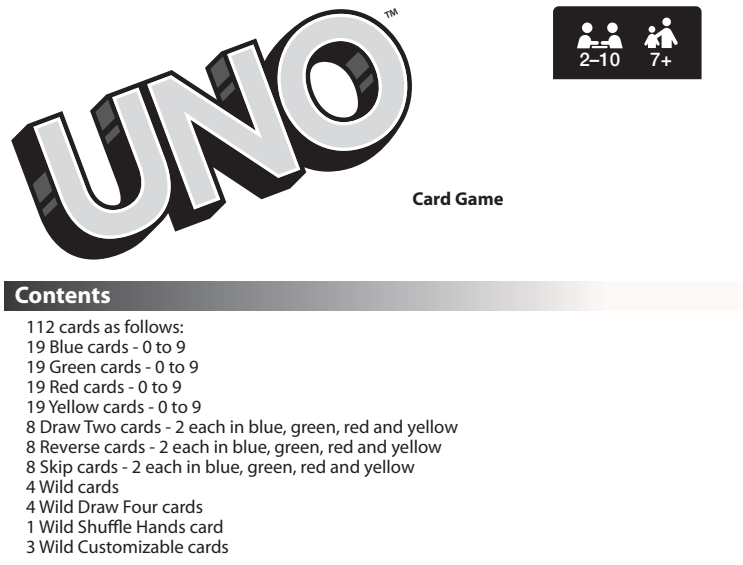




Contents

112 cards as follows:

- 19 Blue cards - 0 to 9
- 19 Green cards - 0 to 9
- 19 Red cards - 0 to 9
- 19 Yellow cards - 0 to 9
- 8 Draw Two cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Reverse cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Skip cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 4 Wild Cards
- 4 Wild Draw Four cards
- 1 Wild Shuffle Hands card
- 3 Wild Customizable cards

Object of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards in each round and score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

Setup

- Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
- The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
- Place the remainder of the deck face-down to form a DRAW pile.
- The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. **NOTE:** If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see **FUNCTIONS OF ACTION CARDS** for special instructions.

Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see **FUNCTIONS OF ACTION CARDS**).

EXAMPLE: If the card on the DISCARD pile is a red 7, the player must turn a red card OR any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild Card (see **FUNCTIONS OF ACTION CARDS**).

If you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

You may also choose NOT to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

Functions of Action Cards

Draw Two card – When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Skip card. If a Draw Two card is turned up at the beginning of play, the same rule applies.

Reverse card – When you play this card, the direction of play reverses if it is currently to the left, then play changes to the right, and the vice versa. This card may only be played on a matching color or on another Reverse card. If this card is turned up at the beginning of play, the dealer goes first, then play moves to the right instead of the left.

Skip card – When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). This card may only be played on a matching color or on another Skip card. If a Skip card is turned up at the beginning of play, the player to the left of the dealer is "skipped"; hence the player to the left of that player starts play.

Wild card – When you play this card, you get to choose the color that continues play any color. When you play this card before the Wild card was laid down, You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that continues play.

Wild Draw 4 card – When you play this card, you get to choose the color that continues play **PLUS** the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a *hint*! You may only play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the COLOR on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number of Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

NOTE: If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you legally (i.e. the player has a matching card), then you, the challenger, that player, The challenged player must show you the challenger's turn hand. If guilty, the challenger must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw 4 cards **PLUS** an additional 2 cards (6 total).

Wild Shuffle Hands Card – When you play this card, collect EVERY card from EACH player's hand. Shuffle all the cards together and then deal them back to each player, starting with the player to the left of the player who played the card. Deal the cards until there are no cards left. This may mean that certain players end up with more or less cards than they had. Play then continues in the current direction the game was being played. This card is also a wild card, so whoever played the card choose the color that resumes play. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that begins play.

Wild Customizable card – Use a #2 pencil to write any house rule you wish on a card. The only limit is your imagination (and the consent of the other players). Before the game begins, decide how many of these cards to include. You may use only 1 or all 3. It's up to you. This is a wild card so you may play it on your turn even if you have another playable card in your hand. Also, you choose the color that resumes play. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that begins play. **NOTE:** the cards are erasable, so you may write a new rule each time you play!

