



Contents

112 Cards – including 3 Wild Customizable Cards (see the Wild Customizable Card section for details).

Object

Be first to get rid of all of your cards in your hand.

Setup

- 1. Choose a dealer and shuffle the cards.
- 2. Deal 7 cards to each player.
- 3. Place the remaining cards **FACEDOWN** in the center of the table. This is the **DRAW PILE**.
- 4. Flip over the top card of the **DRAW PILE** and place it **FACEUP** to form the **DISCARD PILE**. If this card is an Action Card, ignore it and flip over the next card.
- 5. The player to the left of the dealer goes first and play proceeds clockwise.

Let's Play UNO®!

On your turn, you try to get rid of all your cards by playing **ONE CARD** onto the Discard Pile.

If you **HAVE** a matching card in your hand, you may **PLAY IT** on the Discard Pile.

- 1. You can only play a card if it matches at least one attribute of the top card on the Discard Pile: its color, number, or symbol.
- 2. If the card you played is an Action Card, it does something special!
(see Action Cards below)

If you **DO NOT HAVE** a matching card, **DRAW ONE CARD** from the Draw Pile.

- 1. If your *new* card can be played (see above), then you may play it now.
- 2. You may choose to draw a card instead of playing one, even if you have a playable card in your hand.

Once you play or draw a card, play continues with the next player.

NOTE: if there are no cards left in the Draw Pile, reshuffle the Discard Pile to form a new Draw Pile.

- If you **DO NOT** have a card that matches color: the challenger draws 6 cards instead of 4 and loses their turn.
- If you **DO** have a card that matches color: **YOU** must draw 4 cards and they draw none.
This card is also a Wild card, so you get to choose the color that continues play (regardless of the outcome of any challenge).



Wild Customizable Cards - Mix up the game by making your own wild rules! Prior to playing thae game, you have the option to write (with pencil) your own special rules on these cards. This card is wild so it matches any card on the Discard Pile. Once played, follow the rule written on the card. When you play a Wild Customizable card, you also get to choose the color that continues play.

USING CUSTOMIZABLE CARDS

Here are a few thought starters for your customizable cards:

- 1. The next player must draw until they get a specific color.
- 2. Everyone but you must discard all their Wild cards.
- 3. If the next player can't play a card, they take 3 cards from the Draw Pile.
- 4. Take an extra turn.
- 5. The next player must draw or discard until they have exactly 7 cards.

Keeping Score (Optional Victory Method)

When a player wins a hand, they receive points based on the cards remaining in their opponent's hands.

Cards are valued as follows:

- All number cards (0-9) Face Value
- Any Action Card 20 Points
 - Skip, Reverse, Draw 2
- Any Wild Card 50 Points
 - Wild, Wild Draw 4, Wild Shuffle Hands, Wild Customizable

Keep a running tally of each player's points from hand to hand. When a player reaches 500 points, they are the winner.

Calling UNO!

The moment you only have 1 card in your hand, you must yell "UNO" to alert the other players you are about to win.

However, if someone catches you and calls out "UNO" before you (and before the next player begins their turn), then you must draw 2 cards!

Winning

When a player plays their final card, they win. Time to shuffle the cards and play again!

Action Cards



Draw Two - When played, the next player must draw 2 cards and lose their turn.



Reverse - When played, the direction of play is reversed. If play was moving clockwise, it now moves counterclockwise and vice versa.



Skip - When played, the next player loses their turn.



Wild - This card matches anything so you can play it no matter what card is on the Discard Pile. When you play a Wild card, you also get to choose the color that continues play.



Wild Shuffle Hands - Wild Shuffle Hands card – This card matches anything so you can play it no matter what card is on the Discard Pile. When you play this card, you do the following:

- Collect **EVERY** card from **EACH** player's hand and shuffle them together.
- Starting with the player to your left, deal these cards to all players until none are left. Players may end up with more or fewer cards than they started with.
- Play then continues in the current direction the game was being played.

When you play a Wild Shuffle card, you also get to choose the color that continues play.



Wild Draw Four - This card matches anything so you can play it no matter what card is on the Discard Pile. However, there's a catch: you can only play a Wild Draw 4 if you **DO NOT HAVE ANY CARD IN YOUR HAND THAT MATCHES THE COLOR OF THE DISCARD PILE**.

When played, the next player has 2 options: Draw 4 cards and lose their turn OR challenge.

If the player challenges you, then you must show them your entire hand to confirm whether or not you have a card that matches the color of the discard pile – Wild cards are considered a match, too.

©2021 Mattel. 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, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 – 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 -Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 4, 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 Bracco, 6-MAC 6, 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 900 102 390 http://www.service.mattel.com/es. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diiimport & 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 K-2, TK 17561, Παλαιό Φάληρο. Mattel Oyuncakçılık Tic. Ltd. Şti. İçerenköy Mah., Erkut Sok. A Blok No:12 Üner Plaza Kat:9-10 34752 Ataşehir İstanbul. Tel: 0216 570 75 00. Импортёр/Уполномоченная организация: ООО "МАТЕЛ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятинский переулок,1; +7 495 287 79 39. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha1. 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 América Vesputcio 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





Jeu de cartes



Contient

112 cartes dont 3 cartes Joker Personnalisables (pour plus d'informations, consultez la section Cartes Joker Personnalisables).

