



# MyUNO



## Spilleregler



### Spilletts mål

Bli den første spilleren til å bli kvitt alle kortene dine i hver runde og få poeng for kortene motstanderne sitter igjen med. Poeng fra rundene samles og den første spilleren som når 500 poeng vinner.

### Oppsett

1. Hver spiller trekker et kort. Spilleren som trekker det høyeste tallet gir ut kort (tell alle symbolkort som null).
2. Giveren stokker og gir alle spillere 7 kort.
3. Legg resten av bunken med bildet ned for å lage en trekkbunke.
4. Det øverste kortet i trekkbunken snus for å begynne en kastebunke.

### Merk

Hvis noen av handlingskortene (symboler) snus over for å starte kastebunken, må dere se funksjonene for handlingskort for spesielle instruksjoner.

### La oss spille!

Personen til venstre for giveren begynner å spille. Når det er din tur, må du matche et kort fra hånden til kortet øverst på kastebunken, enten med tall, farge eller symbol (symboler representerer handlingskort, se funksjonene til handlingskort).

### Eksempel

Hvis kortet på kastebunken er rød 7, må spilleren legge ned et rødt kort eller 7 av hvilken som helst farge. Alternativt kan spilleren legge ned et jokerkort (se funksjonene til handlingskort). Hvis du ikke har et kort som matcher kortet i kastebunken, må du trekke et kort fra trekkbunken. Hvis kortet du trakk kan spilles, har du lov å spille det på samme tur. Om ikke går spillet videre til neste person. Du kan også velge å ikke spille et spillbart kort fra hånden din. Hvis du gjør det, må du trekke et kort fra trekkbunken. Hvis det kan spilles, kan kortet legges ned på samme tur, men du kan ikke spille kort fra hånden din etter du har trukket.



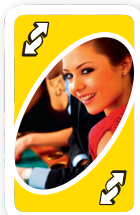
# MyUNO



## Funksjonene til handlingskort



**Trekk to-kort** – når du spiller dette kortet, må den neste spilleren trekke 2 kort og vedkommende mister turen sin. Dette kortet kan bare spilles på matchende farge eller på andre trekk to-kort. Hvis det snus i begynnelsen av spillet, gjelder samme regel.



**Omvendt kort** – når du spiller dette kortet, endrer du spillets retning (hvis det går mot venstre, så endres det nå til å gå mot høyre, og omvendt). Dette kortet kan bare spilles på matchende farge eller på andre omvendt kort. Hvis dette kortet snus i begynnelsen av spillet, starter giveren, og spillet går deretter mot høyre i stedet for venstre.



**Hoppekort** – når du spiller dette kortet, hoppes neste spiller over (mister turen sin). Dette kortet kan bare spilles på matchende farge eller på andre hoppekort. Hvis et hoppekort snus i begynnelsen av spillet, hoppes spilleren til venstre for giveren over, så da kan spilleren til venstre for denne spilleren begynne.



**Jokerkort** – når du spiller dette kortet, får du velge fargen som fortsetter spillet (hvilken som helst farge, inkludert fargen som var i spill før jokeren). Du kan spille jokerkortet i turen din, også hvis du har et annet spillbart kort på hånden. Hvis et jokerkort snus i begynnelsen av spillet, får spilleren til venstre for giveren velge fargen som fortsetter spillet.



**Trekk 4 joker-kort** – når du spiller dette kortet, får du velge fargen som fortsetter spillet, i tillegg til at neste spiller må trekke 4 kort fra trekkbunken og miste turen sin. Men det finnes en hake! Du kan bare spille dette kortet når du ikke har andre kort på hånden som matcher fargen på kastebunken (men det er lov å spille kortet om du har et matchende tall eller handlingskort). Hvis det snus i begynnelsen av spillet, legger du kortet tilbake i bunken og velger et nytt kort.

## Merk

Hvis du mistenker at et trekk 4 joker-kort er spilt uten lov (hvis f.eks. spilleren har et matchende kort), kan du utfordre spilleren. Den utfordrede spilleren må vise deg (utfordrerens) hånden sin. Hvis skyldig,

må den utfordrede spilleren trekke 4 kort i stedet for deg. Men hvis den utfordrede spilleren er uskyldig, må du trekke 4 kort pluss ekstra 2 (totalt 6)!

## Rundeslutt

Når du spiller ditt nest siste kort, må du rope «UNO» (som betyr «én») for å indikere at du bare har ett kort igjen. Hvis du ikke roper «UNO» og noen legger merke til det før neste spiller begynner turen sin, må du trekke to kort. Når spilleren ikke har flere kort igjen, er runden over. Poengene telles opp (se poeng) og spillet begynner på nytt. Hvis det siste kortet i en runde er et trekk to- eller trekk 4 joker-kort, må neste spiller trekke henholdsvis 2 eller 4 kort. Disse kortene regnes med når poengene telles. Hvis ingen spillere er tomme for kort innen trekkbunken er tømt, stokkes kastebunken på nytt og spillet fortsetter.

## Poeng

Den første spilleren som blir kvitt kortene sine i en runde får poeng for alle de gjenstående kortene motstanderne sitter på:

|                                      |                     |
|--------------------------------------|---------------------|
| <b>Alle tallkort (0-9)</b> . . . . . | <b>Ansiktsverdi</b> |
| <b>Trekk to</b> . . . . .            | <b>20 poeng</b>     |
| <b>Omvendt</b> . . . . .             | <b>20 poeng</b>     |
| <b>Hopp</b> . . . . .                | <b>20 poeng</b>     |
| <b>Joker</b> . . . . .               | <b>50 poeng</b>     |
| <b>Trekk 4 joker</b> . . . . .       | <b>50 poeng</b>     |

Etter rundens poeng er talt opp, stokkes kortene og en ny runde begynner, med mindre noen har fått 500 poeng.

## Vinne spillet

Spilleren som først når 500 poeng vinner.

## Alternativ seier og poeng

En annen måte å få poeng på, er å telle alle poengene spillerne sitter igjen med på slutten av hver runde. Når en spiller når 500 poeng, er det spilleren med færrest poeng som vinner.