

# UNO junior



Kortspel

## INNEHÅLL

56 kort enligt nedan:

- 10 blå djurkort – 1 till 9
- 10 gröna djurkort – 1 till 9
- 10 röda djurkort – 1 till 9
- 10 gula djurkort – 1 till 9
- 4 Ta-ett-kort – 1 i varje färg
- 4 Ta-två-kort – 1 i varje färg
- 4 Hoppa-över-kort – 1 i varje färg
- 4 Jokrar

## NIVÅ 1

Det här spelet är avsett för barn i åldern 3–6 år. Vi föreslår att du börjar med nivå 1. När barnen är bekanta med denna nivå kan de gå vidare till nivå 2.

## SPELETS MÅL

Att bli den första spelaren som blir av med alla korten på hand.

## FÖRBEREDELSE

Ta ut samtliga actionkort ur leken (se **ACTIONKORT**) och ge varje barn fem kort. Varje barn placerar sina kort framför sig, med framsidan uppåt, så att du kan hjälpa dem, om så behövs.

## SPELET

När korten delats ut placeras resten av kortleken med valören nedåt i en hög att ta kort ifrån. Det övre kortet i högen vänds och bildar basen i en hög med använda kort.

Den yngsta spelaren börjar. Spelarna ska matcha kortet på högen för använda kort, antingen med färg eller djur. Du ser att varje djur motsvarar en siffra. Du kan be barnen ange siffran eller djuret, beroende på deras ålder.

**EXEMPEL:** Om kortet på högen för använda kort är rött/tiger nr sju, måste spelaren lägga ett rött kort, vilket som helst, eller en tiger (nr 7) av vilken färg som helst.

Om spelaren inte har något kort som matchar kortet på högen för använda kort, måste han/hon ta ett kort ur högen för nya kort. Om detta kort går att spela kan det läggas ut. Om inte går spelet vidare till nästa spelare åt vänster.

Om ingen spelare fått slut på kort när högen för nya kort tar slut, blandas leken och spelet fortsätter.

## ATT VINNA SPELET

Den spelare som först blir av med hela sin hand vinner.

## NIVÅ 2

För nivå 2 blandas actionkortet in i leken igen.

# UNO junior



Kortspil

## INDHOLD

56 kort fordelt på følgende måde:

- 10 blå dyrekort – 1 til 9
- 10 grønne dyrekort – 1 til 9
- 10 røde dyrekort – 1 til 9
- 10 gule dyrekort – 1 til 9
- 4 Træk 1 ekstra kort – 1 i hver farve
- 4 Træk 2 ekstra kort – 1 i hver farve
- 4 Spring over kort – 1 i hver farve
- 4 Skift farve kort

## NIVEAU 1

Dette spil er for børn i alderen 3-6 år. Det anbefales at starte med Niveau 1. Når børnene kan dette niveau godt, kan de gå videre til Niveau 2.

## SPILLETS FORMÅL

At blive den første spiller, som kommer af med alle sine kort.

## FORBEREDELSE

Tag alle kommandokortene (Se **KOMMANDOKORT**) ud af kortbunken og giv hvert barn 5 kort. Hvert barn placerer sine kort med forsiden opad foran sig, så du kan hjælpe dem med at spille.

## SPILLETS GANG

Når kortene er omdelt, lægges resten af bunken på bordet med forsiden nedad. Denne bunke er nu **GRUNDBUNKEN**. Det øverste kort i **GRUNDBUNKEN** vendes og er nu det første kort i **FRALÆGNINGSBUNKEN**.

Den yngste spiller begynder, og derefter skiftes spillerne til at lægge et kort, som enten har samme farve eller samme dyr som det øverste kort i **FRALÆGNINGSBUNKEN**. Hvert dyr svarer til et tal. Alt efter børnenes alder, kan du bede dem om at sige, hvilket dyr eller hvilket tal det er.

**EXEMPEL:** Hvis kortet i **FRALÆGNINGSBUNKEN** er en rød/tiger (nr. 7), kan den næste spiller lægge et hvilket som helst rødt kort eller en tiger (nr. 7) i en hvilken som helst farve.