But du jeu

Soyez le premier à vous débarrasser de toutes les cartes que vous avez en main.

Préparation

- 1. Choisissez le joueur qui distribuera les cartes et mélangez-les.
- 2. Distribuez 7 cartes à chaque joueur.
- 3. Placez les cartes restantes **FACE CACHÉE** au centre de la table. Elles forment la **PIOCHE**.
- 4. Retournez la première carte de la **PIOCHE** et placez-la **FACE VISIBLE** pour former la **PILE DE DÉFAUSSE**. Si cette carte est une carte Action, n'en tenez pas compte et retournez la carte suivante.
- 5. Le joueur à gauche du joueur qui a distribué les cartes commence la partie et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Place au UNO® !

Lorsque c'est votre tour, essayez de vous débarrasser de toutes vos cartes en posant **UNE CARTE** sur la pile de défausse.

Si vous AVEZ une carte dans votre main qui correspond à la carte précédemment posée, vous pouvez LA JOUER sur la pile de défausse.

- 1. Vous ne pouvez jouer cette carte que si elle comporte au moins une correspondance avec la première carte de la pile de défausse : sa couleur, sa valeur ou son symbole.
- 2. Si la carte que vous avez posée est une carte Action, elle vous offre une échappatoire ! (Consultez la section Cartes Action ci-dessous)

Si vous N'AVEZ PAS de carte comportant au moins une correspondance, PIOCHEZ UNE CARTE dans la pioche.

- 1. Si vous pouvez jouer votre **nouvelle** carte (voir ci-dessus), vous pouvez la poser dès à présent.
- 2. Vous pouvez choisir de piocher une carte plutôt que d'en jouer une, même si vous disposez dans votre main d'une carte que vous pouvez poser.

Une fois que vous avez pioché ou posé une carte, c'est au tour du joueur suivant de jouer.
REMARQUE : s'il n'y a plus de pioche, mélangez les cartes de la pile de défausse et formez une nouvelle pioche.

Quand faut-il crier « UNO ! » ?

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une seule carte en main, vous devez crier « UNO » pour avertir les autres joueurs que vous allez gagner.

Cependant, si un autre joueur remarque qu'il ne vous reste plus qu'une seule carte et crie « UNO » avant vous (et avant que le joueur suivant ne joue), vous devez piocher 2 cartes !

Gagnant

Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il remporte la partie. L'heure est venue de mélanger les cartes et de commencer une nouvelle partie !

Cartes Action



Carte +2 - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour.



Carte Inversion - Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change et est inversé. Si la partie se jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, elle se joue désormais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et vice versa.



Carte Passer - Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour.



Carte Joker - Cette carte peut être posée sur n'importe quelle autre carte, vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile de défausse. Si vous posez une carte Joker, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.



Carte Changement de main - Carte Changement de main : cette carte peut être posée sur n'importe quelle autre carte, vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile de défausse. Si vous décidez de poser cette carte, vous devez suivre les étapes suivantes :

- Récupérez **TOUTES** les cartes de **CHAQUE** joueur et mélangez-les ensemble.
- En commençant par le joueur situé à votre gauche, distribuez ces cartes à tous les joueurs jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes à distribuer. Il se peut que les joueurs se retrouvent avec un plus grand ou un plus petit nombre de cartes en main.
- La partie continue alors dans le même sens qu'auparavant.

Lorsque vous jouez une carte Changement de main, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.



Carte Super Joker - Cette carte peut être posée sur n'importe quelle autre carte, vous pouvez donc la jouer à tout moment, quelle que soit la carte qui se trouve sur la pile de défausse. Toutefois, il y a un inconvénient : vous ne pouvez jouer cette carte Super Joker que si vous **NE DISPOSEZ D'AUCUNE AUTRE CARTE QUI CORRESPONDE À LA COULEUR DE LA CARTE POSÉE SUR LA PILE DE DÉFAUSSE**.

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant dispose de deux options : piocher 4 cartes et passer son tour OU vous lancer un défi.

Si le joueur vous lance un défi, vous devez alors lui montrer toutes les cartes de votre main pour qu'il s'assure que vous n'avez pas de carte de la même couleur que la carte posée sur la pile de défausse. Les cartes Joker sont également considérées comme correspondant à la couleur de la carte de la pile de défausse.

- Si vous **N'AVEZ PAS** de carte correspondant à la couleur de la carte de la pile de défausse : le joueur qui vous a mis au défi pioche 6 cartes au lieu de 4 et passe son tour.
- Si vous **AVEZ** une carte de la même couleur que la carte de la pile de défausse : **VOUS** devez piocher 4 cartes et le joueur qui vous a mis au défi n'en pioche aucune. Cette carte est également une carte Joker. Vous pouvez donc choisir de changer la couleur (quelle que soit l'issue du défi).