Using Customizable Cards

The customizable rule cards can be as wild as you like. Use them to speed up the game, add a bit more strategy, or force someone to do something silly. Here are some thought starters for your own custom rules:

- The next player must draw until they draw a card of a certain color.
- Everyone but you must discard all their Wild cards.
- If the next player can't play a card, they take THREE cards from the DRAW pile.
- Take an extra turn.
- The next player must draw or discard until they have exactly 7 cards.
- Everyone must discards (or draw) until they have exactly 3 cards.
- Everyone must play with their hand face up until your next turn.
- Tell a joke. If someone laughs, discard down to 1 card (don't forget to yell "UNO!") If no one laughs, draw 4 cards.
- The next player cannot bend their elbows until someone says "UNO"
- The next player must perform their best rooster call or "chicken out" and draw 4 cards.

Going Out

When you play your next-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one") to indicate that you have only one card left. If you don't yell "UNO" and you are caught before the next player begins their turn, you must draw two cards.

If the last card played in a round is a Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 2 or 4 cards respectively. These cards are counted when points are totaled.

If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the DISCARD pile is reshuffled and play continues.

Scoring

The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their opponents' hands as follows:

All number cards (0-9).....	Face Value
Draw Two.....	20 Points
Reverse.....	20 Points
Skip.....	20 Points
Wild.....	50 Points
Wild Draw Four.....	50 Points
Wild Shuffle Hands.....	40 Points
Customizable.....	40 points

Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round.

Winning the Game

The WINNER is the first player to reach 500 points.

Alternative Scoring and Winning

Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.



内 含

112张卡牌，如下：

- 19张蓝色卡牌 - 0到9
- 19张绿色卡牌 - 0到9
- 19张红色卡牌 - 0到9
- 19张黄色卡牌 - 0到9
- 8张抽取两张牌 - 蓝卡、绿卡、红卡和黄卡各2张
- 8张反转卡牌 - 蓝卡、绿卡、红卡和黄卡各2张
- 8张跳过牌 - 蓝卡、绿卡、红卡和黄卡各2张
- 4张万能牌
- 4张万能抽取四张牌
- 1张万能洗牌牌
- 3张万能定制式卡牌

游戏目标

成为每轮首先出完手中所有牌的玩家，那么剩下所有玩家的积分总和就是这个玩家的积分。每轮得分累加，第一个达到500分的玩家为最终获胜。

准备

- 每位玩家抽取一张卡牌；抽到最大数字卡牌的玩家为庄家（带有符号的卡牌按0计算）。
- 庄家向每人轮流发牌7张。
- 将剩余的牌面朝下放置，作为牌库。
- 庄家翻开牌库顶一张牌，放入弃牌库，作为弃牌卡。注意：如果翻过来的弃牌卡是功能牌（符号等），参见「功能牌的功能」中的特别说明。

玩法

从庄家左手的玩家开始。

轮到您时，您必须出一张符合弃牌库的牌，比如颜色或数字或符号与其相同的牌（符号代表功能牌；参见「功能牌的功能」的说明）。

示例：如果弃牌库中的牌是蓝色5，则玩家必须出一张蓝色牌或任何颜色数字为7的牌。或者，玩家也可以出一张万能牌（参见「功能牌的功能」）。

如果您手中的牌没有一张与弃牌库中的牌相符合，那么您必须从牌库中抽一张牌。如果您抽出的牌可以出，您可以选择在这一回合出。如果选择不出这张牌，则轮到下一个玩家出牌。

您也可以选择不出手中可以出的牌。如果是这样，那么您必须从牌库中抽一张牌。如果您抽出的牌可以出，您可以在这一回合中将这张牌打出，但是抽牌之后，您不可以从手中选择任何其他牌打出。

功能牌的功能

抽取两张牌——当您打出这张牌时，下一个玩家必须抽两张牌，并且不能出这张牌，仅仅只能在颜色符合时打出，或跟随其他的「抽取两张牌」打出。如果这张牌在游戏开始时出现，同样适用该规则。

