



**Contents**

**108 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**

## 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 you opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins the right to start the next round.

## Setup

1. Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).

2. The dealer shuffles and deals each player 7 cards.

3. Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile.

4. 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, colour 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 put down a red card OR any colour 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (see FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

If you don't have a card that matches one of the top of 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 colour or on another Draw Two card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

**Reverse Card** – When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This card may only be played on a matching colour 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 colour 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 colour that continues play PLUS the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! You may only play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the COLOUR on the DISCARD pile. (but it IS acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

**Wild Draw 4 Card** – When you play this card, you get to choose the colour that continues play PLUS the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! You may only play this card when you do NOT have another card in your hand that matches the COLOUR on the DISCARD pile. (but it IS acceptable to play this card if you have matching number or 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 illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenger player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards to total!

**NOTE:** If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenger player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards to total!

**NOTE:** If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenger player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards to total!

**NOTE:** If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenger player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards to total!

## 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 more cards.

Once a player has no cards left, the round is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.

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 the points are totalled.

If any 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

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.

# Polish



**Zawartość**

**108 kart:**

- 19 kart niebieskich** – od 0 do 9
- 19 kart zielonych** – od 0 do 9
- 19 kart czerwonych** – od 0 do 9
- 19 kart żółtych** – od 0 do 9

**8 kart „Weź dwie”** – po 2 w kolorach niebieskich, zielonych, czerwonych i żółtych

**8 kart „Zmiana kierunku”** – po 2 w kolorach niebieskich, zielonych, czerwonych i żółtych

**8 kart „Postój”** – po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym

**4 karty „Wybierz kolor”**

**4 karty „Wybierz kolor + Weź cztery”**

## Cel gry

Celem gry jest jak najrybziej zdobyć się wszystkich swoich kart w każdej rundzie i zdobyć punktów za wszystkie karty, które pozostają w rękach graczy grających. Punkty zdobyte w kolejnych rundach są sumowane. Zwycięzcą gracji, który jako pierwszy zdobył 500 punktów.

## Przygotowanie do gry

1. Każdy gracz ciągnie jedną kartę. Kartę roznajdąc gracz, który wyłuszczył najwyższy numer (kartę z symbolem traktowane są jako zero).

2. Osoba roznajdząca tasuje karty i rozdaje po 7 kart dla każdego gracza.

3. Pozostałe karty i taloni pozostałości do gry tworzą stos WOSOWANIA.

4. Górny gracz stosu WOSOWNANIA należy odwrócić i rozpoznać stos ROZGRYWKI. **UWAGA:** Jeśli stos ROZGRYWKI rozpozna ktoś z kart akcyjnych (z symbolami), należy zastosować symbol do wskazówki zamieszczonej w części FUNKCJE KART AKCYJNYCH.

## Zagrajmy

Grę rozpoczyna pierwsza osoba na lewo od osoby roznajdzącej.

Gracz ma za zadanie pokazać na stosie ROZGRYWKI kartę ze swojej ręki, która ma taki sam numer, kolor lub symbol (symbolami oznaczane są karty akcyjne: opis w części FUNKCJE KART AKCYJNYCH)

**PRZYKŁAD:** Jeśli na stosie ROZGRYWKI leży czerwona szóstka, gracz musi wyłuszczyć dowolną czerwoną kartę LUB szóstkę w dowolnym kolorze. Eventualnie gracz może wyłuszczyć kartę „Wybierz kolor” (opis w rozdziale FUNKCJE KART AKCYJNYCH).

Jeśli gracz nie ma karty, którą mógłby pokazać na stosie ROZGRYWKI, musi wziąć kartę ze stosu WOSOWNANIA, jeśli wyłuszczonego kartę przepuścić do stosu ROZGRYWKI, gracz może nią zagrać w tej samej kolejce. W przeciwnym wypadku karta przechodzi na następnego osobę.

Gracz może zrezygnować z zagrania karty ze swojej ręki, nawet gdyby mógł ją wyłuszczyć. W takiej sytuacji gracz musi wsuwać kartę z ręki do stosu WOSOWNANIA. Jeśli gracz chce nie wyłuszczać tej samej kolejki, jednak po wzięciu karty ze stosu WOSOWNANIA nie może wyłuszczyć w innej kolejce ze swojej ręki.

Gracz może zrezygnować z zagrania karty ze swojej ręki, nawet gdyby mógł ją wyłuszczyć. W takiej sytuacji gracz musi wsuwać kartę z ręki do stosu WOSOWNANIA. Jeśli gracz chce nie wyłuszczać tej samej kolejki, jednak po wzięciu karty ze stosu WOSOWNANIA nie może wyłuszczyć w innej kolejce ze swojej ręki.

## Funkcje kart akcyjnych

**Karta „Weź dwie”** – jeżeli gracz pokoly tę kartę, to następnj gracz musi wziąć dwie karty ze stosu WOSOWNANIA i traci kolejność. Kartę tę można wyłuszczyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Weź dwie”. Jeśli karta ta zostanie wyłuszcza na początku rozgrywki, to grę rozpoczyna osoba roznajdząca, a następnie gracz toczy się w prawo, a nie w lewo.