Cartes Joker Personnalisables - Pimentez un peu la partie en inventant vos propres règles pour les cartes Joker Personnalisables ! Avant de commencer la partie, vous pouvez choisir d'écrire vos propres règles spéciales sur ces cartes (à l'aide d'un crayon à papier). Cette carte est un joker et correspond à n'importe quelle carte posée sur la pile de défausse. Une fois posée, vous devez appliquer la règle inscrite sur la carte. Si vous posez une carte Joker Personnalisable, vous pouvez également choisir de changer la couleur à jouer.

UTILISATION DES CARTES PERSONNALISABLES

Voici quelques idées de règles pour vous aider à créer vos cartes personnalisables :

- 1. Le joueur suivant doit piocher jusqu'à ce qu'il tombe sur une couleur spécifique.
- 2. Tous les joueurs, sauf vous, doivent se débarrasser de leurs cartes Joker.
- 3. Si le joueur suivant ne peut pas jouer de carte, il doit piocher 3 cartes.
- 4. Vous rejouez.
- 5. Le joueur suivant doit piocher des cartes ou s'en débarrasser jusqu'à ce qu'il ait exactement 7 cartes en main.

Compter les points (méthode optionnelle pour remporter la partie)

Lorsqu'un joueur remporte une partie, il gagne un certain nombre de points en fonction des cartes restantes de ses adversaires.

Les cartes valent le nombre de points indiqué ci-dessous :

Cartes numérotées (0 à 9)	valeur du chiffre indiqué
Toutes les cartes Action	20 points
- Cartes Passer, Inversion et +2	
Toutes les cartes Joker	50 points
- Cartes Joker, Super Joker, Changement de main et Joker Personnalisable	

Nous vous conseillons de tenir les scores en inscrivant le nombre de points de chaque joueur à la fin de chaque partie. Lorsqu'un joueur atteint 500 points, il est déclaré vainqueur.



HGB63-JA70_19A

Mis à jour en janvier 2021.





Inhalt

112 Karten – einschließlich 3 Jokern zum individuellen Gestalten (siehe „Individuelle Joker“ weiter unten)

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als Erster seine Handkarten loszuwerden.

Spielvorbereitung

- 1. Die Karten werden gemischt.
- 2. Jeder Spieler erhält 7 Karten.
- 3. Die restlichen Karten werden VERDECKT in die Tischmitte gelegt. Das ist der NACHZIEHSTAPEL.
- 4. Die oberste Karte des NACHZIEHSTAPELS wird aufgedeckt und OFFEN danebengelegt: Das ist die erste Karte des ABLAGESTAPELS. Falls es sich um eine Sonderkarte handelt, wird sie nicht berücksichtigt und eine weitere Karte aufgedeckt.
- 5. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

So wird UNO® gespielt!

Wer an der Reihe ist, versucht, seine Handkarten loszuwerden, indem er EINE Karte auf den Ablagestapel legt.

Falls man eine passende Karte auf der Hand HAT, kann man sie auf den Ablagestapel LEGEN.

- 1. Damit die Karte passt und der Spieler sie legen darf, muss mindestens ein Element mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen: Farbe, Zahl oder Symbol.
- 2. Handelt es sich bei der gespielten Karte um eine Sonderkarte, passiert etwas Besonderes! (Siehe „Sonderkarten“ weiter unten).

Falls der Spieler KEINE passende Karte hat, ZIEHT er EINE KARTe vom Nachziehstapel.

- 1. Passt die *neue* Karte (siehe oben), darf der Spieler sie legen.
- 2. Auch wenn der Spieler eine passende Karte hat, darf er entscheiden, sie nicht zu legen und stattdessen eine Karte zu ziehen.

Nachdem der Spieler eine Karte gelegt oder gezogen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.
HINWEIS: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

„UNO!“ rufen

Sobald ein Spieler nur noch eine einzige Karte auf der Hand hat, muss er „UNO!“ rufen, damit die Mitspieler wissen, dass er bald gewinnen könnte.

Merkt jemand, dass ein Spieler nur noch eine einzige Karte, aber nicht „UNO!“ gerufen hat, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, muss der Spieler als Strafe zwei Karten ziehen.

Gewinnen

Sobald ein Spieler seine letzte Karte legt, hat er gewonnen. Dann werden die Karte neu gemischt, und die nächste Runde beginnt.

Sonderkarten



Zwei ziehen - Wird diese Karte gespielt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen und verliert seinen Zug.



Retour - Wird diese Karte gespielt, kehrt sich die Spielreihenfolge um. Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, geht es nun gegen den Uhrzeigersinn weiter und umgekehrt.



Aussetzen - Wird diese Karte gespielt, verliert der nächste Spieler seinen Zug.



Joker - Diese Karte passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Wird ein Joker gespielt, darf der Spieler außerdem die Farbe wählen, die als Nächstes gelegt werden muss.



Handkarten-Misch-Joker - Der Handkarten-Misch-Joker passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Wird diese Karte gespielt, passiert Folgendes:

- Der Spieler sammelt ALLE Handkarten ALLER Spieler ein und mischt sie zusammen.
- Beginnend mit seinem linken Nachbarn, teilt der Spieler diese Karten an alle Spieler aus, bis keine mehr übrig ist. So kann es passieren, dass die Spieler danach mehr oder weniger Karten haben als zuvor.
- Die Partie geht dann in der Richtung weiter, in der vor der Neuverteilung der Karten gespielt wurde.

