



Gra karciana



Zawartość

112 kart

Cel gry

Jako pierwszy gracz pozbądź się wszystkich kart z ręki.

DOS™ W SKRÓCIE

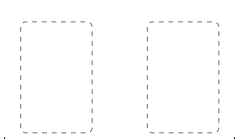
W DOS™ gra się tak samo jak w znaną i lubianą klasyczną grę UNO®, z wyjątkiem kilku specjalnych kart i zasad. Po pierwsze, istnieją DWA stosy rozgrywki, a nie tylko jeden. Poza tym wszystkie karty w talii z numerem „2” to Dzikie karty „Wybierz kolor” DOS™ (mogą mieć dowolny kolor, ale zawsze są traktowane jako liczba 2). Ostatnia różnica to to, że dostępna jest karta specjalna „Wyłóż dwie”. Nie zapomnij zawołać „DOS!”, gdy w ręce zostaną Ci tylko DWIE karty!

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**.
- Odwróćcie górne **DWIE KARTY** stosu **LOSOWANIA** i umieśćcie je **ODKRYTE** na środku obszaru gry, aby utworzyć dwa **STOSY ROZGRYWKI**. Jeśli którakolwiek z tych kart to karta specjalna, odwracajcie nowe karty, dopóki na górze żadnego ze stosów rozgrywki nie będzie karty specjalnej.
- Grę rozpoczyna osoba po lewej od rozdającego, a rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



STOS DOBIERANIA



STOSY ROZGRYWKI

Zagrajmy w DOS™!

Spróbuj pozbyć się wszystkich kart, zagrywając je na dowolny z dwóch stosów rozgrywki.

Jeśli MASZ pasującą kartę w ręku, możesz WYŁOŻYĆ ją na dowolny stos rozgrywki.
Jeśli masz taką możliwość, możesz w tej samej turze wyłożyć karty na OBA stosy 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).
- W przypadku wyłożenia **DWÓCH** kart specjalnych w tej samej turze obie karty oddziałują na następnego w kolejności gracza. **PRZYKŁADY:** Jeżeli wyłożysz karty „Weź dwie” i „Postój”, następny gracz będzie musiał wziąć dwie karty i pominąć turę. Jeśli wyłożysz dwie karty „Weź dwie”, następny gracz dobierze cztery karty i pominie turę, i tak dalej.
- Możesz połączyć dwie **KARTY TEGO SAMEGO KOLORU**, aby odpowiadały cyfrze na górnej karcie stosu rozgrywki. **UWAGA:** obie łączone karty **MUSZĄ MIEĆ TEN SAM KOLOR**, ale nie muszą odpowiadać kolorowi karty na stosie rozgrywki (pasować ma cyfra, nie kolor).
PRZYKŁAD: Połącz czerwoną 3 i czerwoną 4, aby utworzyć dopasowanie do karty z numerem 7 o dowolnym kolorze. Aby zrobić dopasowanie, możesz także użyć dzikiej karty „Wybierz kolor” DOS™.

LUB

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.

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

UWAGA: jeśli na stosie losowania nie ma żadnych kart, trzeba przetasować stos rozgrywki, aby utworzyć nowy stos losowania.

Okrzyk „DOS™!”

W momencie gdy gracz ma w ręce dwie karty lub mniej, musi krzyknąć „DOS!”, aby dać znać innym graczom, że szykuje się do wygranej.

Jeśli jednak ktoś go przyłapie i pierwszy zawoła „DOS!” (ale przed rozpoczęciem kolejki następnego gracza), gracz, który nie zdążył krzyknąć, 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 (i vice versa).



Karta „Postój”: Następny gracz traci swoją kolejkę.



Dzika karta „Wybierz kolor” DOS™: Liczy się jako karta z cyfrą „2” dowolnego koloru. Można ją zagrać samą jako dwójkę w dowolnym kolorze lub połączyć z inną kartą, aby uzyskać cyfrę odpowiadającą cyfrze na górnej karcie stosu rozgrywki.



Dzika karta „Wyłóż dwie”: Gdy ta karta zostanie zagrana, następny w kolejności gracz musi wyłożyć w swojej turze co najmniej DWIE karty. Jeśli nie może tego zrobić, musi dobrać dwie karty i pominąć swoją kolejkę. Ponieważ jest to dzika karta, osoba zagrywająca ją wybiera kolor docelowego stosu rozgrywki przed kolejką następnego gracza.

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 numerami (1, 3–10) liczba punktów zgodna z liczbą na karcie

Dowolna karta specjalna 20 punktów

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

Dowolna dzika karta „Wybierz kolor” 50 punktów

- Dzika karta „Wybierz kolor” DOS™, Dzika karta „Wyłóż dwie”

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