

Peliohjeet

– UNO Mattel 80th Anniversary (2025)

Sisältö

112 korttia

Tavoite

Olla ensimmäinen, joka pääsee korteistaan eroon.

Valmistelu

1. Valitkaa jakaja ja sekoittakaa kortit.
2. Jakakaa jokaiselle pelaajalle 7 korttia.
3. Laittakaa loput pakasta kuvapuoli alaspäin keskelle pöytää. Tämä on nostopakka.
4. Nostopakan päällimmäinen kortti käännetään pöydälle kuvapuoli ylöspäin ja siitä muodostuu poistopakka. Huomio: Jos käännetty kortti on erityiskortti, laittakaa se takaisin pakkaan ja kääntäkää seuraava kortti.
5. Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa ja peli jatkuu myötäpäivään.

Pelataan UNOa!

Omalla vuorollasi, yrität päästä eroon korteistasi pelaamalla niitä yksi kerrallaan poistopakkaan.

Jos sinulla on sopiva kortti kädessäsi, voit pelata sen poistopakkaan.

1. Voit pelata kortin vain jos ainakin yksi sen ominaisuuksista (väri, numero tai toiminto) vastaa poistopakan päällimmäistä korttia.
2. Jos pelaamasi kortti on erityiskortti, se tekee jotain erityistä! (katso erityiskortit osio).

Ellei sinulla ole sopivaa korttia, nosta yksi kortti nostopakasta.

1. Jos nostamasi kortti voidaan pelata, voit pelata sen.
2. Voit halutessasi nostaa kortin, vaikka sinulla olisi sopiva kortti kädessäsi.

Kun olet pelannut tai nostanut kortin, pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Huomio: Jos nostopakassa ei ole kortteja jäljellä, sekoita poistopakka uudeksi nostopakaksi.

"UNO!"

Sillä hetkellä, kun kädessäsi on enää 1 kortti, sinun täytyy huutaa "UNO" varoittaaksesi muita pelaajia, että olet voittamassa.

Kuitenkin, jos toinen pelaaja ehtii ensin ja sanoo 'UNO' ennen kuin seuraava pelaaja aloittaa pelivuoronsa, sinun täytyy nostaa 2 korttia.

Voittaminen

Kun pelaaja pelaa viimeisen korttinsa, he voittavat. Aika sekoittaa kortit ja pelata uudelleen!

Erityiskortit



Nosta kaksi korttia - Kun tämä kortti pelataan, seuraavan pelaajan on nostettava 2 korttia ja he menettävät vuoronsa.



Suunnanvaihto - Kun tämä kortti pelataan, pelisuunta vaihtuu päinvastaiseksi (myötäpäiväisestä vastapäiväiseksi tai vastapäiväisestä myötäpäiväiseksi).



Ylihyppy - Kun tämä kortti pelataan, seuraava pelaaja menettää vuoronsa.



Villikortti/Värinvaihto - Kun kortti voidaan pelata minkä tahansa kortin päälle. Kun pelaat tämän kortin, saat valita pelattavan värin.



Villi nosta neljä - Tämän kortin voi pelata minkä tahansa kortin päälle. Mutta korttiin liittyy pieni juju: voit pelata kortin vain, jos sinulla ei ole pelattavaa väriä kädessäsi.

Kun kortti pelataan, seuraavalla pelaajalla on 2 vaihtoehtoa: nostaa 4 korttia ja menettää vuoronsa tai haastaa kortin pelannut pelaaja.

Jos pelaaja päättää haastaa kortin, silloin sinun on näytettävä kädessäsi olevat kortit haastajalle, vahvistaaksesi onko kädessäsi sopivan väristä korttia - myös muut kädessäsi mahdollisesti olevat Villit kortit katsotaan sopivan väriksi.

* Jos sinulla ei ole pelattavaa väriä kädessäsi: haastaja nostaa 6 korttia 4 kortin sijaan ja menettää vuoronsa.

* Jos sinulla on pelattavaa väriä kädessäsi: sinun täytyy nostaa 4 korttia eikä seuraava pelaaja nosta yhtään.

Tämä kortti on myös villi kortti, joten saat valita pelattavan värin (mahdollisen haasteen lopputuloksesta riippumatta).

Pisteiden laskeminen (vaihtoehtoinen tapa voittaa)

Kun pelaaja voittaa kierroksen, hän saa pisteitä vastustajien kädessä olevien korttien mukaisesti.

Korttien pistearvot ovat:

Numerokortit (0-9).....numeroarvo

Ei-villit Erityiskortit.....20p

Villit kortit.....50p

Pidä kirjaa pelaajien pisteistä. Kun joku pelaajista saavuttaa 500 pistettä, he voittavat.

Värisokeille pelaajille

Jokaiseen korttiin on lisätty värien tunnistamiseksi erityinen graafinen symboli. Tämä mahdollistaa peliin osallistumisen pelaajien värinäön laadusta huolimatta.



Punainen



Keltainen



Vihreä



Sininen

- Kääntänyt alkuperäisistä englanninkielisistä ohjeista Joni Koivisto