Wird diese Karte gespielt, darf der Spieler außerdem entscheiden, welche Farbe als Nächstes gespielt werden muss.



Vier-ziehen-Joker - Diese Karte passt auf jede beliebige Karte: Unabhängig davon, welche Karte auf dem Ablagestapel liegt, darf der Spieler sie legen. Es gibt jedoch eine Einschränkung: Der Spieler darf einen Vier-ziehen-Joker nur legen, wenn er **KEINE HANDKARTE HAT, DEREN FARBE MIT DER OBERSTEN KARTe DES ABLAGESTAPELS ÜBEREINSTIMMT**.

Wird diese Karte gespielt, hat der nächste Spieler zwei Möglichkeiten: Er zieht 4 Karten und setzt aus ODER er fordert den Spieler heraus, der diese Karte gelegt hat.

Wird der Spieler herausgefordert, muss er alle seine Handkarten vorzeigen, damit überprüft werden kann, ob er wirklich keine farblich passende Karte hat – auch Joker gelten als passende Karten!

- Hat der Spieler tatsächlich **KEINE** farblich passende Karte, muss der Herausforderer 6 statt 4 Karten ziehen und aussetzen.
- Falls der herausgeforderte Spieler eine farblich passende Karte **HAT**, muss er anstelle des Herausforderers **die 4 Karten** ziehen.

Wird diese Karte gespielt, darf der Spieler außerdem entscheiden, welche Farbe als Nächstes gespielt werden muss (unabhängig vom Ergebnis einer eventuellen Herausforderung).



Individueller Joker - Die Spieler können mit ihren eigenen Regeln für jede Menge zusätzliches Chaos sorgen! Vor Beginn der Partie schreiben die Spieler (mit einem Bleistift) ihre eigenen Sonderregeln auf diese Karten. Da es sich um einen Joker handelt, passt er zu jeder Karte auf dem Ablagestapel. Wird diese Karte gespielt, muss die darauf notierte Regel befolgt werden. Wer sie legt, darf außerdem entscheiden, welche Farbe als Nächstes gespielt werden muss.

IDEEN FÜR INDIVIDUELLE JOKER

Hier ein paar Denkanstöße für die individuelle Gestaltung der Joker:

- 1. Der nächste Spieler muss so lange Karten ziehen, bis er eine bestimmte Farbe zieht.
- 2. Jeder Spieler außer demjenigen, der diese Karte gelegt hat, muss alle seine Joker ablegen.
- 3. Falls der nächste Spieler keine Karte legen kann, muss er 3 Karten vom Nachziehstapel ziehen.
- 4. Wer diese Karte legt, ist noch einmal an der Reihe.
- 5. Der nächste Spieler muss so viele Karten ziehen oder ablegen, bis er genau 7 Karten auf der Hand hat.

Die Punktwertung (optionale Siegbedingung)

Ist ein Spieler alle Handkarten losgeworden, erhält er Punkte für die Karten, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben.

Die Karte haben folgende Werte:

Alle Zahlenkarten (0-9)	Zahlenwert
Jede Aktionskarte	20 Punkte
- Aussetzen, Retour, Zwei ziehen	
Jeder Joker	50 Punkte
- Joker, Vier-ziehen-Joker, Handkarten-Misch-Joker, Individueller Joker	

Die Punkte aller Spieler werden Runde für Runde fortlaufend notiert. Sobald ein Spieler 500 Punkte erreicht, hat er gewonnen.





Gioco di Carte



Contenuto

112 carte – incluse 3 carte Jolly Personalizzabili (per i dettagli, consultare la sezione Carte Jolly Personalizzabili).

Obiettivo

Essere il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte.

Preparativi

- 1. Scegliete un mazziniere e mischiate le carte.
- 2. Distribuite 7 carte ad ogni giocatore.
- 3. Posizionate le carte rimanenti **COPERTE** al centro del tavolo. Questo sarà il **MAZZO DI PESCA**.
- 4. Capovolgete la prima carta del **MAZZO DI PESCA** e posizionalatela **SCOPERTA** per formare il **MAZZO DI SCARTO**. Se questa è una Carta Azione, ignoratela e girate la carta successiva.
- 5. Il giocatore alla sinistra del mazziniere inizia e il gioco procede in senso orario.

Giochiamo a UNO®!

Quando sarà il vostro turno, dovete provare a liberarvi di tutte le carte giocando UNA CARTA sul Mazzo di Scarto.

Se **AVETE** in mano una carta da abbinare, potete **GIOCARLA** sul Mazzo di Scarto.

- 1. È possibile giocare una carta solo se ha almeno una caratteristica uguale alla carta in cima al Mazzo di Scarto, ad esempio colore, numero o simbolo.
- 2. Se la carta che hai giocato è una Carta Azione, fa qualcosa di speciale!
(vedere sotto le Carte Azione)

Se **NON AVETE** una carta da abbinare, **PESCA**TE UNA CARTA dal Mazzo di Pesca.

