

Peliohjeet

– UNO Masters of the Universe (2020)

Sisältö

112 korttia

- 19 sinistä korttia 0 – 9
- 19 punaista korttia 0 – 9
- 19 vihreää korttia 0 – 9
- 19 violettiä korttia 0 – 9
- 8 Nosta kaksi -korttia
- 8 Suunnanvaihto-korttia
- 8 Ylihyppy-korttia
- 4 villi-/värinvaihtokorttia
- 4 villi nosta neljä -korttia
- 4 villi Harmaakallon mahti -korttia

Tavoite

Päästä jokaisella kierroksella ensimmäisenä eroon kaikista korteistasi ja kerätä pisteitä vastustajiesi jäljellä olevista korteista. Pelikierrosten pisteet lasketaan yhteen ja ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa 500 pistettä voittaa.

Valmistelu

1. Jokainen pelaaja nostaa kortin; pelaaja joka saa suurimman numeron on jakaja (jokainen numeroton kortti vastaa arvoltaan 0:aa).
2. Jakaja sekoittaa pakan ja jakaa jokaiselle pelaajalle 7 korttia.
3. Laita loput pakasta kuvapuoli alaspäin nostopakaksi.
4. Nostopakan päällimmäinen kortti käännetään pöydälle ja siitä muodostuu poistopakka. Huomio: Jos käännetty kortti on erityiskortti (ei-numerokortti), katso ohjeistus erityiskorttien ohjeista.

Pelin aloitus

Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa pelin.

Vuorollasi, sinun täytyy asettaa poistopakan päällimmäistä korttia vastaava kortti poistopakkaan. Kortti voi olla, joko samaa väriä, sama numero/toiminto tai villi kortti.

Esimerkki: Jos poistopakan päällimmäinen kortti on sininen 7, pelaajan on laitettava poistopakkaan sininen kortti tai minkä tahansa värinen 7. Vaihtoehtoisesti pelaaja voi laittaa villin kortin (katso erityiskorttien ohjeet).

Jos sinulla ei ole poistopakkaan sopivaa korttia, sinun täytyy nostaa kortti nostopakasta. Mikäli nostamasi kortti poistopakkaan sopiva, voit pelata sen, mutta et mitään muita kädessäsi olevia kortteja. Muussa tapauksessa vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Voit myös jättää pelaamatta poistopakkaan sopivan kortin. Tällöin sinun täytyy nostaa kortti nostopakasta. Mikäli nostamasi kortti poistopakkaan sopiva, voit pelata sen, mutta et mitään muita kädessäsi olevia kortteja. Muussa tapauksessa vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Erityiskortit



Nosta kaksi korttia - Kun pelaat tämän kortin, seuraavan pelaajan on nostettava 2 korttia ja he menettävät vuoronsa. Tämä kortti voidaan pelata vain saman värisen tai toisen nosta kaksi -kortin päälle. Jos tämä käännetään poistopakan aloituskortiksi, jakajan vasemmalla puolella olevan pelaajan on nostettava kaksi korttia ja he menettävät vuoronsa.



Suunnanvaihto - Kun pelaat tämän kortin, pelin suunta kääntyy vastakkaiseksi (myötäpäiväisestä vastapäiväiseen ja päinvastoin). Tämä kortti voidaan pelata vain saman värisen tai toisen suunnanvaihtokortin päälle. Jos tämä käännetään poistopakan aloituskortiksi, jakaja aloittaa ja peli jatkuu siitä vastapäivään.



Ylihyppy - Kun pelaat tämän kortin, hypätään seuraavan pelaajan yli (hän menettää vuoronsa). Tämä kortti voidaan pelata vain saman värisen tai toisen ylihyppy -kortin päälle. Jos tämä käännetään poistopakan aloituskortiksi, jakajan vasemmalla puolella olevan pelaajan yli hypätään ja aloitusvuoro siirtyy siitä seuraavalle pelaajalle.



Villikortti/Värinvaihto - Kun pelaat tämän kortin, saat välitä pelattavan värin (minkä tahansa värin, myös sillä hetkellä pelattavan värin eli pelattavaa väriä ei ole pakko muuttaa). Voit pelata villin (värinvaihto) kortin vuorollasi, vaikka kädessäsi olisi jokin toinen pelattava kortti. Jos tämä käännetään poistopakan aloituskortiksi, jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja valitsee pelattavan värin.



