Cover

148.5mm x 210mm

7+ | 2–4

UNO® QUATRO™

Game • Jeu • Spiel • Gioco • Spel • Juego • Jogo • Peli
Spil • Spill • Gra • Hra • Játék • Игра • Επιτραπέζιο
Oyun • Гра • Joc • Mäng • Žaidimas • Spēle • لعبة

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD – Small parts.
Not for children under 3 years.

ADVERTENCIA:
PELIGRO DE ASFIXIA. Juguete no recomendado para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían provocar asfixia en caso de ser ingeridas por el niño/a.

ATTENTION :
DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

WARNING: Not suitable for children under 36 months. Small parts. • ACHTUNG: Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. • AVVERTENZA: Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. • WAARSCHUWING: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. • ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. Juguete no recomendado para menores de 3 años, porque contiene piezas pequeñas que podrían provocar asfixia en caso de ser ingeridas o inhaladas por el/la niño/a. • VARNING: Ente lämplig för barn under 36 månader. Små delar. • VAROITUS: Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. • ADVARSEL: Ikke egnet for børn under 36 måneder. Små dele. • ADVARSEL: Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. • OSTRZEŻENIE: Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. • UPOZORNĚNÍ: Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Malé části. • UPOZORNENIE: Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Malé časti. • FIGYELMEZTETÉS: Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. • ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Не предназначено для детей в возрасте до 3 лет. Мелкие детали. • ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά κομμάτια. • UYARI: 36 aydan küçük çocuklar için uygun değildir. Küçük parçalar. • ПОПЕРЕДЖЕННЯ: Не призначено для дітей віком до 36 місяців. Дрібні деталі. • AVERTISMENT: Nerecomandată copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. • ВНИМАНИЕ: Неподходящо за деца под 36 месеца. Малки части. • HOIATUS: Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed osad. • ĮSPĖJIMAS: Netinka vaikams iki 36 mėnesių. Smulkios detalės. • BRĪDINĀJUMS: Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem. Sīkas detaļas. • تحذير: غير مناسبة للأطفال دون 36 شهراً - قطع صغيرة.

ATTENTION : NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS - PETITS ÉLÉMENTS.

ATENÇÃO: NÃO INDICADO / NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 (TRÊS) ANOS POR CONTER PARTE(S) PEQUENA(S) QUE PODE(M) SER ENGOLIDA(S) OU ASPIRADA(S) PODENDO PROVOCAR ASFIXIA.

Bottom Blank

Bottom

UNO QUATRO Game

Contents:

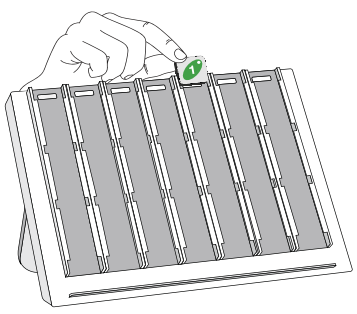
44 Tiles, 7 Trays
1 Bag, 1 Base

7+
2–4

OBJECT

Be the first player to match (by color OR number) 4-in-a-row across, down or diagonally!

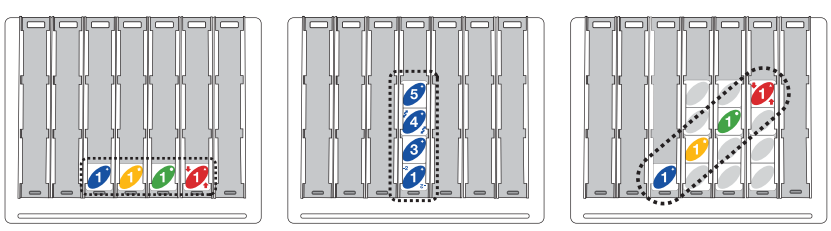
SET UP



- Pull out the stand on the back of the base and then place it standing up in the middle of the playing area so all players can reach it.
- Place all of the tiles (44) in the bag, then SHAKE the bag to mix them up.
- Each player reaches into the bag and draws three tiles. This will be your "hand."

LET'S PLAY!

1. The youngest player goes first. Play then continues clockwise.
2. You play by placing a tile at the top of a tray and let it drop into place.
3. Once a tile is in play, it may be used by any player.
4. If the tile you place is adjacent to any other tile(s) – either below, beside or diagonal to them – it must match at least one of those tiles either by color or number. It does not need to match all adjacent tiles.



Horizontal *Vertical* *Diagonal*

5. If you are unable to play any of the tiles in your hand, you may discard 1 tile (place it back into the bag) and then "draw" another tile from the bag.
6. If you can play the tile you just drew, you may do so. If you can't, your turn is over.
7. After your turn, make sure to draw back up to 3 tiles in your "hand."

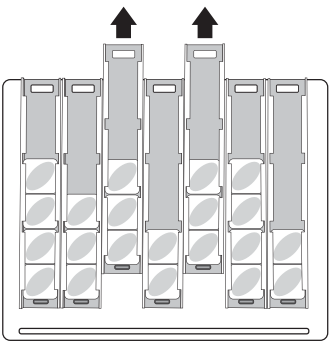
ACTION TILES

You will notice some tiles have special action symbols on them. If you play one of these Action Tiles, you MUST take the action indicated by the symbol. Before you take the action, think strategically as the right move can be to your advantage!



SWAP

When you play a tile with the Swap symbol, you must "swap" the positions of any two trays.



To swap trays:

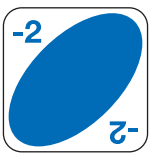
- Grab each tray by the groove at the top.
- Pull up on each tray and slide them out.
- Insert them into the new slots and slide them into place.



PUSH

After you play a tile with the Push symbol, you must push down on it forcing the bottom tile in the tray to FALL OUT. Return the fallen tile to the bag.

NOTE: if you place a Push tile into an EMPTY tray, you do NOT have to push it out of the bottom. Also, you can play a Push tile into a FULL tray.



MINUS 2

When you play this tile, take two RANDOM tiles from the next player and place them back into the bag, leaving them only one tile for their next turn.

NOTE: after their next turn, they then draw back up to 3 tiles.

WINNING

The first player to get 4 tiles in a row either horizontally, vertically or diagonally WINS!

FOR COLORBLIND PLAYERS

Special graphic symbols have been added to each tile to help identify the color(s) on that tile. This will allow players with ANY form of colorblindness to easily play!

▲ = RED ● = GREEN ★ = YELLOW ✦ = BLUE

©2022 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr Mattel Belgium N.V. De Kleetlaan 4, 1831 Machelen (Diegem) Belgium. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 83, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A-2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Via Turati 4, 20121 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel España, S. A, Aribau 200 pl. 9, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel.: +34 933 06 79 00 http://www.service.mattel.com/es. Hong Kong: Kids Kingdom Limited, Room 1908-9, Gala Place, 56 Dundas Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong. Customer Care line: (852)2782-0766. Taiwan: Chickabiddy Company Limited, 5/F, No. 186, Section 4, Nanjing East Road, Taipei 10595, Taiwan. Customer Care line: (02)2578-1188. Mainland China: Mattel Barbie (Shanghai) Trading Co., Ltd. Units 4701-4711, 47F, 2 Grand Gateway, 3 Hong Qiao Road, Shanghai, 200030, P.R.C. Customer Care line: 400-819-8658. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Dystrybutor: Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel AEBE, Εθνάρχου Μακαρίου 1, Κτήριο Κ-2, ΤΚ 17561, Παλαιό Φάληρο. Mattel Oyuncakçılık Tic. Ltd. Şti. İçerenköy Mah., Umut Sokak No: 10 - 12, Quick Tower kat:2 içkapı no:15 Ataşehir 34752, İstanbul, Türkiye. Tel: 0216 570 75 00. Импортер/Уполномоченная организация: ООО "МАТТЕЛ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятнический переулок,1; +7 495 287 79 39. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha1. Вул. Дніпроводська, 1, м. Київ, 04077, Україна. тел.: +380 44 251 49 20. Importator şi distribuitor: INTERBRANDS ORBICO S.R.L, Str. Sergent Nuţu Ion nr. 44, Sector 5, 050762, Bucureşti, România. Tel.: +40 31 125 00 31, e-mail: office.ro@orbico.com Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Consumer Services: You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 – Oficinas 109 y 111, Vicente López – Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0001-20 - Rua Verbo Divino, 1488 - 2º. Andar - 04719-904 - Chácara Santo Antônio - São Paulo - SP - Brasil. Serviço de Atendimento ao Consumidor: fone 0800 575 0780. E-mail: sac.matteldobrazil@mattel.com. Maaletooja: OÜ Rimonne Baltic, Supluse pst 1-E220, 11911 Tallinn, Eesti. tel +372 630 0972. Sia Rimonne Riga, Unijas iela 15b, Riga, Latvija, LV 1039. Telefons: 67563456. Importuotojas: UAB „Rimonne Baltic", Draugystės g.19, 6 blokas, 2 a., Kaunas, LT-51230, Lithuania.

service.mattel.com

HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Jeu

Contient :

44 lettres, 7 paniers
1 sac, 1 base

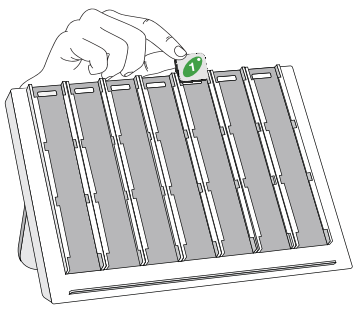
7+

2–4

BUT DU JEU

Être le premier joueur à aligner 4 jetons assortis (par couleur OU par numéro) verticalement, horizontalement ou en diagonale !

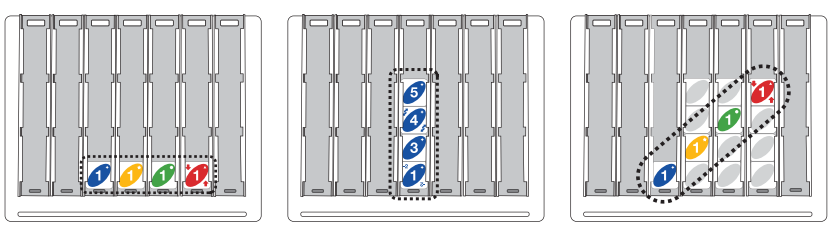
PRÉPARATION



- Retirez le support de l'arrière de la base et placez-le relevé au centre de la zone de jeu pour qu'il soit accessible à l'ensemble des joueurs.
- Placez tous les jetons (44) dans le sac et mélangez-les en SECOUANT le sac.
- Chacun des joueurs prend trois jetons dans le sac. Ces jetons sont sa « main ».

C'EST PARTI !

1. Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Pour jouer, placez un jeton en haut d'un des paniers et laissez-le glisser et trouver sa place.
3. Une fois qu'un jeton est en jeu, tous les joueurs peuvent l'utiliser.
4. Si le jeton que vous placez en touche un autre, qu'il soit au-dessous, à côté ou en diagonale, il faut que ces deux jetons aient la même couleur ou le même numéro. Il n'est pas nécessaire de faire correspondre tous les jetons adjacents.



Horizontalement *Verticalement* *En diagonale*

5. Si vous ne pouvez placer aucun de vos jetons, vous pouvez en échanger un. Replacez-le dans le sac et prenez-en un autre.
6. Si vous pouvez placer le jeton que vous venez de tirer, jouez. Si vous ne le pouvez pas, passez votre tour.
7. Après votre tour, assurez-vous d'avoir à nouveau 3 jetons dans votre « main ».

FRANÇAIS

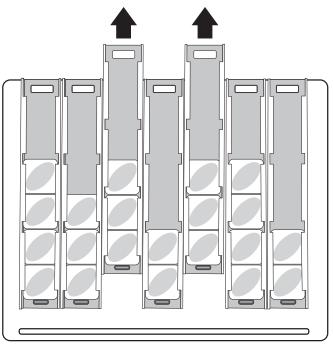
JETONS ACTIONS

Vous remarquerez que certains jetons comportent des symboles d'actions spéciaux. Si vous jouez l'un de ces Jetons Actions, vous DEVEZ suivre l'action indiquée par le symbole. Mais avant d'agir, pensez à votre stratégie et prenez la bonne décision !



ÉCHANGE

Lorsque vous jouez avec un jeton comportant le symbole Échange, vous devez échanger la position de deux des paniers.



Pour échanger les paniers :

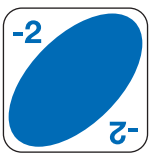
- Attrapez chaque panier par le sillon qui se trouve en haut.
- Tirez sur chaque panier et faites-les glisser vers l'extérieur.
- Insérez-les dans leur nouveau compartiment et faites-les glisser à leur nouvelle place.



APPUYER

Après avoir placé un jeton comportant le symbole Appuyer, exercez une pression sur ce jeton pour forcer le jeton au bas du panier à SORTIR. Replacez ce jeton dans le sac.

REMARQUE : Si vous placez un jeton Appuyer dans un panier VIDE, il est inutile de le pousser pour le faire sortir. Vous pouvez également jouer un jeton Appuyer dans un panier PLEIN.



MOINS 2

Lorsque vous jouez ce jeton, prenez AU HASARD deux jetons du joueur suivant et replacez-les dans le sac. Vous ne lui laissez ainsi qu'un jeton pour son prochain tour.

REMARQUE : au tour suivant, après avoir joué, ce joueur piochera ensuite jusqu'à 3 jetons.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui aligne 4 jetons verticalement, horizontalement ou en diagonale remporte la partie !

POUR LES JOUEURS DALTONIENS

Des symboles graphiques ont été ajoutés à chaque jeton afin d'aider à identifier leur couleur. Cela permettra aux joueurs atteints d'une quelconque forme de daltonisme de jouer facilement !

▲ = ROUGE ● = VERT ★ = JAUNE ✦ = BLEU

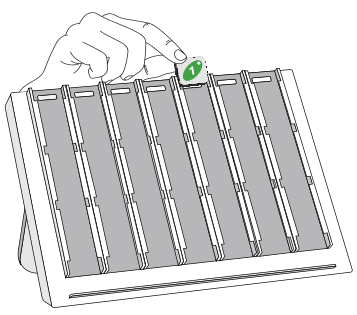
FRANÇAIS

UNO QUATRO
Spiel

Inhalt:
44 Plättchen, 7 Einsätze
1 Beutel, 1 Basis

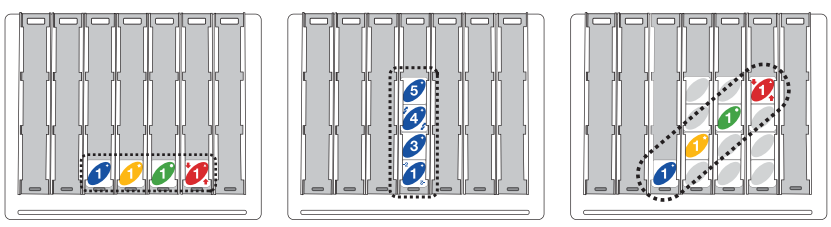
7+
2–4

ZIEL DES SPIELS
Jeder versucht, als Erster 4 Plättchen derselben Farbe ODER Zahl in einer Reihe anzuordnen, senkrecht, waagrecht oder diagonal!

SPIELVORBEREITUNG


- Die Halterung auf der Rückseite der Basis wird ausgeklappt. Dann wird die Basis in die Tischmitte gestellt, sodass alle Spieler sie gut erreichen können.
- Alle 44 Plättchen werden in den Beutel gefüllt. Dann wird der Beutel geschüttelt, um die Plättchen zu mischen.
- Nacheinander greift jeder Spieler in den Beutel, zieht drei Plättchen und stellt sie so vor sich auf, dass seine Mitspieler deren Vorderseite nicht sehen können. Diese Plättchen hat er nun zu Beginn der Partie zur Auswahl.

SO WIRD GESPIELT!
1. Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird die Partie reihum im Uhrzeigersinn fortgesetzt.
2. Wer an der Reihe ist, steckt eins seiner Plättchen oben in einen der Einsätze und lässt es herunterrutschen.
3. Sobald ein Plättchen im Spiel ist, kann es von allen Spielern genutzt werden.
4. Falls das Plättchen, das der Spieler einsetzt, an ein oder mehrere andere Plättchen angrenzt (senkrecht, waagrecht oder diagonal), muss es dieselbe Farbe oder Zahl haben wie mindestens eins dieser Plättchen. Es muss nicht zu allen benachbarten Plättchen passen.



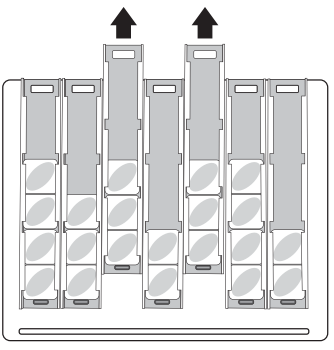
Waagrecht *Senkrecht* *Diagonal*

5. Falls der Spieler keins seiner Plättchen spielen kann, darf er ein eigenes Plättchen zurück in den Beutel werfen und ein anderes aus dem Beutel ziehen.
6. Kann der Spieler das neu gezogene Plättchen einsetzen, darf er es sofort tun. Andernfalls ist sein Zug beendet.
7. Hat der Spieler ein Plättchen eingesetzt, zieht er am Ende seines Zugs ein neues Plättchen aus dem Beutel, sodass er wieder 3 Plättchen zur Auswahl hat.