Hvis en spiller ikke har noget kort, som passer til det kort, der ligger øverst i **FRALÆGNINGSBUNKEN**, skal han eller hun tage et kort fra **GRUNDBUNKEN**. Hvis dette kort kan bruges, må det lægges ned. Hvis det ikke kan bruges, er det næste spillers tur. (Der spilles i urets retning).

Hvis ingen af spillerne har brugt alle sine kort, når **GRUNDBUNKEN** er tom, blandes kortene og spillet fortsætter.

## VINDER

Den første spiller, som kommer af med alle sine kort på hånden, vinder spillet.

# UNO junior



Korttipeli

## SISÄLTÖ

56 korttia:

- 10 sinistä eläinkorttia – 1–9
- 10 vihreää eläinkorttia – 1–9
- 10 punaista eläinkorttia – 1–9
- 10 keltaista eläinkorttia – 1–9
- 4 nosta 1 -korttia – yksi joka väriä
- 4 nosta 2 -korttia – yksi joka väriä
- 4 ohituskorttia – yksi joka väriä
- 4 jokeria

## 1. VAIKEUSASTE

Tämä peli on tarkoitettu 3–6-vuotiaille lapsille. Kannattaa aloittaa 1. vaikeusasteesta, ja kun lapset oppivat sen, he voivat edetä 2. vaikeusasteeseen.

## PÄÄMÄÄRÄ

Jokainen pelaaja pyrkii pääsemään ensimmäisenä eroon kaikista kädessään olevista korteista.

## PELIN VALMISTELU

Ota kaikki tehtäväkortit (ks. **TEHTÄVÄKORTIT**) pois pakasta, ja jaa joka pelaajalle 5 korttia. Pyydä jokaista asettamaan kortit kuvapuoli ylöspäin pöydälle, niin voit tarvittaessa auttaa heitä.

## PELAAMINEN

Kun kortit on jaettu, aseta pakan loppu pöydälle kuvapuoli alaspäin. Käännä päällimmäinen kortti, ja aseta se pakan viereen.

Jokainen pelaaja vuorollaan nuorimmasta alkaen asettaa pakan vieressä olevan kortin päälle joko samaa väriä tai samanlaisen eläimen. Kuten huomaat, joka eläin vastaa jotain numeroa. Pienimmät voivat puhua korteista eläimen mukaan, isommat numeron mukaan.

**ESIMERKKI:** Jos pakan vieressä on punainen tiikerikortti (numero 7), pelaajan täytyy panna sen päälle joku punainen kortti tai minkä tahansa värinen tiikeri (numero 7).

Ellei hänellä ole mitään sopivaa, hänen täytyy nostaa kortti pakasta. Jos se on sopiva, sen voi lyödä pöytään. Ellei se ole sopiva, vuoro siirtyy seuraavana vasemmalla olevalle pelaajalle.

Elleivät yhdenkään pelaajan kortit ole vielä loppuneet siinä vaiheessa kun pakka loppuu, pakan kortit sekoitetaan uudestaan ja peli jatkuu.

## PELIN VOITTAMINEN

Pelin voittaa se, jolta ensimmäisenä loppuvat kortit.

## 2. VAIKEUSASTE

Sekoita 2. vaikeusasteen peliä varten myös tehtäväkortit pakkaan.

# UNO junior



Kortspill

## INNHOOLD

Følgende 56 kort:

- 10 blå dyrekort – 1 til 9
- 10 grønne dyrekort – 1 til 9
- 10 røde dyrekort – 1 til 9
- 10 gule dyrekort – 1 til 9
- 4 Trekk-1-kort – 1 i hver farge
- 4 Trekk-2-kort – 1 i hver farge
- 4 Stå-over-kort – 1 i hver farge
- 4 Villkort

## NIVÅ 1

Dette spillet er for barn i alderen 3-6 år. Vi foreslår at man begynner med nivå 1, og når barna er blitt vant til dette nivået fortsetter man til nivå 2.

