



DEN OFFICIELLE

UNO REGLER

PDF

UNO REGLERNE FRA ÆSKEN

UNORULES.NET/DA

INDHOLD:

112 kort fordelt på følgende måde:

- 19 blå kort-0 til 9
- 19 grønne kort-0 til 9
- 19 røde kort-0 til 9
- 19 gule kort-0 til 9
- 8 "Træk 2"-kort – 2 blå, 2 grønne, 2 røde og 2 gule
- 8 "Skift retning"-kort – 2 blå, 2 grønne, 2 røde og 2 gule
- 8 "Spring over"-kort – 2 blå, 2 grønne, 2 røde og 2 gule
- 4 Jokere
- 4 "Træk 4"-jokere
- 1 "blande"-kort
- 3 "Egen regel"-jokere.

SпилLETS FORMÅL

Den spiller, der først slipper af med sine kort i hver runde, får point for de kort, modspillerne har på hånden. De point, spillerne vinder i hver runde, lægges sammen, og den spiller, der først får 500 point, har vundet.

Inden I starter:

1. Spillerne trækker hver ét kort. Den, der trækker det højeste kort, skal være kortgiver (kort med symboler tæller som nul i denne sammenhæng).
2. Kortgiveren blander kortene og giver hver spiller 7 kort.
3. De resterende kort lægges med bagsiden opad i en bunke. Denne bunke kaldes den lukkede bunke.
4. Det øverste kort I BUNKEN vendes og lægges åbent ved siden af. Det er AFKASTBUNKEN.
BEMÆRK: Hvis det første kort, der trækkes, er et specialkort (et kort med symboler), gælder særlige regler (se afsnittet SPECIALKORT).

SпилLETS GANG

Spilleren til venstre for kortgiveren begynder.

Spillerne lægger efter tur et af deres kort på afkastbunken, hvis det har samme værdi, farve eller symbol som det øverste kort i afkastbunken (symboler repræsenterer specialkort, se afsnittet SPECIALKORT).

EKSEMPEL: Hvis det øverste kort i afkastbunken er en rød 7'er, kan man lægge et rødt kort eller en 7'er i en hvilken som helst farve. Eller man kan vælge at lægge en joker (se afsnittet SPECIALKORT).

Hvis man ikke kan lægge et kort, der passer til kortet i afkastbunken, skal man trække et kort fra toppen af den lukkede bunke. Hvis det kan lægges på afkastbunken, har man lov til at gøre det med det samme. Hvis det ikke kan lægges, går turen videre til næste spiller.

Man kan vælge IKKE at lægge et kort, selvom man har et kort der kan bruges. Man skal da trække et kort fra den lukkede bunke. Hvis kortet er anvendeligt, kan det lægges med det samme, men man må ikke bruge kortene på hånden, når man har trukket et kort.



SPECIALKORT:



“Træk 2”-kort – Hvis du lægger et “træk to”-kort, skal næste spiller trække to kort og må ikke lægge noget kort i denne tur. Kortet må kun lægges på et kort i samme farve eller på et andet “træk to”-kort. Disse regler gælder også, hvis kortet er det første kort, der spilles.



“Skift retning”-kort – Dette kort vender spillerretningen. Hvis der spilles med uret, skifter det til mod uret – og omvendt. Kortet må kun lægges på et kort i samme farve eller på et andet “skift retning”-kort. Hvis “skift retning”-kortet er det første kort i afkastbunken, begynder kortgiveren, hvorefter der spilles højre om i stedet for venstre om.



“Spring over”-kort – Når man lægger dette kort, bliver næste spiller “sprunget over”, og turen går videre til den efterfølgende spiller. Kortet må kun lægges på et kort i samme farve eller på et andet “spring over”-kort. Hvis “spring over”-kortet er det første kort i afkastbunken, springes spilleren til venstre for kortgiveren over, og spilleren til venstre for den spiller, der springes over, begynder.



Joker – når man lægger en Joker, må man skifte til hvilken som helst farve som derefter skal spilles. Man har også lov at vælge den farve, der allerede spilles. Jokeren må spilles, selvom man har et andet kort, der kan bruges. Hvis jokeren er det første kort i afkastbunken, bestemmer spilleren til venstre for kortgiveren, hvilken farve der skal spilles.



“Træk fire”-joker – Når man lægger dette kort, må man vælge, hvilken farve der skal spilles videre i, og næste spiller skal trække 4 kort fra den lukkede bunke og mister sin tur. Der er dog en hage ved kortet! Man må kun lægge kortet, hvis man IKKE har et kort i den FARVE, der ligger øverst i AFKASTBUNKEN (men man må gerne lægge kortet, hvis man har et matchende tal eller specialkort). Hvis “træk fire”-jokeren er det første kort i afkastbunken, skal man lægge det tilbage i bunken og trække et andet kort.