SONDERPLÄTTCHEN
Auf einigen Plättchen sind besondere Symbole abgebildet. Setzt ein Spieler eins dieser Sonderplättchen ein, MUSS er die entsprechende Aktion ausführen. Dabei sollte der Spieler strategisch denken, um die Aktion zu seinem Vorteil zu nutzen!



TAUSCH
Wer ein Plättchen mit Tausch-Symbol gespielt hat, muss zwei beliebige Einsätze miteinander vertauschen.



Das funktioniert folgendermaßen:
- Der Spieler fasst bei den beiden Einsätzen in die Kerbe am oberen Ende.
- Er zieht die beiden Einsätze nach oben und aus der Basis heraus.
- Dann vertauscht er die beiden Einsätze und schiebt sie an ihrer jeweiligen neuen Position wieder in die Basis hinein.



SCHIEBEN
Wer ein Plättchen mit Schieben-Symbol gespielt hat, muss es nach unten drücken, sodass das unterste Plättchen aus dem Einsatz HERAUSFÄLLT. Das herausgefallene Plättchen kommt zurück in den Beutel.

HINWEIS: Steckt ein Spieler ein Plättchen mit Schieben-Symbol in einen LEEREN Einsatz, muss er es NICHT aus dem Einsatz herausschieben. Es ist erlaubt, ein Schieben-Plättchen in einen VOLLEN Einsatz zu stecken.



MINUS 2
Wer ein Plättchen mit „Minus 2"-Symbol gespielt hat, nimmt seinem linken Nachbarn zwei Plättchen weg, OHNE sich deren Vorderseite anzusehen, und wirft sie zurück in den Beutel. Diesem Spieler steht nun für seinen nächsten Zug nur ein einziges Plättchen zur Verfügung.

HINWEIS: Am Ende seines Zugs zieht der Spieler wieder so viele Plättchen nach, dass er für die nächste Runde 3 Plättchen zur Auswahl hat.

DIE PARTIE GEWINNEN
Wer als Erster 4 passende Plättchen senkrecht, waagrecht oder diagonal in einer Reihe hat, GEWINNT!

FÜR FARBENBLINDE SPIELER
Jedes Plättchen weist passend zur Farbe ein besonderes grafisches Symbol auf. Auf diese Weise können Spieler mit JEDER Form von Farbenblindheit problemlos mitspielen!

▲ = ROT ● = GRÜN ★ = GELB ✦ = BLAU

DEUTSCH

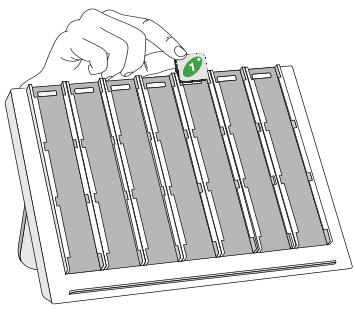
service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO
Gioco

Contenuto:
44 tessere, 7 porta-tessere
1 sacchetto, 1 base

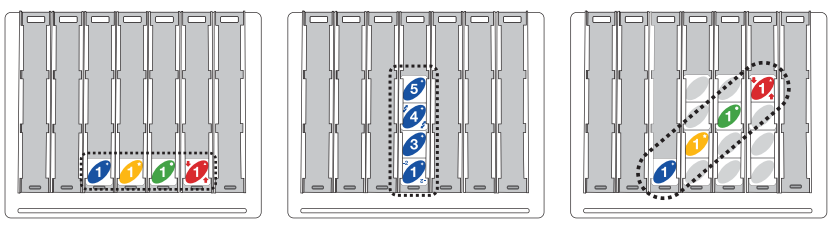
7+
2–4

OBIETTIVO DEL GIOCO
Essere i primi ad abbinare (per colore O numero) 4 tessere in verticale, orizzontale o diagonale!

PREPARATIVI


- Estraete il piedistallo sul retro della base e posizionate quest'ultima al centro dell'area di gioco in modo che tutti i giocatori possano raggiungerla.
- Mettete tutte le tessere (44) nel sacchetto, poi SCUOTETELO per mescolarle.
- Ogni giocatore pesca tre tessere dal sacchetto. Questa sarà la vostra "mano".

GIOCHIAMO!
1. Il giocatore più giovane inizia per primo. Il gioco procede in senso orario.
2. Dovete inserire una tessera in un porta-tessere dalla cima.
3. Una volta giocate, le tessere possono essere utilizzate da qualsiasi giocatore.
4. Se la tessera che inserite si trova vicino ad altre tessere (sotto, di lato o in diagonale), deve abbinarsi ad almeno una di quelle tessere per colore o numero. Non è necessario che sia abbinata a tutte le tessere adiacenti.



Orizzontale *Verticale* *Diagonale*

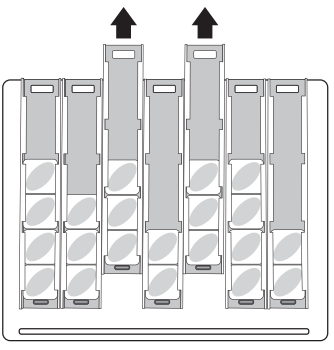
5. Se non avete tessere da giocare, potete scartarne 1 (rimetterla nel sacchetto) e poi pescarne un'altra dal sacchetto.
6. Se la tessera appena pescata è abbinabile, potrete giocarla subito. In caso contrario, il vostro turno finisce.
7. Una volta terminato il vostro turno, ricordatevi di pescare fino ad avere 3 tessere nella vostra "mano".

ITALIANO

TESSERE AZIONE
Noterete che alcune tessere hanno dei simboli per indicare che prevedono un'azione speciale. Se giocate una di queste tessere, DOVRETE intraprendere l'azione indicata dal simbolo. Prima di giocarle, pensate a come sfruttare la mossa a vostro vantaggio!



SCAMBIO
Quando giocate una tessera con il simbolo Scambio, dovete invertire le posizioni di due porta-tessere.



Per scambiare i porta-tessere:
- Afferrateli dalla scanalatura superiore.
- Estraete ogni porta-tessere dall'alto.
- Scambiateli di posizione e reinseriteli nella base.



PREMI
Dopo aver giocato una tessera con il simbolo Premi, dovete premerla fino a far CADERE la tessera sul fondo fuori dal porta-tessere. Rimettete poi la tessera caduta nel sacchetto.

NOTA: se inserite una tessera Premi in un porta-tessere VUOTO, NON dovrete premerla per farla uscire dal fondo. Potete anche giocare una tessera Premi in un porta-tessere già COMPLETO.



MENO 2
Giocando questa tessera, dovrete prendere due tessere A CASO dal giocatore successivo e rimetterle nel sacchetto, lasciando quel giocatore con una sola tessera per il turno successivo.

NOTA: dopo il suo turno, potrà ripescare fino a tornare ad avere 3 tessere.

COME SI VINCE
Il primo giocatore ad abbinare 4 tessere in orizzontale, verticale o diagonale VINCE!

PER I GIOCATORI DALTONICI
Ogni tessera è dotata di simboli grafici speciali per identificare i colori. In questo modo anche i giocatori con difficoltà a riconoscere i colori potranno divertirsi con UNO senza problemi.

▲ = ROSSO ● = VERDE ★ = GIALLO ✦ = BLU

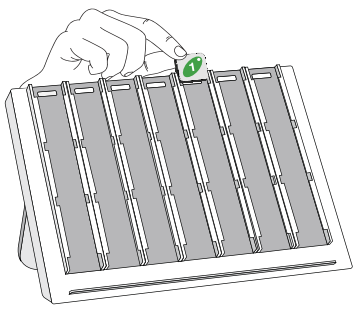
ITALIANO

UNO QUATRO
Spel

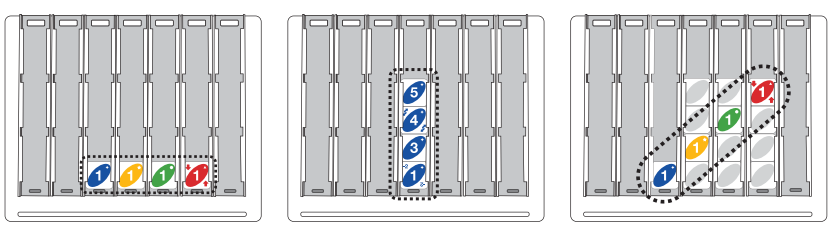
Inhoud:
44 blokjes, 7 trays
1 zakje, 1 onderstuk

7+
2–4

DOEL VAN HET SPEL
Wees de eerste speler die horizontaal, verticaal of diagonaal vier kleuren OF cijfers op een rij heeft!

VOORBEREIDING

- Klap de standaard aan de achterkant van het onderstuk uit en zet het rechtop in het midden van het speelgebied zodat alle spelers erbij kunnen.
- Doe alle blokjes (44) in het zakje en SCHUD GOED.
- Elke speler pakt drie blokjes uit het zakje. Dit is je 'hand'.

SPELEN MAAR!
1. De jongste speler mag beginnen. Speel met de klok mee.
2. Je speelt door een blokje boven op een tray te leggen en het op zijn plaats te laten vallen.
3. Als een blokje eenmaal in het spel is, mag elke speler het gebruiken.
4. Als het blokje dat je plaatst naast een ander blokje (of andere blokjes) terechtkomt - horizontaal, verticaal of diagonaal - moet de kleur of het cijfer van je blokje hetzelfde zijn als ten minste één van die blokjes. Je blokje hoeft niet bij alle blokjes te passen.


Horizontaal *Verticaal* *Diagonaal*

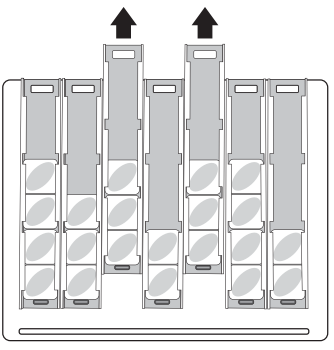
5. Als je geen blokje uit je 'hand' kunt spelen, mag je 1 blokje teruggooien in het zakje en een nieuw blokje uit het zakje pakken.
6. Als je het gepakte blokje kunt gebruiken, mag dat. Als dat niet het geval is, is je beurt voorbij.
7. Na je beurt moet je zo nodig blokjes pakken, zodat je weer 3 blokjes in je 'hand' hebt.

NEDERLANDS

ACTIEBLOKJES
Op sommige blokjes zie je een speciaal actiesymbool. Als je een van deze actieblokjes speelt, MOET je de actie uitvoeren die het symbool aangeeft. Denk voordat je de actie uitvoert goed na, want de juiste zet kan voordeel opleveren!



VERWISSELEN
Wanneer je een blokje speelt met het verwisselsymbool, moet je de plaats van twee trays naar keuze verwisselen.



Zo verwissel je trays:
- Pak de trays bij de gleuf aan de bovenkant.
- Trek de trays omhoog en schuif ze eruit.
- Plaats de trays op de nieuwe plek en schuif ze op hun plaats.



DUWEN
Als je een blokje speelt met het duwsymbool, moet je het omlaag duwen zodat het onderste blokje UIT DE TRAY VALT. De gevallen blokjes gaan terug in het zakje.

LET OP: Als je een duwblokje in een LEGE tray plaatst, hoef je het blokje NIET uit de tray te duwen. Je kunt wel een duwblokje in een VOLLE tray plaatsen.



MINUS 2
Wanneer je dit blokje speelt, pak je twee WILLEKEURIGE blokjes van de volgende speler en doe je ze in het zakje. Zo heeft de volgende speler maar één blokje over voor zijn of haar beurt.

LET OP: na die beurt pakt deze speler weer blokjes uit het zakje, zodat hij of zij weer drie blokjes heeft.

DE WINNAAR
De eerste speler die horizontaal, verticaal of diagonaal vier blokjes op een rij heeft, wint!

VOOR SPELERS DIE KLEURENBLIND ZIJN
Op elk blokje zijn speciale grafische symbolen aangebracht om de kleur(en) van dat blokje aan te geven. Zo kunnen spelers met ELKE vorm van kleurenblindheid ook gemakkelijk spelen!

▲ = ROOD ● = GROEN ★ = GEEL ✦ = BLAUW

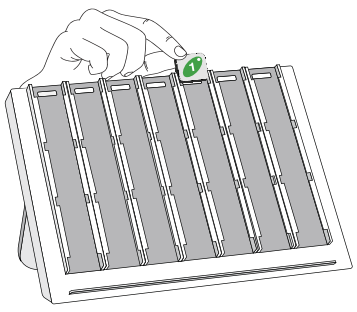
NEDERLANDS

UNO QUATRO
Juego

Contenido:
44 fichas, 7 bandejas
1 bolsa, 1 base

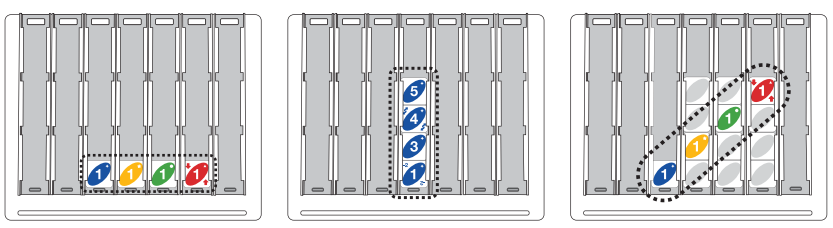
7+
2–4

OBJETIVO DEL JUEGO
¡Sé el primer jugador que consiga 4 en raya (por color O por número) en sentido vertical, horizontal o diagonal!

PREPARACIÓN


- Despliega el soporte de la parte posterior de la base y colócalo de pie en el centro de la zona de juego para que todos los jugadores lleguen a él.
- Coloca todas las fichas (44) en la bolsa y AGÍTALA para mezclarlas.
- Cada jugador tiene que sacar tres fichas de dentro de la bolsa. Esa será tu "mano".

¡A JUGAR!
1. Empieza el jugador de menor edad. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.
2. Para jugar, coloca una ficha en la parte superior de alguna de las bandejas y déjala caer.
3. Una vez que una ficha está en juego, podrá utilizarla cualquier jugador.
4. Si la ficha que colocas tiene cualquier otra a su alrededor (debajo, al lado o en diagonal), debe coincidir al menos con una de ellas, ya sea por color o por número. No es necesario que coincida con todas las fichas adyacentes.



Horizontal *Vertical* *Diagonal*

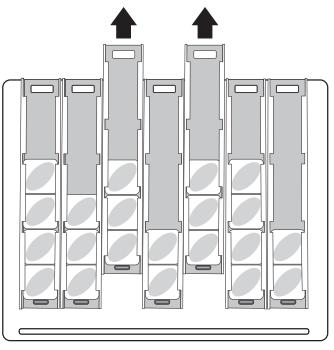
5. Si no puedes utilizar ninguna de las fichas de tu mano, puedes descartar una (es decir, volver a colocarla en la bolsa) y sacar otra.
6. Si puedes utilizar la ficha que acabas de sacar, hazlo. Si no sirve, tu turno ha terminado.
7. Después de tu turno, asegúrate de sacar fichas para volver a tener 3 en tu "mano".

ESPAÑOL

FICHAS DE ACCIÓN
Como puedes ver, algunas fichas tienen símbolos de acción especiales. Si usas una de estas fichas de acción, DEBERÁS realizar la acción indicada por el símbolo. Antes de hacerlo, planifica una estrategia, ¡con un buen movimiento puedes sacar mucha ventaja!



CAMBIAR
Cuando colocas una ficha con el símbolo de intercambio, debes "intercambiar" las posiciones de dos bandejas, no importa cuáles.

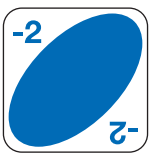


Para intercambiar las bandejas:
- Agarra la bandeja por el asa de la parte superior.
- Tira hacia arriba para extraerla.
- Insértala en la ranura que quieras y deslízala hacia abajo para colocarla correctamente.



EMPUJAR
Tras colocar una ficha con el símbolo de empujar, debes empujarla hacia abajo hasta conseguir que la última ficha de la bandeja CAIGA. Echa la ficha que se ha caído a la bolsa.

NOTA: Si colocas una ficha con el símbolo de empujar en una bandeja VACÍA, NO debes empujarla hasta que salga por abajo. También puedes meter una ficha con el símbolo de empujar en una bandeja LLENA.



ROBA 2
Cuando utilices esta ficha, roba dos fichas ALEATORIAS al siguiente jugador y devuélvelas a la bolsa. El jugador se quedará solo con una ficha para su siguiente turno.

ATENCIÓN: Después de su siguiente turno, el jugador vuelve a sacar fichas de la bolsa para volver a tener 3.

PARA GANAR
El primer jugador que consiga 4 en raya en sentido horizontal, vertical o diagonal, ¡GANA!

PARA JUGADORES DALTÓNICOS
Se han añadido símbolos especiales a cada ficha para ayudar a identificar su color (o colores). De esta forma, ¡los jugadores con CUALQUIER tipo de daltonismo podrán jugar fácilmente!

