

Er du klar til at dreje UNO-hjulet?

Det klassiske UNO-kortspil tager en ny drejning!

Når du lægger et drejekort, skal næste spiller dreje hjulet.

Skal spillerne ligge-kort, trække flere kort eller måske bytte hånd

Alt kan ændre sig, når hjulet snurrer, og en anden spiller kan pludselig få overtaget, når man mindst venter det.

Et sjovt spil til, der vil få dit hoved til **snurre rundt!**

Spillets formal

Den spiller der først får 500 point har vundet. Spillet går ud på at slippe af med alle de kort, man har på hånden, før sine modspillere. Man får point for de kort de andre spillere har på hånden. når spillet er forbi.

Forberedelser

Læg ikon-kortene i nærheden af hjulet. De bruges til at finde ud af, hvad hjulets ikoner betyder, når hjulet drejes.

Hver spiller trækker et kort.

Den, der trækker det højeste tal, skal give.

Kortene blandes, og hver spiller får 7 kort.

Resten af kortene lægges midt i hjulet med bagsiden opad. Det kaldes den lukkede bunke. Det øverste kort vendes og lægges åbent ved siden af. Det er afkastbunken.

Spillets gang

Spilleren til venstre for kortgiveren begynder.

Spillerne lægger efter tur et af deres kort på afkastbunken, hvis det har samme værdi, farve eller symbol som det øverste kort i afkastbunken. Hvis det øverste kort f.eks. er en rød 7'er, kan man lægge et rødt kort eller en 7'er i hvilken som helst farve. Man kan også vælge at lægge en joker (se afsnittet SPECIALKORT).

Hvis et talkort har en "hvirvelvind", er det et drejekort, og der gælder derfor særlige regler.

Hvis man ikke kan lægge et kort, der passer til kortet i afkastbunken, skal man trække et kort fra toppen af den lukkede bunke. Hvis kortet kan lægges, har man lov til at gøre det med det samme. Hvis det ikke kan lægges, går turen videre til næste spiller.

Man kan vælge ikke at lægge et kort, selvom man har et kort, der kan bruges. Man skal da trække et kort fra den lukkede bunke. Hvis det kort, der trækkes, er anvendeligt, kan det lægges med det samme, men man må ikke lægge et af de kort, man havde hånden, inden man trak et kort.

Specialkort

"Træk to"-kort - Når man lægger dette kort, skal næste spiller trække to kort og mister sin tur. Kortet må kun lægges på et kort i samme farve eller på et andet "træk to"-kort. Disse regler gælder også, hvis kortet er det første kort i afkastbunken.

"Skift retning"-kort - Dette kort vender spillerretningen. Hvis der spilles med uret, skifter det til mod uret - og omvendt. Kortet må kun lægges på et kort i samme farve eller på et andet "skift retning"-kort. Hvis "skift retning"-kortet er det første kort i afkastbunken, begynder kortgiveren, hvorefter der spilles højre om i stedet for venstre om.

"Spring over"-kort - Når dette kort bliver spinet, bliver den næste spiller "sprunget over", og turen går videre til den efterfølgende spiller. Kortet må kun lægges på et kort i samme farve eller på et andet "spring over"-

kort. Hvis "spring over"-kortet er det første kort i afkastbunken, springes spilleren til venstre for kortgiveren over, og spilleren til venstre for den spiller, der springes over, begynder.

Joker - Når man lægger en joker, må man vælge, hvilken farve der skal spilles videre i.

Man har også lov at vælge den farve, der allerede spilles. En joker kan lægges på ethvert tidspunkt - også selvom man har et andet kort, der kan bruges. Hvis jokeren er det første kort i afkastbunken, bestemmer spilleren til venstre for kortgiveren, hvilken farve der skal spilles.

"Træk fire"-joker - Hvis man lægger denne joker, må man vælge, hvilken farve der skal spilles videre i, og næste spiller skal trække 4 kort fra den lukkede bunke og mister sin tur. Hvis "træk fire"-jokeren er det første kort i afkastbunken, skal man lægge det tilbage i bunken og trække et andet kort.

Bemærk: Man må kun bruge kortet, hvis man ikke har et kort i den farve, der ligger øverst i afkastbunken.

Man må dog gerne lægge kortet, selvom man har et kort af samme værdi som kortet i afkastbunken eller et specialkort.

Drejekort (20) - Fem kort i hver farve (fra Hummer 1 til 5) har en "hvirvelvind" rundt om tallet (som et fingeraftryk), og det betyder, at de er drejekort. En spiller må lægge et drejekort ligesom et almindeligt talkort, men når et drejekort lægges, skal næste spiller dreje hjulet. Når man har drejet hjulet, er man færdig med sin tur.

UNO Spin-hjulet

Hvis en spiller trækker et drejekort, skal næste spiller dreje hjulet og følge ikonets anvisninger, som vist med pilen:

"Næsten UNO" - Den spiller, der drejede hjulet, skal lægge alle sine kort på nær to.

"Læg et tal" - Den spiller, der drejede hjulet, vælger et tal, og må lægge alle sine kort med denne værdi.

Man kan vælge at beholde nogle kort med den valgte værdi, hvis man ikke ønsker at lægge alle.

Læg en farve - Den spiller, der drejede hjulet, vælger en farve, og må lægge alle sine kort med denne farve.

Man kan vælge at beholde nogle kort med den valgte farve, hvis man ikke ønsker at lægge alle.

For 2 - 10 spillere.

Fra 7 år og opefter.