反转牌——当您打出这张牌时，出牌方向反转（如果现在的出牌方向是向左，则打出这张牌后，出牌方向变为向右，反之亦然）。这张牌只能在颜色符合时打出，或跟随其他的「反转牌」打出。如果这张牌在游戏开始时出现，则庄家先出牌，然后出牌方向由向右变为向左。

跳过——当您打出这张牌时，下一个玩家被跳过去了（即不能出牌）。这张牌只能在颜色符合时打出，或跟随其他的「跳过」打出。如果这张牌在游戏开始时出现，则庄家先出牌，然后庄家左边的玩家跳过跳过去了，因此游戏从该玩家跳过的玩家的左手边的玩家开始。

万能牌——当您打出这张牌时，您有权选择任一颜色继续游戏（任何颜色，包括打出万能牌之前正在玩的颜色）。轮到您出牌时，就算您手中有其他可出的牌，您也可以打出万能牌。如果万能牌在游戏开始时出现，则由庄家左手边的玩家选择出牌的颜色。

万能并抽取四张牌——当您打出这张牌时，您有权选择一颜色继续游戏，而且下一个玩家必须从牌库中抽四张牌，并且不能出牌。但是，有一个限制条件！只有当您手中没有其他与弃牌的牌颜色相符合的牌时，才能打出这张牌（数字相符或功能牌相符时才可以打出这张牌）。如果这张牌在游戏开始时出现，则庄家必须抽取四张牌以及弃牌库抽四张牌（一共抽取八张牌）！

注意：如果您怀疑某玩家对您打出牌「万能并抽取四张牌」违反规定（即，该玩家有一张相符的牌），那么您可以向该玩家提出质疑。这名玩家必须向您展示手中所有的牌。如果质疑者真的违反规则，那么这名玩家必须仍抽取四张牌。但是，如果质疑者没有违反规定，那么该牌将被抽回并放入弃牌库抽四张牌（一共抽取六张牌）！

万能洗牌牌——当您打出这张牌时，将您手中心中的所有牌洗起来，将所有牌数一致洗牌，然后发给每个玩家，从打出这张牌的玩家的左手边的玩家开始发。直到所有牌发完为止。这可能意味着有些玩家收到的牌比他们原来手中心中的牌要多或更少。按照当前的出牌方向继续游戏。这张牌也是万能牌，所以打出这张牌的玩家将选择继续出牌的颜色，以 whom also a wild card, so whoever played the card choose the color that resumes play. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that begins play.

万能定制牌——使用#2铅笔在这张牌上写下任何你想要的游戏规则。您可以想到的任何规则均可（但是要得到其他玩家的同意）。游戏开始前，先决定这种牌的数量。您可使用一张或所有三张，取决于你自己。这是一张万能牌，所有轮到您出牌时，就算您手中有其他可出的牌，您也可以打出这张牌。而且，由您来选择继续出牌的颜色。如果这张牌在游戏开始时出现，则由庄家左手边的玩家选择出牌的颜色。

注意：牌上的字是可以抹掉的，所以每次洗牌时可以写下新的规则！

洗牌——如果您抽到一张「万能并抽取四张牌」牌，那么您必须抽取四张牌，并且不能出牌。但是，有一个限制条件！只有当您手中没有其他与弃牌的牌颜色相符合的牌时，才能打出这张牌（数字相符或功能牌相符时才可以打出这张牌）。如果这张牌在游戏开始时出现，则庄家先出牌，然后庄家左边的玩家跳过跳过去了，因此游戏从该玩家跳过的玩家的左手边的玩家开始。

使用定制牌

定制牌牌可以指定你想要的任何规则，可用来加快游戏，增加一点策略，或要求某人做一件可笑的事。以下是一些定制规则的例子，您可以参考以作启发：

- 下一位玩家必须不停抽牌，直到抽到某种特定颜色的卡牌。
- 除您之外的所有玩家都必须丢弃手中心中的所有牌。
- 如果下一个玩家不能出牌，就必须从牌库中抽三张牌。
- 另加一轮出牌。
- 下一位玩家必须抽牌或弃牌，直到手中心中有7张牌。
- 每个玩家都必须弃牌（或抽牌），到手中刚好有3张牌。
- 所有人出牌时必须摊开手中的牌，直到从它开始下一轮出牌。
- 讲个笑话。如果笑话不好笑，罚抽4张牌。或者，弃牌直到手中心只剩1张牌（别忘记喊“UNO”哦！）。
- 下一个玩家必须摊开手中的牌，直到有人喊“UNO”！
- 下一个玩家必须学公鸡叫，否则罚抽4张牌。