▲ = ROJO ● = VERDE ★ = AMARILLO ✦ = AZUL

ESPAÑOL

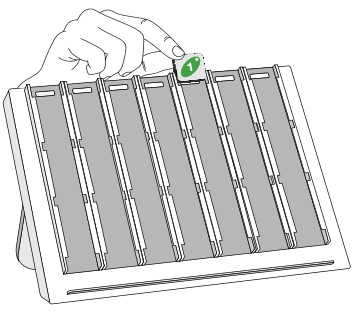
service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO
Jogo

Conteúdo:
44 peças, 7 tabuleiros
1 saco, 1 base

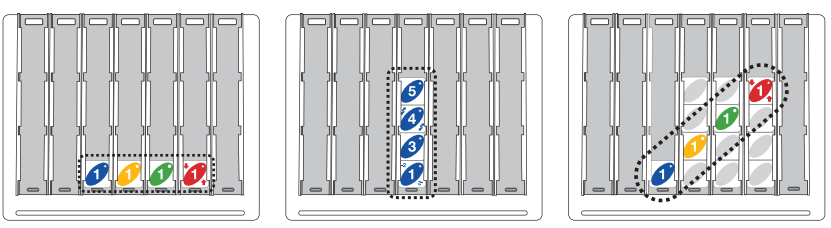
7+
2–4

OBJETIVO
Ganhas se fores o primeiro jogador a combinar (em cor OU em número) 4 peças em linha na horizontal, na vertical ou na diagonal!

PREPARAÇÃO


- Puxa o suporte na parte de trás da base e coloca-o na vertical no centro da área de jogo, onde todos os jogadores o possam alcançar.
- Coloca todas as peças (44) no saco e, em seguida, AGITA o saco para as misturar.
- Cada jogador tira três peças do saco. Esta será a tua "mão".

VAMOS JOGAR!
1. O jogador mais novo começa. A direção do jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.
2. Para jogar, coloca uma peça na parte de cima de um tabuleiro e larga-a para que caia onde queres.
3. Quando uma peça está em jogo, qualquer jogador a pode utilizar.
4. Se colocares uma peça adjacente a outras peças (seja abaixo, ao lado ou na diagonal), a mesma tem de combinar com, pelo menos, uma das peças adjacentes em cor ou em número. Não tem de combinar com todas as peças adjacentes.



Horizontal *Vertical* *Diagonal*

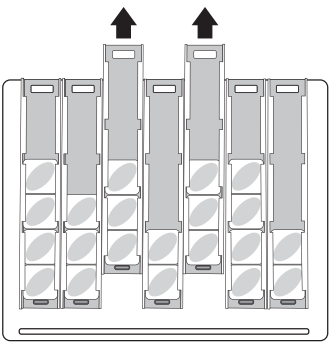
5. Se não conseguires jogar nenhuma das peças da tua mão, podes descartar 1 peça (coloca-a novamente no saco) e depois "tirar" outra do saco.
6. Se conseguires jogar a peça que tiraste, podes fazê-lo. Se não conseguires, acaba a tua vez.
7. Depois da tua vez, tira peças do saco até voltares a ficar com 3 na tua "mão".

PORTUGUÊS

PEÇAS DE AÇÃO
Vais notar que algumas peças têm símbolos de ação especiais. Se jogares uma destas Peças de Ação, TENS DE realizar a ação indicada pelo símbolo. Antes de realizar a ação, pensa de forma estratégica, pois a jogada certa pode dar-te a vantagem!



TROCAR
Quando jogas uma peça com o símbolo Trocar, tens de "trocar" as posições de quaisquer dois tabuleiros.



Para trocar os tabuleiros:
- Agarra cada tabuleiro pela ranhura na parte de cima.
- Puxa os tabuleiros para cima e fá-los deslizar para fora.
- Insere-os nas novas ranhuras e fá-los deslizar para o devido lugar.



EMPURRAR
Depois de jogares uma peça com o símbolo Empurrar, tens de a empurrar para baixo para fazer com que a peça na linha inferior CAIA do tabuleiro. Coloca a peça que caiu de volta no saco.

NOTA: se colocares uma peça Empurrar num tabuleiro VAZIO, NÃO tens de a empurrar para fora do tabuleiro. Para além disso, podes jogar uma peça Empurrar num tabuleiro CHEIO.



MENOS 2
Quando jogares esta peça, tira duas peças ALEATÓRIAS ao jogador seguinte e coloca-as novamente no saco. Assim, o jogador fica com apenas uma peça para jogar na sua próxima vez.

NOTA: depois da sua próxima vez, o jogador tira peças do saco até ficar novamente com 3.

GANHAR O JOGO
O primeiro jogador a fazer uma linha de 4 peças na horizontal, vertical ou diagonal GANHA!

PARA JOGADORES DALTÓNICOS
Foram adicionados símbolos gráficos especiais a cada peça para ajudar a identificar a(s) respetiva(s) cor(es). Isto permitirá que jogadores com QUALQUER forma de daltonismo joguem facilmente!

▲ = VERMELHO ● = VERDE ★ = AMARELO ✦ = AZUL

PORTUGUÊS

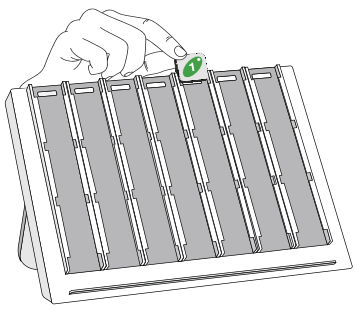
UNO QUATRO
Spel

Innehåll:
44 brickor, 7 brickställ
1 påse, 1 bas

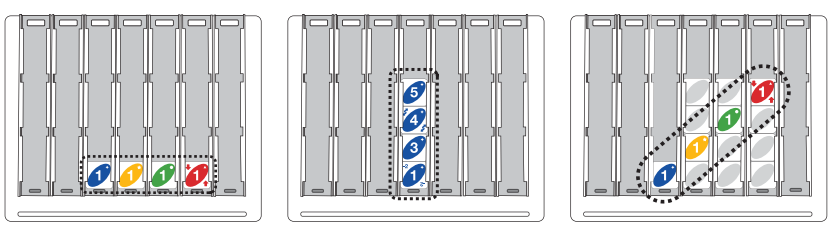
7+
2–4

SPELETS SYFTE
Bli den första spelaren att få tre i rad (färg ELLER nummer) – horisontellt, vertikalt eller diagonalt!

FÖRBEREDELSER
- Dra ut stället på basens baksida och placera det stående mitt i spelområdet så att alla spelare kan nå det.
- Lägg alla brickor (44) i påsen och SKAKA den sedan för att blanda dem.
- Varje spelare drar tre brickor ur påsen. Det här blir din ”hand”.



NU SPELAR VI
1. Den som är yngst börjar. Spelet fortsätter sedan medurs.
2. Du spelar genom att placera en bricka längst upp i ett brickställ och låta den falla på plats.
3. När en bricka är i spel kan den användas av alla spelare.
4. Om brickan du placerar ligger intill en eller flera andra brickor – antingen nedanför, bredvid eller diagonalt – måste den matcha minst en av de brickorna antingen efter färg eller nummer. Den behöver inte matcha alla intilliggande brickor.



Horisontellt *Vertikalt* *Diagonalt*

5. Om du inte kan spela någon av brickorna på handen kan du kasta en bricka (lägga tillbaka den i påsen) och sedan ”dra” en till bricka från påsen.
6. Om du kan spela den bricka du just drog kan du göra det. Om du inte kan det går turen över till nästa.
7. Efter din tur får du inte glömma att dra upp till 3 nya brickor till din hand.

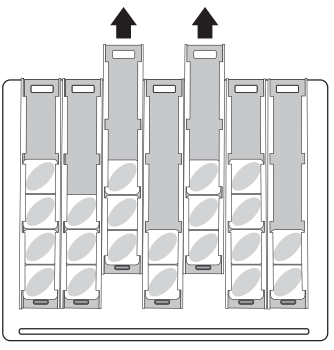
SVENSKA

HANDLINGSBRICKOR
Du kommer att märka att vissa brickor har särskilda handlingssymboler. Om du spelar ut någon av dessa handlingsbrickor MÅSTE du göra den handling som anges av symbolen. Innan du gör handlingen bör du tänka strategiskt eftersom rätt drag kan vara till din fördel!



BYT PLATS
När du spelar ut en bricka med en Byt plats-symbol måste du byta plats på två valfria brickställ.

Så här byter du plats på brickställ:
- Greppa varje brickställ i spåret längst upp.
- Dra upp varje brickställ och dra ut dem.
- Sätt i dem i de nya facken och skjut in dem på plats.





TRYCK
När du har spelat ut en bricka med Tryck-symbolen måste du trycka ned den så att den understa brickan i brickstället TRILLAR UT. Lägg tillbaka brickan som trillat ut i påsen.

OBS! Om du placerar en Tryck-bricka i ett TOMT brickställ behöver du INTE trycka igenom den helt. Du kan även placera en Tryck-bricka i ett FULLT brickställ.



MINUS 2
När du spelar ut den här brickan tar du två SLUMPMÄSSIGA brickor från nästa spelare och lägger tillbaka dem i påsen, så att de bara får en bricka kvar till nästa omgång.

OBS! Efter nästa omgång tar de sedan upp till 3 nya brickor.

SÅ HÄR VINNER MAN
Den förste spelare som får 4 brickor i rad, antingen horisontellt, vertikalt eller diagonalt VINNER!

FÖR FÄRGBLINDA SPELARE
Särskilda grafiska symboler har lagts till på varje bricka som indikerar färgen eller färgerna på den brickan. Det gör att spelare med alla former av färgblindhet enkelt kan spela!

▲ = RÖD ● = GRÖN ★ = GUL ✦ = BLÅ

SVENSKA

UNO QUATRO

Peli

Sisältö:

44 laattaa, 7 kourua
1 pussi, 1 jalusta

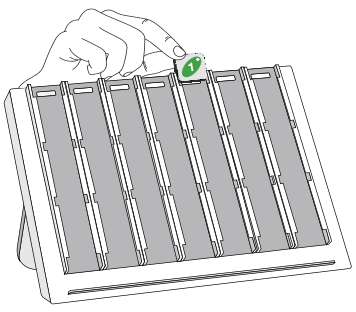
7+

2–4

TAVOITE

Luo ensimmäisenä neljän suora (sama väri TAI numero) pystyyn, vaakaan tai viistosti!

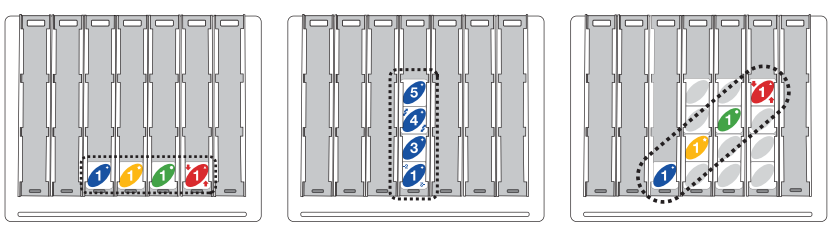
VALMISTELUT



- Avaa jalustan tuki ja aseta se pystyyn pelialueen keskelle siten, että kaikki pelaajat ylettyvät siihen.
- Laita kaikki laatat (44) pussiin ja sekoita ne RAVISTAMALLA pussia.
- Jokainen pelaaja ottaa pussista kolme laattaa. Nämä laatat ovat "käsi".

PELIN KULKU

1. Nuorin pelaaja aloittaa. Peliä jatketaan myötäpäivään.
2. Peliä pelataan pudottamalla laatta kourun suuaukosta paikalleen.
3. Kun laatta on pelissä, muut pelaajat voivat hyödyntää sitä.
4. Jos asettamasi laatta koskettaa sen alla, vieressä tai viistossa olevia laattoja, sen värin tai numeron on vastattava ainakin yhtä näistä laatoista. Laatan ei tarvitse sopia kaikkiin ympäröiviin laattoihin.



Vaaka *Pysty* *Viisto*

5. Jos kädessäsi ei ole sopivaa laattaa, saat laittaa yhden laatan pussiin ja nostaa sieltä yhden uuden laatan.
6. Jos nostamasi laatta sopii johonkin paikkaan, saat pelata sen. Jos et voi pelata laattaa, vuoro siirtyy seuraavalle.
7. Varmista vuorosi päättyessä, että kädessäsi on kolme laattaa.

SUOMI

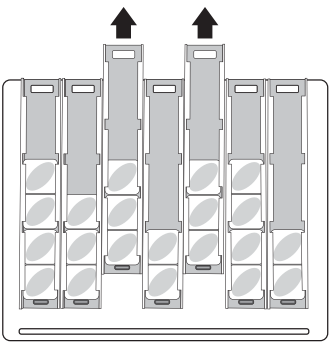
ERIKOISLAATAT

Joissakin laatoissa on erikoismerkkejä. Jos pelaat jonkin erikoislaatan, sinun TÄYTYY toimia laatan osoittamalla tavalla. Muista suunnitella liikkeesi tarkkaan, sillä oikeasta ratkaisusta voi olla sinulle hyötyä!



VAIHDA

Kun pelaat vaihtosymbolilla varustetun laatan, sinun on vaihdettava kahden kourun paikkaa.



Näin vahdat paikkoja:

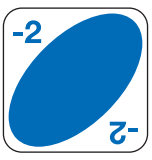
- Ota kiinni kourun yläosan urasta.
- Vedä kourua ylöspäin ja liu'uta se ulos.
- Aseta kourut uusiin kohtiin ja liu'uta ne paikoilleen.



TYÖNNÄ

Kun pelaat työntölaatan, sinun painettava sitä alaspäin, jolloin kourun alin laatta PUTOAA POIS. Laita pudonnut laatta takaisin pussiin.

HUOMAA: Jos laitat työntölaatan TYHJÄÄN kouruun, sinun EI tarvitse työntää sitä ulos. Voit laittaa työntölaatan myös TÄYTEEN kouruun.



MIINUS 2

Kun pelaat tämän laatan, ota seuraavalta pelaajalta kaksi SATUNNAISTA laattaa ja laita ne pussiin, jolloin tällä pelaajalla on vuorollaan vain yksi laatta käytettävänä.

HUOMAA: vuoronsa jälkeen hänellä on oltava taas kolme laattaa.

VOITTAMINEN

Se pelaaja, joka saa ensimmäisenä luotua neljän laatan suoran joko vaakasuoraan, pystysuoraan tai viistoon, VOITTAA!

VÄRISOKEAT PELAAJAT

Jokaiseen laattaan on lisätty havainnollistavia kuvioita auttamaan värien tunnistamisessa. Näin MISTÄ TAHANSA värisokeudesta kärsivät voivat pelata vaivatta.

▲ = PUNAINEN ● = VIHREÄ ★ = KELTAINEN ✦ = SININEN

UNO QUATRO

Spil

Indhold:

44 brikker, 7 holdere
1 pose, 1 base

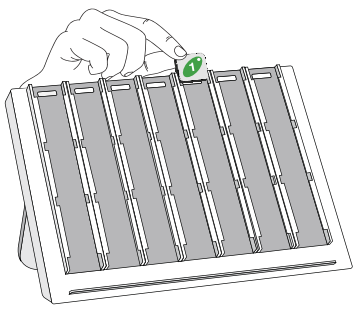
7+

2–4

SPILLETS FORMÅL

Vær den første spiller, der får fire på stribe (med farve ELLER tal) vandret, lodret eller diagonalt.

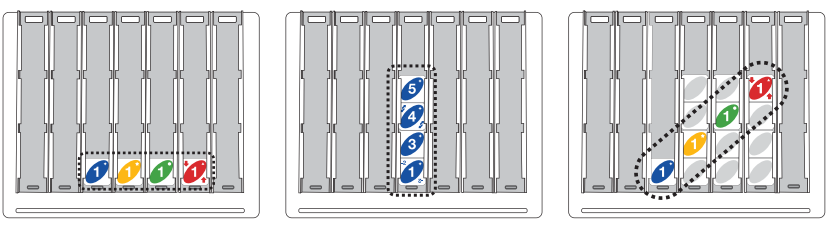
OPSÆTNING



- Træk støtten bag på basen ud, og placer basen stående midt i spilområdet, så alle spillere kan nå den.
- Anbring alle brikker (44) i posen, og RYST posen for at blande dem.
- Hver spiller trækker tre brikker fra posen. Brikkerne er dine "kort".

LAD SPILLET BEGYNDE!

1. Den yngste spiller begynder. Spillet fortsætter i urets retning.
2. Du spiller ved at anbringe en brik øverst i en af holderne og lade den falde på plads.
3. Når en brik er anbragt, kan den bruges af hvem som helst af de andre spillere.
4. Hvis den brik, du anbringer, placeres ved siden af en anden brik/andre brikker – enten under, ved siden af eller diagonalt – skal den matche mindst én af brikkerne i farve eller tal. Den behøver ikke at matche alle brikker, som den ligger ved siden af.