## SPILLETS FORMÅL

Bli første spiller til å bli kvitt alle kortene på hånden.

## FORBEREDELSE

Ta alle **ACTION**-kortene (se **ACTION-KORT**) ut av stokken og del ut 5 kort til hvert barn. Hvert barn plasserer kortene sine med billedsiden opp foran seg, slik at de om nødvendig kan få hjelp.

## SLIK SPILLER MAN

Etter at kortene er delt ut legges resten av kortstokken på bordet med billedsiden ned. Dette er **TREKKEBUNKEN**. Det øverste kortet i **TREKKEBUNKEN** snus og legges ved siden av for å starte en **KASTEBUNKE**.

Begynn med yngste spilleren og la så spillerne etter tur legge ut kort som passer med det som ligger øverst i **KASTEBUNKEN**. Kortene skal ha make farge eller dyr. Du vil se at hvert dyr tilsvarer et tall. Avhengig av barnets alder kan du be dem navngi dyret eller tallet.

**EXEMPEL:** Hvis kortet øverst i **KASTEBUNKEN** er rødt/tiger (nr.7), skal neste spiller legge ut et hvilket som helst rødt kort eller en tiger (nr.7) uavhengig av farge.

Hvis spilleren ikke har kort som stemmer med kortet i **KASTEBUNKEN** må han/hun trekke et kort fra **TREKKEBUNKEN**. Hvis dette kortet kan spilles, legges det ut. Hvis ikke går turen videre mot venstre til neste spiller.

Hvis ingen er blitt kvitt kortene sine før **TREKKEBUNKEN** er tom, stokkes kortene på nytt og spillet fortsetter.

## SLIK VINNER DU SPILLET

Første spiller som blir kvitt alle kortene på hånden vinner.

## NIVÅ 2

For å spille nivå 2 stokkes Action-kortene tilbake i stokken.

## VÄLJA VEM SOM GER

Varje spelare drar ett kort i tur och ordning. Den som får den högsta valören börjar. Actionkort räknas som noll.

## SPELET

Varje spelare får fem kort och resten av kortleken placeras med valören nedåt i en hög att ta kort ifrån. Det övre kortet i högen vänds och bildar basen i en hög med använda kort. Om det är ett actionkort placeras det längst ned i botten av leken och ett annat kort dras. Barnen håller korten i händerna, i stället för att för att lägga dem med valören uppåt framför sig.

## ACTIONKORT



### DRA-ETT-KORT

Det här kortet kan spelas på matchande färg eller matchande djur. När det här kortet spelas *måste* nästa spelare *ta ett kort och stå över* sin tur.



### DRA-TVÅ-KORT

Det här kortet kan spelas på matchande färg eller matchande djur. När det här kortet spelas *måste* nästa spelare *ta två kort och stå över* sin tur.



### HOPPA-ÖVER-KORT

Det här kortet kan spelas på matchande färg eller matchande djur. När det här kortet spelas *missar* nästa spelare sin tur och *hoppas över*.



### JOKER

Det här kortet kan spelas på vilket kort som helst. Den som spelar ut det här kortet väljer *vilken färg* som skall spelas, inklusive den aktuella färgen, om så önskas. En **JOKER** kan spelas ut även om spelaren har andra spelbara kort på hand.

## AVSLUTNING

När en spelare bara har ett kort kvar måste han/hon ropa "**UNO**" (som betyder "ett"). Om han/hon inte gör det, måste de ta två kort från högen för nya kort. Detta behövs dock bara om någon av de andra spelarna kommer på honom/henne.

En spelare som glömmer att säga "**UNO**" innan det näst sista kortet rör vid högen för använda kort, men som kommer ihåg (och ropar "**UNO**") innan någon annan spelare "kommer på" dem, är trygg och får inget straff.

## ATT VINNA SPELET

Den spelare som först blir av med hela sin hand vinner.

