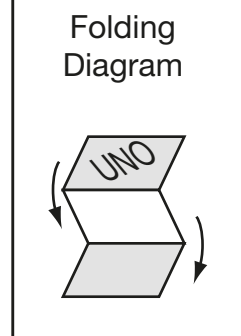
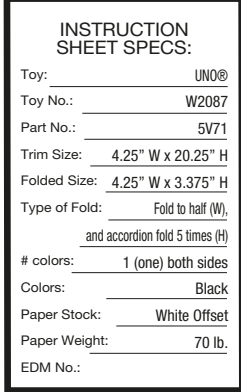


Size: 4.25" x 20.25"

ENGLISH



5LV:

English /

Swedish /

Danish /

Finnish /

Norwegian

1/26/2021

remarked: per

ES info,

revised the

copy and

small size for

this I/S. And

changed

“NOTE: If

there are no

cards left in

the Draw

Pile, reshuffle

the Discard

Pile to form a

new Draw

Pile.”

Size: 4.25" x 20.25"

SWEDISH



Innehåll
112 kort – inklusive 3 individuella jokerkort (mer information finns i avsnittet Händelsekort).
Spelets syfte
Bli den första som blir av med alla korten på handen.
Gör så här
1. Välj en givare och blanda korten.
2. Dela ut 7 kort till varje spelare.
3. Placera de återstående korten MED FRAMSIDAN NEDÅT i mitten av bordet. Detta utgör DRA-HÖGEN.
4. Vänd på det översta kortet i DRA-HÖGEN och lägg ned det MED FRAMSIDAN UPPÅT. Det utgör sedan KASTA-HÖGEN. Om det här kortet är ett händelsekort ignorerar du det och vänder upp nästa kort.
5. Spelaren till vänster om givaren börjar och spelet fortsätter sedan medurs.

Nu spelar vi UNO®!
När det är din tur försöker du bli av med alla dina kort genom att lägga ETT KORT i Kasta-högen.

Om du HAR ett matchande kort på handen kan du LÄGGA DET i Kasta-högen.	Om du INTE har ett matchande kort på HANDEN DU ETT KORT från Dra-högen.
1. Du kan bara spela ett kort om minst ett attribut matchar med det översta kortet i Kasta-högen: färg, valör eller symbol. 2. Om du spelar ett händelsekort händer något speciellt! (se händelsekort nedan)	1. Om du kan spela ditt nya kort (se ovan) kan du göra det ut. 2. Du kan välja att dra ett kort istället för att spela ut, även om du har ett spelbart kort på handen.

När du har spelat eller dragit ett kort går spelet över till nästa spelare. OBS! Om det inte finns några kort kvar i dra-högen blandar du kasta-högen för att bilda en ny dra-hög.
Ropa UNO!
När du bara har ett kort på handen måste du ropa "UNO" för att informera de andra spelarna om att du är på väg att vinna.
Men om någon är uppmärksam och ropar "UNO" före dig (och innan nästa spelare påbörjar sin tur) måste du dra två kort!

Vinna
När en spelare lägger sitt sista kort vinner han eller hon. Dags att blanda korten och spela igen!
Händelsekort
OBS! Du kan lägga händelsekort på andra händelsekort i samma färg. Jokerkort kan spelas när som helst.

Dra två:	Bakåt:
När det här kortet spelas måste nästa spelare dra 2 kort och stå över sin tur.	När det här kortet spelas vänds spelets riktning. Om spelordningen var medurs ändras den nu till moturs och vice versa.

Hoppa över:	Joker:
När det här kortet spelas måste nästa spelare i tur stå över.	Det här kortet matchar allt så att du kan spela det oavsett vilket kort som ligger i Kasta-högen. När du lägger ett jokerkort får du välja vilken färg spelat ska fortsätta med.

