

UNO

Odlagalna kartična igra · 2–10 · 15–30 min · Uradno + hišno

PREDEN ZAČNEŠ

Privzeto igramo Mattelov klasični UNO. Hišne različice spodaj so izbira pred začetkom, ne pravilo, ki ga lahko dodaš sredi partije.

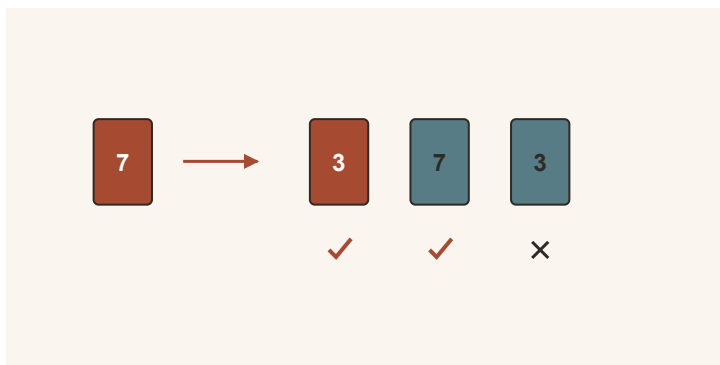
CILJ

Prvi odloži vse karte in osvoji rundo. Za klasično tekmo seštevaj točke do 500.

POTEZA

- Odloži eno karto iste barve, številke ali akcijskega simbola kot zgornja karta zavržkov. Na rdečo 7 gre vsaka rdeča ali vsaka 7; po Wildu velja napovedana barva.
- Če ne moreš ali nočeš odigrati karte iz roke, vzemi samo eno karto. Če ustreza, jo smeš takoj odigrati; po vlečenju ne smeš namesto nje odigrati druge iz roke. Nato je na vrsti naslednji.
- Skip preskoči naslednjega; Reverse obrne smer. Draw Two pomeni dve karti in izpust poteze. Wild izbere barvo. Wild Draw Four pomeni izbrano barvo, štiri karte in izpust poteze.
- Wild +4 je zakonit samo, če nimaš karte trenutne barve; ujemajoča številka ali simbol druge barve ne prepreči njegove uporabe. Kaznovani igralec lahko zahteva vpogled v tvojo roko: če si kršil pravilo, vlečeš štiri ti; če nisi, izzivalec vleče šest.

Uradno kazni NE zlagamo. Na odigrano +2 ali +4 ne odgovoriš z novo kazensko karto: vzameš kazen in izpustiš potezo. Ne vlečeš do prve možne karte in ne odlagamo več kart hkrati.



Karto lahko odložiš zaradi iste barve ali istega simbola. Diagram je izviren.

Priprava, UNO in točke

Vsak dobi 7 kart; ostanek je skrit kupček. Ena karto odkrij za zavržke; igralec levo od delivca začne. Če je prva karta +4, jo vrni in odpri drugo. Začetni +2 kaznuje prvega igralca; začetni Skip ga preskoči; Reverse začne pri delivcu v obratni smeri; ob Wildu barvo izbere prvi igralec.

Ko odigraš predzadnjo karto, reci UNO. Če te drugi ujame, preden naslednji igralec začne potezo, vzameš dve. Ko zmanjka kupčka, pusti zgornji zavržek in premešaj preostale. Pri dveh igralcih Reverse deluje kot Skip; po Skipu igra isti igralec znova.

Prvi brez kart zmaga rundo. Če konča z +2 ali +4, naslednji najprej vzame kazen. Zmagovalec sešteje roke drugih: številke po vrednosti, +2/Reverse/Skip po 20, Wild/+4 po 50. Prvi do 500 zmaga tekmo; ena runda je dogovorjena kratka igra.

Viri: [Mattel classic UNO rule sheet](#) · pravila preverjena 2026-10-02

Hišne različice: izberi pred igro

DK profil: vleci do možne karte in jo odigraj; kazni seštevaš samo z enakim simbolom (+2 na +2, +4 na +4), nikoli mešano. To zamenja uradno vlečenje ene karte in sprejem kazni. Če za +4 nimaš jasnega dogovora o zakonitosti in izzivih, zlaganje raje omeji na +2.

Sedem–nič: ob 7 zamenjaj roko z izbranim igralcem, ob 0 vsi podajo roko v smeri igre. Jump-In: popolnoma enako karto lahko odložiš izven svoje poteze. Oboje sta izbirni hišni pravili; Mattel ju v tem pravilniku izrecno loči od osnovne igre. Za DK profil nista vključeni.

Če kdo pozna drugačna pravila, najprej poimenujte profil. Klasični UNO, UNO Flip in druge izdaje imajo različne akcije; pravil ne prenašaj samodejno.

Viri: [Mattel: base game and labelled house variants](#)