罚则

当您打出倒牌第二张牌时，您必须大喊“UNO”（意为“一”），表示您手中心只剩一张牌了。如果没有大喊“UNO”，则在下一个玩家出牌前被捉到了，您必须抽两张牌。

直到有一个玩家将手牌出完，这轮游戏就结束来了。计分（参见「计分」）然后开始下一轮游戏。

如果一轮游戏中最后一张牌是「抽取两张牌」或「万能并抽取四张牌」，那么下一个玩家必须仍抽取两张或四张牌。计算总分时，这些牌的数量需要累加到一起。

如果牌库中的牌被摸完时，没有任何一个玩家将打完工手中的牌，则将弃牌库重新洗牌，继续游戏。

计分

一轮游戏中首先出完手中所有牌的玩家，那么剩下所有玩家的积分总和就是这个玩家的积分，具体如下：

所有数字卡牌 (0-9)	牌面上的数值
抽取两张牌.....	20分
反转牌.....	20分
跳过.....	20分
万能牌.....	50分
万能并抽取四张牌.....	50分
万能洗牌手.....	40分
定制牌.....	40分

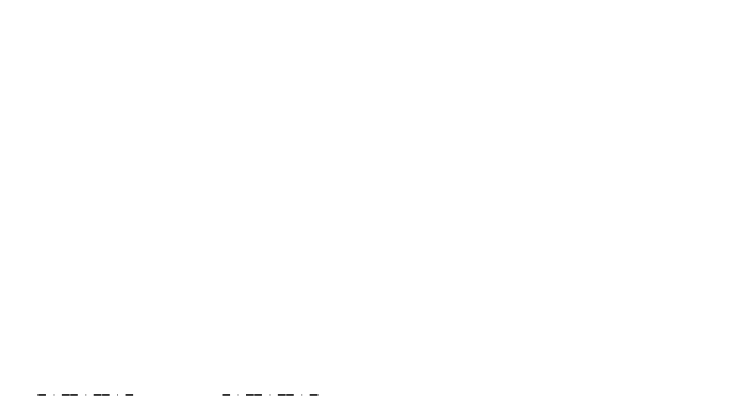
这轮游戏中的得分计算之后，如果没有玩家达到500分，重新洗牌，然后开始下一轮游戏。

游戏获胜

首先累积到500分的玩家为赢家。

其他计分和游戏获胜规则

计分的另一种方式将每一轮结束时每个玩家将所剩牌的分数进行累加。当一个玩家的分数达到500分时，则得分最低的玩家将获胜。



洗牌——如果您抽到一张「万能并抽取四张牌」牌，那么您必须抽取四张牌，并且不能出牌。但是，有一个限制条件！只有当您手中没有其他与弃牌的牌颜色相符合的牌时，才能打出这张牌（数字相符或功能牌相符时才可以打出这张牌）。如果这张牌在游戏开始时出现，则庄家先出牌，然后庄家左边的玩家跳过跳过去了，因此游戏从该玩家跳过的玩家的左手边的玩家开始。

使用定制牌

定制牌牌可以指定你想要的任何规则，可用来加快游戏，增加一点策略，或要求某人做一件可笑的事。以下是一些定制规则的例子，您可以参考以作启发：

- 下一位玩家必须不停抽牌，直到抽到某种特定颜色的卡牌。
- 除您之外的所有玩家都必须丢弃手中心中的所有牌。
- 如果下一个玩家不能出牌，就必须从牌库中抽三张牌。
- 另加一轮出牌。
- 下一位玩家必须抽牌或弃牌，直到手中心中有7张牌。
- 每个玩家都必须弃牌（或抽牌），到手中刚好有3张牌。
- 所有人出牌时必须摊开手中的牌，直到从它开始下一轮出牌。
- 讲个笑话。如果笑话不好笑，罚抽4张牌。或者，弃牌直到手中心只剩1张牌（别忘记喊“UNO”哦！）。
- 下一个玩家必须摊开手中的牌，直到有人喊“UNO”！
- 下一个玩家必须学公鸡叫，否则罚抽4张牌。