Blandkort (joker): Det här kortet matchar allt så att du kan spela det oavsett vilket kort som ligger i Kasta-högen. När du spelar det här kortet gör du följande:
• Samla in ALLA kort från VÄRJE spelares hand och blanda dem.
• Börja med spelaren till vänster och dela ut korten till alla spelare tills det inte finns några kort kvar. Spelarna kan få fler eller färre kort än de började med.
• Spelet fortsätter sedan i samma riktning som innan kortet lades ut.
När du lägger ett blandkort får du också välja vilken färg spelet ska fortsätta med.

Dra fyra (joker): Det här kortet matchar allt så att du kan spela det oavsett vilket kort som ligger i Kasta-högen. När det finns en häke- du får bara spela joker-dra-fyra-kortet, om du INTE HAR ETT ANNAT KORT PÅ HANDEN SOM MATCHAR FÄRGEN PÅ KASTA-HÖGEN.
När det här kortet spelas har nästa spelare 2 alternativ: Dra 4 kort och förlova sin tur ELLER utmana.
Om spelaren utmanar dig måste du visa hela handen för att bekräfta om du har ett kort som matchar färgen på Kasta-högen – även jokerkort anses vara en match.
• Om du INTE har ett kort som matchar färgen: utmanaren drar 6 kort istället för 4 och förlovar sin tur.
• Om du HAR ett kort som matchar färgen: DU måste dra 4 kort och de drar inga. Det här kortet är också ett jokerkort, så du kan välja vilken färg spelet ska fortsätta med (oavsett hur det gick i en eventuell utmaning).

Individuella kort (joker): Gör spelet lite mer spännande genom att skapa egna regler! Innan spelet börjar kan du skriva (med en pennor) dina egna specialregler på de här korten. Det här kortet är ett jokerkort, så det matchar alla kort i Kasta-högen. När du spelar det här kortet följer ni reglerna som står på det. När du spelar ett individuellt kort får du även välja vilken färg som spelet ska fortsätta med.

ANVÄNDA INDIVIDUELLA KORT
Här är några förslag för dina individuella kort:
1. Nästa spelare måste ta upp kort tills spelaren får ett kort i en viss färg.
2. Alla måste lägga ut alla sina jokerkort.
3. Om nästa spelare inte kan lägga ut ett kort, måste spelaren ta 3 kort från Dra-högen.
4. Spelaren som lägger ut kortet får lägga ut en gång till.
5. Nästa spelare måste dra eller kasta kort tills spelaren har exakt 7 kort på handen.

Räkna poäng (valfri metod för att vinna)
När en spelare vinner en hand får spelaren poäng utifrån de kort som motståndaren har kvar i sin hand.
Kort värderas enligt följande:
Samtliga sifferkort (0–9) Värdet på kortet
Alla händelsekort 20 poäng
- Hoppa-över-kort, Vänd-kort, Dra-två-kort
Alla jokerkort 50 poäng
- Joker, Dra 4, Blandkort, Individuella kort
Räkna ihop respektive spelares poäng efter varje runda. Den spelare som först når 500 poäng vinner.

Size: 4.25" x 20.25"

DANISH



Indhold
112 kort – inklusive 3 "egen regel"-jokere (se afsnittet "Specialkort" for flere oplysninger).
Spillets formål
Den, der først slipper af med alle kortene på hånden, har vundet.
Opsætning
1. Vælg en kortgiver, og bland kortene.
2. Del 7 kort ud til hver spiller.
3. Legg de resterende kort i den lukkede bunke på midten af bordet MED BILLESIDEN NEDAD. Det er den LUKKEDE BUNKE.
4. Vænd det øverste kort i DEN LUKKEDE BUNKE, og lag det med BILLESIDEN OPAD for at danne AFKASTBUNKEN. Hvis dette kort er et specialkort, kan du ignorere det og vende det næste kort.
5. Spilleren til venstre for kortgiveren begynder, og spillet fortsætter med uret.

Lad os spille UNO®!
Når det er din tur, skal du prøve at slippe af med alle dine kort ved at lægge ET KORT på AFKASTBUNKEN.

