



Gra karciana

Zawartość

112 kart – w tym karta z regułą specjalną (szczegółowe informacje znajdziesz w sekcji Karty specjalne).

Cel gry

Jako pierwszy gracz pozbądź się wszystkich kart z ręki.

Rozpoczęcie gry

- Wybierzcie osobę rozdającą i potasujcie karty.
- Każdy gracz powinien dostać 7 kart.
- Ułóżcie pozostałe karty **ZAKRYTE** na środku stołu. Utworzą one stos **LOSOWANIA**.
- Odkryjcie górną kartę ze stosu **LOSOWANIA** i połóżcie ją obok **ODKRYTĄ** na stole, aby utworzyć stos **ROZGRYWKI**. Jeśli jest to karta specjalna, pomińcie ją i odwróćcie następną kartę.
- Grę rozpoczyna osoba po lewej od rozdającego, a rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zagrajmy w UNO®!

Gracz próbuje jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart. Podczas swojej kolejki wyklada **JEDNĄ KARTĘ** na stos **ROZGRYWKI**.

Jeśli MA pasującą kartę w ręku, może wyłożyć ją na stos **ROZGRYWKI**.

- Kartę można wyłożyć tylko wtedy, gdy odpowiada ona co najmniej jednemu elementowi karty na górze stosu **ROZGRYWKI**, takiemu jak kolor, cyfra lub symbol.
- Jeśli wyłożona karta jest kartą specjalną, ma ona wyjątkową funkcję.
(Szczegóły w sekcji Karty specjalne).

Jeśli gracz NIE MA pasującej karty, musi **DOBRAĆ JEDNĄ KARTĘ** ze stosu **LOSOWANIA**.

- Jeżeli jego **nowa** karta może zostać wyłożona (sprawdź informacje powyżej), może nią teraz zagrać.
- Gracz może zawsze dobrać zamiast wyłożyć kartę, nawet jeśli ma w swojej puli pasującą kartę, którą mógłby wyłożyć.

UWAGA: jeśli na stosie **LOSOWANIA** nie ma żadnych kart, trzeba przetasować stos **ROZGRYWKI**, aby utworzyć nowy stos **LOSOWANIA**.

Po wyłożeniu lub dobraniu karty przez gracza kolejka przechodzi na następną osobę.

Zawołaj: „UNO!”

W momencie gdy gracz zostaje z tylko jedną kartą w ręku, musi krzyknąć „UNO”, aby dać znać innym graczom, że szykuje się do wygranej.

Jeśli jednak ktoś go przyłapie i pierwszy zawoła „UNO” (ale przed rozpoczęciem kolejki następnego gracza), gracz z jedną kartą musi dobrać 2 dodatkowe karty!

Wygrana

Gracz wygrywa po wyłożeniu swojej ostatniej karty. Czas przetasować karty i zacząć grę od nowa!

Karty specjalne



Karta „Weź dwie”: Następny gracz musi wziąć dwie karty ze stosu **LOSOWANIA** i traci swoją kolejkę.



Karta „Zmiana kierunku”: Zmienia się kierunek gry. Jeśli rozgrywka toczyła się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, teraz będzie kontynuowana w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i odwrotnie.



Karta „Postój”: Następny gracz traci swoją kolejkę.



Dzika karta „Wybierz kolor”: Ta karta pasuje do każdej innej, więc można ją wyłożyć bez względu na to, jaka karta znajduje się na stosie **ROZGRYWKI**. Pozwala ona też wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka.



Karta „Creeper” (Czyhacz): Jeśli gracz wylosuje tę kartę ze stosu **LOSOWANIA**, to natychmiast pokazuje ją wszystkim pozostałym graczom. Następnie gracz dobiera 3 dodatkowe karty ze stosu losowania. Jeśli jedną z tych 3 dodatkowych kart **RÓWNIEŻ** jest karta Creeper, gracz **NIE POKAZUJE** jej pozostałym graczom, a zachowuje ją dla siebie i może wykorzystać jak zwykłą kartę „Wybierz kolor”. Karta Creeper jest jednocześnie kartą „Wybierz kolor”, więc korzystający z niej gracz wybiera również, od jakiego koloru będzie kontynuowana rozgrywka.



Dzika karta „Wybierz kolor + weź cztery”: Ta karta pasuje do każdej innej, więc można ją wyłożyć bez względu na to, jaka karta znajduje się na stosie **ROZGRYWKI**. Ale jest też haczyk: gracz może wyłożyć tę kartę tylko wtedy, gdy **NIE MA W SWOJEJ PULI KARTY O TAKIM SAMYM KOLORZE CO KARTA NA STOSIE ROZGRYWKI**.

Następny gracz w kolejności ma 2 opcje: dobiera 4 karty i traci kolejkę **LUB** rzuca wyzwanie.

Jeśli wybierze wyzwanie, gracz, który wyłożył tę kartę, musi pokazać mu swoje karty w ręce, aby ujawnić, czy ma kartę pasującą do koloru na stosie **ROZGRYWKI** czy nie – dzikie karty również liczą się jako pasujące.

• Jeśli gracz, któremu rzucono wyzwanie, **NIE MA** karty w pasującym kolorze: osoba rzucająca wyzwanie musi dobrać 6 kart zamiast 4 i traci kolejkę.

• Jeśli gracz, któremu rzucono wyzwanie, **MA** kartę w pasującym kolorze: to on **MUSI** dobrać 4 karty, a gracz rzucający wyzwanie nie dobiera żadnej.

Ta karta jest także kartą „Wybierz kolor”, więc gracz, który ją wyłożył, wybiera kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka (niezależnie od wyniku wyzwania).

Liczenie punktów (opcjonalny sposób na ustalenie wygranej)

Gdy gracz wygra rozdanie, otrzymuje punkty na podstawie kart pozostałych w rękach jego przeciwników.

Karty mają następującą punktację:

Wszystkie karty z cyfrą (0–9) liczba punktów zgodna z cyfrą na karcie

Dowolna karta specjalna 20 punktów

- „Zmiana kierunku”, „Postój”, „Weź dwie”

Dowolna dzika karta 50 punktów

- Dzika karta „Wybierz kolor”, dzika karta „Wybierz kolor + weź cztery”, „Wybierz przyjaciela”

Pamiętaj, aby na bieżąco zapisywać punktację z każdej rundy. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.