罚则

当您打出倒牌第二张牌时，您必须大喊“UNO”（意为“一”），表示您手中心只剩一张牌了。如果没有大喊“UNO”，则在下一个玩家出牌前被捉到了，您必须抽两张牌。

直到有一个玩家将手牌出完，这轮游戏就结束来了。计分（参见「计分」）然后开始下一轮游戏。

如果一轮游戏中最后一张牌是「抽取两张牌」或「万能并抽取四张牌」，那么下一个玩家必须仍抽取两张或四张牌。计算总分时，这些牌的数量需要累加到一起。

如果牌库中的牌被摸完时，没有任何一个玩家将打完工手中的牌，则将弃牌库重新洗牌，继续游戏。

计分

一轮游戏中首先出完手中所有牌的玩家，那么剩下所有玩家的积分总和就是这个玩家的积分，具体如下：

所有数字卡牌 (0-9)	牌面上的数值
抽取两张牌.....	20分
反转牌.....	20分
跳过.....	20分
万能牌.....	50分
万能并抽取四张牌.....	50分
万能洗牌手.....	40分
定制牌.....	40分

这轮游戏中的得分计算之后，如果没有玩家达到500分，重新洗牌，然后开始下一回合。

游戏获胜

首先累积满500分的玩家为最终赢家。

另一计分及胜出方法

玩家亦可于每回合结束后，将各玩家手上分相加起，富有玩家累积满500分时，获得最少分数的玩家将最终赢家。



内容

每副UNO均包含112张游戏牌，详情如下：

- 0至9张蓝色卡共19张
- 0至9张绿色卡共19张
- 0至9张红色卡共19张
- 0至9张黄色卡共19张
- 0至9张蓝色卡共19张
- 8张抽取两张牌 - 蓝卡、绿卡、红卡和黄卡各2张
- 8张反转卡牌 - 蓝卡、绿卡、红卡和黄卡各2张
- 8张跳过牌 - 蓝卡、绿卡、红卡和黄卡各2张
- 4张「神色」卡
- 4张「神色及跳过牌」卡
- 1张「神色及洗牌」卡
- 3张「故事」卡

玩法

玩家需要盡快打出手上的所有遊戲牌，並取與其他人士手中剩餘的遊戲牌所代表的分數。最先累積滿500分的玩家為最終贏家。

規則

- 每人先抽一張牌，獲得最大數目遊戲牌的玩家為莊家（有符號的遊戲卡均以0計算）。
- 莊家輪流向每人發牌7張。
- 將剩餘的遊戲卡堆好，卡面向下。
- 在牌庫中選出第一張牌，置牌卡，作為第一張棄牌。註：如果第一張棄牌是功能牌（有符等），需參考「功能牌用法」的說明。

開始遊戲

由莊家左邊的玩家開始出牌。

玩家打出的牌，必須跟棄牌堆中疊上面一張牌的數字、顏色或符號相同（符號代表功能卡，詳參參考「功能牌用法」的說明）。

例如：如果棄牌堆中疊上面一張牌是紅色7號卡，玩家需要打出一張紅色或7號卡；玩家亦可打出「神色」卡（詳參參考「功能牌用法」的說明）。

若玩家沒有合適的牌可以打出，則需從牌庫中抽出一張牌，如果抽出的那張牌可打出，則可以立即打出，否則，需由下一個玩家繼續遊戲。

玩家亦可選擇不出牌，然後從牌庫中抽出一張牌，如果抽出的那張牌適合打出，即可以立即打出，但不可打出剛剛抽出的牌，而需手上的其他牌。

功能牌用法

罰牌2張——當玩家打出這張牌，玩家需要抽出兩張牌，並且在本輪暫停出牌。此牌只適合在同等牌或其他「罰牌2張」牌後打出。如果遊戲一開始時已出現此牌，亦需按照此規則進行。