Hvis du HAR et matchende kort på hånden, kan du SPILLE DET til AFKASTBUNKEN.	Hvis du IKKE HAR et matchende kort, skal du TRÆKKE ET KORT fra den lukkede bunke.
1. Du kan kun spille et kort, hvis det har mindst én egenskab, der matcher det øverste kort i afkastbunken: farve, tal eller symbol. 2. Hvis det kort, du har spillet, er et specialkort, gør det noget særligt! (se "Specialkort" nedenfor)	1. Hvis dit nye kort kan spilles (se ovenfor), må du lægge det ud. 2. Du kan vælge at trække et kort i stedet for at spille, et, selvom du har et kort på hånden, der kan bruges.

Når du har lagt eller trukket et kort, er det næste spillers tur. BEMÆRK: Hvis der ikke er flere kort tilbage i den lukkede bunke, skal du blande afkastbunken og lege en ny lukket bunke.

Råb UNO!
Så snart du kun har 1 kort på hånden, skal du råbe "UNO" og gøre de andre spillere opmærksom på, at du er ved at vinde.
Men hvis en anden opdager, at du har glemt det, og råber "UNO" før dig (og før den næste spiller starter sin tur), skal du trække 2 kort!

Sådan vinder du
Når en spiller har lagt sit sidste kort, vinder spilleren. Så er det tid til at blande kortene og spille igen!
Specialkort
BEMÆRK: Specialkort kan enten lægges på andre specialkort eller på kort i samme farve. Jokere kan lægges til enhver tid.

"Træk to"-kort:	"Skift retni"-kort:
Når disse kort spilles, skal den næste spiller trække 2 kort og må ikke lægge nogen kort ned i denne tur.	Når disse kort spilles, skifter spillerretningen. Hvis spillerretningen var med uret, skifter den til mod uret, og omvendt.

"Spring over"-kort:	"Joker"-kort:
Når disse kort spilles, bliver den næste spiller springet over.	Dette kort matcher hvad som helst, så du kan spille det, uanset hvad der ligger øverst i afkastbunken. Når du spiller en joker, kan du også vælge den farve, som spillet skal fortsætte med.

"Byttejoker"-kort:
Dette kort matcher hvad som helst, så du kan spille det, uanset hvad der ligger øverst i afkastbunken. Når du spiller dette kort, gør du følgende: • Saml ALLE kort fra ALLE de andre spilleres hænder, og bland dem. • Giv disse kort til alle spillerne. Begynd med spilleren til venstre for dig, og fortsæt, indtil der ikke er flere kort. Spillerne kan ende med at have enten flere eller færre kort end før. • Spillet fortsætter herefter i den samme retning som tidligere. Når du spiller en byttejoker, kan du også vælge den farve, som spillet skal fortsætte med.

"Træk fire"-joker:
Dette kort matcher hvad som helst, så du kan spille det, uanset hvad der ligger øverst i afkastbunken. Men på en betingelse: Du kan kun spille en "Træk fire"-joker, hvis du IKKE HAR NOGEN KORT PÅ HANDEN, DER MATCHER FARVEN PÅ AFKASTBUNKEN. Når dette kort spilles, har den næste spiller 2 muligheder: At trække 4 kort og miste sin tur ELLER sætte spørgsmålstegn ved, om kortet er brugt korrekt. Hvis spilleren udfordrer dig, skal du vise hele din hånd, så det kan blive bekræftet, om du har et kort, der matcher farven på afkastbunken – jokere er også et match. • Hvis du IKKE har et kort, der matcher farven: Udfordreren trækker 6 kort i stedet for 4 og mister sin tur. • Hvis du HAR et kort, der matcher farven: Du skal trække 4 kort, og udfordreren skal ikke trække nogen. Dette kort er også en joker, så du kan vælge den farve, som spillet skal fortsætte med (uanset resultatet af eventuelle udfordringer).