Vandret *Lodret* *Diagonalt*

5. Hvis du ikke kan spille nogen af dine brikker på hånden, kan du kassere 1 brik (lægge den tilbage i posen) og "trække" en ny brik fra posen.
6. Hvis den brik, du har trukket, kan spilles, må du gerne gøre det. Hvis du ikke kan, er din tur slut.
7. Når din tur er forbi, skal du huske at trække nye brikker i posen, så du har 3 brikker på "hånden".

DANSK

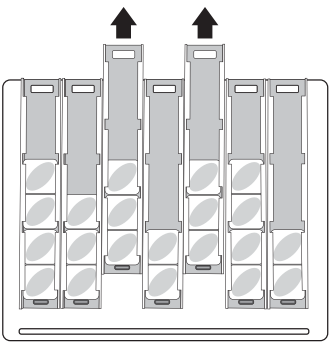
SPECIALBRIKKER

Nogle brikker er forsynet med særlige handlingssymboler. Hvis du spiller en specialbrik, SKAL du følge udføre den handling, som symbolet angiver. Før du udfører handlingen, skal du tænke strategisk, da det rigtige træk kan være til din fordel!



BYT RUNDT

Når du spiller en brik med BYT RUNDT-symbolet, skal du "bytte rundt" på to holdere.



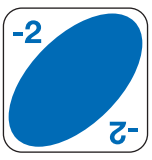
Sådan bytter du rundt på holdere:
- Tag fat i hver holder i rillen øverst.
- Træk op i hver holder, og lad dem glide ud.
- Sæt dem i på nye placering, og lad dem glide på plads.



TRYK NED

Efter du har spillet en brik med Tryk ned-symbolet, skal du trykke ned på den, så den nederste brik i holderen FALDER UD. Læg den brik, der falder ud, tilbage i posen.

BEMÆRK: Hvis du putter en Tryk ned-brik i en TOM holder, skal du IKKE trykke den ud forneden. Du kan også placere en Tryk ned-brik i en FYLDT holder.



MINUS 2

Når du spiller denne brik, skal du tage to VILKÅRLIGE brikker fra den næste spiller og anbringe dem i posen igen, så spilleren kun har én brik til deres næste tur.

BEMÆRK: Efter dennes næste tur skal de igen trække, så vedkommende har 3 brikker på hånden.

SÅDAN VINDER DU

Den første spiller, der får 4 brikker på stribe enten vandret, lodret eller diagonalt, VINDER!

DANSK

TIL FARVEBLINDE SPILLERE

Der er tilføjet særlige grafiske symboler på hver brik for at identificere brikkens farve(r). Dette gør det muligt for spillere med ENHVER form for farveblindhed at spille uden besvær!

▲ = RØDE ● = GRØN ★ = GUL ✦ = BLÅ

UNO QUATRO

Spill

Innhold:

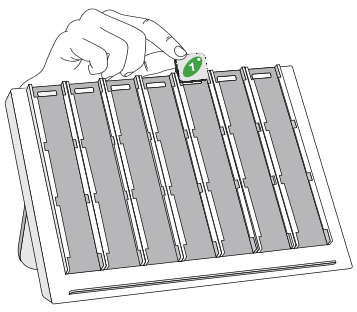
44 brikker, 7 brett
1 pose, 1 base

7+
2–4

MÅLET MED SPILLET

Bli den første spilleren til å få fire på rad – med farger ELLER tall – vannrett, loddrett eller diagonalt.

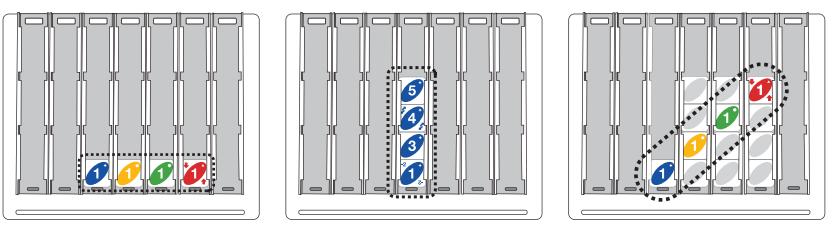
FORBEREDELSER



- Trekk ut stativet på baksiden av basen, og sett basen midt i spilleområdet slik at alle spillere kan nå den.
- Legg alle brikkene (44 stk.) i posen, og rist den for å bland brikkene.
- Hver spiller trekker tre brikker fra posen. Dette er «hånden» til hver enkelt.

SPILLET KAN BEGYNNE!

1. Den yngste spilleren begynner. Spillet fortsetter deretter med klokken.
2. Du spiller ved å plassere en brikke øverst i et brett og lar den skli på plass.
3. Når en brikke er i spill, kan den brukes av enhver spiller.
4. Brikken du vil plassere, må ligge ved siden av – loddrett, vannrett eller diagonalt – minst 1 brikke med enten samme farge eller samme tall. Den trenger ikke å matche alle brikkene den ligger ved siden av.



Vannrett *Loddrett* *Diagonalt*

5. Hvis du ikke klarer å spille noen av brikkene du har på hånden, kan du kaste én brikke (legge den tilbake i posen) og så trekke én ny brikke fra posen.
6. Hvis det er mulig å spille brikken du nettopp trakk, kan du gjøre det. Hvis ikke er turen din over.
7. Etter din tur, må du trekke brikker så du igjen har tre på hånden.

NORSK

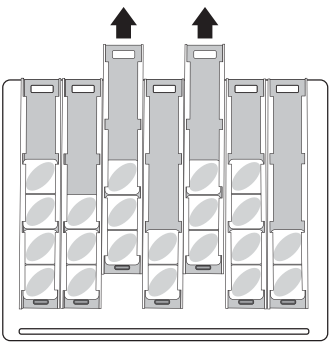
HANDLINGSBRIKKER

Noen av brikkene har spesielle handlingssymboler. Når du spiller en av disse handlingsbrikkene, må du utføre handlingen som er angitt med symbolet. Før du utfører handlingen, må du tenke strategisk fordi det rette trekket kan være til din fordel.



BYTT

Når du spiller en brikke med Bytt-symbolet, må du bytte om på to av brettene.



Slik bytter du brett:

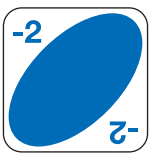
- Ta tak sporet øverst på hvert av brettene.
- Dra brettene ut av sporene.
- Sett brettene inn i de nye sporene, og skyv dem på plass.



DYTT

Når du spiller en brikke med Dytt-symbolet, må du dytte den nedover så den nederste brikken FALLER UT av brettet. Legg brikken som falt ut, tilbake i posen.

MERK: Hvis du plasserer en Dytt-brikke i et TOMT brett, trenger du IKKE å skyve den ut av bunnen. Du kan også spille en Dytt-brikke i et FULLT brett.



MINUS 2

Når du spiller denne brikken, tar du to TILFELDIGE brikker fra neste spiller og legger dem tilbake i posen, slik at denne spilleren bare har igjen én brikke på sin tur.

MERK: Etter spillerens neste tur, trekker hen brikker til hen har en hånd på tre.

SLIK VINNER DU

Den første spilleren som får fire brikker på rad – vannrett, loddrett eller diagonalt – VINNER!

NORSK

FOR FARGEBLINDE SPILLERE

Hver brikke har spesielle symboler for å gjøre det enklere å identifisere fargen(e) på brikken. Dette vil gjøre det mulig for spillere med ENHVER form for fargeblindhet å spille på en enkel måte!

▲ = RØD ● = GRØNN ★ = GUL ✦ = BLÅ

service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Gra

Zawartość:

44 płytki, 7 tacek
1 woreczek, 1 podstawa

7+

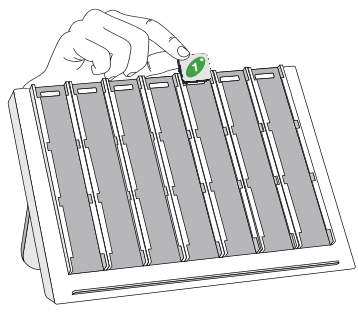
2–4

CEL GRY

Jako pierwszy gracz ułóż 4 płytki (dopasowywane kolorem LUB numerem) obok siebie – pionowo, poziomo lub po przekątnej.

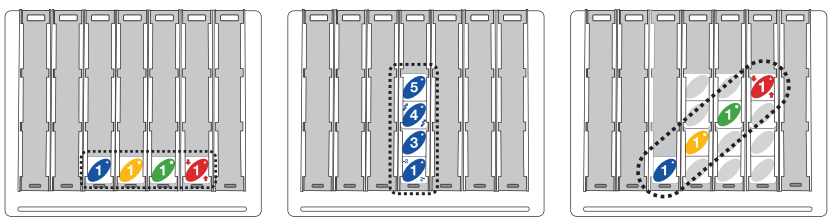
PRZYGOTOWANIE

- Odciągnij nóżkę z tyłu podstawy i ustaw podstawę pionowo na środku obszaru gry, aby wszyscy gracze mogli jej dosięgnąć.
- Umieść wszystkie płytki (44) w woreczku, a potem POTRZĄŚNIJ nim, aby je pomieszać.
- Każdy gracz wyciąga z woreczka trzy płytki. To będzie jego „talia".



GRA

1. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.
2. Podczas niej gracze umieszczają płytki na górze tacki i pozwalają im zsunąć się na miejsce.
3. Gdy płytka znajdzie się w grze, każdy gracz może jej użyć.
4. Jeśli płytka danego gracza znajdzie się obok innych płytek – poniżej, obok lub po przekątnej – musi pasować do przynajmniej jednej z nich kolorem lub numerem. Nie musi pasować do wszystkich przylegających do niej płytek.



Poziomo *Pionowo* *Po przekątnej*

5. Jeśli gracz nie może wyłożyć żadnej ze swoich płytek, może odrzucić 1 z nich (umieścić ją z powrotem w woreczku), a potem dobrać nową z woreczka.
6. Jeśli nowo dobrana płytka nadaje się do wyłożenia, gracz może to zrobić. Jeśli nie, jego kolejka się kończy.
7. Gracz dobiera nowe płytki do swojej „talii" (maksymalnie 3).

POLSKI

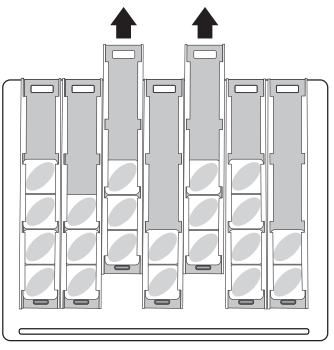
PŁYTKI SPECJALNE

Niektóre płytki są oznaczone specjalnymi symbolami. Jeśli gracz wyłoży jedną z nich, MUSI wykonać działanie wskazane przez symbol. Przed wykonaniem działania gracz powinien strategicznie przemyśleć odpowiedni ruch, który może mu pomóc zyskać przewagę.



ZAMIANA

Gdy gracz wyłoży płytkę z symbolem Zamiany, musi zamienić miejscami dwie dowolne tacki.



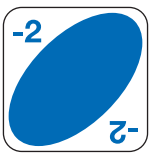
Aby zmienić tacki:
- Złap każdą tackę za wgłębienie na górze.
- Pociągnij każdą tackę do góry, aby ją wysunąć.
- Wsuń tacki na nowe miejsca.



NACIŚNIĘCIE

Po wyłożeniu płytki z symbolem Naciśnięcia gracz musi nacisnąć tę płytkę, aby dolna płytka WYPADŁA z tacki. Płytkę, która wypadła, trzeba odłożyć do woreczka.

UWAGA: Jeśli płytka Naciśnięcia zostanie umieszczona w PUSTEJ tacce, gracz NIE musi wypychać jej dołem. Można też wyłożyć płytkę Naciśnięcia w PEŁNEJ tacce.



MINUS 2

Gdy gracz wyłoży tę płytkę, bierze dwie LOSOWE płytki od następnego gracza w kolejności i odkłada je z powrotem do woreczka, zostawiając temu graczowi tylko jedną płytkę do wyłożenia w jego kolejce.

UWAGA: gdy kolejka tego następnego gracza się skończy, dobiera on brakujące płytki (maksymalnie 3).

ZWYCIĘZCA

WYGRYWA pierwszy gracz, który ułoży 4 płytki obok siebie – pionowo, poziomo lub po przekątnej.

POLSKI

DLA GRACZY, KTÓRZY NIE ROZRÓŻNIAJĄ KOLORÓW

Aby ułatwić rozpoznanie koloru, na każdej płytce umieszczono specjalne symbole. Dzięki temu gracze z jakąkolwiek formą zaburzenia percepcji kolorów mogą z łatwością brać udział w grze!

▲ = CZERWONY ● = ZIELONY ★ = ŻÓŁTY ✦ = NIEBIESKI

UNO QUATRO

Hra

Obsah:

44 herních kamínků,
7 herních přihrádek
1 pytlík, 1 základna

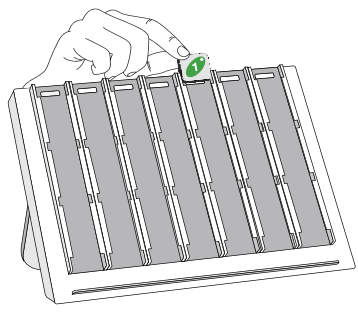
7+

2–4

CÍL HRY

Buďte prvním hráčem, který bude mít 4 stejné herní kamínky (podle barvy NEBO čísla) v řadě vodorovně, svisle nebo v úhlopříčce!

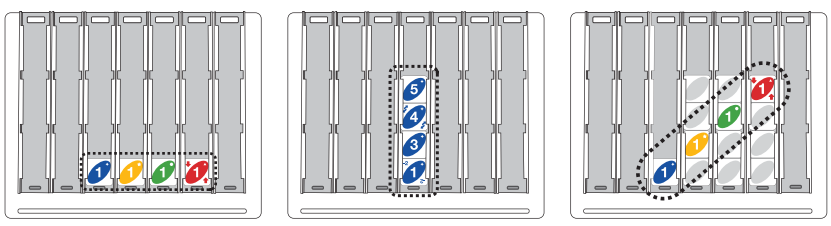
PŘÍPRAVA



- Vytáhněte stojan na zadní straně základny a postavte ho doprostřed hrací plochy tak, aby na něj všichni hráči dosáhli.
- Vložte všechny herní kamínky (44) do pytlíku a poté pytlíkem důkladně ZATŘESTE, aby se kameny promíchaly.
- Každý hráč si z pytlíku vytáhne tři herní kamínky. S těmito kamínky budete nyní hrát.

A JDE SE NA VĚC!

1. Začíná nejmladší hráč. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček.
2. Váš tah probíhá tak, že umístíte herní kamínek do horní části herní přihrádky a necháte ho zapadnout na místo.
3. Jakmile je herní kamínek ve hře, může ho využít kterýkoli hráč.
4. Pokud se umístěný herní kamínek nachází vedle jakéhokoli jiného herního kamínku (herních kamínků) – buď pod ním, vedle něj nebo v úhlopříčce – musí se alespoň s jedním tímto kamínkem shodovat v barvě nebo čísle. S ostatními kamínky se shodovat nemusí.



Vodorovně *Svisle* *V úhlopříčce*

5. Pokud nemůžete zahrát žádný ze svých herních kamínků, můžete 1 vyřadit (vložit zpět do pytlíku) a následně si z pytlíku vytáhnout nový herní kamínek.
6. Pokud je to možné, můžete tento nový kamínek ihned zahrát. Pokud ho zahrát nemůžete, váš tah končí.
7. Po každém tahu si musíte dobrat kamínky tak, abyste měli vždy 3.

ČEŠTINA

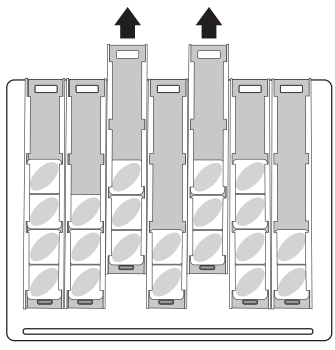
AKČNÍ HERNÍ KAMÍNKY

Některé herní kamínky jsou označeny zvláštními symboly akcí. Pokud se rozhodnete zahrát některý z těchto kamínků, MUSÍTE provést akci, která je daným symbolem označena. Než akci provedete, dobře si rozmyslete svou strategii. Využívejte akce tak, aby pro vás byly výhodné!



VÝMĚNA

Když zahrajete herní kamínek se symbolem Výměna, musíte „vyměnit“ pozici libovolných dvou přihrádek.



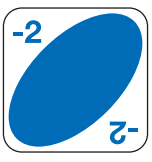
Výměna přihrádek:
- Uchopte přihrádky za horní část.
- Tažením nahoru přihrádky vytáhněte.
- Vložte přihrádky na nové místo a zasuňte je.



ZATLAČ

Když zahrajete herní kamínek se symbolem Zatlač, musíte na něj zatlačit, aby poslední herní kamínek v přihrádce vypadl zespoda ven. Takto vytlačený herní kamínek vraťte do pytlíku.

POZNÁMKA: Pokud vložíte herní kamínek Zatlač do PRÁZDNÉ herní přihrádky, NEMUSÍTE ho vytlačit ven. Herní kamínek Zatlač můžete vložit i do plné přihrádky.