反方向——出牌後，遊戲方向將逆轉（如果遊戲原本的方向是向左，則要變成向右，反之亦然）。此牌只適合在同等牌或其他「反方向」牌後打出。如果遊戲一開始時已出現此牌，莊家出牌後，則會由右邊的玩家繼續遊戲。

略過——出牌者的下家會在下一輪被略過（暫停出牌）。此牌只適合在同等牌或其他「略過」牌後打出。如果遊戲一開始時已出現此牌，莊家左邊的玩家則會繼續牌，由邊之後的一位玩家繼續遊戲。

神色——出牌者可以指定一個顏色，下個玩家需要根據該指定顏色繼續遊戲（可以選擇任何顏色中任何一種，包括出牌前的顏色）。不論手上有沒有其他合適的牌，玩家可以選擇於任何一輪打出這一張牌。如果遊戲一開始已出現，莊家的左邊玩家可以指定任何一種顏色繼續遊戲。

神色及罰牌4張——出牌後，下個玩家需要抽四張牌，這暫停於本輪出牌，由下一個玩家按出牌者所指定的顏色出牌。然而，玩家只可在手上有合適的數字或功能牌，如果遊戲一開始時已出現此牌，則此牌，並重新抽過一張牌。

註：得知對出牌者有牌（即下輪被略過出牌者有其他合適的牌可出時），玩家可以挑選該牌者，出牌者向挑戰者展示手中心牌，如果出牌者沒有遵守規則，則需代者下家抽牌；如果出牌者有遵守規則，下則需罰者多抽兩張牌（即總共6張）！

神色及洗牌——出牌後，收集每個玩家手上的所有牌，洗牌後，將牌派發到每個玩家手上，由出牌玩家開始，向左邊開始發牌，直至派發所有牌。這表示有某張牌玩手中心中的牌可能比之前增加或減少，以及牌的方向繼續逆轉。此牌亦是一張神色卡，出牌的玩家可以指定下一個玩家出牌的颜色。如果遊戲一開始已出現此牌，莊家左邊的玩家可指定任何一種顏色繼續遊戲。

故事——用組筆隨意寫上任何想加的遊戲規則，任何規則均可（需所有玩同桌同意），例如抽牌前，應該決定放多少張「罰牌」卡在牌庫裡，只可選擇放3張，或全部3張，而從手上有其他牌可出，玩家可以選擇於任何一輪打出此牌，同時可以指定下一個玩家出牌的颜色。如果遊戲一開始時已出現此牌，莊家左邊的可指定任何一種顏色繼續遊戲。註：遊戲規則每次都可以選擇及更改！

「結束」卡用法

「結束」卡的意思是您玩畢！玩家可以透過此卡，加快遊戲進度、增加遊戲挑戰，甚至其他玩家做一些滑稽的例子。玩家可以參照以下的例子：

- 下一個玩家需要不斷抽牌，直至抽到指定顏色為止。
- 除了出牌者，其他玩家均需棄掉所有功能牌。
- 假如下一個玩家無法出牌，則需從牌庫中抽出3張牌。
- 額外獲得抽牌機會一次。
- 下一位玩家需要抽牌或棄牌，令手上只有3張牌。
- 全部玩家需要棄掉抽牌或棄牌，令手上只有3張牌。
- 全部玩家都需要將手上的牌向外翻，直至下一輪出牌。
- 講一個笑話。如果有人笑，只需要一張牌，「記得要喊（UNO）！」若沒有人笑，則需抽4張牌。
- 下一個玩家需要不斷攤開手中的牌，直至有人喊（UNO）！。
- 下一個玩家需要學力模仿公雞的叫聲，若放棄的話，則需抽4張牌。