"Egen regel"-jokere:
Variér spillet ved at lave dine egne jokeregler! Inden spillet starter, kan du (med blyant) skrive dine egne specialregler på disse kort. Dette kort er en joker, så det matcher et hvilket som helst kort på afkastbunken. Når kortet spilles, skal den regel, der er skrevet på det, følges. Når du spiller en "egen regel"-joker, må du også vælge, hvilken farve som spillet skal fortsætte med.

SÅDAN BRUGER DU "EGEN REGEL"-KORT
Her er lidt ideer til dine "egen regel"-kort:
1. Den næste spiller skal trække kort, indtil der trækkes et i en bestemt farve.
2. Alle andre skal smide alle deres jokere ud.
3. Hvis den næste spiller ikke kan spille et kort, skal der trækkes 3 kort fra den lukkede bunke.
4. Tag en ekstra tur.
5. Den næste spiller skal trække eller smide kort, indtil vedkommende har præcis 7 kort.

Sådan føres der regnskab (valgfri sejrsmetode)
Når en spiller vinder en hånd, får spilleren point efter, hvilke kort modstanderne har på hånden.
Kortene har følgende værdier:
Alle talkort (0–9) Talværdien
Alle specialkort 20 point
- "Spring over", "Skift retni", "Træk 2"
Alle jokere 50 point
- "Joker", "Træk fire"-joker, "byttejokere", "egen regel"-jokere
Hold løbende regnskab med hver enkelt spillers point fra hånd til hånd. Når en spiller når 500 point, vinder vedkommende.

Size: 4.25" x 20.25"

FINNISH



Sisältö
112 korttia, mukaan lukien 3 mukautettavaa jokerkorttia (ks. Erkoiskortit).
Tavoite
Pelin tavoitteena on päästä ensimmäisenä eroon kaikista kädessä olevista korteista.
Alottaminen
1. Valitse jakaja ja sekoita pakka.
2. Jos jokaiselle pelaajalle jaetaan korttia, jätä keskelle kupupuoli ALASPÄIN. Se on NOSTOPAKKA.
3. Jos jätetään jätteen kortit pyöriä keskelle, jätä se keskelle YLÖSPÄIN sivuun. Se on NOSTOPAKAN ensimmäinen kortti. Jos päälimmäinen kortti oli erkoiskortti, sekoita se pakkaan ja käännä seuraava kortti.
4. Jos jätetään jätteen kortit pyöriä keskelle, jätä se keskelle YLÖSPÄIN sivuun. Se on NOSTOPAKAN ensimmäinen kortti. Jos päälimmäinen kortti oli erkoiskortti, sekoita se pakkaan ja käännä seuraava kortti.
5. Pelin alottaa se, joka istuu jakajan vasemmalla puolella, ja vuoro siirtyy vastapäivään.

Pelataan UNOa®!
Kun on sinun vuorosi, pyrit pääsemään eroon kaikista korteista pelaamalla YHDEN KORTIN nostopakkaan.

Jos kädessäsi on vastaava kortti, voit PELATA sen nostopakkaan.	Jos sinulla EI OLE sopivaa korttia, NOSTA YKSI KORTTI nostopakasta.
1. Voit pelata kortin vain, jos se vastaa vähintään yhtä nostopakkan päälimmäisen kortin ominaisuuksia: väriä, numeroa tai merkkiä. 2. Jos pelaat erkoiskortin, tapahtuu jokin erityistä! (ks. Erkoiskortit alla)	1. Jos voit pelata uuden kortin (ks. yllä), voit tehdä sen heti. 2. Kortin pelaamisen sijaan voit halutessasi nostaa kortin, vaikka kädessäsi olisi kortti, jonka voit pelata.

Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, kun olet pelannut tai nostanut kortin. HUOMAA: jos nostopakkan kortti loppuvat, sekoita nostopakkan kortit uudaksi nostopakaksi.

Huuda UNO!
Kun kädessäsi on enää yksi kortti, sinun on huudettava "UNO", jotta muut pelaajat tietäisivt, että olet lähellä voittoa.

Jos joku huomaa, että kädessäsi on enää yksi kortti, ja huutaa "UNO" ennen sinua (ja ennen kuin seuraava pelaaja alottaa vuoronsa), sinun on nostettava kaksi korttia!

