



## Sääntökirja suomi

### Tarvitaan

Peliin tarvitaan Uno-korttipakka jokaista seitsemää pelaajaa kohti. (7 pelaajaa=1 pakka, 8 pelaajaa=2 pakkaa, 15 pelaajaa=3 pakkaa jne).

Pelipaikaksi tarvitaan pöytä tai muu taso, jonka ympärille kaikki pelaajat mahtuvat siten, että vierekkäiset pelaajat eivät näe toistensa kortteja.

Pelin luonteesta johtuen tulee pelaamiseen varata kylliksi aikaa, vähintään puoli tuntia. Peli kestää yleensä sitä pidempään, mitä enemmän pelaajia on. Tarvittaessa pelin kestoa voidaan rajoittaa esimerkiksi tuntiin (ks. Erikoistilanteet, § 6).

### Pelin aloittaminen

Aluksi kaikki pelaajat ja katsojat kokoontuvat pelipöydän ääreen. Peliin osallistuvat pelaajat koskettavat pöytää kädellään merkiksi osallistumisestaan, katsojat eivät.

Kun on selvää, ketkä osallistuvat peliin, vanhin pelaaja sekoittaa pakan huolellisesti, ja jakaa jokaisen pelaajan eteen seitsemän korttia arvopuoli alaspäin. Kortit jaetaan yksitellen, aloittaen itsestään nähden ensimmäisestä myötäpäivässä olevasta pelaajasta, ja edeten myötäpäivään.

Korttien jakamisen lopuksi pelaajat nostavat korttinsa käteensä käsikortteiksi siten, että vain he näkevät korttien arvot. Jakamatta jääneet kortit asetetaan nostopinoksi pöydän keskelle arvopuoli alaspäin.

Nuorin pelaaja aloittaa pelipinon pelaamalla pöydälle haluamansa kortin käsikortistaan – Villi+Nosta 4 -korttia ei kuitenkaan saa pelata ensimmäisenä korttina. Tämän jälkeen vuoro siirtyy hänestä myötäpäivään.

### Pelin kulku

Kulloinkin vuorossa oleva pelaaja pelaa käsikorttejaan pelipinon. Pelaaja voi pelata kortin, jos se on joko arvoltaan tai väriltään sama kuin pelipinon päällimmäinen kortti. Pelaaja voi pelata useita samanarvoisia kortteja samalla vuorolla pelaamalla ne päällekkäin siten, että alimmainen kortti vastaa sen alla olevaa väriä tai arvoa.

#### Esimerkki

Matilla on kädessä punainen 8 (P8), vihreä 8 (V8), sininen 0 (S0) ja sininen 4 (S4). Edellinen pelaaja pelasi punainen 4 -kortin. Matti voi nyt pelata P8-kortin, koska se on samaa väriä, tai S4-kortin, koska se on samanarvoinen. Matti voi myös pelata yhtäaikaan P8- ja V8-kortit (P8 ensin).

Pelaaja voi myös pelata erikoiskortin, jos se arvonsa tai värinsä puolesta on pelattavissa. Erikoiskortit käsitellään myöhemmin.

Pelaajan pelattua korttinsa pelipinon vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle (myötä- tai vastapäivään; aluksi myötäpäivään), jos erikoiskortti ei muuta pelijärjestyä.

Jos pelaaja ei pysty pelaamaan korttia kädestään, hän nostaa lisää kortteja nostopinosta niin kauan, kunnes hän pystyy pelaamaan kortin. Pelaaja voi halutessaan nostaa kortteja, vaikka hänellä olisikin sopiva kortti jo kädessään – tätä käsitellään kohdassa Erikoistilanteet, § 14. Nostopakan loppussa toimitaan erikoistilanteen § 4:n mukaan.

### Erikoiskortit

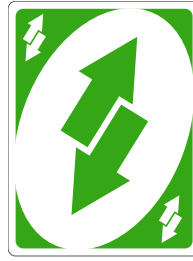
UNO-pakassa on tiettyjä erikoiskortteja. Näiden korttien toiminta on selitetty tässä.



