

UNO regler

INNHOOLD

En UNO-pakke inneholder totalt 112 kort, hvor hvert kort har sin egen rolle:

- 19 blå tallkort (tall 0–9)
- 19 grønne tallkort (tall 0–9)
- 19 røde tallkort (tall 0–9)
- 19 gule tallkort (tall 0–9)
- 8 "Trekk 2"-kort: 2 av hver farge
- 8 Snu-kort: 2 blå, grønne, røde og gule
- 8 Hopp over-kort: 2 av hver farge
- 4 jokerkort som kan bytte spillets farge
- 4 "Trekk 4"-jokere
- 1 Stokk kortene-joker
- 3 blanke jokere hvor du kan skrive egne regler

SPILLETS MÅL

Målet med UNO er å bli kvitt kortene dine først og samle poeng fra kortene de andre spillerne har igjen. Spillet spilles over flere runder, og spilleren som først når 500 poeng kåres som vinner.

Før spillet starter:

- Alle spillere trekker ett kort, og den med høyest tall blir giver. Action-kort teller som null.
- Giveren stokker kortene og deler ut 7 kort til hver spiller.
- Resterende kort danner trekkbunken med forsiden ned.
- Det øverste kortet fra trekkbunken snues og legges ved siden av som start på kastebunken.

MERK: Hvis startkortet er et action-kort, se under "Action-kort" for instruksjoner om hvordan dette håndteres.

SPILLETS GANG

Spilleren til venstre for giveren starter.

Når det er din tur, kan du legge et kort på det øverste kortet i kastebunken som enten har samme farge, samme tall eller samme symbol. Du kan også spille en joker hvis du vil.

Eksempel: Hvis det øverste kortet i kastebunken er et rødt 7-kort, kan du legge et hvilket som helst rødt kort, en annen syvmer, eller en joker.

Mangler du passende kort, trekk ett kort fra trekkbunken. Passer kortet du trakk, kan du spille det med én gang. Passer det ikke, går turen videre til neste spiller.

Viktig: Selv om du har et kort du kan spille, kan du velge å ikke spille det. Da må du trekke ett kort. Passer kortet du trakk, kan du spille det med én gang – men du får ikke spille noe annet kort i tillegg.

ACTION-KORT

Trekk 2

Når dette kortet spilles, må neste spiller trekke to kort og miste turen sin. Kortet kan bare spilles på et kort med samme farge eller et annet Trekk 2-kort.

Hvis dette kortet er startkortet, gjelder samme regel med én gang på første runde.

Snu

Dette kortet snur spillretningen. Gikk spillet med klokken, fortsetter det mot klokken og omvendt. Kortet kan bare spilles på et kort med samme farge eller et annet Snu-kort.

Hvis dette er spillets første kort, spiller giveren først og spillet går mot klokken.

Hopp over

Når du spiller dette kortet, hoppes neste spiller over – turen hans går tapt. Kortet passer bare på et kort med samme farge eller et annet Hopp over-kort.

Snues kortet ved spillets start, mister spilleren til venstre for giveren sin første tur, og spilleren etter ham starter.

Joker

Med jokerkortet kan du bytte spillets farge – du kan velge hvilken som helst av de fire fargene, selv om fargen ikke endres. Dette kortet kan spilles når som helst, også når du har andre kort som passer.

Er jokeren første kort, bestemmer spilleren til venstre for giveren startfargen.

Trekk 4-joker

Når du spiller dette kortet velger du ny spillfarge, og neste spiller må trekke fire kort og miste turen sin.

Viktig: Du kan bare bruke dette kortet hvis du ikke har kort i riktig farge (tall eller symbol spiller ingen rolle).

Er dette startkortet, legges det tilbake i pakken og et nytt kort trekkes.