MÍNUS 2

Když zahrajete tento herní kamínek, musíte některému z ostatních hráčů NÁHODNĚ odebrat dva herní kamínky a ty vložit zpět do pytlíku. To znamená, že daný hráč bude mít ve svém tahu k dispozici jen jeden herní kamínek.

POZNÁMKA: jakmile tento hráč odehraje svůj tah, vytáhne si z pytlíku nové herní kamínky tak, aby měl opět 3.

VÍTĚZSTVÍ

Hráč, který jako první vytvoří řadu 4 herních kamínků, a to buď vodorovně, svisle nebo v úhlopříčce, VYHRÁVÁ!

ČEŠTINA

PRO BARVOSLEPÉ HRÁČE

Herní kamínky jsme opatřili speciálními grafickými symboly, které vám pomohou rozpoznat barvu (nebo barvy) na každém kamínku. Díky tomu se mohou do hry snadno zapojit i hráči s JAKOUKOLI formou barvosleposti!

▲ = ČERVENÁ ● = ZELENÁ ★ = ŽLUTÁ ✦ = MODRÁ

service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Hra

Obsahuje:

44 kamienkov, 7 podnosov
1 vrecúško, 1 základňu

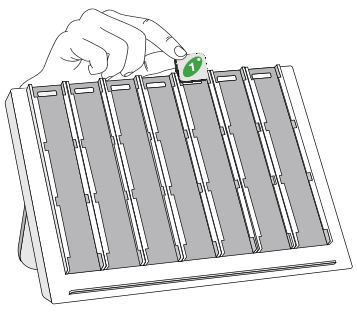
7+

2–4

CIEĽ HRY

Buďte prvým hráčom, ktorý vytvorí kombináciu (podľa farby ALEBO čísel) 4 po sebe nasledujúcich kamienkov vodorovne, zvislo alebo šikmo!

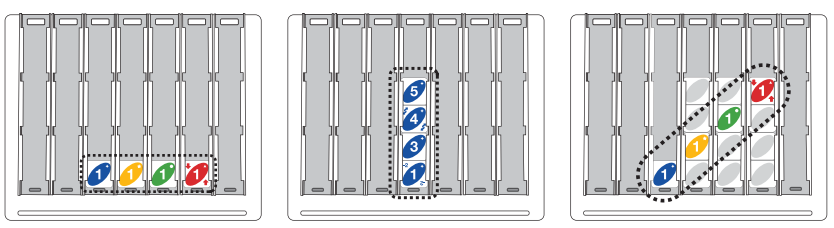
PRÍPRAVA



- Vytiahnite stojan na zadnej strane základne a potom základňu postavte do stredu hracej plochy, aby na ňu všetci hráči dosiahli.
- Umiestnite všetky kamienky (44) do vrecúška a následne vreckom POTRASTE, aby sa kamienky premiešali.
- Každý hráč siahne do vrecka a vylosuje tri kamienky. To budú kamienky, ktoré budete mať „na ruke".

POĎME SA HRAŤ!

1. Ako prvý ide najmladší hráč. Poradie hráčov je potom v smere hodinových ručičiek.
2. Hráte tak, že umiestnite kamienok zvrchu podnosu a necháte ho spadnúť na miesto.
3. Keď je kamienok v hre, môže ho použiť ktorýkoľvek hráč.
4. Ak kamienok, ktorý umiestnite, susedí s ktorýmkoľvek iným kamienkom (inými kamienkami) – či už pod ním, vedľa neho alebo šikmo k nemu – musí sa zhodovať aspoň s jedným z týchto kamienkov, či už farbou alebo číslom. Nemusí sa zhodovať so všetkými susednými kamienkami.



Vodorovne *Zvisle* *Šikmo*

5. Ak nemôžete použiť žiaden z kamienkov, ktoré máte na ruke, môžete odhodiť 1 kamienok (vložiť ho späť do vrecúška) a potom z vrecúška „vylosovať" ďalší.
6. Ak máte možnosť použiť kamienok, ktorý ste si práve vylosovali, môžete tak urobiť. Ak to nie je možné, pokračuje ďalší hráč.
7. Po svojom ťahu si nezabudnite vylosovaním doplniť najviac 3 kamienky, ktoré budete mať „na ruke".

SLOVENSKÝ

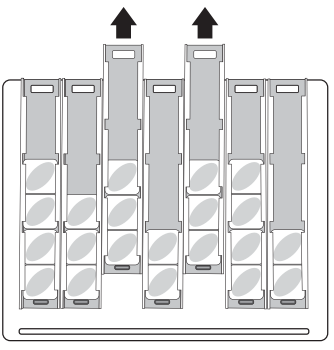
AKČNÉ KAMIENKY

Všimnite si, že niektoré kamienky majú špeciálne akčné symboly. Ak použijete jeden z týchto akčných kamienkov, MUSÍTE vykonať akciu, ktorú symbol znázorňuje. Skôr ako akciu vykonáte, premýšľajte strategicky, pretože správny krok vám môže priniesť výhodu!



ZÁMENA

Keď použijete kamienok so symbolom zámeny, musíte „zameniť" pozície ľubovoľných dvoch podnosov.



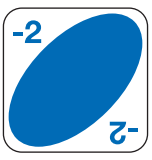
Zámena podnosov:
- Uchopte jednotlivé podnosy za drážku v hornej časti.
- Vytiahnite jednotlivé podnosy a vysuňte ich.
- Vložte ich do nových otvorov a zasuňte ich na miesto.



ZATLAČIŤ

Keď použijete kamienok so symbolom tlačenia, musíte naň zatlačiť, čím vytlačíte spodný kamienok na podnose a kamienok VYPADNE. Vráťte vypadnutý kamienok do vrecúška.

POZNÁMKA: ak vložíte kamienok so symbolom tlačenia do PRÁZDNEHO podnosu, NEMUSÍTE ho vytláčať zospodu. Kamienok so symbolom tlačenia môžete vložiť aj to PLNÉHO podnosu.



MÍNUS 2

Keď použijete tento kamienok, vezmite ďalšiemu hráčovi dva ĽUBOVOĽNÉ kamienky a vložte ich späť do vrecúška, čo znamená, že im v ďalšom ťahu ponecháte len jeden kamienok.

POZNÁMKA: po ich ďalšom ťahu si potom vylosujú späť až 3 kamienky.

SLOVENSKÝ

VÍŤAZSTVO

Hráč, ktorému sa ako prvému podarí uložiť 4 kamienky za sebou vodorovne, zvislo alebo šikmo, VYHRÁVA!

PRE FAREBNE SLEPÝCH HRÁČOV

Na každý kamienok boli pridané špeciálne grafické symboly, ktoré pomáhajú identifikovať farbu (farby) na tomto kamienku. Vďaka tomu môžu túto hru jednoducho hrať aj hráči s AKÝMKOĽVEK stupňom farboslepoty!

▲ = ČERVENÁ ● = ZELENÁ ★ = ŽLTÁ ✦ = MODRÁ

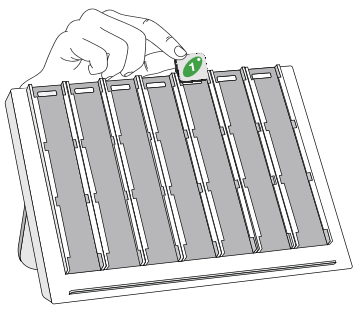
service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO
Játék

Tartalom:
44 lapka, 7 tálca
1 tasak, 1 alapzat

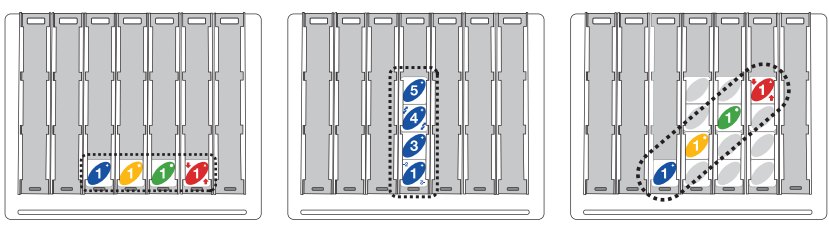
7+
2–4

A JÁTÉK CÉLJA
Legyél az első játékos, akinek sikerül 4 (szín VAGY szám szerint) egyező lapkát kiraknia keresztben, lefelé vagy átlós irányban!

ELŐKÉSZÍTÉS


- Húzzátok ki az alapzat hátulján lévő támaszt, majd állítsátok az alapzatot a játéktér közepére, hogy minden játékos elérhesse.
- Helyezzétek az összes (mind a 44) lapkát a tasakba, majd RÁZZÁTOK MEG a tasakot, hogy a lapkák összekeveredjenek.
- Minden játékos kihúz három lapkát a tasakból. Ezek a „kezdőlapjaitok".

A JÁTÉK MENETE
1. A legfiatalabb játékos kezd. A kör ezután az óramutató járásával megegyező irányba halad.
2. Amikor te következel, helyezz egy lapkát a tálca tetejére, és engedd, hogy a helyére csússzon.
3. Ha egy lapka játékba került, onnantól bármelyik játékos felhasználhatja.
4. Ha az elhelyezett lapka szomszédos egy vagy több másik lapkával (azaz alattuk, mellettük vagy velük átlósan helyezkedik el), akkor az újonnan elhelyezett lapkának szín vagy szám szerint egyeznie kell legalább az egyik ilyen lapkával. Nem kell minden szomszédos lapkával egyeznie.



Vízszintes *Függőleges* *Átlós*

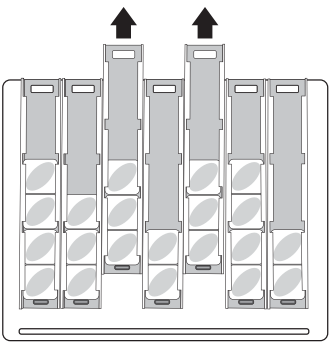
5. Ha a nálad lévő lapkák közül egyet sem tudsz kijátszani, akkor eldobhatsz 1 lapkát (azaz visszahelyezheted a tasakba), majd húzhatsz egy másikat a tasakból.
6. Ha ki tudod játszani ezt a kihúzott lapkát, megteheted. Ha nem, a köröd véget ér.
7. A köröd végeztével húzz annyi lapkát, hogy ismét 3 legyen a kezedben.

MAGYAR

AKCIÓLAPKÁK
Néhány lapkán speciális akciószimbólumok láthatók. Ha akciólapkát játszol ki, akkor KÖTELEZŐ végrehajtanod a szimbólum által jelzett műveletet. A művelet végrehajtása előtt érdemes stratégiailag átgondolnod a helyzetedet, a megfelelő lépéssel ugyanis előnyre tehetsz szert!



CSERE
Ha egy Csere szimbólummal ellátott lapkát játszol ki, ki kell cserélned két tetszőlegesen kiválasztott tálcát.

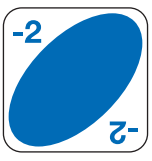


A tálcák cseréjéhez:
- Fogd meg a tálcákat a tetejükön lévő vájatnál.
- Húzd felfelé, majd csúsztasd ki a tálcákat.
- Helyezd a tálcákat az új nyílásokba, majd csúsztasd őket a helyükre.



NYOMÁS
Egy Nyomás szimbólummal ellátott lapka kijátszása után addig kell azt lefelé nyomnod, amíg a tálca legalsó lapkája KI NEM ESIK. A kiesett lapkát tedd vissza a tasakba.

MEGJEGYZÉS: ha a Nyomás lapkát egy ÜRES tálcába helyezed, NEM KELL kinyomnod a tálca alján. A Nyomás lapkák emellett TELI tálcában is kijátszhatók.



MÍNUSZ 2
Ha ezt a lapkát játszod ki, vegyél el két VÉLETLENSZERŰEN KIVÁLASZTOTT lapkát a következő játékostól, és helyezd vissza őket a tasakba. Így ennek játékosnak csak egy lapkája marad a következő körre.

MEGJEGYZÉS: a következő köre után ennek a játékosnak is annyit kell húznia, hogy ismét 3 lapka legyen a kezében.

MAGYAR

KI NYER?
Az a játékos NYER, akinek először sikerül 4 lapkát kiraknia vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan!

SZÍNVAK JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA
Az egyes lapkák különleges grafikai szimbólumokkal vannak ellátva, amelyek segítenek beazonosítani az adott lapka színét/színeit. Így BÁRMILYEN típusú színvakság esetén a játékos könnyedén részt tud venni a játékban!

▲ = PIROS ● = ZÖLD ★ = SÁRGA ✦ = KÉK

service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Игра

Содержимое:

44 фишки, 7 игровых лотков
1 мешок, 1 основание

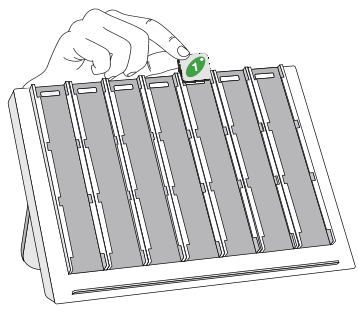
7+

2–4

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Станьте первым игроком, который соберет 4 фишки, совпадающие по цвету ИЛИ цифре, в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали!

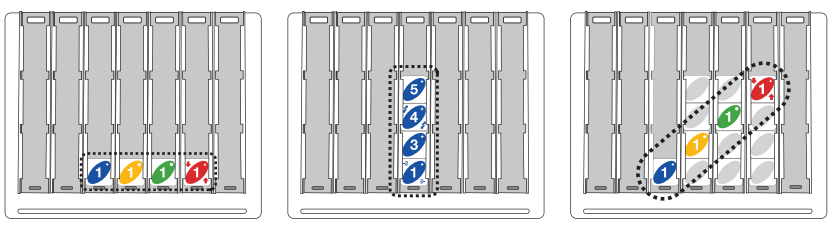
ПОДГОТОВКА



- Вытащите подставку на обратной стороне основания, а затем поставьте основание в середине игровой зоны, чтобы все игроки могли до него дотянуться.
- Положите все 44 фишки в мешок, а затем ВСТРЯХНИТЕ его, чтобы перемешать фишки.
- Каждый игрок случайным образом вытаскивает из мешка по три фишки. Это ваши фишки для игры.

НАЧИНАЕМ ИГРУ!

1. Самый младший игрок ходит первым. Игра продолжается по часовой стрелке.
2. В свой ход опустите фишку в верхнюю часть лотка.
3. Когда фишка помещается в игру, ее может использовать любой игрок.
4. Если фишка, которую вы размещаете, находится рядом с другими фишками (или фишкой) (т. е. под ними, рядом с ними или по диагонали от них), она должна совпадать хотя бы с одной из этих фишек по цвету или цифре. Ваша фишка не обязательно должна совпадать со всеми смежными фишками.



По горизонтали *По вертикали* *По диагонали*

5. Если вы не можете сделать ход одной из фишек у вас на руках, вы можете положить одну свою фишку обратно в мешок, а затем взять новую фишку.
6. Вы можете сразу сделать ход фишкой, которую вытянули. Если эта фишка не подходит, ваш ход окончен.
7. После хода обязательно возьмите до трех фишек.

РУССКИЙ

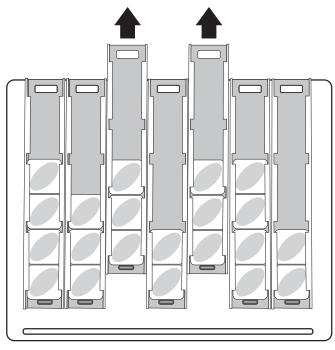
ФИШКИ ДЕЙСТВИЙ

На некоторых фишках есть специальные значки действий. Если вы сыграете одной из таких фишек действий, вы ДОЛЖНЫ выполнить действие, указанное на значке. Прежде чем выполнять действие, подумайте стратегически, так как правильный ход сможет приблизить вас к победе!



ПОМЕНЯЙТЕ

Если вы ходите фишкой со значком "Поменяйте", вы должны поменять расположение любых двух лотков.



Как поменять лотки:
- Возьмите лотки за углубления в верхней части.
- Потяните лотки вверх и вытащите их.
- Вставьте их в новые отверстия и установите на место.



НАЖМИТЕ

После того, как вы сыграете фишкой со значком "Нажмите", вы должны нажать на эту фишку так, чтобы фишка в нижней части лотка ВЫПАЛА. Положите выпавшую фишку обратно в мешок.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если фишка "Нажмите" помещается в ПУСТОЙ лоток, вы не должны вытаскивать ее из нижней части. Вы также можете сыграть этой фишкой в ЗАПОЛНЕННОМ лотке.



МИНУС 2

Если вы играете этой фишкой, заберите две СЛУЧАЙНЫЕ фишки у следующего по очереди игрока и положите их обратно в мешок, оставив этому игроку только одну фишку для следующего хода.

ПРИМЕЧАНИЕ: после следующего хода этот игрок должен взять 3 фишки.

РУССКИЙ

ПОБЕДА

Игрок, который первым соберет 4 фишки в ряд по горизонтали, вертикали или диагонали, ПОБЕЖДАЕТ!