#### Nosta 2

Nosta 2 -kortin saa pelata, jos se värinsä tai arvonsa puolesta on pelattavissa. Nosta 2 -kortteja saa pelata kerralla useita. Jos edellinen pelaaja pelasi Nosta 2 -kortin, nostaa pelaaja kaksi korttia nostopakasta käsikortteihinsa, minkä jälkeen vuoro siirtyy hänestä seuraavalle pelaajalle. Jos kortteja pelattiin kaksi, nostaa hän neljä korttia, jne.

Kuitenkin jos pelaajalla on kädessään Nosta 2 -kortti (tai useampia), voi hän pelata sen (ne) Nosta 2:n päälle, jolloin seuraavaksi vuorossa ollut pelaaja nostaa neljä (tai Nosta 2 -kortit  $\times$  2 kpl kortteja). Ketjutusta voidaan jatkaa siihen asti, kun joku pelaaja ei voi enää pelata Nosta 2 -korttia kädestään.



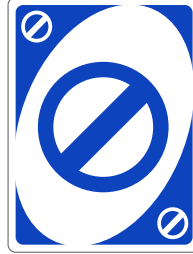
#### Suunnanvaihto

Suunnanvaihto-kortin saa pelata, jos se värinsä tai arvonsa puolesta on pelattavissa. Suunnanvaihto-kortteja saa pelata useita kerralla.

Suunnanvaihto-kortti muuttaa pelin kulkusuunnan. Jos aiemmin pelattiin myötäpäivään, siirtyy vuoro kortin pelanneesta pelaajasta vastapäivässä olevaan, ja peli jatkuu vastapäivään; vastaavasti jatketaan myötäpäivään, jos pelattiin vastapäivään.

Jos pelaaja pelaa kortteja parillisen määrän, ei suunta vaihdu, vaan seuraava pelaaja jatkaa tavalliseen tapaan; jos parittoman määrän, suunta vaihtuu kuten pelattaessa yksi Suunnanvaihto-kortti.

Jos pelaajia on kaksi, toimii Suunnanvaihto-kortti samalla tavalla kuin Ohitus-kortti.



#### Ohitus

Ohitus-kortin saa pelata, jos se värinsä tai arvonsa puolesta on pelattavissa. Ohitus-kortteja saa pelata useita kerralla.

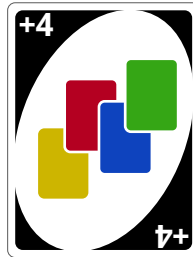
Kun pelaaja pelaa Ohitus-kortin, siirtyy vuoro seuraavan pelaajan ohi hänestä seuraavalle. Jos pelaaja pelaa useita Ohitus-kortteja, siirtyy vuoro yhtä monen pelaajan yli kuin kortteja pelattiin.



#### Villi

Villi-kortin saa pelata minkä tahansa kortin päälle väristä riippumatta. Villi-kortteja voi pelata kerralla useita, mutta pelaaja voi esittää vain yhden värinmuutoksen.

Villi-kortin pelannut pelaaja saa päättää, mitä väriä hänestä seuraavan pelaajan on pelattava. Villi-kortin pelannut pelaaja ei saa pelata muita kortteja vuorollaan.



#### Villi+Nosta 4

Villi+Nosta 4 -kortin saa pelata vain silloin, kun pelaajan käsikortteista mikään muu ei ole pelattavissa. Kortin saa pelata myös Nosta 2 -kortin päälle, jos pelaajalla ei ole Nosta 2 -korttia kädessään. Villi+Nosta 4 -kortteja saa pelata useita kerralla, mutta pelaaja voi esittää vain yhden värinmuutoksen.

Jos edellinen pelaaja pelaa Villi+Nosta 4 -kortin, on pelaajan joko nostettava neljä korttia, minkä jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle; tai pelattava yksi tai useampi Villi+Nosta 4 -kortti kädestään, jolloin seuraavan pelaajan on nostettava kahdeksan (tai Villi+Nosta 4 -kortit  $\times$  4 kpl kortteja). Ketjutusta voidaan jatkaa siihen asti, kun joku pelaaja ei voi enää pelata Villi+Nosta 4 -korttia.

Pelaajan pelatessa Villi+Nosta 4 -kortin hän saa päättää värin kuten pelattaessa Villi-kortti. Pelattaessa Villi+Nosta 4 -kortti toisen päälle (l. ketjutettaessa) saa ketjuttaja päättää uuden värin. Viimeisin väri jää voimaan.