- 1. Se è possibile giocare la carta *nuova* (vedere sopra), potete farlo ora.
- 2. È possibile scegliere di pescare una carta anziché giocarne una, anche se si ha in mano una carta valida.

Una volta giocata o pescata una carta, il gioco continuerà con il giocatore successivo.
NOTA: se non sono presenti carte nel Mazzo di Pesca, mescolate il Mazzo di Scarto per creare un nuovo Mazzo di Pesca.

Gridare UNO!

Quando restate con una sola carta in mano, dovete gridare "UNO" per avvisare gli altri giocatori che state per vincere.

Tuttavia, se qualcuno se ne accorge e grida "UNO" prima di voi (e prima che il giocatore successivo inizi il turno), allora dovreste pescare 2 carte.

Come vincere

Quando un giocatore gioca l'ultima carta, vince. È il momento di mischiare le carte e giocare di nuovo!

Carte Azione



Pesca Due - Giocando questa carta, la persona successiva dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno.



Inverti - Cambia la direzione del gioco. Se il gioco procedeva in senso orario, ora procede in senso antiorario e viceversa.



Salto - Il giocatore successivo salta il proprio turno.



Jolly - Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi sul Mazzo di Scarto. Quando giocate una carta Jolly, potete scegliere il colore con cui proseguire il gioco.



Jolly Mischia Tutto - Carta Jolly Mischia Tutto: Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi sul Mazzo di Scarto. Giocando questa carta, si può fare quanto segue:

- Raccogliete OGNI CARTA dalla mano di CIASCUN giocatore e mischiatele tutte.
- A partire dal giocatore a sinistra, distribuite queste carte a tutti i giocatori fino a quando non ne resta più nessuna. I giocatori possono finire con più o meno carte di quelle con cui hanno iniziato.
- Il gioco continua nella stessa direzione di gioco dell'azione precedente.

Se giocate una carta Jolly Mischia Tutto, potete scegliere il colore con cui proseguire il gioco.



Jolly Pesca Quattro - Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi sul Mazzo di Scarto. Tuttavia, potete giocare la carta Jolly Pesca Quattro solo quando **NON AVETE UN'ALTRA CARTA IN MANO ABBINABILE PER COLORE A QUELLA IN CIMA AL MAZZO DI SCARTO**.

Quando viene giocata questa carta, il giocatore successivo ha 2 opzioni: Pescare 4 carte e perdere il turno OPPURE lanciare una sfida.

Se il giocatore vi sfida, allora dovete mostrargli tutta la mano per confermarvi di non avere una carta abbinabile al colore del Mazzo di Scarto (anche le carte Jolly vengono considerate abbinabili).

- Se **NON** avete una carta abbinabile al colore: lo sfidante pesca 6 carte invece di 4 e perde il turno.
- Se **AVETE** una carta abbinabile al colore: VOI pescate 4 carte e lo sfidante nessuna.

Questa carta è anche una carta Jolly, quindi potete scegliere il colore per proseguire il gioco (indipendentemente dal risultato della sfida).



Carte Jolly Personalizzabili - Vivacizzate il gioco stabilendo le vostre regole jolly! Prima di giocare, avete la possibilità di scrivere (con la matita) le vostre regole speciali su queste carte. Questa carta è un jolly, quindi può essere giocata in qualsiasi momento. Una volta giocata, seguite la regola scritta sulla carta. Se scegliete una carta Jolly Personalizzabile, potete scegliere il colore con cui proseguire il gioco.

COME USARE LE CARTE PERSONALIZZABILI

Ecco alcuni suggerimenti su come usare le carte personalizzabili:

- 1. Il giocatore successivo deve continuare a pescare carte fino a quando non pesca un colore specifico.
- 2. Tutti tranne voi devono scartare tutte le loro carte Jolly.
- 3. Se il giocatore successivo non ha carte da giocare, dovrà pescare 3 carte dal Mazzo di Pesca.
- 4. Puoi giocare un turno extra.
- 5. Il giocatore successivo deve pescare o scartare una carta fino a quando non rimane con esattamente 7 carte.

Calcolare il punteggio (metodo di vincita opzionale)

Quando un giocatore vince una mano, riceve dei punti in base alle carte che rimangono nelle mani dell'avversario.

Le carte hanno il seguente valore:

Tutte le carte numerate (0-9) hanno il valore della carta

Qualsiasi Carta Azione vale 20 punti

- *Salto, Inverti, Pesca 2*

Qualsiasi Carta Jolly vale 50 punti

- *Jolly, Jolly Pesca Quattro, Jolly Mischia Tutto, Jolly Personalizzabile*

Calcola il punteggio totale di ogni giocatore a ogni mano. Quando un giocatore raggiunge 500 punti, è il vincitore.



Inhoud

112 kaarten – inclusief 3 aanpasbare keuzekaarten (zie het gedeelte aanpasbare keuzekaart voor meer informatie).

Doel van het spel

Als eerste al je kaarten kwijttraken.

