

OFFICIELLE
UNO
REGLER



INDHOLD

En UNO-kortbunke med 108 kort: 76 nummerkort (0-9 i fire farver: rød, gul, grøn, blå), 24 specialkort (inkl. Træk 2, Vend, Spring over), 8 Vilde kort og 4 Vilde Træk 4 kort.

SпилLETS FORMÅL

Bliv den første spiller til at slippe af med alle dine kort ved at matche farve, nummer eller symbol på det øverste kort i afkastbunken.

SпилLETS GANG

1. Hver spiller får 7 kort. Resten danner en træk bunke, og det øverste kort vendes som starten på afkastbunken.
2. Spil med uret. På din tur skal du lægge et kort, der matcher afkastbunkens farve, nummer eller symbol, eller trække et kort fra bunken.
3. Hvis du trækker, kan du vælge at spille det eller beholde det og give turen videre.

SPECIALKORT

- **Træk 2:** Næste spiller trækker 2 kort og springer sin tur over.
- **Skift retning:** Spillets retning skifter (med uret til mod uret eller omvendt).
- **Spring over:** Næste spiller mister sin tur.
- **Vildt kort:** Vælg en ny farve at spille videre med.
- **Træk fire - joker:** Vælg en farve, og næste spiller trækker 4 kort og springer sin tur over.



Udfordring: Hvis nogen mistænker snyd, skal du vise dine kort til dem. Er det ulovligt spillet, trækker du 4 kort. Er det lovligt, trækker udfordreren 4 + 2 kort (ialt 6).

Blandekort: Saml alle kort fra spillernes hænder, bland dem, og uddel igen fra spilleren til venstre for dig, indtil kortene er væk. Nogle kan få flere eller færre kort. Vælg en ny farve. Hvis det er startkortet, vælger spilleren til venstre for kortgiveren farven.

“Egen Regel”-joker: Skriv en regel med blyant (fx “Byt hænder”), som alle skal godkende før spillet. I bestemmer, hvor mange (1-3) der bruges. Kan spilles selv med andre lovlige kort på hånden. Vælg næste farve. Hvis det er startkortet, vælger spilleren til venstre for kortgiveren farven. Reglen kan slettes og ændres til næste spil.

SÅDAN BRUGER DU “EGEN REGEL”-KORT

“Egen regel”-kort kan gøre spillet vildt, strategisk eller sjovt – kun fantasien sætter grænser. Her er idéer til at lave dine egne regler:

1. Næste spiller trækker kort, indtil de får en bestemt farve.
2. Alle smider deres jokere væk.
3. Hvis næste spiller ikke kan lægge et kort, trækker de 3 kort fra bunken.
4. Du får en ekstra tur.
5. Næste spiller trækker eller smider kort, til de har præcis 7 kort.
6. Alle justerer deres hånd til præcis 3 kort ved at trække eller smide.
7. Alle spiller med synlige kort frem til din næste tur.
8. Fortæl en joke – ingen griner: træk 4 kort; ellers smid ned til 1 kort (råb “UNO”).
9. Næste spiller må ikke bøje albuerne, før spillet når “UNO”.
10. Næste spiller galer som en hane – ikke overbevisende: træk 4 kort.

SPILET SLUTTER

Før du lægger dit næstsidste kort, skal du råbe “UNO” (betyder “ét”). Glemmer du det, og en anden opdager det, inden næste spiller handler, trækker du 2 kort. Spillet slutter, når en spiller er fri for kort. Point tælles (se POINT), og en ny runde starter. Lægger du et “Træk 2” eller “Vildt Træk 4” som sidste kort, skal næste spiller trække 2 eller 4 kort, som tæller med i pointene. Hvis trækbunken løber tør, blandes afkastbunken, vendes og bruges som ny trækbunke, og spillet går videre.

POINT

Spillet slutter, når en spiller er ude. Point tælles for modstandernes tilbageværende kort:

- **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:** 50 point
- **Blandekort:** 40 point
- **"Egen regel"-kort:** 40 point

SPILLET'S AFSLUTNING

Første spiller, der når 500 point (eller et aftalt antal), vinder det samlede spil.

ALTERNATIVT POINTSYSTEM

Du kan også tælle point ved at give hver spiller point for de kort, de har tilbage, når en runde slutter. Når en spiller når 500 point, vinder den med færrest point spillet.

Hvis du vil prøve andre versioner af UNO, kan du finde regler for forskellige spiltyper på vores hjemmeside unoregler.org.