Voittaminen
Pelaaja voittaa, kun hän pelaa viimeisen korttinsa. Sekoita kortit ja aloita uusi peli!

Erkoiskortit
HUOMAA: Erkoiskortteja voi pelata muuten samanvärinen erkoiskorttien päälle. Jokerkortin voi pelata mihin tahansa.

Nosta 2:	Suunnanvaihto:
Seuraavaan pelaajan on nostettava kaksi korttia, ja hän menettää vuoronsa.	Kun pelaat tämän kortin pelisuunta vaihtuu. Jos pelisuunta siirtyi aiemmin myötäpäivään, se siirtyy nyt vastapäivään (ja toisin päin).

Ohiutus:	Jokeri:
Seuraava pelaaja menettää vuoronsa.	Tämän kortin voi pelata nostopakkaan minkä tahansa kortin päälle. Kun pelaat jokerkortin, saat valita seuraavaksi pelattavan värin.

Sekoita kortit -jokeri:
Tämän kortin voi pelata nostopakkaan minkä tahansa kortin päälle. Huomaa kuitenkin, että voit pelata Nosta 4 -jokerein vain, jos KÄDESSÄSI EI OLE NOSTOPAKAN VÄRIÄ VASTAANAA KORTTIA. Kun pelaat tämän kortin, seuraavalla pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa: hän voi nostaa nelji korttia ja menettää vuoronsa TAI haastaa kortin pelaamisen. Jos pelaaja haastaa sinut, sinun on näytettävä hänelle kaikki kätesi kortit, jotta hän voi tarkistaa, onko sinulla nostopakkaan sopivia korttia. Myös jokerkortit lasketaan. • Jos kädessäsi EI OLE nostopakkaan väriä vastaavaa korttia, haastava pelaaja nostaa neljin sijaan kuusi korttia ja menettää vuoronsa. • Jos sinulla ON nostopakkaan väriä vastaava kortti: Nosta ITSE nelji korttia. Haastava pelaaja ei nostaa korttia. Tämä kortti on myös jokeri, joten saat valita seuraavaksi pelattavan värin (haastamisesta ja sen tuloksesta riippumatta).

Nosta 4 -jokeri:
Tämän kortin voi pelata nostopakkaan minkä tahansa kortin päälle. Huomaa kuitenkin, että voit pelata Nosta 4 -jokerein vain, jos KÄDESSÄSI EI OLE NOSTOPAKAN VÄRIÄ VASTAANAA KORTTIA. Kun pelaat tämän kortin, seuraavalla pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa: hän voi nostaa nelji korttia ja menettää vuoronsa TAI haastaa kortin pelaamisen. Jos pelaaja haastaa sinut, sinun on näytettävä hänelle kaikki kätesi kortit, jotta hän voi tarkistaa, onko sinulla nostopakkaan sopivia korttia. Myös jokerkortit lasketaan. • Jos kädessäsi EI OLE nostopakkaan väriä vastaavaa korttia, haastava pelaaja nostaa neljin sijaan kuusi korttia ja menettää vuoronsa. • Jos sinulla ON nostopakkaan väriä vastaava kortti: Nosta ITSE nelji korttia. Haastava pelaaja ei nostaa korttia. Tämä kortti on myös jokeri, joten saat valita seuraavaksi pelattavan värin (haastamisesta ja sen tuloksesta riippumatta).

Mukautettavat jokerkortit: Tuo pelin vaihtelua keksimällä omia jokera sääntöjä! Ennen pelin alkua voi kirjoittaa (volyymillä) näihin kortteihin omia sääntöjä. Näillä ovat jokerkortteja, joten ne voi pelata nostopakkaan minkä tahansa kortin päälle. Kun tallainen kortti pelataan, noudata kortin kirjoitettuja sääntöjä. Kun pelaat mukautettavan jokerkortin, saat myös valita seuraavaksi pelattavan värin.