52457-0622



©2010 Mattel. All Rights Reserved.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland. Gem denne adresse til senere brug.  
Spara denna adress för framtida behov. Säilytä tämä osoite vastaisen varalle.  
Denmark: K.E. Mathiasen A/S, Sintrupvej 12, DK-8220 Brabrand. Tel. +45 89 44 22 00  
Sweden: Leksam AB, Brandsviggsgatan 6, S-262 73 Ängelholm. Tel. +46 431 44 41 00  
Norway: Norstar AS, Pindsløveien 1, N-3221 Sandefjord. Tel. +47 33 48 74 10  
Finland: Norstar OY AB, Suomalaisentie 7, FIN-02270 Espoo. Tel. +358 9 8190 530

## NIVEAU 2

När man spiller på Niveau 2, blandas alle kommandokortene ind i bunken.

## VALG AF KORTGIVER

Hver spiller trækker et kort efter tur. Spilleren med det højeste tal begynder. Kommandokort tæller som nul.

## SPILLETS GANG

Hver spiller får 5 kort, og resten af kortene lægges på bordet i en bunke med forsiden nedad. Dette er **GRUNDBUNKEN**. Det øverste kort i **GRUNDBUNKEN** vendes og lægges med forsiden opad i en anden bunke, **FRALÆGNINGSBUNKEN**. Hvis dette kort er et kommandokort, lægges det nederst i bunken, og et nyt kort trækkes. På dette niveau skal børnene ikke lægge deres kort på bordet, men holde dem i hånden.

## KOMMANDOKORT



### TRÆK 1 EKSTRA KORT

Dette kort kan lægges på et kort i samme farve eller med samme dyr. Når kortet spilles, *skal* den næste spiller trække et ekstra kort og mister sin tur.



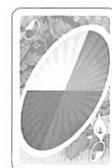
### TRÆK 2 EKSTRA KORT

Dette kort kan lægges på et kort i samme farve eller med samme dyr. Når kortet spilles, *skal* den næste spiller trække 2 ekstra kort og mister sin tur.



### SPRING OVER

Dette kort kan lægges på et kort i samme farve eller med samme dyr. Når kortet spilles, *mister* den næste spiller sin tur og "springes over".



### SKIFT FARVE

Dette kort kan lægges på et hvilket som helst andet kort. Spilleren bestemmer, hvilken farve der skal fortsættes med. Der kan vælges en *hvilken som helst farve*, også den farve der allerede spilles. Et **SKIFT FARVE** kort kan spilles, selv om spilleren har et andet kort på hånden, som også kan bruges.

## AFSLUTNING

Når en spiller kun har et enkelt kort tilbage, skal spilleren råbe "**UNO**" (som betyder "et"). En spiller, der glemmer at gøre dette, skal tage to kort fra **GRUNDBUNKEN**. Dette skal dog kun nødvendigvis, hvis en af de andre spillere opdager, at der ikke er blevet råbt "**UNO**".

En spiller, som glemmer at sige "**UNO**", før det næstsidste kort rører **FRALÆGNINGSBUNKEN**, men husker at råbe "**UNO**" før han eller hun bliver "fanget" af en af de andre spillere, er på den sikre side og vil ikke få nogen straf.

## VINDER

Den første spiller, som kommer af med alle sine kort, vinder spillet.

## JAKAJAN VALINTA

Jokainen pelaaja ottaa pakasta yhden kortin. Suurimman numeron saanut saa aloittaa. Tehtäväkortit vastaa nollaa.

## PELAAMINEN

Jokaiselle jaetaan 5 korttia, ja pakan loppu asetetaan pöydälle kuvapuoli alapäin. Päällimmäinen kortti käännetään ja asetetaan pakan viereen. Jos se on tehtäväkortti, se pannaan pakan alle ja nostetaan toinen kortti. Tässä pelissä lapset eivät aseta kortteja kuvapuoli ylöspäin eteensä vaan pitävät niitä kädessään.

## TEHTÄVÄKORTIT



### NOSTA YKSI

Tämän kortin voi lyödä toisen samanvärisen kortin tai samanlaisen eläimen kuvan päälle. Kun joku lyö tämän kortin pöytään, seuraavan pelaajan *täytyy* nostaa yksi kortti ja hän menettää vuoronsa.



