OFFICIELLA

UNO ALL WILD! REGLER PDF

UNOALLWILD.COM

INNEHÅLL

112 kort

SPELETS SYFTE

Bli av med alla dina kort på handen.

UNO ALL WILD™ I ETT NÖTSKAL

Alla kort är “Wilds.” Du behöver inte matcha nummer eller färg som i vanliga UNO. Det är bara att lägga ut ett kort. “Det är ju enkelt” säger du kanske. Men vänta! De speciella händelskorten kan verkligen förändra allt, så var uppmärksam! Men precis Men precis som alltid måste du ropa “UNO” när du bara har ett kort kvar!

FÖRBEREDELSER

1. Välj en givare och blanda korten.
2. Dela ut 7 kort till vardera spelare.
3. Placera de återstående korten med framsidan nedåt så att de bilda en dra-hög.
4. Vänd upp det översta kortet i dra-högen för att starta kasta-högen. Om det är ett joker-händelsekort ignorerar du uppmaningen.
5. Spelaren till vänster om givaren börjar och spelet fortsätter sedan medurs.

DAGS FÖR JOKERFEST!

När det är din tur försöker du bli av med alla dina kort genom att lägga ett kort i kasta-högen.

1. Lägg ut ett kort.
2. Om det är ett joker-händelsekort måste du följa uppmaningen (se joker-händelsekorten nedan).

Det är allt.
Ganska enkelt, eller hur? Men det är joker-händelsekorten som sätter igång spelet på riktigt. Så här fungerar de:

Jokerkort: Detta är det vanligaste kortet i kortleken, så du kommer att spela en hel del med dem. Du kanske ska be om en färg när du spelar fr att göra spelet intressant. Det gör ingen skillnad, men vad gör väl det – du har i alla fall ett mindre kort kvar på handen, eller hur?

Joker-vänd-kort: När det här kortet spelas ut vänds spelets riktning. Om spelordningen var medurs ändras den nu till moturs och vice versa

Joker-hoppa-över-kort: När det här kortet spelas ut måste nästa spelare stå över sin tur.

Joker-hoppa-över-två-kort: När det här kortet spelas ut måste nästa två spelare stå över sin tur.

Joker-dra-två-kort: När det här kortet spelas måste nästa spelare dra 2 kort och stå över sin tur.

Joker-dra-fyra-kort: När det här kortet spelas måste nästa spelare dra 4 kort och stå över sin tur.

Joker-riktat-dra-två-kort: Du väljer en valfri spelare som måste dra två kort (hen måste inte stå över nästa tur).

Joker-tvångsbyte-kort: När det här kortet spelas MÅSTE du välja en annan spelare och byta alla kort du har på handen med hen. (Om någon av spelarna bara har ett kort på handen måste du komma ihåg att ropa “UNO!”).

EN SAK TILL...

Vi säger att nästa spelare på tur är på väg att vinna och du har inget som kan stoppa hen. Då kan du chansa och välja att dra ett kort istället för att lägga ut något av dina kort. Kanske har du tur! Om du väljer att dra ett kort måste du antingen lägga ut det kortet eller stå över din tur utan att lägga ut ett kort.

ROPA UNO!

När du bara har ett kort på handen måste du ropa “UNO” för att informera de andra spelarna om att du är på väg att vinna. Men om någon är uppmärksam och ropar “UNO” före dig (och innan nästa spelare påbörjar sin tur) måste du dra två kort!

SÅ HÄR VINNER MAN

När en spelare lägger sitt sista kort vinner han eller hon. Dags att blanda korten och spela igen!

RÄKNA POÄNG (VALFRI METOD FÖR ATT VINNA)

När en spelare vinner en hand får spelaren poäng utifrån de kort som motståndaren har kvar i sin hand.
Kort värderas enligt följande:
Alla jokerkort: 20 poäng
– jokerkort
Alla joker-händelsekort: 50 poäng
– alla andra kort
Räkna ihop respektive spelares poäng efter varje runda. Den spelare som först når 500 poäng vinner.