ДЛЯ ИГРОКОВ С ЦВЕТОВОЙ СЛЕПОТОЙ

На каждой фишке есть специальные графические отметки, которые помогают определить ее цвет (цвета). Это позволит игрокам с ЛЮБОЙ формой цветовой слепоты играть!

▲ = КРАСНЫЙ ● = ЗЕЛЕНЫЙ ★ = ЖЕЛТЫЙ ✦ = СИНИЙ

service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Επιτραπέζιο

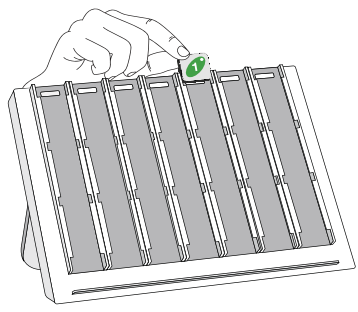
Περιεχόμενα:
44 Πλακίδια, 7 Δίσκοι
1 Σακουλάκι, 1 Βάση

7+
2–4

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Γίνε ο πρώτος παίκτης που θα ταιριάξει (με χρώμα Ή αριθμό) 4 πλακίδια στη σειρά οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια!

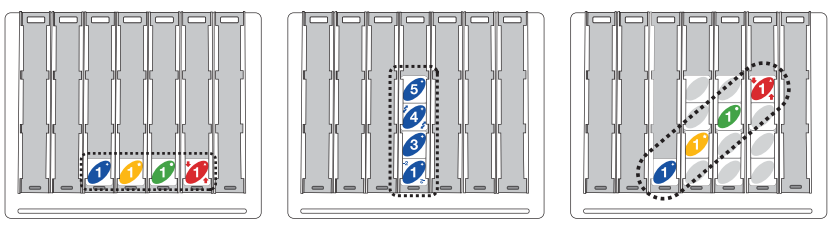
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ



- Τραβήξτε προς τα έξω το σταντ στο πίσω μέρος της βάσης και στη συνέχεια τοποθετήστε τη όρθια στη μέση του χώρου του παιχνιδιού, ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να τη φτάσουν.
- Τοποθετήστε όλα τα πλακίδια (44) στο σακουλάκι και, στη συνέχεια, ΚΟΥΝΗΣΤΕ το για να ανακατευτούν.
- Κάθε παίκτης τραβάει από το σακουλάκι τρία πλακίδια. Αυτά τα κρατάτε για να παίξετε.

ΑΣ ΠΑΙΞΟΥΜΕ!

1. Παίζει πρώτος ο πιο μικρός σε ηλικία παίκτης. Το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα.
2. Παίζετε τοποθετώντας ένα πλακίδιο από το επάνω μέρος ενός δίσκου και αφήνοντάς το να πέσει στη θέση του.
3. Όταν ένα πλακίδιο είναι μέσα σε έναν δίσκο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί από οποιονδήποτε παίκτη.
4. Εάν το πλακίδιο που τοποθετείτε είναι δίπλα σε ένα ή περισσότερα πλακίδια – κάτω, δίπλα ή διαγώνια σε αυτά – πρέπει να ταιριάζει τουλάχιστον με ένα από αυτά τα πλακίδια είτε στο χρώμα είτε στον αριθμό. Δεν χρειάζεται να ταιριάζει με όλα τα πλακίδια γύρω του.



Οριζόντια *Κάθετα* *Διαγώνια*

5. Εάν δεν μπορείτε να παίξετε κάποιο από τα πλακίδιά σας, μπορείτε να απορρίψετε 1 πλακίδιο (βάλτε το ξανά στο σακουλάκι) και στη συνέχεια να τραβήξετε ένα άλλο πλακίδιο από το σακουλάκι.
6. Εάν θέλετε, μπορείτε να παίξετε το πλακίδιο που μόλις τραβήξατε. Εάν δεν μπορείτε να ταιριάξετε ούτε αυτό, η σειρά σας έχει τελειώσει.
7. Μετά τη σειρά σας, φροντίστε να τραβήξετε έως και 3 πλακίδια.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

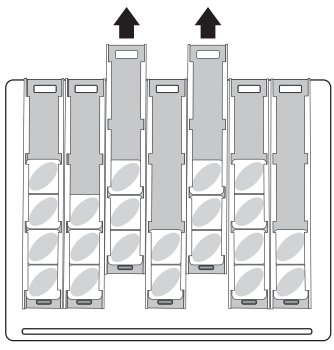
ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΔΡΑΣΗΣ

Θα παρατηρήσετε ότι ορισμένα πλακίδια έχουν ειδικά σύμβολα δράσης πάνω τους. Εάν παίζετε ένα από αυτά τα πλακίδια δράσης, ΠΡΕΠΕΙ να κάνετε την ενέργεια που υποδεικνύεται από το σύμβολο. Πριν κάνετε αυτή την ενέργεια, σκεφτείτε στρατηγικά καθώς η σωστή κίνηση μπορεί να είναι προς όφελός σας!



ΑΛΛΑΞΤΕ ΘΕΣΗ

Όταν παίζετε ένα πλακίδιο με αυτό το σύμβολο, πρέπει να αλλάξετε τις θέσεις οποιωνδήποτε δύο δίσκων.



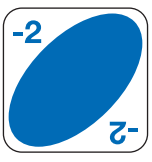
Για να αλλάξετε δίσκους:
- Πιάστε κάθε δίσκο από την εγκοπή στο επάνω μέρος.
- Τραβήξτε τους προς τα επάνω και σύρετέ τους έξω.
- Τοποθετήστε τους μέσα στις νέες υποδοχές και σύρετέ τους στη θέση τους.



ΠΙΕΣΤΕ

Αφού παίξετε ένα πλακίδιο με αυτό το σύμβολο, πρέπει να το πιέσετε προς τα κάτω κάνοντας το κάτω πλακίδιο του δίσκου να ΒΓΕΙ ΕΞΩ από αυτόν. Βάλτε πάλι στο σακουλάκι το πλακίδιο που βγήκε έξω.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Εάν τοποθετήσετε ένα τέτοιο πλακίδιο σε έναν ΑΔΕΙΟ δίσκο, ΔΕΝ χρειάζεται να το σπρώξετε να βγει έξω. Μπορείτε επίσης να παίξετε ένα τέτοιο πλακίδιο μέσα σε έναν ΓΕΜΑΤΟ δίσκο.



ΜΕΙΟΝ 2

Όταν παίζετε αυτό το πλακίδιο, πάρτε δύο ΤΥΧΑΙΑ πλακίδια από τον επόμενο παίκτη και τοποθετήστε τα ξανά στο σακουλάκι, αφήνοντάς τους μόνο ένα πλακίδιο να παίξουν όταν έρθει η επόμενη σειρά τους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: αφού παίξουν όταν έρθει η σειρά τους, τραβούν πάλι έως και 3 πλακίδια.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο πρώτος παίκτης που θα βάλει 4 πλακίδια στη σειρά οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια, ΚΕΡΔΙΖΕΙ!

ΓΙΑ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΕ ΑΧΡΩΜΑΤΟΨΙΑ

Σε κάθε πλακίδιο έχουν προστεθεί ειδικά γραφικά σύμβολα για να βοηθήσουν στην αναγνώριση του χρώματος(ων) που έχει. Αυτό θα επιτρέψει στους παίκτες με ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ μορφή αχρωματοψίας να παίξουν εύκολα!

▲ = ΚΟΚΚΙΝΟ ● = ΠΡΑΣΙΝΟ ★ = ΚΙΤΡΙΝΟ ✦ = ΜΠΛΕ

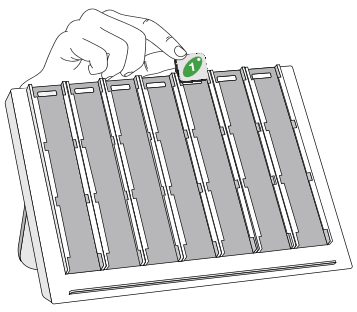
service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO
Oyun

İçindekiler:
44 Taş, 7 Bölme
1 Torba, 1 Taban

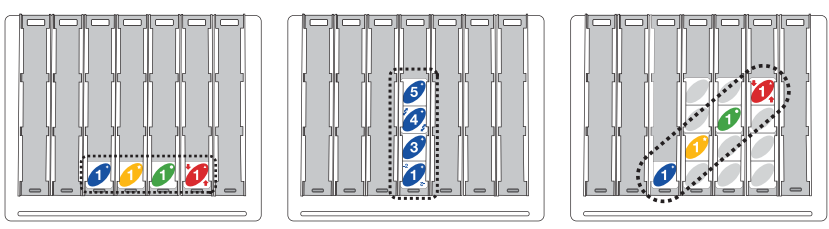
7+
2–4

OYUNUN AMACI
Yatay, dikey veya çapraz yönde 4 taşı seri halinde dizen (renk VEYA sayıya göre eşleştiren) ilk oyuncu siz olun!

OYUN DÜZENİ


- Platformun arka kısmındaki standı çekip açın ve tüm oyuncuların erişebileceği şekilde oyun alanının ortasına yerleştirin.
- Tüm taşları (44) torbaya koyun, ardından karıştırmak için torbayı SALLAYIN.
- Her oyuncu çantadan üç taş çeker. Çekilen taşlar "eliniz" olur.

HAYDİ, OYNAYALIM!
1. Yaşı en küçük olan oyuncu oyunu başlatır. Oyun saat yönünde devam eder.
2. Bu oyunda bir bölmenin üst kısmından taş eklenip yerine oturması sağlanır.
3. Bir taş oynandığında diğer oyuncular tarafından da kullanılabilir.
4. Yerleştirdiğiniz taş başka (altındaki, yanında veya çaprazındaki) taşların bitişiğinde olacaksa eklenen taş renginin veya sayısının çevresindeki bu taşlardan en az biriyle eşleşiyor olması gerekir. Bitişik olduğu tüm taşlarla eşleşmesi gerekmez.



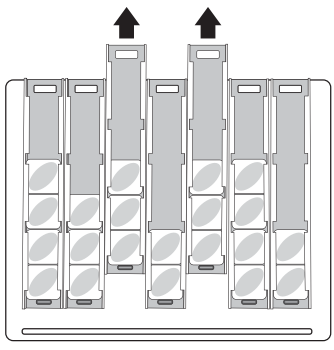
Yatay *Dikey* *Çapraz*

5. Elinizdeki taşlardan herhangi birini oynayamıyorsanız 1 taşı atıp (torbaya geri koyup) torbadan başka bir taş "çekebilirsiniz".
6. Çektiğiniz taşı oynayabiliyorsanız bölmelerden birine yerleştirebilirsiniz. Oynayamıyorsanız sıranız başka bir oyuncuya geçer.
7. Sıranız geçtikten sonra "eliniz" için en fazla 3 taş daha çekmeyi unutmayın.

HAREKET TAŞLARI
Bazı taşların üzerinde özel hareket sembolleri bulunur. Bu Hareket Taşlarından birini oynadığınızda sembolle belirtilen hareketi yerine getirmeniz GEREKİR. Hareketi yerine getirmeden önce stratejik düşünün; doğru bir hamle sizin için avantajlı olabilir!



DEĞİŞ TOKUŞ
Değiş tokuş sembolü bulunan bir taşı oynadığınızda herhangi iki bölmenin yerini "değiştirmeniz" gerekir.



Bölmelerin yerini değiştirmek için:
- Her bölmeyi üst kısmındaki çentikten tutun.
- Her bölmeyi yukarı doğru çekip yerinden çıkarın.
- Bölmeleri yeni yuvalarına yerleştirin ve kaydırarak yerlerine oturtun.



BASTIR
Bastırma sembolü bulunan bir taşı oynadığınızda yukarıdan bastırarak bölmenin en altındaki taşı DÜŞÜRMENİZ gerekir. Düşen taşı torbaya geri koyun.

NOT: Bastırma sembolü bulunan taşı BOŞ bir bölmeye yerleştirdiğinizde bastırıp bölmeden düşürmeniz GEREKMEZ. Bastırma sembolü bulunan taşı DOLU bir bölmede de kullanabilirsiniz.



EKSİ 2
Bu taşı oynadığınızda bir sonraki oyuncudan iki adet RASTGELE taş alıp torbaya geri koyarak ilgili oyuncunun sonraki turda tek taşla oynamasını sağlayın.

NOT: Oyuncu bir sonraki turu oynadıktan sonra tekrar 3 taş çeker.

TÜRKÇE

OYUNU KAZANMA
Yatay, dikey veya çapraz yönde 4 taşı seri halinde dizen ilk oyuncu oyunu KAZANIR!

RENK KÖRÜ OYUNCULAR İÇİN
Taş renklerinin belirlenmesine yardımcı olmak için her taşa özel grafik semboller eklenmiştir. Bu sayede, her türden renk körlüğüne sahip oyuncular kolayca oynayabilir.

▲ = KIRMIZI ● = YEŞİL ★ = SARI ✦ = MAVİ

service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Гра

Вміст:

44 плитки, 7 лотків
1 мішок, 1 основа

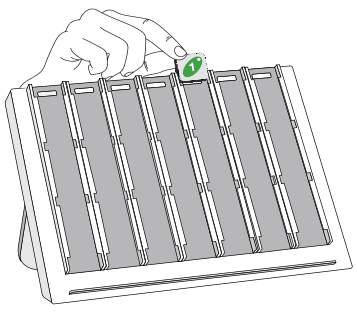
7+

2–4

ЦІЛЬ ГРИ

Станьте першим гравцем, який поєднає (за кольором АБО числом) 4 плитки в ряд (поперек, зверху вниз або по діагоналі)!

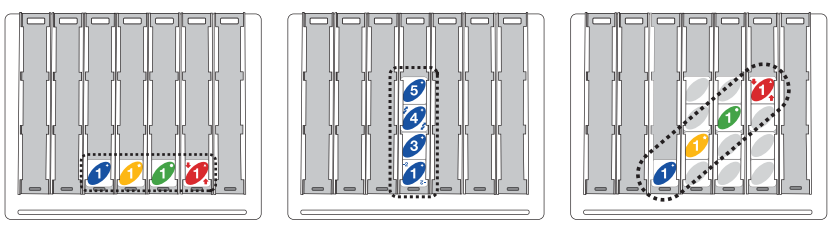
ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



- Витягніть підставку на задній частині основи, а потім поставте її посередині ігрової зони, щоб усі гравці могли до неї дістатися.
- Помістіть усі плитки (44) у мішок, а потім СТРУСІТЬ його, щоб перемішати плитки.
- Кожен гравець має витягнути з мішка три плитки. Це буде ваша "рука".

ЧАС ГРАТИ!

1. Починає гру наймолодший гравець. Гра продовжується за годинниковою стрілкою.
2. Потрібно покласти плитку зверху лотка, після чого вона впаде донизу.
3. Коли плитка знаходиться в грі, нею може скористатися будь-який гравець.
4. Якщо плитка, яку ви розміщуєте, примикає до будь-якої іншої плитки (плиток) (нижче, поруч або по діагоналі), вона має збігатися принаймні з однією з цих плиток за кольором або номером. Вона не обов'язково має збігатися з усіма сусідніми плитками.



Горизонтально *Вертикально* *Діагонально*

5. Якщо ви не можете розіграти жодну з плиток у своїй руці, ви можете скинути 1 плитку (помістити її назад у мішок), а потім витягнути іншу з мішка.
6. Якщо можливо розіграти плитку, яку щойно витягнули, ви можете це зробити. В іншому випадку ваш хід завершується.
7. Після свого ходу обов'язково витягніть до 3 плиток, щоб розмістити їх у своїй "руці".

УКРАЇНСЬКИЙ

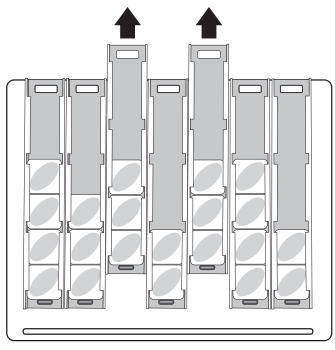
БОНУСНІ ПЛИТКИ

Ви помітите, що на деяких плитках є спеціальні символи дій. Якщо ви граєте однією з цих бонусних плиток, ви ПОВИННІ виконати дію, позначену символом. Перш ніж виконувати дію, подумайте стратегічно, оскільки правильний хід може забезпечити вам перевагу!



ОБМІН

Коли ви граєте плиткою із символом "ОБМІН", ви повинні поміняти місцями будь-які два лотки.



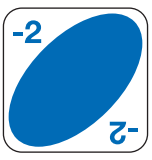
Щоб поміняти лотки:
- Візьміть кожен лоток за паз у верхній частині.
- Потягніть кожен лоток і витягніть їх.
- Вставте їх у нові гнізда та посуньте на місце.



ШТОВХАЙ

Після того як ви розіграли плитку із символом "Штовхай", ви повинні натиснути на неї, щоб нижня плитка в лотку ВИПАЛА. Поверніть плитку, що впала, у мішок.

ПРИМІТКА. Якщо ви кладете плитку із символом "Штовхай" у ПОРОЖНИЙ лоток, вам НЕ потрібно виштовхувати її знизу. Крім того, ви можете зіграти такою плиткою, навіть коли лоток ПОВНИЙ.