Spelvoorbereiding

- 1. Kies een gever en schud de kaarten.
- 2. Geef elke speler 7 kaarten.
- 3. Plaats de rest van de kaarten MET DE BEDRUKTE ZIJDE NAAR BENEDEN midden op de tafel. Dit is de PAKSTAPEL.
- 4. Draai de bovenste kaart van de PAKSTAPEL om en plaats deze naast de pakstapel, MET DE BEDRUKTE ZIJDE NAAR BOVEN om de AFLEGSTAPEL te vormen. Als deze kaart een actiekaart is, negeer je de kaart en draai je de volgende kaart om.
- 5. De speler links van de gever begint, speel daarna om beurten met de klok mee.

Laten we UNO spelen!

Tijdens je beurt probeer je je kaarten van de hand te doen door ÉÉN KAART per keer op de aflegstapel te leggen.

Als je een PASSENDE kaart in je hand hebt, kun je deze SPELEN door hem op de aflegstapel te leggen.

- 1. Je kunt een kaart alleen spelen als deze overeenkomt met ten minste één kenmerk van de bovenste kaart op de aflegstapel: de kleur, het cijfer of het symbool.
- 2. Als de kaart die je hebt gespeeld een actiekaart is, doet deze iets speciaals! (zie Actiekaarten hieronder)

Als je GEEN overeenkomende kaart hebt, TREK JE ÉÉN KAART uit de pakstapel.

- 1. Als je *nieuwe* kaart kan worden gespeeld (zie hierboven), kun je deze nu spelen.
- 2. Je mag ook een kaart van de pakstapel pakken in plaats van een kaart te spelen, zelfs als je een andere kaart kunt spelen.

Zodra je een kaart hebt gespeeld of gepakt, gaat het spel verder met de volgende speler. **OPMERKING:** als er geen kaarten meer in de Pakstapel zitten, moet je de Aflegstapel opnieuw schudden om een nieuwe Pakstapel te maken.

UNO roepen!

Op het moment dat je maar 1 kaart in je hand hebt, moet je 'UNO' roepen om de andere spelers te waarschuwen dat je op het punt staat te winnen.

Maar als iemand je betrapt en 'UNO' vóór jou roept (en voordat de volgende speler aan zijn beurt begint), moet je 2 kaarten pakken!

Winnen

Wanneer een speler zijn laatste kaart speelt, wint hij. Tijd om de kaarten te schudden en opnieuw te spelen!

Actiekaarten



Neem-twee-kaart - Wanneer je deze kaart speelt, moet de volgende speler 2 kaarten pakken en zijn beurt voorbij laten gaan.



Keer-om-kaart - Hiermee wordt de speelrichting van het spel omgedraaid. Als de beurt nu met de klok meegaat, gaat hij nu tegen de klok in en omgekeerd.



Sla-beurt-over-kaart - Als deze kaart wordt gespeeld, verliest de volgende speler zijn beurt.



Keuzekaart - Deze kaart kan overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Als je kiest voor een keuzekaart kun je kiezen met welke kleur er verder wordt gespeeld.



Alle kaarten ruilen-keuzekaart - Alle kaarten ruilen-keuzekaart – deze kaart kan overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Als je deze kaart speelt, moet je het volgende doen:

- Verzamel ALLE kaarten uit de hand ALLE spelers en schud ze.
- Begin met de speler links van je, deel de kaarten aan alle spelers totdat er geen meer over zijn. Spelers kunnen met meer of minder kaarten eindigen dan ze begonnen zijn.
- Het spel wordt voortgezet in de huidige spelrichting.

Als je een Alle kaarten ruilen-keuzekaart speelt, kun je kiezen met welke kleur er verder wordt gespeeld.



Neem-vier-keuzekaart - Deze kaart kan overal op, zodat je deze kunt spelen ongeacht welke kaart er op de aflegstapel ligt. Maar let op: je kunt de Neem-vier-keuzekaart alleen spelen als je **GEEN ANDERE KAART HEBT MET DEZELFDE KLEUR ALS DE KAART BOVEN OP DE AFLEGSTAPEL**.

Als deze kaart wordt gespeeld, heeft de volgende speler twee opties: 4 kaarten pakken en de beurt verliezen OF uitdagen.

Als de speler je uitdaagt, moet je je hele hand laten zien om te bevestigen of je wel of geen kaart hebt die overeenkomt met de kleur van de aflegstapel. Keuzekaarten worden ook beschouwd als een match.

- Als je **GEEN** kaart met dezelfde kleur hebt: de uitdager **trekt 6 kaarten** in plaats van 4 en verliest zijn beurt.
- Als je **WEL** een kaart hebt die overeenkomt met de kleur: **JIJ** moet 4 kaarten trekken en de andere speler geen.

Deze kaart is ook een keuzekaart, dus je kunt de kleur kiezen waarmee je het spel voortzet (ongeacht het resultaat van een uitdaging).



Aanpasbare keuzekaarten - Maak het spel nog wat spannender door je eigen wilde regels te maken. Voorafgaand aan het spel heb je de mogelijkheid om (met potlood) je eigen speciale regels op deze kaarten te schrijven. Deze kaart is een keuzekaart en komt dus overeen met elke kaart op de aflegstapel. Volg na het spelen van de kaart de regel op de kaart op. Als je kiest voor een aanpasbare keuzekaart, kun je kiezen met welke kleur er verder wordt gespeeld.