Villi Harmaakallon mahti - Kun haluat pelata tämän kortin, ensiksi pidä sitä pääsi yläpuolella ja julista "BY THE POWER of GRAYSKULL...I HAVE THE POWER!". Laita kortti poistopakkaan, sen jälkeen kaikki muut pelaajat nostavat 3 korttia nostopakasta. Tämän jälkeen peli jatkuu normaalisti. Tämä kortti on myös villi kortti, joten saat välitä myös pelattavan värin. Jos tämä käännetään poistopakan aloituskortiksi, jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja valitsee pelattavan värin.



Villi nosta neljä - Kun pelaat tämän kortin, saat valita pelattavan värin ja lisäksi seuraavan pelaajan on nostettava neljä korttia nostopakasta menettäen vuoronsa. Mutta tähän korttiin liittyy pieni juju! Voit pelata tämän kortin vain, jos sinulla ei ole kädessäsi pelattavaa väriä (mutta voit pelata tämän kortin, vaikka sinulla olisi sopiva numero- tai toimintakortti). Jos tämä käännetään poistopakan aloituskortiksi, palauta kortti nostopakkaan ja nosta uusi kortti.

Huomio: Jos epäilet, että villi nosta neljä -kortti on pelattu sääntöjen vastaisesti (pelaajalla olisikin ollut sopivaa väriä kädessä), voit haastaa kortin pelanneen pelaajan. Haastetun pelaajan on näytettävä sinulle (haastajalle) korttinsa. Jos hän on syyllinen, haastetun pelaajan on nostettava 4 korttia haastaneen pelaajan sijaan.

Mutta, mikäli haastettu pelaaja on syytön (kortti pelattu sääntöjen mukaisesti), haastajan on nostettava 4 korttia sekä ylimääräiset 2 korttia (yhteensä 6 korttia!).

Pelin päätyminen

Kun pelaat toiseksi viimeisen korttisi, sinun täytyy huutaa "UNO" (mikä tarkoittaa yhtä) osoittaaksesi, että sinulla on vain yksi kortti jäljellä. Jos et huuda "UNO" ja sinut saadaan siitä kiinni, ennen kuin seuraava pelaaja aloittaa vuoronsa, täytyy sinun nostaa 2 korttia.

Kun pelaajalla ei ole enää yhtään korttia jäljellä, kierros on ohi. Pisteet lasketaan (katso pisteiden laskeminen) ja peli alkaa uudelleen.

Jos kierroksen viimeiseksi pelattu kortti on nosta kaksi tai villi nosta neljä, seuraavan pelaajan on nostettava kortin määräämät 2 tai 4 korttia. Nämä kortit otetaan huomioon pisteiden laskennassa.

Mikäli yhdeltäkään pelaajalta eivät ole kortit loppuneet, kun nostopakasta loppuvat kortit, poistopakana päällimmäinen kortti jätetään poistopakaksi ja loput sekoitetaan uudeksi nostopakaksi.

Pisteiden laskeminen

Ensimmäinen pelaaja, joka pääsee kierroksella eroon kaikista korteistaan, saa pisteitä muiden pelaajien jäljellä olevista korteista seuraavasti:

- * numerokortit (0-9).....numeroarvo
- * Nosta kaksi.....20p
- * Suunnanvaihto.....20p
- * Ylihyppy.....20p
- * Villi (värinvaihto).....50p
- * Villi nosta neljä.....50p
- * Villi Harmaakallon mahti.....50p

Kun pisteet kierrokselta on laskettu, mikäli yksikään pelaaja ei ole saavuttanut 500 pistettä, sekoita kortit ja aloita uusi kierros.

Pelin voittaminen

Voittaja on ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa 500 pistettä.

Vaihtoehtoinen pisteenlasku ja voittaminen

Toinen tapa laskea pisteet, on jokaisen kierroksen jälkeen laskea pelaajien jäljellä olevien korttien pistearvot. Kun joku pelaaja saavuttaa 500 pistettä hän häviää ja vähiten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

- Kääntänyt alkuperäisistä englanninkielisistä ohjeista Joni Koivisto