Jos Villi+Nosta 4 -kortin pelanneesta pelaajasta seuraava epäilee, että kortti on pelattu väärin (eli että pelaajalla olisi ollut jokin muu sopiva kortti kädessään), voi hän epäillä. Tällöin Villi+Nosta 4 -kortin pelannut pelaaja paljastaa epäilleelle pelaajalle (ei kuitenkaan muille pelaajille) kaikki käsikorttinsa. Jos epäily oli oikea, nostaa Villi+Nosta 4 -kortin pelannut pelaaja itse neljä korttia, ja epäillyt pelaaja saa pelata minkä tahansa kortin (ei kuitenkaan Villi+Nosta 4 -korttia, jos hänellä on muita kortteja). Jos epäily oli aiheeton, nostaa epäilijä kuusi korttia, ja menettää vuoronsa.

### Erikoistilanteet

#### §1: Sano "Uno", kun yksi kortti kädessä

Kun pelaaja pelaa kortteja kädestään niin, että hänelle jää käteen vain yksi kortti, on hänen sanottava "UNO!" korkeintaan 3 sekuntia korttien pelaamisen jälkeen. Jos pelaaja ei sano "UNO!", on hänen nostettava nostopinosta kaksi korttia käteensä. Jos kukaan ei huomaa virhettä ennen kuin seuraava pelaaja pelaa kortin, ei pelaajaa rangaista.

#### §2: Erikoiskorttiin ei saa lopettaa

Jos pelaaja pelaa viimeisenä korttinaan erikoiskortin, on hänen nostettava käteensä yksi kortti nostopinosta, sanottava "UNO!", ja jatkettava normaalisti seuraavalla vuorollaan.

#### §3.1: Toisia ei saa neuvoa

Jos pelaaja neuvoa toista pelaajaa, on neuvovan pelaajan nostettava kaksi korttia. Neuvomista ei ole yleiset, pelin kulkuun liittyvät, tiedustelut.

### §3.2: Katsojatkaan eivät saa neuvoa

Jos katsoja neuvoa pelaajaa, toimitaan kuten erikoistilanteessa §13. Jos katsoja hyväksytään peliin, on hänen asetettava istumaan neuvomaansa pelaajaa vastapäätä sekä nostettava rangaistukseksi kaksi korttia (nostamiensa yhdeksän lisäksi). Jos katsojaa ei hyväksytä peliin, tulee hänet siirtää pois neuvomansa pelaajan luota, tai poistaa pelipaikasta kokonaan.

Katsoja voi kuitenkin neuvoa pelaajaa, jos vanhin pelaaja hyväksyy neuvomisen, ja jos neuvottava pelaaja on verrattaen kokematon KPGUT-pelaaja.

### §4: Lisää nostopakkaa

Jos nostopakka loppuu, sekoitetaan pelipakasta lisää nostopakkaa siten, että vähintään viimeisin pelattu kortti jää paikalleen. Nostopakkaa sekoitetaan lisää vanhin pelistä jo poistunut pelaaja; tai jos yksikään pelaaja ei ole poistunut pelistä, joku katsojista; tai jos pelillä ei ole katsojia, vanhin pelaaja.

### §5: Pelipakkaa ei riitä nostopakkaan

Jos pelipakasta ei voida sekoittaa lisää nostopakkaa järkevästi, peli päättyy §6 mukaan.

### §6: Pelin lopettaminen kesken

Jos peli joudutaan (esim. aikarajoitteiden takia) lopettamaan kesken, pelissä mukana olevien keskinäinen järjestys määräytyy korttien määrän perusteella (mitä vähemmän, sen parempi sijoitus). Jos kahdella pelaajalla on yhtä paljon kortteja, heidän keskinäinen järjestyksensä määräytyy numerokorttien määrän perusteella (mitä vähemmän, sen parempi sijoitus). Jos numerokorttejakin on yhtä paljon, on parempi se, jolla on eniten 0-kortteja (1-kortteja, ... 9-kortteja). Jos edelleen pelaajia on tasatilanteessa, katsotaan heidän sijoituksensa olleen sama.