BEMÆRK: Hvis man mistænker en spiller for at have lagt en “træk fire”-joker, selvom det ikke var tilladt (fordi spilleren har et kort i samme farve), kan man stille spørgsmålstejn ved, om kortet er brugt korrekt. Den spiller, der lagde “træk fire”-jokeren, skal da vise sine kort til den spiller, der satte spørgsmålstejn ved brugen af kortet. Hvis det ikke var tilladt at lægge kortet, skal den spiller, som har lagt det, trække 4 kort. Hvis det var tilladt at lægge kortet, skal den spiller, som ikke troede på det, trække de 4 kort samt 2 ekstra kort (6 kort i alt)!



Blandekort – Når du spiller dette kort, skal du samle ALLE kort, som DE ANDRE spillere sidder med på hånden. Bland alle kortene, og giv dem så igen til spillerne. Start med den spiller, som sidder til venstre for den spiller, som spillede kortet. Giv kort, indtil der ikke er flere tilbage. Det kan betyde, at nogle spillere ender med at have enten flere og færre kort, end de havde før. Spillet fortsætter herefter i den samme retning som tidligere. Kortet er også en joker, så uanset hvem, der spillede kortet, må vælge, hvilken farve der skal spilles videre i. Hvis kortet er det første kort i afkastbunken, bestemmer spilleren til venstre for kortgiveren, hvilken farve der skal spilles.



“Egen regel”-joker – Brug en blyant til at skrive jeres egen regel. Kun fantasien sætter grænser! Dog skal de andre spillere godkende reglen. Før spillet går i gang bestem jer til hvor mange af disse kort I vil have med i spil. I kan nøjes med at bruge 1 eller alle 3. Det er helt op til jer selv. Jokeren må spilles, selvom man har et andet kort, der kan bruges. Desuden vælger du den farve der spilles efterfølgende. Hvis “klo”-kortet er det første kort i afkastbunken, bestemmer spilleren til venstre for kortgiveren, hvilken farve der skal spilles.

BEMÆRK: Skriften på kornene kan vistes ud, så I kan lave en ny regel for hvert nyt spil!



SÅDAN BRUGER DU "EGEN REGEL" -KORT

"Egen regel"-kort kan være ligeså vilde som i har lyst til. Brug dem til at sætte fart på spillet, gøre spillet mere strategisk eller få de andre til at gøre noget fjollet. Her er lidt hjælp til at komme i gang med at lave jeres egne kort.

1. Den næste spiller skal trække nye kort, indtil der trækkes et kort af en bestemt farve.
2. Alle andre skal smide alle deres jokere ud.
3. Hvis den næste spiller ikke kan spille et kort skal der trækkes TRE kort fra den lukkede bunke.
4. Tag en ekstra tur.
5. Den næste spiller skal trække eller smide kort, indtil han/ hun har præcis 7 kort.
6. Alle skal smide eller trække kort, indtil de har præcis 3 kort.
7. Alle skal spille med åbne kort indtil din næste tur.
8. Fortæl en vittighed. Hvis ingen griner skal du trække fire kort. Ellers så smid kort indtil du kun har ét. (Husk at råbe "UNO").
9. Den næste SPILLER i rækken må ikke bøje albuerne indtil gn spitøfigflber "UNO".
10. Den næste spiller skal gale overbevisende som en hane eller give op og trække 4 kort.

SPILLET SLUTTER

Inden man lægger sit næstsidste kort, skal man råbe UNO (det betyder "ét"). Hvis man ikke råber "UNO", og en anden spiller opdager det, før næste spiller lægger eller trækker et kort, skal man trække 2 kort.

Når en spiller er sluppet af med alle sine kort, er spillet forbi. Pointene tælles sammen (se afsnittet POINT), og spillet begynder forfra.

Hvis en spiller lægger et "træk to"-kort eller en "træk fire"-joker som det sidste kort, skal næste spiller trække henholdsvis. 2 eller 4 kort, og disse kort tæller med, når man lægger point sammen.

Hvis den lukkede bunke slipper op, inden en af spillerne er sluppet af med alle sine kort, blandes og vendes afkastbunken, og spillet fortsætter.

POINT

Den spiller, der først slipper af med sine kort, får point for de kort, de andre spillere har tilbage, efter følgende system:

- Alle kort med tal (0-9): talværdien
- "Træk to"-kort: 20 point
- "Skift retning"-kort: 20 point
- "Spring over"-kort: 20 point
- Joker: 50 point
- "Træk fire"-joker: (joker) 50 point
- Blandekort: 40 point
- "Egen regel"-kort: 40 point

Hvis ingen af spillerne har nået 500 point, når pointene er talt sammen, blandes kortene, og en ny runde begynder.

SPILLETS AFSLUTNING

Den spiller, der først får 500 point, har VUNDET.

ALTERNATIVT POINTSYSTEM

Man kan også gøre resultatet op på den måde, at man får point for de kort man har på hånden, når en runde er forbi. Når en spiller har fået 500 point, er det spilleren med færrest point der har vundet.

