



OFFISIELLE

UNO REGLER

PDF

UNO-REGLENE SOM FØLGER MED I ESKEN

UNORULES.NET/NO

INNHOLD

112 kort med følgende fordeling:

- 19 blå kort – verdi 0 til 9
- 19 grønne kort – verdi 0 til 9
- 19 røde kort – verdi 0 til 9
- 19 gule kort – verdi 0 til 9
- 8 trekk 2-kort – 2 i hver farge
- 8 snukort – 2 i hver farge
- 8 stå over-kort – 2 i hver farge
- 4 skift farge-kort
- 4 skift farge og trekk 4-kort
- 1 stokkekort
- Tre kort som kan egentilpasses
- Målet med spillet

MÅLET MED SPILLET

Bli den første som blir kvitt alle kortene på hånden i hver runde, og få poeng for kortene som motspillerne har igjen. Poengene fra alle rundene legges sammen, og vinneren er den som først får 500 poeng.

Forberedelser:

1. Hver spiller trekker et kort. Spilleren som trekker det høyeste tallet, skal dele ut (kort med symboler teller i denne sammenhengen som null).
2. Spilleren stikker kortene og deler ut sju kort til hver.
3. Plasser resten av kortene med bildesiden ned i en TREKKEBUNKE.
4. Det øverste kortet i TREKKEBUNKEN snus og legges på bordet for å starte en KASTEBUNKE.

MERK: Hvis det første kortet er et spesialkort (med et symbol), kan du se hva dere skal gjøre under Skil virker spesialkortene.

SKIL FOREGÅR SPILLET

Spilleren til venstre for den som deler ut, starter spillet.

Når det er din tur, skal du legge ut et kort med samme tall, farge eller symbol som det øverste kortet i KASTEBUNKEN (kort med symboler er spesialkort, se Slik virker spesialkortene).

EKSEMPEL: Hvis kortet på KASTEBUNKEN er en rød sjuer, må spilleren legge ut et rødt kort ELLER et kort med nummer 7. Spilleren kan eventuelt legge ut et skift farge-kort (se SLIK VIRKER SPESIALKORTENE).

Hvis du ikke har et kort som du kan legge på KASTEBUNKEN, må du trekke et kort fra TREKKEBUNKEN. Hvis du kan spille kortet du trakk, kan du legge det ut med det samme. Hvis ikke, går turen til neste spiller.

Du kan velge å IKKE spille ut, selv om du har et kort som kan spilles. I så fall må du trekke et kort fra trekkebunken. Hvis du kan spille dette kortet, kan du legge det ut med det samme, men du kan ikke spille flere kort fra hånden når du har trukket.



SLIK VIRKER SPESIALKORTENE



Trekk 2-kort – Når du spiller dette kortet, må neste spiller trekke to kort og stå over sin tur. Dette kortet kan bare spilles på et kort i samme farge eller på et annet trekk 2-kort. Denne regelen gjelder også hvis dette kortet er det første som snus når spillet begynner.



Snu-kort – Når du spiller dette kortet, snur spillerretningen (hvis dere spiller mot venstre, går det nå mot høyre, og omvendt). Dette kortet kan bare brukes på et kort i samme farge eller på et annet snukort. Hvis dette kortet åpner spillet, skal personen som delte ut, spille først. Deretter går spiller til høyre i stedet for til venstre.



Stå over-kort – Når du spiller dette kortet, må neste spiller stå over sin tur. Dette kortet kan bare brukes på et kort i samme farge eller på et annet stå over-kort. Hvis dette kortet åpner spillet, hopper dere over spilleren til venstre for den som delte ut, slik at neste spiller til venstre begynner.



Skift farge-kort – Når du spiller dette kortet, kan du velge neste farge som skal spilles ut (hvilken som helst farge, inkludert fargen som allerede er i spill). Du kan spille at skift farge-kort selv om du har et annet spillbart kort på hånden. Hvis dette kortet åpner spiller, er det spilleren til venstre for den som delte ut, som bestemmer hvilken farge som skal spilles.



Skift farge og trekk 4-kort – Når du spiller dette kortet, kan du velge fargen som skal spilles, og I TILLEGG må neste spiller trekke fire kort fra TREKKEBUNKEN og stå over sin tur. Men det er en hake med dette kortet! Du kan bare spille dette kortet når du IKKE har et kort på hånd med samme FARGE som KASTEBUNKEN (men du kan spille dette kortet hvis du har samme tall eller samme type spesialkort). Hvis dette kortet snus i begynnelsen av spillet, legges det tilbake i bunken, og det trekkes et nytt kort.