### §7: Välilyönti

Jos pelaajalla on täsmälleen samanarvoinen ja -värinen numerokortti kuin pelipinon päällimmäinen kortti, saa hän pelata sen myös vuoronsa ulkopuolella, eikä hänen vuoronsa lasketa kuluneen. Tämän jälkeen peli jatkuu kuin korttia ei olisi pelattu lainkaan. Jos pelaaja oli jo vuorossa, ei hän voi hyödyntää tätä erikoistilannetta.

### §8: Pelaaja pois pelin luota

Jos pelaaja ei ole vuorollaan pelin ääressä, lisätään hänen käsikortteihinsa kortteja katsomatta kaksi korttia nostopinosta, ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

### §9: Luovuttaminen

Jos pelaaja luovuttaa, hänen korttinsa näytetään muille pelaajille, minkä jälkeen korttien sekoittamisesta vastaava (ks. §4) sekoittaa ne pelipakkaan. Pelaajan katsotaan hävinneen kaikille muille pelaajille. Jos luovuttajia on useita, he ovat jaetulla viimeisellä sijalla.

### §10: Huijaaminen

Jos pelaaja huijaa, ja toinen pelaaja huomaa tämän ennen kuin seuraava pelaaja ehtii pelata kortteja pelipinoon, nostaa huijannut pelaaja kaikki pelaamansa kortit takaisin käteensä, ja lisäksi nostopakasta kaksi korttia rangaistukseksi. Jos huijaus huomataan myöhemmin, ei pelaajaa rangaista.

### §11: Ristiriidat

Jos pelaajat ovat eri mieltä säännöistä tai pelitilanteesta, laaditaan tilanteen ratkaiseva kyllä-ei -muotoinen kysymys (esim. "Huijasiko Matti?"). Tämän jälkeen pelaajat äänestävät joko kyllä tai ei, ja eniten ääniä saanut kanta tulkitaan oikeaksi. Jos äänet menevät tasan, pelin vanhimman pelaajan ääni ratkaisee.

### §12: Tuntokortit

Jos kortti on kulunut tai vahingoittunut sellaiseksi, että sen arvo voidaan tunnustaa arvopuolta näkemättä, ei korttia saa vaihtaa tai poistaa, vaan korttia käytetään tavalliseen tapaan. Kortti voidaan poistaa pakasta pelien välillä.

### §13: Mukaan kesken pelin

Jos pelin ulkopuolinen haluaa liittyä peliin, eikä pelin voittaja ole vielä ratkennut, voi hän liittyä mukaan vanhimman pelaajan suostumuksella. Peliin liittynyt pelaaja nostaa yhdeksän korttia, ja asettuu haluamalleen paikalle pelaamaan.

### §14: Taktinen nostaminen

Pelaaja voi halutessaan nostaa vuorollaan kortteja myös silloin, kun tällä olisi jo sopiva kortti kädessään. Kuka tahansa pelaaja voi kuitenkin **epäillä**, että pelaaja nostaa kortteja aiheettomasti. Tällöin se pelaaja, jota epäillään, näyttää korttinsa pelin vanhimmalle pelaajalle (tai, jos hän itse on vanhin, nuorimmalle pelaajalle). Jos epäily oli aiheellinen, toimitaan §15:n mukaan. Jos epäily oli aiheeton, on epäilijän nostettava neljä korttia.

### §15: Epäurheilijamainen käytös

Jos pelaaja toimii toistuvasti tai törkeästi pelin sääntöjen tai pelaajan etiketin vastaisesti, tai pelaa selvästi ilman aikomusta saavuttaa mahdollisimman korkea sijoitus, tulee pelin vanhimman pelaajan (tai nuorimman pelaajan, jos ko. pelaaja on itse vanhin pelaaja) antaa tälle huomautus. Jos pelaaja huomautuksesta huolimatta jatkaa epäurheilijamaisesta käytöstä, poistetaan pelaaja pelistä § 9 käytännön mukaisesti. Näin poistetut pelaajat eivät saa sijoitusta lainkaan.

## Pelin lopettaminen

Kun pelaaja on saanut kaikki korttinsa pelattua sääntöjen mukaisesti, hän poistuu pelistä. Ensimmäinen näin poistunut pelaaja on voittaja. Muut pelaajat jatkavat peliä niin kauan, kunnes jäljellä on vain yksi pelaaja: häviöjä. Aika- tai muiden rajoitteiden takia peli voidaan lopettaa aiemminkin, ks. erikoistilanne §6.