GEBRUIK VAN AANPASBARE KAARTEN

Hier een paar ideeën voor je aanpasbare kaarten:

- 1. De volgende speler moet kaarten pakken totdat hij een kaart van een bepaalde kleur pakt.
- 2. Alle andere spelers moeten al hun keuzekaarten wegleggen.
- 3. Als de volgende speler geen kaart kan neerleggen, moet hij drie kaarten van de pakstapel pakken.
- 4. Je bent nog een keer aan de beurt.
- 5. De volgende speler moet kaarten pakken of wegleggen totdat hij precies 7 kaarten heeft.

Score bijhouden (optioneel)

Wanneer een speler een potje wint, krijgt hij punten op basis van de kaarten die tegenstanders nog in hun handen hebben.

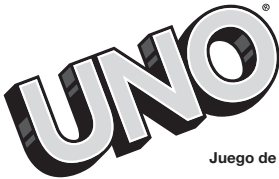
Kaarten hebben de volgende waarden:

Alle cijferkaarten (0-9)..... de waarde op de kaarten
Elke actiekaart 20 punten
- Beurt overslaan, Omdraaien, Neem-twee
Alle keuzekaarten 50 punten

- Keuzekaart, neem-vier Keuzekaart, Alle kaarten ruilen-keuzekaart, Aanpasbare keuzekaart

Houd de score van elke speler na elk potje bij. Wie als eerste de 500 punten bereikt, is de winnaar.





Juego de cartas



Contenido

112 cartas, incluidas 3 cartas comodín personalizables (ver la sección Carta comodín personalizable para obtener más detalles).

Objetivo del juego

Sé el primer jugador en quedarse sin cartas en la mano.

Preparación

- 1. Elige al jugador que reparte las cartas y baraja las cartas.
- 2. Se reparten 7 cartas a cada jugador.
- 3. Coloca las cartas restantes BOCABAJO en el centro de la mesa. Esta es la PILA PARA ROBAR.
- 4. Da la vuelta a la carta superior de la PILAR PARA ROBAR y colócala BOCARRIBA para crear la PILA DE DESCARTE. Si esta carta es una carta especial, ignórala y da la vuelta a la siguiente.
- 5. Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la izquierda del que ha repartido y se sigue en el sentido de las agujas del reloj.

¡Vamos a jugar a UNO®!

En tu turno, trata de deshacerte de todas tus cartas jugando UNA CARTA en la pila de descarte.

Si TIENES una carta que coincida en la mano, puedes JUGARLA en la pila de descarte.

- 1. Solo puedes jugar una carta si coincide con al menos un atributo de la carta superior de la pila de descarte: color, número o símbolo.
- 2. Si la carta que has jugado es una tarjeta especial, ¡hace algo especial! (Consulta Cartas especiales a continuación).

Si NO TIENES una carta que coincida, SACA UNA CARTA de la pila para robar.

- 1. Si tu *nueva* carta se puede jugar (consulta lo dicho anteriormente), podrás jugarla.
- 2. Puedes elegir robar una carta en lugar de jugar una, incluso si tienes una carta que se puede jugar en la mano.

Una vez que juegues o robes una carta, el juego continúa con el siguiente jugador.

NOTA: Si no quedan cartas en la pila para robar, hay que volver a barajar la pila de descarte para crear otra pila para robar.

¡Gritar UNO!

En el momento en que solo tengas 1 carta en la mano, debes gritar "UNO" para alertar a los otros jugadores de que estás a punto de ganar.

Sin embargo, si alguien se da cuenta y dice "UNO" antes que tú (y antes de que el siguiente jugador comience su turno), ¡deberás robar 2 cartas!

Ganar

Cuando un jugador juega su última carta, gana. ¡Es hora de barajar las cartas y jugar de nuevo!

Cartas especiales



Roba dos - si se juega la carta "Roba dos", el jugador siguiente deberá robar 2 cartas del montón y perderá su turno.



Cambio de sentido - si se juega, se invierte la dirección del juego. Si el juego iba en el sentido de las agujas del reloj, pasará a moverse en sentido contrario y viceversa.



Pierde el turno - si se juega, el jugador siguiente pierde su turno.



Comodín - esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte. Cuando un jugador utiliza un comodín, puede elegir el color con el que continúa el juego.



Comodín a barajar - Carta Comodín a barajar: esta carta coincide con cualquier cosa para que puedas jugarla sin importar qué carta está en la pila de descarte. Al jugar esta carta, haz lo siguiente:

- Recoge TODAS las cartas de la mano de CADA jugador y barájalas todas.
- Comenzando con el jugador situado a tu izquierda, reparte estas cartas a todos los jugadores hasta que no queden ninguna. Los jugadores pueden terminar con más o menos cartas de las que comenzaron.
- El juego continúa en el sentido en el que se estaba jugando antes de que el jugador jugara el comodín ¡A BARAJAR!

Cuando un jugador utiliza la carta Comodín a barajar, puede elegir el color con el que continúa el juego.