遊戲結束

玩家将出最後兩張牌時，必須喊（UNO）（寫作「一」），表示手只剩下最後一張牌，如果沒有喊（UNO），則在下一位玩家出牌前被捉到了，則需抽兩張牌。

當某一位玩家将手牌打出上所有牌時，本回合結束。玩家可以計分（詳見「計分方法」）及開始下一回合的遊戲。

假如玩家打出的最後一張牌是「罰牌2張」或「神色及罰牌4張」，下一個玩家需要從牌庫中抽出該數目的牌，以計算分用。

當牌庫中的牌被抽完，而仍未有玩家将出的話，則將棄牌堆洗牌後，再重新抽過。

計分方法

首位成功打出所有牌的玩家，可以獲得其他玩家手上剩餘牌的總分，分數如下：

- 全部數字牌 (0至9號)..... 按牌面數字價值
- 「罰牌2張」..... 20分
- 「反方向」..... 20分
- 「略過」..... 20分
- 「神色」..... 50分
- 「神色及罰牌4張」..... 50分
- 「神色及洗牌」..... 40分
- 「故事」..... 40分

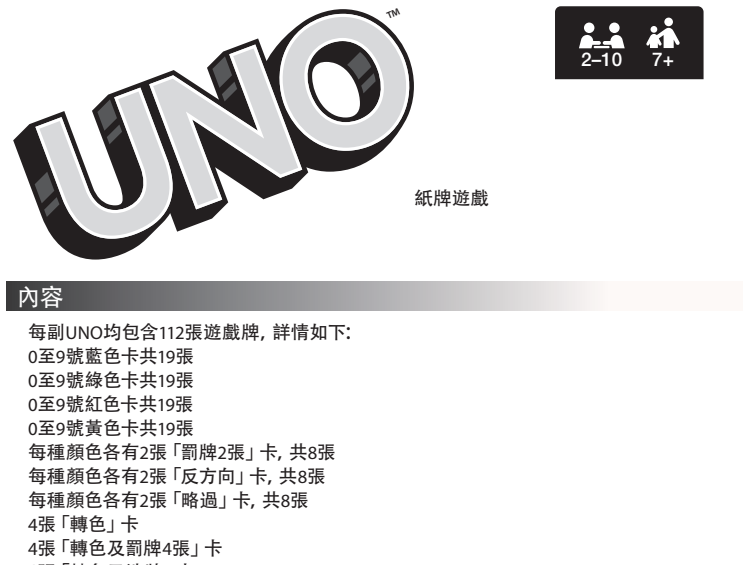
完成計分後，若未有玩家累積滿500分，重新洗牌，並開始下一回合。

遊戲贏家

最先累積滿500分的玩家為最終贏家。

另一計分及勝出方法

玩家亦可于每回合結束後，將各玩家手上分的相加起，富有玩家累積滿500分时，獲得最少分数的玩家将最终赢家。



内容

每副UNO均包含112张游戏牌，详情如下：

- 0至9张蓝色卡共19张
- 0至9张绿色卡共19张
- 0至9张红色卡共19张
- 0至9张黄色卡共19张
- 0至9张蓝色卡共19张
- 8张抽取两张牌 - 蓝卡、绿卡、红卡和黄卡各2张
- 8张反转卡牌 - 蓝卡、绿卡、红卡和黄卡各2张
- 8张跳过牌 - 蓝卡、绿卡、红卡和黄卡各2张
- 4张「神色」卡
- 4张「神色及跳过牌」卡
- 1张「神色及洗牌」卡
- 3张「故事」卡

玩法

玩家需要盡快打出手上的所有遊戲牌，並取與其他人士手中剩餘的遊戲牌所代表的分數。最先累積滿500分的玩家為最終贏家。

規則

- 每人先抽一張牌，獲得最大數目遊戲牌的玩家為莊家（有符號的遊戲卡均以0計算）。
- 莊家輪流向每人發牌7張。
- 將剩餘的遊戲卡堆好，卡面向下。
- 在牌庫中選出第一張牌，置牌卡，作為第一張棄牌。註：如果第一張棄牌是功能牌（有符等），需參考「功能牌用法」的說明。