### NOSTA KAKSI

Tämän kortin voi lyödä toisen samanvärisen kortin tai samanlaisen eläimen kuvan päälle. Kun joku lyö tämän kortin pöytään, seuraavan pelaajan *täytyy* nostaa kaksi korttia ja hän menettää vuoronsa.



### OHITUSKORTTI

Tämän kortin voi lyödä toisen samanvärisen kortin tai samanlaisen eläimen kuvan päälle. Kun joku lyö pöytään tämän kortin, seuraava pelaaja *menettää* vuoronsa eli hänet "ohitetaan".



### JOKERI

Tämän kortin voi lyödä minkä tahansa kortin päälle. Lyöjä saa valita, *mitä väriä* pelataan. Hän voi myös päättää, että jatketaan samalla värillä. **Jokerin** voi lyödä pöytään, vaikka kädessä olisi joku muukin sopiva kortti.

## PELISTÄ POIS

Kun pelaajalla on vain yksi kortti jäljellä, hänen täytyy huutaa "**UNO**" ("yksi"). Ellei hän tee niin, hänen täytyy nostaa kaksi korttia pakasta. Kortit täytyy kuitenkin nostaa vain siinä tapauksessa, että joku muu pelaaja huomaa virheen.

Jos joku unohtaa sanoa "**UNO**" ennen kuin lyö toiseksi viimeisen korttinsa pöytään, mutta muistaa sen (ja huutaa "**UNO**") ennen kuin kukaan on ehtinyt häntä kärkeä, hän ei saa rangaistusta.

## PELIN VOITTAMINEN

Pelin voittaa se, jolta ensimmäisenä loppuvat kortit.

## HVEM SKAL LEGGE UT KORTENE?

Hver spiller trekker et kort etter tur. Den som har det høyeste tallet begynner. Action-kort teller null.

## SLIK SPILLER MAN

Hver spiller får utdelt 5 kort og resten av kortene legges med billedsiden ned som **TREKKEBUNKE**. Øverste kort i **TREKKEBUNKEN** snus og legges ved siden av som **KASTEBUNKE**. Hvis dette kortet er et Action-kort legges det underst i **TREKKEBUNKEN** og et annet kort trekkes. I stedet for å legge kortene foran seg med billedsiden opp, holder barna kortene i hånden.

## ACTION-KORT



### TREKK-ETT-KORTET

Dette kortet kan legges på make farge eller dyr. Når dette kortet legges, *må* neste spiller trekke 1 kort og stå over sin tur.



### TREKK-TO-KORTET

Dette kortet kan legges på make farge eller dyr. Når dette kortet legges ut, *må* neste spiller trekke 2 kort og stå over sin tur.



### STÅ-OVER-KORTET

Dette kortet kan legges på make farge eller dyr. Når dette kortet legges ut, *må* neste spiller stå *over* sin tur.



### VILLKORTET

Dette kortet kan legges på ethvert annet kort. Spilleren som legger dette kortet bestemmer *hvilken farge* som skal spilles videre, han/hun kan også velge å fortsette med den fargen som allerede er i spill. Et **FRIKORT** kan legges selv om spilleren har andre kort på hånden som kan legges.

## AVSLUTTE SPILLET

Når en spiller bare har ett kort igjen må han/hun rope "**UNO**" (som betyr "en"). Hvis det ikke blir gjort, må spilleren trekke to kort fra **TREKKEBUNKEN**. Dette er bare nødvendig hvis man blir oppdaget av en annen spiller.

En spiller som glemmer å si "**UNO**" før nest siste kortet hans/hennes berører **KASTEBUNKEN**, men som husker på det (og roper "**UNO**") før noen av de andre spillerne oppdager forglemmelsen, er trygg og skal ikke straffes.

## SLIK VINNER MAN

Den spilleren som først blir kvitt alle kortene på hånden har vunnet.