

# UNO

## LEIKREGLUR

### INNIHALD

**108 spil eins og hér segir:**

**19 blá spil** – 0 til 9

**19 græn spil** – 0 til 9

**19 rauð spil** – 0 til 9

**19 gul spil** – 0 til 9

**8 Draga 2 spil** – 2 spil í hverjum litanna bláum, grænum, rauðum og gulum

**8 Snúa við spil** – 2 spil í hverjum litanna bláum, grænum, rauðum og gulum

**8 Sitja hjá spil** – 2 í hverjum litanna bláum, grænum, rauðum og gulum

**4 Jókerar**

**4 Draga 4 Jókerar**

**Taktu allt úr umbúðunum og berðu saman við innihaldslistann.**

### MARKMIÐ SPILSINS

Að vera fyrstur til að ná 500 stigum. Stig er fenginn með því að vera fyrstur að losa sig við öll spil á hendi á undan mótleikara (mótleikurum). Þú færð stig fyrir spilin sem eru eftir á hendi mótleikara.

### GANGUR LEIKS

Hver leikmaður dregur eitt spil. Sá leikmaður sem dregur hæsta spilið gefur. Aðgerðarspil gilda núll í þessum hluta.

Þegar spilin hafa verið stokkuð upp fær hver leikmaður 7 spil.

Spilin sem eftir verða eru lögð á hvolf í stokk til að DRAGA úr. Efsta spilinu í DRAGBUNKANUM er snúið og það lagt niður sem fyrsta spil í ÚRKASTBUNKA. Ef spilið sem snúið er við úr

DRAGBUNKANUM er Aðgerðarspil gilda sérstakar reglur (Sjá LÝSINGU Á AÐGERÐARSPILUM).

Leikmaður á vinstri hönd þess sem gefur hefur leikinn. Leggja á spil í ÚRKASTBUNKANN með sömu

tölu, lit eða tákn. Til dæmis, ef spilið er *rauð 7*, verður leikmaðurinn að setja niður *rautt* spil eða *7 í*

*einhverjum lit*. Einnig getur leikmaðurinn sett út Jóker (Sjá LÝSINGU Á AÐGERÐARSPILUM).

Ef leikmaðurinn hefur ekkert á hendi sem hann getur sett í ÚRKASTBUNKANN verður hann að draga spil úr DRAGSTOKKNUM. Ef dregið er spil sem hægt er að setja út má gera það strax. Annars á næsti maður leik.

Leikmaður getur kosið að setja ekki út spil af hendi. Ef svo er, verður leikmaðurinn að draga spil úr

DRAGSTOKKNUM. Setja má strax út spil sem hægt er að spila, en leikmaðurinn má ekki setja út spil úr

hendi eftir að hafa dregið.

### LÝSING Á AÐGERÐARSPILUM

Lýsing á Aðgerðarspilum og hvenær má setja þau út, er að finna hér fyrir neðan.

**DRAGA 2 SPIL** (Spil með mynd af tveimur spilum)

Þegar þetta spil er sett út verður næsti leikmaður að draga 2 spil og sitja hjá þessa umferð. Þetta er aðeins hægt að setja út á sama lit og á annað Draga 2 spil. Ef þessu spili er snúið við í upphafi leiks gildir sama reglan.

**SNÚA VIÐ SPIL** (Spil með örum í tvær áttir)

Þetta spil snýr við leikátt. Spilaátt réttisælis snýst rangsælis og öfugt. Þetta spil er aðeins hægt að setja út á sama lit eða á anna Snúa við spil. Ef þetta spil kemur í upphafi leiks á sá sem gefur - fyrsta leikinn og er síðan er leikáttin rangsælis í stað réttisælis.

### **SITJA HJÁ SPIL** (Spil með bannmerki)

Næsti maður sem á leik eftir að þetta spil hefur verið sett út spilar ekki í þeirri umferð og “situr hjá”. Þetta spil er aðeins hægt að setja út á sama lit eða á annað Sitja hjá spil. Ef þetta spil kemur upp í upphafi leiks situr leikmaður á vinstri hönd þess sem gaf hjá og því hefur leikmaður við vinstri hönd hans leikinn.

### **JÓKER** (Spil með hring sem skiftist í fjalralita feld)

Leikmaður sem setur út þetta spil breytir í hvaða lit sem er til að halda áfram leiknum, einnig er hægt að breyta í þann lit sem er úti, ef vill. Jóker má setja út þótt leikmaður sé með annað spil á hendi sem hægt er að setja út. Ef Jóker er snúið við í upphafi leiks velur sá leikmaður lit sem er á vinstri hönd þess sem gaf.