MUKAUTETTAVIEN KORTTIEN KÄYTTÖ
Tässä pain ajatusta, joilla päätet alkuun mukautettavien korttien käytössä:
1. Seuraavan pelaajan on nostettava kortteja, kunnes saa tietyn värisen kortin.
2. Kaikkien palti sinun on hellettävä jokerkorttina pois.
3. Jos seuraava pelaaja ei voi pelata korttia, hänen on nostettava nostopakasta kolme korttia.
4. Saat uuden pelivuoron.
5. Seuraavan pelaajan on olettava kortteja tai hellettävä kortteja pois kunnes hänellä on 7 korttia.

Pisteidenlasku (vaihtoehtoinen tapa voittaa)
Kun pelaaja voittaa käden, hän saa pistettä vastapelaajan käteen jäävien korttien mukaisesti. Korttien arvot ovat seuraavat:
Kaikista numerokorteista (0–9) numeron osittaman pistemäärän
Kaikki erkoiskortit 20 pistettä
- Ohiutus, suunnanvaihto, nosta 2
Kaikki jokerkortit 50 pistettä
- Jokeri, nosta 4 -jokeri, sekoita kortit -jokeri, mukautettava jokeri
Laske kaikki jäljelle jäävien pelaajien käteen jääneiden korttien pisteet yhteen. 500 pistettä saanut pelaaja voittaa.

Size: 4.25" x 20.25"

NORWEGIAN



Innhold
112 kort – inkludert 3 jokerkort som kan tilpasses (du finner mer informasjon under «Handlingskort».)
Målet med spillet
Var den første som blir kvitt alle kortene på hånden.
Forberedelser
1. Velg en giver, og stokk kortene.
2. Hver spiller får utdelt sju kort.
3. Legg de gjenværende kortene MED BILDESIDEN NED midt på bordet. Dette er TREKKBUNKEN.
4. Snu det øverste kortet i TREKKBUNKEN, og legg det MED BILDESIDEN OPP for å starte en KASTEBUNKE. Hvis dette kortet er et handlingskort, kan du ignorere det og snu det neste kortet.
5. Spilleren til venstre for giveren er førstemann ut, og spillet går med klokken.

La oss spille UNO®!
Når det er din tur, prøver du å bli kvitt alle kortene dine ved å legge ETT KORT på kastebunken.

Hvis du HAR et matchende kort, kan du LEGGE DET på kastebunken.	Hvis du IKKE HAR et kort som matcher, TREKKER DU ETT KORT fra trekkbunken.
1. Du kan bare spille et kort som matcher minst én av egenskapene til kortet som ligger øverst i kastebunken: fargen, tallet eller symbolet. 2. Hvis kortet du spiller, er et handlingskort, skjer det noe spesielt! (Se «Handlingskort»-nedenfor)	1. Hvis det nye kortet kan legges ut (se ovenfor), kan du gjøre det nå. 2. Du kan velge å trekke et kort i stedet for å legge ut, selv om du har et spillbart kort på hånden.

Når du har lagt ut eller trukket et kort, er det den neste spillerens tur. MERK: Hvis det ikke er noen kort igjen i trekkbunken, stokker du kastebunken for å lage en ny trekkbunke.

SI UNO!
Så snart du bare har ett kort på hånden, må du rope «UNO» for å varsle de andre spillerne om at du er i ferd med å vinne.
Hvis noen imidlertid kommer deg i forkjøpet og roper «UNO» (før den neste spilleren har utført sitt trekk), må du trekke to kort!

Slik vinner du spillet
Den første spilleren som legger ut sitt siste kort, vinner. På tide å stokke kortene og spille på nytt!

Handlingskort
MERK: Handlingskort kan bare legges på andre handlingskort med samme farge. Jokerkortene kan spilles når som helst.

Trekk to:	Snu:
Når dette kortet legges ut, må den neste spilleren trekke to kort og stå over sin tur.	Når dette kortet legges ut, snu speilretningen. Hvis spillet gikk med klokken, går det nå mot klokken – og omvendt.

