbe zieht. Diese muss er zeigen und legt sie ab. Der Spieler, der die Farb-Karte gelegt hat, bestimmt nun eine Farbe mit der das Spiel fortgesetzt wird. Eine Verlängerung der Karte ist nicht möglich. Es können also nicht zwei Farbwechselkarten aufeinander liegen auf dem Ablegestapel.
Alle aussetzen	Wird diese Karte abgelegt, müssen alle Spieler aussetzen und der Spieler, der die Aussetzen-Karte gelegt hat, ist erneut an der Reihe.