### **DRAGA 4 JÓKER** (spil með mynd af fjórum spilum)

Þetta er besta spilið sem hægt er að hafa á hendi. Leikmaður sem setur út þetta spil breytir um lit. Þar að auki á næsti leikmaður að draga 4 spil úr DRAGSTOKKNUM og sitja hjá. Aðeins má setja upp þetta spil út ef leikmaður hefur ekkert spil á hendi í þeim lit sem upp er í ÚRKASTBUNKANUM. Sé leikmaður með sömu tölu eða Aðgerðarspil má setja út Draga 4 Jóker. Leikmaður með Draga 4 Jóker á hendi getur sviðið lit og sett út spilið ranglega en ef hann er “staðinn að verki” gilda sérstakar reglur (Sjá VIÐURLÖG). Ef þessu spili er snúið við í upphafi leiks er því skilað aftur í bunkann og öðru spili snúið við.

## **AÐ HVERFA ÚR LEIK**

Þegar leikmaður hefur aðeins eitt spil eftir á hendi verður hann að kalla “UNO” (sem þýðir “eitt”).

Gleymist að gera það verður að draga 2 spil ú DRAGBUNKANUM. Þetta gerist þó aðeins ef hann er staðinn að verki af einum hinna leikmannanna (SJÁ VIÐURLÖG).

Þegar leikmaður hefur tæmt hönd hverfur hann úr leik. Stigin eru talin (Sjá STIGAGJÖF) og byrjað er á nýjum leik.

Ef síðasta spilið sem sett er út er Draga 2 eða Draga 4 jóker verður næsti leikmaður að draga ýmist 2 eða 4 spil Þessi spil eru talin með þegar stigin eru lögð saman.

Ef enginn leikmaður hefur klárað spilin af hendi þegar DRAGSTOKKNURINN er búinn, er stokkað á ný og leikurinn heidur áfram.

## **STIGAGJÖF**

Fyrsti leikmaðurinn sem klárar öll spilin sín af hendi fær stig fyrir spil sem aðrir “eiga eftir” á hendi ein og hér segir:

Öll talnaspilin (0-9).....	Gildi spilsins
Draga 2.....	20 stig
Snúa við.....	20 stig
Sitja hjá.....	20 stig
Jóker.....	50 stig
Draga 4 Jóker.....	50 stig

## **AÐ VINNA SPILIÐ**

Sá VINNUR sem er fyrstur til að ná 500 stigum. Hins vegar má gefa stig þannig að þau stig eru tekin saman sem hver leikmaður situr með að lokinni hverri umferð. Þegar einn leikmaður hefur náð 500 stigum vinnur sá sem hefur fæst stig.

## VIÐURLÖG

Leikmaður sem gleymir að kalla “UNO” áður en hann setur út næstsíðasta spil sitt í ÚRKASTBUNKANN en nær að kalla “UNO” áður en einhver hinna leikmannanna “stendur hann að verki” er sloppinn og verður ekki beittur viðurlögum. Ekki er hægt að refsa leikmanni fyrir að kalla ekki “UNO” fyrr en næstsíðasta spil hans snertir ÚRKASTBUNKANN. Ekki er heldur hægt að refsa leikmanni fyrir að kalla ekki “UNO” eftir að næsti leikmaður byrjar að spila. Að “byrja að spila” er annað hvort að draga spil úr DRGSTOKKNUM eða að taka spil af hendi sér til að setja út.

Leikmenn sem gefa öðrum ráð um hvað eigi að setja út verða að draga 2 spil úr DRAGSTOKKNUM.

Ef leikmaður setur út vitlaust spil og aðrir leikmenn taka eftir því verður hann að taka spilið til baka og draga tvö spil til viðbótar úr DRAGSTOKKNUM. Næsti leikmaður á þá leik.

Ef Draga 4 Jóker er settur út ranglega (það er, ef leikmaður er með sama lit á hendi og er efst í ÚRKASTBUNKANUM) og skorað er á þann sem setti það út verður sá að sýna þeim leikmanni sem skoraði á hann spilin sem hann hefur á hendi. Ef Draga 4 Jóker hefur verið sett út ranglega verður leikmaðurinn sem braut af sér að draga 4 spil. Ef spilið hefur verið sett rétt út verður áskorandinn að draga 2 spil til viðbótar við hin 4. Áskorun getur aðeins komið frá þeim leikmanni sem ætti annars að draga 4 spil eftir að Draga 4 Jókerinn hefur verið settur út.

## TVEGGJA MANNA SPIL, MÓTSPILARAR OG KEPPNI Á FLEIRI BORDUM

### TVEGGJA MANNA UNO (UNO fyrir tvo leikmenn)

Það er spilað með eftirfarandi sér reglum:

1. Að setja út Snúa við spil hefur sömu áhrif og að setja út Sitja hjá spil. Leikmaður sem setur út Snúa við spili má strax setja út annað spil.
2. Sá sem setur út Sitja hjá spil má strax setja út annað spil
3. Þegar annar setur út Draga 2 spil og hinn er búinn að að draga 2 spil á sá fyrri næsta leik. Sama gildir um Draga 4 Jókerinn. Annars gilda venjulegar UNO leikreglur.

### MÓTSPILARINN

Mótspilarar sitja hver á móti hinum. Þegar annar mótspilarinn er búin með spilin er leikurinn búinn. Öll stig beggja mótspilaranna eru lögð saman og skráð á vinningsliðið.