МІНУС 2

Коли ви розігруєте таку плитку, візьміть дві ВИПАДКОВІ плитки від наступного гравця та помістіть їх назад у мішок, щоб у них залишилося лише по одній плитці для наступного ходу.

ПРИМІТКА. Після свого наступного ходу вони мають витягти плитки, аби на руках у них було мінімум 3.

УКРАЇНСЬКИЙ

ПЕРЕМОЖЕЦЬ

Переможцем стає перший гравець, який збере 4 однакові плитки в ряд горизонтально, вертикально або по діагоналі!

ДЛЯ ГРАВЦІВ ІЗ КОЛІРНОЮ СЛІПОТОЮ

На кожній плитці додано спеціальні графічні мітки, які допомагають визначити її колір. Завдяки цьому в гру легко можуть грати особи з БУДЬ-ЯКОЮ формою колірної сліпоти!

▲ = ЧЕРВОНИЙ ● = ЗЕЛЕНИЙ ★ = ЖОВТИЙ ✦ = БЛАКИТНИЙ

service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Joc

Conținut:

44 de jetoane, 7 tăvițe
1 pungă, 1 bază

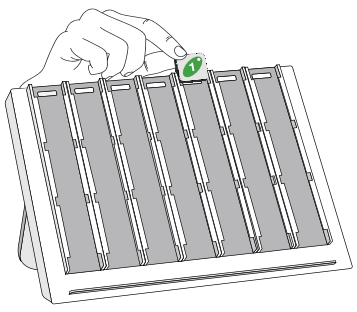
7+

2–4

OBIECTIV

Fii primul jucător care potrivește (în funcție de culoare SAU număr) 4 jetoane la rând pe orizontală, pe verticală sau pe diagonală!

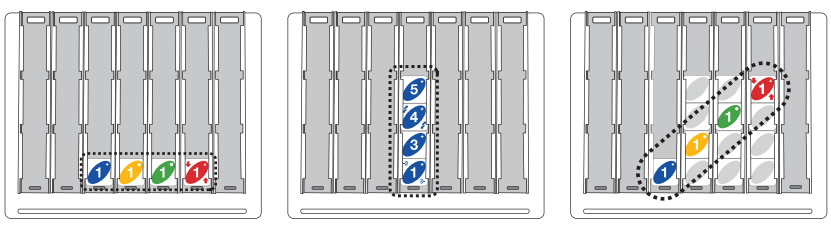
PREGĂTIRE



- Scoate suportul de pe spatele bazei și așază-l vertical în mijlocul zonei de joc, astfel încât toți jucătorii să ajungă la acesta.
- Pune toate jetoanele (44) în pungă, apoi SCUTURĂ punga pentru a le amesteca.
- Fiecare jucător trebuie să tragă trei jetoane din pungă. Aceasta va fi „mâna" fiecăruia.

HAI SĂ JUCĂM!

1. Cel mai tânăr jucător este primul. Apoi, jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.
2. Ca să joci, trebuie să așezi un jeton în partea superioară a tăviței și să-l lași să cadă.
3. Odată ce un jeton este jucat, acesta poate fi folosit de oricare dintre jucători.
4. Dacă jetonul pe care îl așezi este adiacent față de alt jeton/alte jetoane – fie dedesubt, lângă sau în diagonală față de acesta/acestea – culoarea sau numărul jetonului trebuie să se potrivească cu cel puțin unul dintre jetoanele adiacente. Nu trebuie să se potrivească cu toate jetoanele adiacente.



Orizontală *Verticală* *Diagonală*

5. Dacă nu poți juca niciun jeton pe care-l ai în mână, poți să pui un jeton înapoi în pungă și apoi să „scoți" alt jeton.
6. Dacă poți să joci jetonul pe care l-ai scos, fă-o. Dacă nu poți, ți-ai pierdut rândul.
7. După ce trece rândul tău, trage maxim 3 jetoane în „mână".

ROMÂNĂ

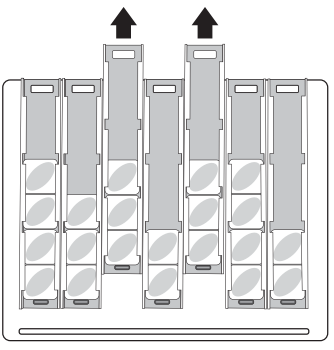
JETOANELE DE ACȚIUNE

Vei observa că unele jetoane au simboluri speciale de acțiune pe ele. Dacă joci un jeton de acțiune, TREBUIE să faci acțiunea indicată pe simbol. Înainte de a face acțiunea, gândește strategic, deoarece poți avea un avantaj dacă faci mișcarea corectă!



SCHIMBĂ

Dacă joci un jeton cu simbolul Schimbă, trebuie să „schimbi" pozițiile oricăror două tăvițe.



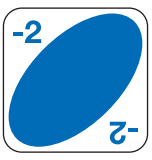
Pentru a schimba pozițiile tăvițelor:
- Apucă fiecare tăviță de scobitura de deasupra.
- Trage de fiecare tăviță și scoate-le.
- Introdu-le în locurile noi și fixează-le.



ÎMPINGE

După ce joci un jeton cu simbolul Împinge, trebuie să-l împingi în jos, determinând CĂDEREA jetonului cel mai de jos din tăviță. Pune jetonul căzut înapoi în pungă.

NOTĂ: dacă pui un jeton Împinge într-o tăviță GOALĂ, NU trebuie să-l scoți prin partea de jos. De asemenea, poți juca un jeton Împinge într-o tăviță PLINĂ.



MINUS 2

Când joci acest jeton, ia două jetoane ALEATORII de la următorul jucător și pune-le înapoi în pungă, lăsându-i un singur jeton pentru următorul rând.

NOTĂ: după următorul rând al jucătorului, acesta trebuie să tragă maxim 3 jetoane.

ROMÂNĂ

CÂȘTIGĂTORUL

Primul jucător care introduce 4 jetoane la rând pe orizontală, verticală sau diagonală CÂȘTIGĂ!

PENTRU JUCĂTORII DALTONIȘTI

Au fost adăugate simboluri grafice speciale fiecărui jeton pentru a ajuta la identificarea culorii (culorilor) de pe jetonul respectiv. Acest lucru va permite jucătorilor cu orice formă de daltonism să joace cu ușurință!

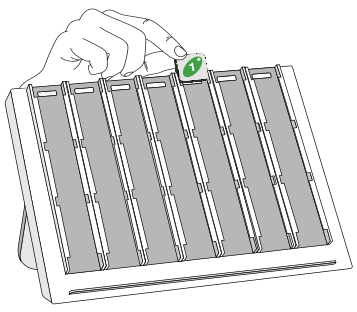
▲ = ROȘU ● = VERDE ★ = GALBEN ✦ = ALBASTRU

UNO QUATRO
Игра

Съдържание:
44 плочки, 7 табли
1 торбичка, 1 основа

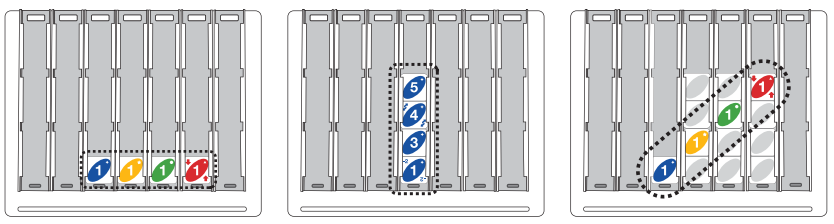
7+
2–4

ЦЕЛ
Станете първият играч, който ще съчетае (по цвят ИЛИ число) 4 поредни плочки по хоризонтал, вертикал или диагонал!

ПОДГОТОВКА


- Издърпайте поставката на гърба на основата и я поставете в средата на зоната за игра, така че всички играчи да я достигат.
- Поставете всички плочки (44) в торбичката и я РАЗКЛАТЕТЕ, за да ги разбъркате.
- Всеки играч тегли по три плочки от торбата. Това ще бъде вашата „ръка“.

ХАЙДЕ ДА ИГРАЕМ!
1. Най-малкият играч започва първи. След това играта продължава по посока на часовниковата стрелка.
2. Играете, като поставяте плочка в горната част на таблата и я оставяте да падне на мястото си.
3. След като плочката е в играта, тя може да се използва от всеки играч.
4. Ако поставената от вас плочка е в съседство с други плочки – хоризонтално, вертикално или по диагонал – тя трябва да съвпада с поне една от тези плочки по цвят или число. Не е необходимо да съвпада с всички съседни плочки.



Хоризонтал *Вертикал* *Диагонал*

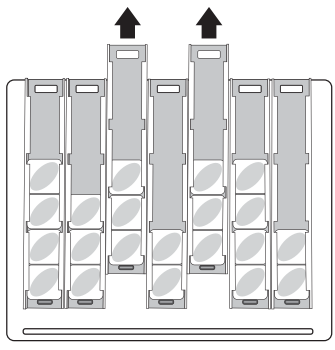
5. Ако не може да изиграете някоя от плочките в ръката си, може да изхвърлите 1 плочка (да я поставите обратно в торбичката) и след това да „изтеглите“ друга плочка.
6. Ако току-що изтеглената плочка е такава, която има къде да изиграете, може да го направите. Ако не е, ходът ви приключва.
7. След като завършите хода си, не забравяйте да изтеглите нови плочки, за да запълните „ръката“ си до 3.

БЪЛГАРСКИ

ПЛОЧКИ ЗА ДЕЙСТВИЕ
Ще забележите, че на някои плочки са изобразени специални символи за действие. Ако изиграете една от тези плочки с действия, ТРЯБВА да извършите действието, обозначено със символа. Преди да предприемете действие, помислете стратегически, тъй като правилният ход може да бъде във ваша полза!



РАЗМЕНИ
Когато изиграете плочка със символ за размяна, трябва да размените позициите на две произволни табли.

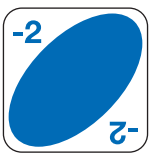


За да размените таблите:
- Хванете всяка табла за отвора в горната част.
- Издърпайте нагоре двете табли и плъзнете навън.
- Плъзнете ги в новите улеи.



ИЗБУТАЙ
След като изиграете плочка със символ за избутване, трябва да я натиснете надолу, за да принудите долната плочка в тавата да ИЗПАДНЕ. Върнете изпадналата плочка в торбичката.

ЗАБЕЛЕЖКА: Ако поставите плочка със символ за избутване в ПРАЗНА табла, НЕ е необходимо да я избутвате да падне. Също така може да изиграете плочка със символ за избутване в ПЪЛНА табла.



МИНУС 2
Когато изиграете тази плочка, вземете две ПРОИЗВОЛНИ плочки от следващия играч и ги поставете обратно в торбичката, като му оставите само една плочка за следващия му ход.

ЗАБЕЛЕЖКА: След следващия си ход той ще изтегли нови плочки, докато получи общо 3.

БЪЛГАРСКИ

ПОБЕДА
Първият играч, който получи 4 съвпадащи поредни плочки по хоризонтал, вертикал или диагонал, ПЕЧЕЛИ!

ЗА ИГРАЧИ ДАЛТОНИСТИ
Към всяка плочка са добавени специални графични символи, които помагат да се идентифицира цветът (или цветовете) на съответната плочка. Това ще даде възможност на играчите с КАКВАТО И ДА Е форма на далтонизъм да играят без проблем!

▲ = ЧЕРВЕНО ● = ЗЕЛЕНО ★ = ЖЪЛТО ✦ = СИНЬО

service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Mäng

Komplektis:

44 klotsi, 7 klotsialust
kott, mängualus

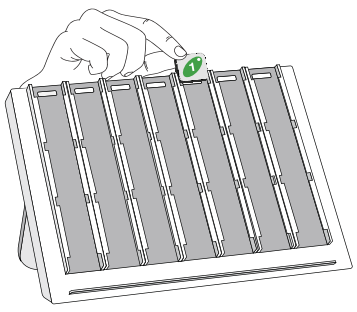
7+

2–4

MÄNGU EESMÄRK

Olge esimene mängija, kes moodustab neljast klotsist (sama värvi VÕI numbriga) rea kas vertikaalselt, horisontaalselt või diagonaalselt!

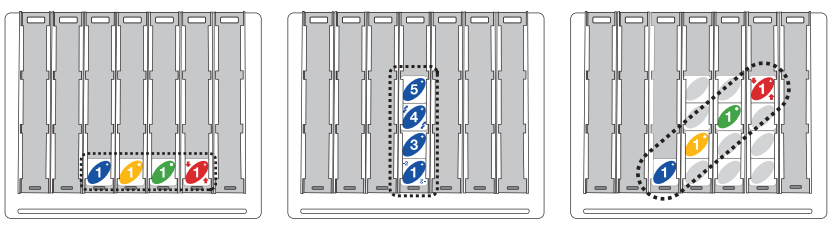
MÄNGU ALUSTAMINE



- Tõmmake seisutugi mängualuse tagant välja ja pange mängualus mängulaua keskele nii, et kõik mängijad ulatuksid selleni.
- Pange kõik klotsid (44) kotti ja RAPUTAGE segamiseks.
- Iga mängija võtab kotist kolm klotsi. Need on teie mänguklotsid.

MÄNGIME!

1. Mängu alustab noorim mängija. Mängukord liigub päripäeva.
2. Oma käigul pange klots klotsialuse otsale ja laske sellel oma kohale libiseda.
3. Kui klots on mängus, võivad kõik mängijad seda kasutada.
4. Kui teie pandud klots puutub kokku ükskõik missugus(t)e teis(t)e klotsi(de)ga – all, kõrval või diagonaalselt – peab see olema vähemalt ühe klotsiga kas sama värvi või numbriga. Klots ei pea olema kõigi kokkupuutuvate klotsidega sama värvi või numbriga.



Horisontaalne *Vertikaalne* *Diagonaalne*

5. Kui te ei saa mängu panna ühtegi käes olevat klotsi, võite ühest klotsist loobuda (panna see kotti tagasi) ja võtta kotist uue asemele.
6. Kui saate võetud klotsi mängu panna, võite seda teha. Kui te ei saa klotsi mängu panna, on mängukord läbi.
7. Võtke pärast mängukorda kindlasti kotist klotse juurde, et neid oleks käes jälle kolm.

EESTI

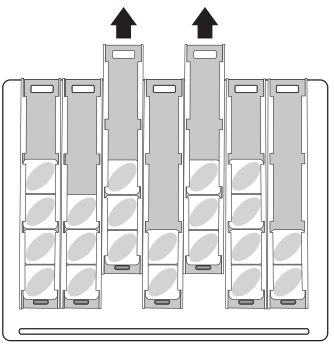
TEGEVUSKLOTSID

Osadel klotsidel on spetsiaalsed tegevussümbolid. Kui panete mängu mõne tegevusklotsi, PEATE tegema sümbolil näidatud tegevuse. Enne tegevust mõelge strateegiliselt, sest õige käik võib teile kasuks tulla!



VAHETA

Kui panete mängu vahetamise sümboliga klotsi, peate mis tahes kahe klotsialuse kohad omavahel vahetama.



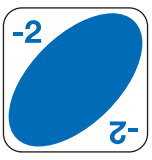
Aluste vahetamiseks
- Võtke aluse nõgusast ülemisest otsast kinni.
- Tõmmake alust üles ja libistage välja.
- Pange alused uutesse pesadesse ja lükake need oma kohtadele.



LÜKKA VÄLJA

Pärast väljalükkamise sümboliga klotsi mängu panemist peate seda alla vajutama, et aluse alumine klots VÄLJA KUKUKS. Pange väljakukkunud klots tagasi kotti.

MÄRKUS. Kui panete väljalükkamise klotsi TÜHJA alusesse, EI pea te seda alt välja lükkama. Väljalükkamise klotsi võib panna TÄIS klotsialusesse.



MIINUS 2

Kui panete mängu selle klotsi, võtke järgmiselt mängijalt kaks SUVALIST klotsi ja pange need tagasi kotti. Järgmisele mängijale jääb mängukorraks ainult üks klots.

MÄRKUS. Pärast mängukorda võtab mängija kotist kätte taas kolm klotsi.

EESTI

VÕITJA

Esimene mängija, kes moodustab (sama värvi VÕI numbriga) neljast klotsist rea kas vertikaalselt, horisontaalselt või diagonaalselt, on mängu VÕITJA!

VÄRVIPIMEDATELE MÄNGIJATELE

Klotsidele on lisatud erinevad graafilised sümbolid klotsi värvi(d)e tuvastamiseks. MIS TAHES värvipimeduse vormiga mängijatel on võimalus mängu hõlpsasti mängida!

▲ = PUNANE ● = ROHELINE ★ = KOLLANE ✦ = SININE

service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Žaidimas

Turinys:

44 kortel4s, 7 dėklai
1 maišelis, 1 padėklas

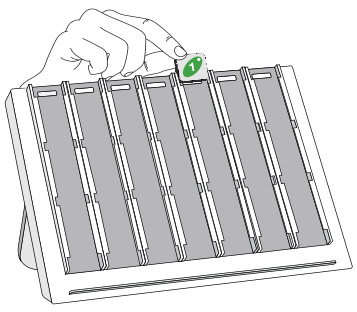
7+

2–4

TIKSLAS

Būk pirmasis žaidėjas, kurio visos 4 kortelės derės (pagal spalvą ARBA skaičių) iš eilės horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai!