Pelin hävinnyt pelaaja sekoittaa kortit pakkaan. Jos pelataan lisää, hän antaa ne sitten vanhimmalle pelaajalle, joka sekoittaa kortit uudelleen ja jakaa ne kuten Pelin aloittaminen -kohdassa on kerrottu. Jos ei pelata lisää, häviöjä asettaa kortit takaisin koteloonsa yhdessä ohjeiden kanssa.

## Pelaajan etiketti

Pelissä on vain herrasmiehiä ja hienoja naisia. Voittajalla on oikeus tuulettua voittoaan, ja häviäjällä oikeus olla pettynyt itseensä, mutta toisten pelaajien pilkkaaminen ei kuulu pelipöytään. Pelaajilta odotetaan rauhallista ja kohteliasta käytöstä, vaikka tunnelma aika ajoin voikin äityä äänekkääksi.

Kun pelistä pääsee pois, on suotavaa jäädä seuraamaan se loppuun asti ja huolehtia velvollisuuksistaan katsojana. Katsojat saattavat nähdä pelaajien kortit, ja tämä on täysin hyväksyttävää; katsojien odotetaan osaavan pitää näkemänsä asiat omana tietonaan. Pelaajaa ei neuvota, ellei niin yhdessä hänen ja pelin vanhimman kanssa sovita.

## Pistelasku

Koska peliä pelataan vakavissaan hovin vuoksi, ei pisteiden laskeminen ole yleensä tarpeen.

Usean pelin sarjoja varten on kuitenkin mahdollista pitää kirjaa pelaajien keskinäisestä tasosta. Tällöin yksittäisen pelin kesto on korkeintaan yksi tunti. Pelin vanhin pelaaja vastaa ajan laskemisesta, myös sen jälkeen kun tämä on itse lopettanut.

Kun pelaaja poistuu pelistä, saa pelaaja yhtä monta pistettä kuin peliä oli tasamuuhteina kulunut. Jos peli on kesken tunnin jälkeen, määritellään jäljellä olevien pelaajien sijoitus erikoistilanne §6:n mukaan, ja näistä ensimmäisen pelaajan pistemääräksi tulee 65, seuraavan 70, seuraavan 75, jne. Luovuttaneiden pelaajien pistemäärä on toiseksi viimeisen pelaajan saama pistemäärä + 30, kuitenkin vähintään 60. Pelistä erikoistilanne §15:n perusteella poistetut pelaajat eivät saa pistemäärää, eivätkä he saa osallistua seuraaviin sarjan peleihin.

Pelisarjan päätyttyä kunkin pelaajan peleistä saamat pisteet lasketaan yhteen ja jaetaan pelien määrällä. Pienimmän keskipistemäärän saanut pelaaja voittaa, suurimman pistemäärän saanut häviää.

## Tietoja näistä säännöistä

Pelattaessa Kingi89 Pro Gamer Uno Tour™ -säännöillä ei tavallisia Uno-sääntöjä seurata lainkaan, vaan nämä ohjeet kuvaavat pelin kulun täysin.

Nämä säännöt perustuvat Oriveden seurakunnan nuorisotyön tapahtumissa aikanaan käytettyihin sääntöihin. Säännöt tarkensi ja kirjasi paperille Riku "kingi89" Eskelinen vuonna 2009. Sääntöjä on tarkennettu ja korjattu kokemusten perusteella aika ajoin, viimeksi vuonna 2016.

Näitä sääntöjä saa vapaasti käyttää, kopioida ja levittää ei-kaupallisiin tarkoituksiin muokkaamattomana. Uusin versio näistä ohjeista on ladattavissa osoitteessa <http://kingi89.fi/kpgut>.

### Sääntömuutokset edelliseen revisioon nähden

Tiukennettu tulkintaa korttien nostamisesta ilman syytä ja muusta epäurheilijamaisesta käytöksestä. Lisätty pistelaskutapa.

### Tulostaminen

Nämä ohjeet tulisi tulostaa kaksipuolisesti yhdelle A4-arkille. Arkki taetaan palstojen välistä ja neljästi toisessa suunnassa, jolloin se mahtuu pelikorttikoteloon.