**Zmiana kierunku** – po wyłożeniu tej karty zmienia się kierunek gry (jeśli dotychczas gra przebiegała w lewo, stonp, to teraz będzie przebiegał w prawo) na odwrót. Kartę tę można pokazyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Zmiana kierunku”. Jeśli karta ta zostanie wyłuszcza na początku rozgrywki, to grę rozpoczyna osoba roznajdząca, a następnie gracz toczy się w prawo, a nie w lewo.

**Karta „Postój”** – jeżeli gracz pokoly tę kartę, to następnj gracz traci kolejkę i ma „postój”. Kartę tę można pokazyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Postój”. Jeśli karta „Postój” zostanie wyłuszcza na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od roznajdzącego zostaje pominięty, a grę rozpoczyna osoba znajdujący się na lewo od tego gracza.

**Karta „Przełuszcz kolor”** – gracz, który wyłkłada tę kartę ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka (dowolny kolor, także ten, który poprzedzał wyłożenie karty „Wybierz kolor”). Gracz może wyłuszczyć kartę „Wybierz kolor”, nawet, jeśli ma w swojej ręki inną kartę, którą mógłby wyłuszczyć. Jeśli karta „Wybierz kolor” zostanie odwołana na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osby roznajdzącej kontynuowana rozgrywka.

**Karta „Wybierz kolor + Weź cztery”** – karta ta pozwala wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka, a POWNÓD powołać ze koleiny gracz musi wziąć 4 karty ze stosu WOSOWNANIA i dodatkowo opruzca koleinę. Nie to wszystko! Gracz może wyłuszczyć tę kartę tylko wtedy, gdy NIE ma w swojej ręki karty o takim samym kolorze co karta na stosie ROZGRYWKI (jedną taką może wyłuszczyć tę kartę, lub ją przepuścić numerując ją kartą akcyjną). Jeśli karta ta zostanie wyłuszcza na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osby roznajdzącej kontynuowana rozgrywka.

**Karta „Wybierz kolor”** – gracz, który wyłkłada tę kartę ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka (dowolny kolor, także ten, który poprzedzał wyłożenie karty „Wybierz kolor”). Gracz może wyłuszczyć kartę „Wybierz kolor”, nawet, jeśli ma w swojej ręki inną kartę, którą mógłby wyłuszczyć. Jeśli karta „Wybierz kolor” zostanie odwołana na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osby roznajdzącej kontynuowana rozgrywka.

**Karta „Wybierz kolor + Weź cztery”** – karta ta pozwala wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka, a POWNÓD powołać ze koleiny gracz musi wziąć 4 karty ze stosu WOSOWNANIA i dodatkowo opruzca koleinę. Nie to wszystko! Gracz może wyłuszczyć tę kartę tylko wtedy, gdy NIE ma w swojej ręki karty o takim samym kolorze co karta na stosie ROZGRYWKI (jedną taką może wyłuszczyć tę kartę, lub ją przepuścić numerując ją kartą akcyjną). Jeśli karta ta zostanie wyłuszcza na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osby roznajdzącej kontynuowana rozgrywka.

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

**UWAGA:** Jeśli gracz przypuściła, że jego poprzednik wyłuszczył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (t.j. gracz, który ją wyłuszczył, ma w swojej ręki rasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podjęwawnie gracz musi pokazać swoją grzeczność gładzącemu wyzwaniu. Jeśli podejrzewamy gracz jest winny, wówczas to on, a nie koleiny gracz, musi wyłuszczyć 4 karty. Jednak jeśli podejrzewamy gracz jest niewinny, to gracz zgraszający wyzwanie musi wyłuszczyć 4 karty I DODKOWO 2 karty (razem 6).

# Russian



**Содержимое**

**108 карт, которые включатся:**

- 19 синих карт** – от 0 до 9
- 19 зеленых карт** – от 0 до 9
- 19 красных карт** – от 0 до 9
- 19 желтых карт** – от 0 до 9

**8 карт «Возьми две»** – по 2 синих, зеленых, красных и желтых карты

**8 карт «Обратный ход»** – по 2 синих, зеленых, красных и желтых карты

**8 карт «Пропустить ход»** – по 2 синих, зеленых, красных и желтых карты

**4 «Дикая» карты «Выбери цвет»**

**4 «Дикая» карты «Выбери цвет + веди на четыре»**

## Цель игры

Вы должны первым избавиться от всех своих карт в каждой рунде и набрать очки за карты, которые остаются в руках у других игроков. Очки за каждый раунд складываются и игрок, набравший первым 500 очков, выигрывает.

## Ход игры

1. Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках самая старшая карта, будет сдающим (лице карты с символом считается за нуль).

2. Игрок, сдающий карты, сдает каждому игроку по 7 карт.