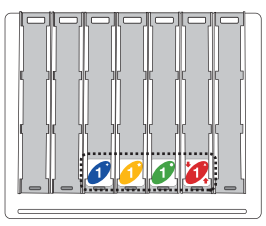
PASIRUOŠKITE ŽAISTI



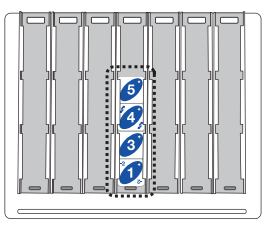
- Ištraukite padėklo gale esantį stovą ir pastatykite jį žaidimo vietos viduryje, kad visi žaidėjai galėtų pasiekti.
- Sudėkite visas korteles (44) į maišelį ir maišelį pakratykite, kad kortelės susimaišytų.
- Kiekvienas žaidėjas įkiša ranką į maišelį ir ištraukia tris korteles. Tai bus rankoje laikomos kortelės.

ŽAISKIME!

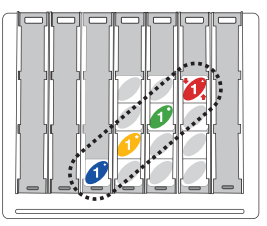
1. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Žaidimas tęsiamas laikrodžio rodyklės kryptimi.
2. Žaisdami įdedate kortelę dėklo viršuje ir ją paleidžiate, kad nukristų į vietą.
3. Panaudotą kortelę gali naudoti bet kuris kitas žaidėjas.
4. Jei įmetėte kortelę ir ji yra šalia bet kurios (-ių) kitos (-ų) kortelės (-ų) (žemiau, šalia ar įstrižai), ji turi derėti bent su viena iš kortelių spalva arba skaičiumi. Ji neturi derėti su visomis šalia esančiomis kortelėmis.



Horizontaliai



Vertikaliai



Įstrižai

5. Jei negalite naudoti nė vienos iš turimų kortelių, galite 1 kortelę išmesti (įdėkite ją atgal į maišelį) ir iš maišelio ištraukti kitą kortelę.
6. Jei ką tik ištraukta kortelė tinkama žaisti, galite ją įmesti į stovą. Jei netinkama, jūsų ėjimas baigtas.
7. Baigę ėjimą, nepamirškite ištraukti kortelių, kad rankoje turėtumėte 3 korteles.

LIETUVIŲ

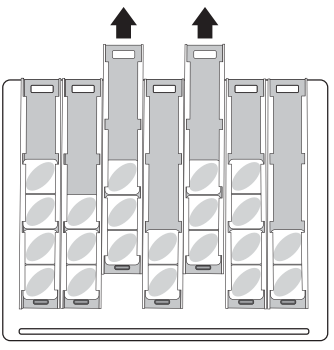
VEIKSMO KORTELĖS

Pastebėsite, kad ant kai kurių kortelių pavaizduoti specialūs veiksmų simboliai. Jei žaisite su viena iš šių veiksmo kortelių, PRIVALĖSITE atlikti veiksmą, kurį nurodo ant kortelės pavaizduotas simbolis. Prieš atlikdami veiksmą strategiškai pagalvokite, nes tinkamai atliktas ėjimas gali būti naudingas!



SUKEISK

Jei naudojate kortelę, ant kurios pavaizduotas simbolis „Sukeisk“, turite sukeisti bet kuriuos du dėklus vietomis.



Norėdami sukeisti dėklus:

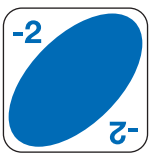
- paimkite dėklus už griovelių viršuje;
- ištraukite dėklus keldami juos į viršų;
- įdėkite juos į naujas vietas ir įstumkite, kad įstatytumėte į vietą.



PASTUMK

Jei naudojate kortelę, ant kurios pavaizduotas simbolis „Pastumk“, turite ją pastumti žemyn taip, kad apatinė dėkle esanti korta IŠKRISTŲ LAUK. Iškritusią kortelę įmeskite į maišelį.

PASTABA. Jei simboliu „Pastumk“ pažymėtą kortelę įmesite į TUŠČIĄ dėklą, jos NEREIKĖS stumti, kad iškristų. Simboliu „Pastumk“ pažymėtą kortelę galite įdėti ir į PILNĄ dėklą.



MINUS 2

Jei naudojate šią kortelę, pasirinkite dvi BET KURIAS korteles iš kito žaidėjo rankos ir įdėkite jas į maišelį, palikdami jam tik vieną kortelę, kurią jis galės naudoti kito ėjimo metu.

PASTABA. Po kito ėjimo žaidėjas iš maišelio vėl ištrauks kortelių, kad rankoje turėtų 3 korteles.

LIETUVIŲ

LAIMĖJIMAS

LAIMI žaidėjas, kuris pirmasis sumeta 4 derančias korteles iš eilės horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai!

SPALVŲ NESKIRIANTIEMS ŽAIDĖJAMS

Kiekviena kortelė yra pažymėta specialiu grafiniu simboliu, kad būtų galima nustatyti kortelių spalvas. Todėl šį žaidimą galės lengvai žaisti žaidėjai, tinkamai nematantys bet kokių spalvų!

▲ = RAUDONA ● = ŽALIA ★ = GELTONA ✦ = ŽYDRA

service.mattel.com HPF82-KP70_25A_IS

UNO QUATRO

Spēle

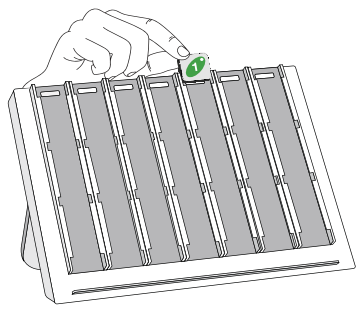
Komplektā:
44 kauliņi, 7 paliktņi
1 maisiņš, 1 pamatne

7+
2–4

SPĒLES MĒRĶIS

Esiet pirmais, kurš sakrāj (pēc krāsas VAI skaitļa) četrus kauliņus vienā rindā horizontāli, uz leju vai pa diagonāli!

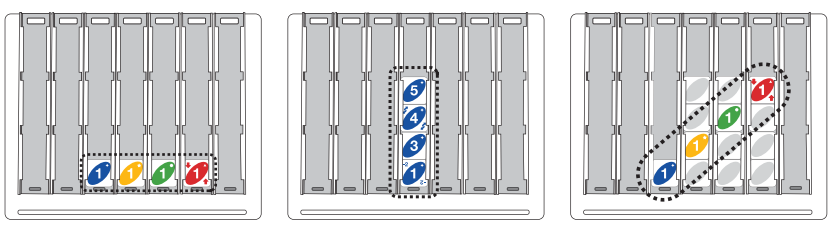
SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI



- Atlokiet atbalsta kājiņu paliktņa aizmugurē un novietojiet paliktni stateniski spēles laukuma vidū, lai visi spēlētāji to var aizsniegt.
- Ielieciet maisiņā visus kauliņus (44) un SAKRATIET maisiņu, lai sajauktu kauliņus.
- Katram spēlētājam jāizņem no maisiņa trīs kauliņi. Tie ir jūsu spēles kauliņi.

SĀKSIM SPĒLI!

1. Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēli turpiniet pulksteņrādītāju kustības virzienā.
2. Spēlētājam jāievieto kauliņš paliktņa augšdaļā tā, lai kauliņš ieslīd attiecīgajā rindā.
3. Ielikto kauliņu tagad var izmantot jebkurš spēlētājs.
4. Ja ieliktais kauliņš atrodas blakus citam(tiem) kauliņam(ņiem) – zem tā(iem), blakus tam(iem) vai pa diagonāli no tā(iem) – tam ir jāatbilst vismaz vienam no šiem kauliņiem pēc krāsas vai skaitļa. Tam nav jāatbilst visiem blakus esošajiem kauliņiem.



Horizontāli *Vertikāli* *Pa diagonāli*

5. Ja jums rokās nav neviena atbilstoša kauliņa, varat atmest vienu kauliņu (ielieciet to atpakaļ maisiņā) un paņemt citu kauliņu no maisiņa.
6. Izspēlējiet tikko paņemto kauliņu, ja tas ir piemērots. Ja tas nav piemērots, ir nākamā spēlētāja kārta spēlēt.
7. Kad jūsu gājiens ir beidzies, noteikti paņemiet trīs kauliņus.

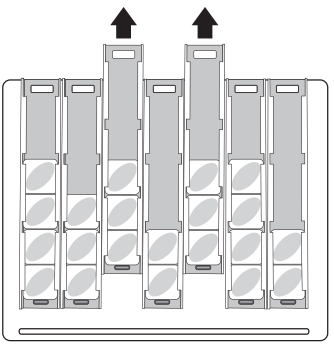
DARBĪBAS KAULIŅI

Pamanīsiet, ka dažiem kauliņiem ir īpaši darbības simboli. Ja pacelsiet kādu no šiem darbības kauliņiem, jums JĀIZPILDA ar simbolu attēlotā darbība. Rūpīgi pārdomājiet veicamo darbību. Rīkojoties pareizi, varat gūt pārsvaru!



KAULIŅU MAIŅA

Ja izspēlējat kauliņu ar mainīšanas simbolu, jums ir jāmaina jebkuru divu kauliņu novietojums.



Lai mainītu kauliņu novietojumu:
- satveriet katru paliktni aiz augšējās gropes;
- bīdiet paliktņus uz augšu, lai tos izņemtu;
- ievietojiet tos jaunajās nišās un iebīdiet tiem paredzētajā vietā.



SPIEDIET

Kad kauliņš ar piespiešanas simbolu ir izspēlēts, spiediet uz to uz leju tā, lai apakšējas kauliņš IZKRĪT uz paliktņa. Ielieciet izkritušo kauliņu atpakaļ maisiņā.

PIEZĪME: Ja kauliņu ar piespiešanas simbolu ieliksiet TUKŠĀ paliktnī, tas NAV jāspiež uz leju. Kauliņu ar piespiešanas simbolu var ievietot arī PILNĀ paliktnī.



ATŅEM 2

Ja izspēlējat šo kauliņu, paņemiet no nākamā spēlētāja divus NEJAUŠUS kauliņus un ielieciet tos atpakaļ maisiņā, atstājot spēlētājam tikai vienu kauliņu, ko izspēlēt nākamajā gājienā.

PIEZĪME: kad attiecīgais spēlētājs beidz savu nākamo gājienu, viņam jāpaņem no maisiņa trīs kauliņi.

UZVARA

Pirmais spēlētājs, kurš četrus kauliņus sakārtos rindā vertikāli, horizontāli vai pa diagonāli, ir UZVARĒTĀJS!

SPĒLĒTĀJIEM, KURI NEATŠĶIR KRĀSAS

Katram kauliņam ir īpašs grafisks simbols, pēc kura var noteikt attiecīgā kauliņa krāsu. Tādējādi spēli var viegli spēlēt jebkurš, kuram ir krāsu atšķiršanas traucējumi!

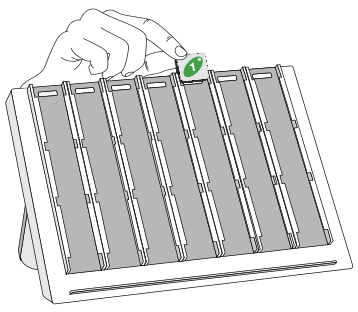
▲ = SARKANA ● = ZAĻA ★ = DZELTENA ✦ = ZILA

UNO QUATRO
لعبة

7+
2-4

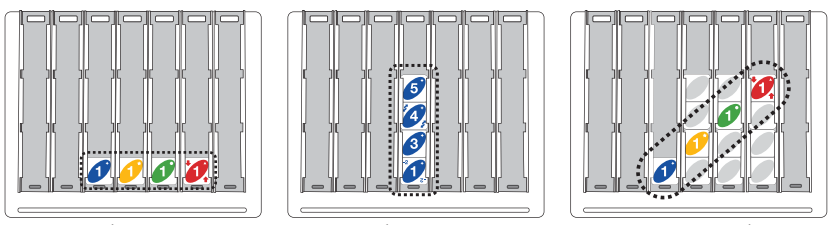
المحتويات:
44 رقاقة, 7 علب
1 كيس, 1 قاعدة

الهدف
كن أول لاعب يطابق (حسب اللون أو الرقم) 4 في صف واحد بالعرض أو لأسفل أو بشكل مائل!



الإعداد
- اسحب المسند الموجود في الجزء الخلفي من القاعدة ثم ضعه واقفاً في منتصف منطقة اللعب حتى يتمكن جميع اللاعبين من الوصول إليه.
- قم بوضع كل الرقاقات (44) في الكيس، ثم قم برجّ الكيس لخلطهم.
- يمدّ كل لاعب يده إلى الكيس ويسحب ثلاثة رقاقات. تكون هذه المجموعة في "يدك".

هيا نلعب!
1. تبدأ اللعبة باللاعب الأصغر سناً. ويستمر اللعب بنفس اتجاه عقارب الساعة.
2. يتم اللعب عبر وضع رقاقة في أعلى العلبة وتركها تسقط في مكانها.
3. عندما يتم لعب رقاقة، يمكن لأي لاعب استخدامها.
4. إذا كانت الرقاقة التي تضعها مجاورة لأي رقاقة (رقاقات) أخرى - إما أسفلها أو بجانبها أو بشكل قطري معها - فيجب أن تتطابق مع رقاقة واحدة على الأقل من تلك الرقاقات إما باللون أو الرقم. لا تحتاج أن تطابق جميع الرقاقات المتجاورة.



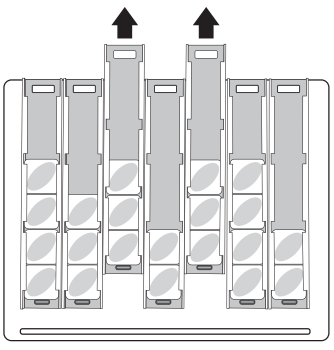
قطرياً (بشكل مائل) عمودياً أفقياً

5. إذا لم تتمكن من لعب أي رقاقة في يدك، يمكنك التخلص من رقاقة واحدة (عبر إعادتها إلى الكيس) ثم "سحب" رقاقة أخرى من الكيس.
6. إذا كان بإمكانك لعب الرقاقة التي سحبتها، افعل ذلك. وإذا لم تتمكن من لعبها، ينتهي دورك.
7. بعد دورك، تأكد من سحب ما يصل إلى 3 رقاقات لتشكّل المجموعة في "يدك".

رقاقات الحركة
ستلاحظ أن بعض الرقاقات تحمل رموز حركة خاصة. إذا لعبت إحدى رقاقات الحركة هذه، "يجب" عليك القيام بالحركة أو الفعل الذي يشير إليه الرمز. قبل القيام بالحركة أو الفعل، فكّر بشكل استراتيجي حيث يمكن أن تكون الخطوة الصحيحة لصالحك!



بدّل
عندما تلعب رقاقة تحمل رمز "بدّل"، يجب عليك "تبديل" مواضع أي علبتين.

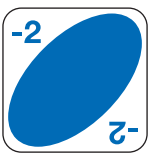


لتبديل العلب:
- أمسك كل علبة من الشّق الموجود في الأعلى.
- اسحب كل علبة لأعلى وحرّكها للخارج.
- أدخلها في الفتحات الجديدة وضعها في مكانها.



اضغط
بعد لعب رقاقة تحمل رمز "اضغط"، يجب أن تضغط عليها لأسفل لإجبار الرقاقة السفلية في العلبة على السقوط و"الخروج من الصّف". قم بإعادة الرقاقة الخارجة إلى الكيس.

ملاحظة: إذا قمت بوضع رقاقة "اضغط" في علبة فارغة، "لن" تضطر إلى الضغط عليها لإخراجها من الأسفل. وأيضاً، يمكنك لعب رقاقة "اضغط" في علبة "مكتملة".



ناقص 2
عندما تلعب هذه الرقاقة، يمكنك الحصول على رقاقتين بشكل "عشوائي" من اللاعب التالي ووضعهما مجدداً داخل الكيس، ما يتركه مع رقاقة واحدة فقط للدور التالي.

ملاحظة: بعد دوره التالي، يجب عليه سحب ما يصل إلى 3 رقاقات مجدداً.

الفوز
أول لاعب يحصل على ثلاثة رقاقات متتالية أفقياً أو رأسياً أو قطرياً "يفوز"!

للاعبين الذين يعانون من عمى الألوان
تمت إضافة رموز رسومية خاصة تحت رقم كل رقاقة للمساعدة في تحديد اللون (الألوان) على تلك الرقاقة.
سيسمح هذا للاعبين الذين يعانون من أي شكل من أشكال عمى الألوان باللعب بسهولة!

الأزرق = ✦ الأصفر = ★ الأخضر = ● الأحمر = ▲