### AFBRIGÐI

Fjórir leikmenn geta spilað 4 umferðir, þar sem hver leikmaður skiptir um mótleikara eftir hverja umferð. Allir leikmenn skrá hjá sér stig með hverjum mótspilara sinna. Hægt er að spila marga hringi og sá sem hefur flest stig vinnur.

Þegar leikmenn eru átta, er hægt að spila tvo aðskilda leiki á tveimur bordum þar sem hver leikmaður hefur alla hina leikmennina sem mótspilara, fjórar umferðir hvern (samþals 28 umferðir). Stigagjöf er eins og lýst er hér að ofan.

## ÁSKORUNAR-UNO

Í þessum leik eru alltaf lögð saman stigin sem hver leikmaður er með á hendi eftir hverja umferð. Þegar leikmaður nær ákveðnum fjölda stiga, til dæmis 500, er sá leikmaður úr leik. Þegar tveir leikmenn eru eftir spila þeir hvor á móti öðrum. Leikmaðurinn sem fyrstur nær eða fer yfir ákveðinn fjölda stiga tapar. Sá sem vinnur þessa síðust umferð vinnur spilið. (Sjá sérstakar leikreglur fyrir TVEGGJA MANNA UNO).

## HEIMA-LEIKREGLUR

Þú ef til vill prófa einhverja eftirfarandi “Heima”leikreglna þegar UNO er spilað.

### VAXANDI UNO

Sömu leikreglur og við UNO, nema:

1. Þegar leikmaður setur út Draga 2 spil getur næsti leikmaður einnig sett út Draga 2 spil en þá verður næsti leikmaður að draga 4 spil.
2. Sama leikregla gildir um Draga 4 Jókera: Þegar leikmaður setur út Draga 4 Jóker getur næsti leikmaður einnig sett út Draga 4 Jóker en þá verður næsti leikmaður að draga 8 spil. Síðasti leikmaður sem setur út Draga 4 Jóker á eftir öðrum ræður í hvaða lit skuli spilað árfam. Ef Draga 4 Jóker er settur ranglega og skorað er á leikmanninn sem það gerir eiga almennar leikreglur við (Sjá VIÐURLÖG) nema að því leiti að viðurlögin þyngjast eftir því sem fleiri spil hafa verið sett út.
3. Leikmenn geta haldi áfram að setja út Draga 2 spil eða Draga 4 Jókera svo lengi sem einhverjir eru á hendi. Ef 4 leikmenn, til dæmis, setja út Draga 2 spil verður næsti leikmaður (sem ekki er með Draga 2 spil á hendi) að draga 8 spil.
4. Aðeins má setja út eitt Draga 2 spil eða Draga 4 Jóker í hverjum leik, jafnvel þótt fleiri skík séu á hendi.

### SJÖ-NÚLL UNO

Sömu leikreglur og við UNO nema:

1. Hvert skipti sem “núll” spil er sett út eiga allir leikmenn að láta næsta leikmann við hlið sér í leikátt fá öll spilin sín.
2. Hvert skipti sem “sjöa” er sett út verður sá leikmaður sem setti hana út að skipta á öllum sínum við annan leikmann að eigin vali.

### INNGRIP UNO

Sömu leikreglu og við UNO nema:

Ef þú ert með nákvæmlega sama spil á hendi (sami litur og sama tala) og er efst í ÚRKASTBUNKANUM máttu setja það strax út án tillits hver á að gera næst. Til dæmis: Ef “blá sexa” er efst í ÚRKASTBUNKANUM og þú ert með “bláa sexu” á hendi máttu setja hana út jafnvel þótt þú eigir ekki leik. Leikurinn heldur áfram í leikátt frá þeim leikmanni sem setti út síðasta spilið (leikmaðurinn sem “greip inn”).

Tvö mikilvæg atriði sem þarf að hafa í huga:

1. Ef þú ert með 2 eins spil má setja þau út hvort á fætur öðru en setja verður út eitt í einu (setja eitt spil í ÚTKASTBUNKANN, taktu síðan hitt úr hendinni og settu það út). Með þessu móti gefs öðrum leikmanni tækifæri til að grípa inn í og stöðva það og þú getir spilað öðru spili þínu.
2. Ef “gripið er inn í” með Sitja hjá, Snúa við, Draga 2 eða Draga 4 Jóker ógildir seinna spilið sem sett er út það fyrra. (Fylgið venjulegum leikreglum UNO varðandi þessi spil og taka þær þá til þess er setti út seinna spilið sem er eins).

Fyrir virkilega spennandi leik skulið þið prófa að beita mörgum UNO HEIMA-LEIKREGLUM í einu. Stangist leikreglurnar á, látið ykkar EIGIN HEIMA-LEIKREGLUR ákvarða hvernig sé best að spila!

**Njótið UNO – og megi besti eða heppnasti leikmaður vinna!**

**Góða skemmtun.**

**Nordic Games 10/2006**

Ekki prófarkalesið.