MERK: Hvis du mistenker at noen har spilt ut dette kortet ulovlig mot deg (dvs. at spilleren har et kort i samme farge), kan du utfordre denne spilleren. Den utfordrede spilleren må vise deg (utfordreren) kortene på hånden. Hvis du hadde rett, er det den utfordrede spilleren som må trekke fire kort i stedet for deg. Hvis spilleren derimot er uskyldig, må du trekke de fire kortene PLUSS to ekstra kort (til sammen seks kort)!



Stokkekort – når du spiller dette kortet, samler du inn ALLE kortene fra ALLE spillerne. Stokk kortene, og del dem ut igjen. Start med spilleren til venstre for spilleren som la kortet. Del ut kortene til det ikke er flere kort igjen. Dette kan bety at enkelte spillere kan ende opp med flere eller færre kort enn de hadde. Spillet fortsetter i samme retning som dere spilte i før. Dette kortet er også et skift farge-kort, så den som legger kortet, velger hvilken farge som nå skal spilles. Hvis dette kortet snus opp først, er det spilleren til venstre for den som delte ut, som bestemmer hvilken farge som skal spilles. u play a Wild Shuffle card, you also get to choose the color that continues play.



Kort som kan egentilpasses – bruk en myk blyant for skrive ned regelen du bestemmer på et kort. Bare fantasien din setter grensene (så lenge medspillerne er enige). Før spillet begynner, må dere bestemme hvor mange av disse kortene som skal brukes. Du kan bruke kun 1 eller alle 3. Det er opp til dere. Dette er et byttekort, så du kan bruke dette selv om du har et annet spillbart kort på hånden. Du velger også fargen som brukes videre i spillet. Hvis dette kortet snus opp først, er det spilleren til venstre for den som delte ut, som bestemmer hvilken farge som skal spilles.

MERK: du kan viske ut det som er skrevet på kortet og skrive inn nye regler.



BRUKE EGENTILPASSBARE KORT

Reglene som du skriver på de egentilpassbare kortene, kan være så ville som du har lyst til. Bruk dem til få fart på spillet, legg til litt mer strategi eller tving noen til å gjøre noe latterlig. Her er noen ideer som du kan bruke som utgangspunkt for egne regler:

1. Den neste spilleren må fremføre sitt beste hanegal eller kyllingdans og trekke fire kort.
2. Den neste spilleren må trekke til han/ hun trekker et kort med en bestemt farge.
3. Alle bortsett fra du må legge fra seg byttekortene sine.
4. Dersom den nest spilleren ikke kan spille et kort, må de trekke TRE kort fra TREKKEBUNKEN.
5. Noen må ta en ekstra runde.
6. Den neste spilleren må trekke eller legge fra seg kort til de har akkurat sju kort igjen på hånden.
7. Alle må trekke eller legge fra seg kort til de har akkurat tre kort igjen på hånden.
8. Alle må spille med kortene foran anskitet til det er din tur neste gang.
9. Fortell en vits. Dersom ingen ler, må du trekke fire kort. Men om de ler, kan du legge fra deg alle kortene bortsett fra 1 (ikke glem å rope UNO!).
10. Den neste spilleren kan ikke bøye albue før noen roper UNO!

SLIK AVSLUTTES SPILLET

Når du spiller det nest siste kortet på hånden, må du rope "UNO" (det betyr "én") for å vise alle at du bare har ett kort igjen. Hvis du ikke sier UNO, og en annen spiller oppdager at du bare har ett kort igjen før den neste spilleren har begynt sin tur, må du trekke to kort.

Når en av spillerne ikke har noen kort igjen, er runden over. Poengene telles opp (se POENGBEREGNING), og spillet kan starte på nytt.

Hvis det siste kortet som legges ut, er et trekk 2-kort eller et skift farge og trekk 4-kort, må neste spiller trekke henholdsvis to eller fire kort før spillet avsluttes. Disse kortene telles med når poengsummene beregnes.

Hvis ingen av spillerne er tomme for kort når TREKKEBUNKEN er tom, stokkes KASTEBUNKEN på nytt, og spillet fortsetter.

POENGBEREGNING

Den første spilleren som blir kvitt kortene sine, får poeng for kortene de andre spillerne sitter igjen med. Poengberegning:

- Kort som kan egentilpasses: 40 poeng
- Alle tallkort (0-9): Tallverdi
- Trekk 2-kort: 20 poeng
- Snukort: 20 poeng
- Stå over-kort: 20 poeng
- Skift farge-kort: 50 poeng
- Skift farge og trekk 4-kort: 50 poeng
- Stokkekort: 40 poeng

SLIK VINNER DU

VINNEREN er den som først får 500 poeng.

ALTERNATIV POENGBEREGNING

En annen måte å telle poeng på, er at hver spiller noterer hvor mange poeng de sitter igjen med etter hver runde. Når en spiller har 500 poeng, har spilleren med lavest poengsum vunnet.