Stå over:	Jokerkort (WILD):
Når dette kortet legges ut, må den neste spilleren stå over sin tur.	Dette kortet matcher alt, så du kan spille det uansett hvilket kort som ligger øverst i kastebunken. Når du legger ut dette kortet, kan du gjøre følgende: • Samle inn ALLE kortene fra ALLE spillerne, og stokk dem. • Begynn med spilleren til venstre for deg, og del ut kortene til det ikke er noen igjen. Noen spillere får kanskje flere eller færre kort enn det de hadde til å begynne med. • Spillet fortsetter i samme retning som dette spillet i før. Når du legger ut et jokerkort med stokking, får du dessuten velge hvilken farge som fortsetter spillet.

Jokerkort med stokking:
Dette kortet matcher alt, så du kan spille det uansett hvilket kort som ligger øverst i kastebunken. Når du legger ut dette kortet, kan du gjøre følgende: • Samle inn ALLE kortene fra ALLE spillerne, og stokk dem. • Begynn med spilleren til venstre for deg, og del ut kortene til det ikke er noen igjen. Noen spillere får kanskje flere eller færre kort enn det de hadde til å begynne med. • Spillet fortsetter i samme retning som dette spillet i før. Når du legger ut et jokerkort med stokking, får du dessuten velge hvilken farge som fortsetter spillet.

Jokerkort – trek fire:
Dette kortet matcher alt, så du kan spille det uansett hvilket kort som ligger øverst i kastebunken. Men det er en hake med dette kortet: Du kan bare spille dette kortet hvis du IKKE HAR ET KORT PÅ HÅNDEN I SAMME FARGE SOM KORTET ØVERST I KASTEBUNKEN. Når dette kortet legges ut, har neste spiller to valg: Vedkommende kan trekke fire kort og stå over sin tur ELLER utfordre. Hvis spilleren utfordrer deg, må du vise vedkommende alle kortene dine for å bekræfte om du har et kort som matcher fargen på kortet øverst i kastebunken – jokerkort regnes også som match. • Hvis du IKKE HAR noe kort som matcher fargen, skal utfordreren trekke seks kort i stedet for fire. Vedkommende må også stå over sin tur. • Hvis du HAR et kort som matcher fargen, må DU trekke fire kort og utfordreren ingen. Dette er også et jokerkort, så du får velge hvilken farge som fortsetter spillet (uansett hvordan utfordringen gikk).

Jokerkort som kan tilpasses:
Krydre spillet ved å lage dine egne jokeregler! Før spillet begynner, kan dere skrive med blyant deres egne regler på disse kortene. Dette er et jokerkort, så det matcher alle kort på kastebunken. Når kortet legges ut, følger dere regelen som er skrevet på kortet. Når du legger ut et jokerkort som kan tilpasses, får du også velge hvilken farge som fortsetter spillet.

SLIK BRUKES KORT SOM KAN TILPASSES
Her er noen ideer dere kan bruke som utgangspunkt for disse kortene:
1. Den neste spilleren må trekke kort helt til vedkommende får en bestemt farge.
2. Alle bortsett fra deg må legge fra seg byttekortene sine.
3. Hvis den neste spilleren ikke kan legge ut noe kort, må vedkommende trekke tre kort fra trekkbunken.
4. Noen må ta en ekstra runde.
5. Den neste spilleren må trekke eller legge fra seg kort til de har akkurat sju kort igjen på hånden.

Poengføring (alternativ seiersmetode)
Når en spiller vinner en utdeling, får vedkommende poeng basert på motstandernes gjenværende kort.
Kortenes verdi er som følger:
Alle talkort (0–9) Talverdi
Alle handlingskort 20 poeng
- Stå over, snu, trekk to
Alle jokerkort 50 poeng
- Jokerkort, jokerkort – trek fire, jokerkort med stokking, jokerkort som kan tilpasses
Hold løpende oversikt over hver spillers poengsum fra utdeling til utdeling. Første spiller til 500 poeng har vunnet.