Utfordringsregel: Mistenker du at kortet ble spilt i strid med UNO regler, kan du utfordre forrige spiller. Spilleren må vise deg kortene sine:

- Har du rett, må spilleren trekke 4 kort selv.
- Tar du feil, må du trekke 6 kort (4 opprinnelige pluss 2 ekstra).

Stokk kortene-joker

Med dette kortet starter spillet på nytt et øyeblikk: alle spillere leverer kortene sine, kortene stokkes og deles likt ut igjen fra spilleren til venstre for deg. Noen kan få flere eller færre kort enn før.

Kortet fungerer også som joker, så spilleren som bruker det får velge spillfarge. Er dette første kort, velger spilleren til venstre for giveren startfargen.

Tilpassbar joker

Skriv din egen regel på dette kortet med blyant – hva som helst, så lenge alle spillere godtar det. Bestem før spillet hvor mange tilpassbare jokere som brukes (1–3 stykker).

Dette kortet fungerer som andre jokere: du kan spille det når som helst, velge ny farge og aktivere regelen skrevet på kortet. Teksten kan slettes, så reglene kan endres fra spill til spill.

Starter dette kortet spillet, får spilleren til venstre for giveren bytte farge.

BRUK AV TILPASSBARE KORT

Tilpassbare jokerkort åpner døren til helt egne regler – bare fantasien setter grenser! Med dem kan du gjøre spillet morsommere, raskere eller helt uforutsigbart. Her er noen eksempler du kan inspireres av når du lager egne regler:

1. Neste spiller må trekke kort til de får et kort i en bestemt farge.
2. Alle andre enn deg må fjerne jokerkortene sine fra spillet.
3. Kan ikke neste spiller spille, må de trekke tre kort.
4. Du får spille en ny tur med én gang.
5. Neste spiller må enten trekke eller kaste kort til de har nøyaktig 7 kort på hånden.
6. Alle må justere kortantallet sitt til tre – enten ved å spille eller trekke kort.
7. Kortene må holdes synlige til turen kommer tilbake til deg.
8. Fortell en vits! Ler ingen, må du trekke 4 kort. Får vitsen latter, kan du kaste alle kortene dine unntatt ett – husk å rope "UNO!"
9. Neste spiller kan ikke bøye albue før noen roper "UNO!"
10. Neste spiller må imitere en hane eller høne så godt de kan – og trekke fire kort!

NÅR KORTENE BEGYNNER Å BLI FÆRRE

Når du bare har ett kort igjen på hånden, må du med én gang varsle dette ved å rope "UNO". Glemmer du det og noen rekker å påpeke det før neste spillers tur, må du trekke to kort som straff.

Runden slutter når en spiller blir kvitt alle kortene sine. Da telles poengene fra de andre spillernes kort (se neste avsnitt), og spillet går videre til neste runde.

Er det siste kortet som spilles et Trekk 2 eller Trekk 4-kort, må neste spiller trekke de angitte kortene, og disse telles med i poengene.

Blir trekkbunken tom uten at noen har blitt kvitt kortene sine, stokkes de brukte kortene til en ny trekkbunke og spillet fortsetter normalt.

POENGBEREGNING

Rundens vinner – spilleren som fikk spilt alle kortene sine – samler poeng fra de andre spillernes gjenstående kort etter disse verdiene:

- **Tallkort (0–9):** kortets tall i poeng
- **Trekk 2, Snu, Hopp over:** 20 poeng per kort
- **Joker og Trekk 4-joker:** 50 poeng per kort
- **Stokk kortene-joker og tilpassbar joker:** 40 poeng per kort

HVORDAN SPILLET VINNES

Vinneren av hver runde er den som blir kvitt kortene først. Spilleren som først når totalt 500 poeng vinner hele spillet.

Alternativ vinnermetode

En annen spillmetode er å samle poeng annerledes: hver spiller legger til alle poeng fra kort som blir igjen i hånden gjennom rundene. Når en spiller når 500 poeng, kåres spilleren med færrest poeng som vinner.