開始遊戲

由莊家左邊的玩家開始出牌。

玩家打出的牌，必須跟棄牌堆中疊上面一張牌的數字、顏色或符號相同（符號代表功能卡，詳參參考「功能牌用法」的說明）。

例如：如果棄牌堆中疊上面一張牌是紅色7號卡，玩家需要打出一張紅色或7號卡；玩家亦可打出「神色」卡（詳參參考「功能牌用法」的說明）。

若玩家沒有合適的牌可以打出，則需從牌庫中抽出一張牌，如果抽出的那張牌可打出，則可以立即打出，否則，需由下一個玩家繼續遊戲。

玩家亦可選擇不出牌，然後從牌庫中抽出一張牌，如果抽出的那張牌適合打出，即可以立即打出，但不可打出剛剛抽出的牌，而需手上的其他牌。

功能牌用法

罰牌2張——當玩家打出這張牌，玩家需要抽出兩張牌，並且在本輪暫停出牌。此牌只適合在同等牌或其他「罰牌2張」牌後打出。如果遊戲一開始時已出現此牌，亦需按照此規則進行。

反方向——出牌後，遊戲方向將逆轉（如果遊戲原本的方向是向左，則要變成向右，反之亦然）。此牌只適合在同等牌或其他「反方向」牌後打出。如果遊戲一開始時已出現此牌，莊家出牌後，則會由右邊的玩家繼續遊戲。

略過——出牌者的下家會在下一輪被略過（暫停出牌）。此牌只適合在同等牌或其他「略過」牌後打出。如果遊戲一開始時已出現此牌，莊家左邊的玩家則會繼續牌，由邊之後的一位玩家繼續遊戲。

神色——出牌者可以指定一個顏色，下個玩家需要根據該指定顏色繼續遊戲（可以選擇任何顏色中任何一種，包括出牌前的顏色）。不論手上有沒有其他合適的牌，玩家可以選擇於任何一輪打出這一張牌。如果遊戲一開始已出現，莊家的左邊玩家可以指定任何一種顏色繼續遊戲。

神色及罰牌4張——出牌後，下個玩家需要抽四張牌，這暫停於本輪出牌，由下一個玩家按出牌者所指定的顏色出牌。然而，玩家只可在手上有合適的數字或功能牌，如果遊戲一開始時已出現此牌，則此牌，並重新抽過一張牌。

註：得知對出牌者有牌（即下輪被略過出牌者有其他合適的牌可出時），玩家可以挑選該牌者，出牌者向挑戰者展示手中心牌，如果出牌者沒有遵守規則，則需代者下家抽牌；如果出牌者有遵守規則，下則需罰者多抽兩張牌（即總共6張）！

神色及洗牌——出牌後，收集每個玩家手上的所有牌，洗牌後，將牌派發到每個玩家手上，由出牌玩家開始，向左邊開始發牌，直至派發所有牌。這表示有某張牌玩手中心中的牌可能比之前增加或減少，以及牌的方向繼續逆轉。此牌亦是一張神色卡，出牌的玩家可以指定下一個玩家出牌的颜色。如果遊戲一開始已出現此牌，莊家左邊的玩家可指定任何一種顏色繼續遊戲。

故事——用組筆隨意寫上任何想加的遊戲規則，任何規則均可（需所有玩同桌同意），例如抽牌前，應該決定放多少張「罰牌」卡在牌庫裡，只可選擇放3張，或全部3張，而從手上有其他牌可出，玩家可以選擇於任何一輪打出此牌，同時可以指定下一個玩家出牌的颜色。如果遊戲一開始時已出現此牌，莊家左邊的可指定任何一種顏色繼續遊戲。註：遊戲規則每次都可以選擇及更改！

「結束」卡用法

「結束」卡的意思是您玩畢！玩家可以透過此卡，加快遊戲進度、增加遊戲挑戰，甚至其他玩家做一些滑稽的例子。玩家可以參照以下的例子：

- 下一個玩家需要不斷抽牌，直至抽到指定顏色為止。
- 除了出牌者，其他玩家均需棄掉所有功能牌。
- 假如下一個玩家無法出牌，則需從牌庫中抽出3張牌。
- 額外獲得抽牌機會一次。
- 下一位玩家需要抽牌或棄牌，令手上只有3張牌。
- 全部玩家需要棄掉抽牌或棄牌，令手上只有3張牌。
- 全部玩家都需要將手上的牌向外翻，直至下一輪出牌。
- 講一個笑話。如果有人笑