Carta Comodín roba cuatro - esta carta coincide con cualquier cosa, así que puedes jugarla independientemente de la carta que esté en la pila de descarte. Sin embargo, hay una trampa: solo puedes jugar un Comodín roba cuatro si **NO TIENES NINGUNA CARTA EN LA MANO QUE COINCIDA CON EL COLOR DE LA PILA DE DESCARTE**.

Cuando se juega, el siguiente jugador tiene 2 opciones: robar 4 cartas y perder su turno O desafiarte.

Si el jugador te desafía, entonces debes mostrarles toda tu mano para confirmar si tienes o no una carta que coincida con el color de la pila de descarte. Los comodines también se consideran cartas coincidentes.

- Si **NO** tienes una carta que coincida con el color: el jugador que te haya desafiado robará 6 cartas en lugar de 4 y perderá su turno.
- Si **TIENES** una carta que coincida con el color: **DEBES** robar 4 cartas y el otro jugador no robará ninguna.

Esta carta también es una carta comodín, por lo que puedes elegir el color con el que se sigue jugando (independientemente del resultado de cualquier desafío).



Cartas comodín personalizables - ¡anima el juego creando tus propias reglas de comodines! Antes de jugar a este juego, tienes la opción de escribir (con lápiz) tus propias reglas especiales en estas cartas. Esta carta es un comodín, por lo que coincide con cualquier carta de la pila de descarte. Una vez jugada, sigue la regla escrita en la carta. Cuando un jugador utiliza una carta Comodín personalizable puede elegir el color con el que continúa el juego.

CÓMO USAR LOS COMODINES PERSONALIZABLES

Aquí tienes algunas ideas para tus cartas personalizables:

- 1. El siguiente jugador debe robar hasta obtener un color específico.
- 2. Los jugadores rivales tienen que descartar todos sus comodines.
- 3. Si el jugador siguiente no puede jugar ninguna carta, tiene que robar 3 cartas de la pila para robar.
- 4. El jugador que juegue esta carta vuelve a tirar.
- 5. El jugador siguiente tiene que robar o descartar cartas hasta quedarse con siete cartas en la mano.

Mantener la puntuación (método de victoria opcional)

Cuando un jugador gana una mano, recibe puntos en función de las cartas que quedan en las manos de sus oponentes.

Las cartas se valoran de la siguiente manera:

Cartas del 0 al 9	su valor numérico
Cualquier carta especial	20 puntos
- Pierde el turno, cambio de sentido, roba dos	
Cualquier carta comodín	50 puntos
- Comodín, comodín roba cuatro, comodín a robar, comodín personalizable	

Mantén el marcador con los puntos de cada jugador de una mano a otra. Un jugador se convertirá en ganador cuando consiga 500 puntos.





Jogo de Cartas



Conteúdo

112 cartas, incluindo 3 Cartas Joker Personalizáveis (consultar a secção Carta Joker Personalizável para mais detalhes).

Objetivo

Ser o primeiro a ficar sem cartas na mão.

Preparação

- 1. Escolhe quem distribui as cartas e baralha-as.
- 2. Cada jogador recebe 7 cartas.
- 3. Coloca as restantes cartas **VIRADAS PARA BAIXO** no centro da mesa. Esta é a **PILHA DAS BISCAS**.
- 4. Vira a primeira carta da **PILHA DAS BISCAS** e coloca-a **VIRADA PARA CIMA** para formar a **PILHA DE JOGO**. Se esta for uma Cartão de Ação, ignora-a e vira a próxima carta.
- 5. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Vamos jogar UNO®!

Na tua vez, tens de tentar livrar-te de todas as tuas cartas jogando UMA CARTA na Pilha de Jogo.

Se TIVERES uma carta correspondente na mão, podes JOGÁ-LA na Pilha de Jogo.

- 1. Só podes jogar uma carta se corresponder a, pelo menos, um atributo da carta no topo da Pilha de Jogo: cor, número ou símbolo.
- 2. Se jogares uma Carta de Ação, esta tem uma função especial! (consultar Cartas de Ação abaixo)

Se NÃO TIVERES uma carta correspondente, BISCA UMA CARTA da Pilha das Biscas.

- 1. Se a *nova* carta puder ser jogada (ver acima), podes jogá-la agora.
- 2. Podes optar por biscar uma carta em vez de jogar, mesmo que tenhas uma carta correspondente na mão.

Depois de jogares ou biscares uma carta, o jogo continua com o jogador seguinte.
NOTA: se já não houver cartas na Pilha das Biscas, volta a baralhar a Pilha de Jogo para formar uma nova Pilha das Biscas.

Grita "UNO"!

No momento em que só tiveres 1 carta na mão, tens de gritar "UNO" para alertar os outros jogadores de que estás prestes a ganhar.

No entanto, se alguém te apanhar e gritar "UNO" antes de ti (e antes do jogador seguinte começar a sua vez), tens de biscar 2 cartas!

O vencedor

Quando um jogador joga a sua última carta, ganha. É altura de baralhar as cartas e jogar novamente!

Cartas de Ação



Bisca 2 - quando jogada, o jogador seguinte tem de biscar 2 cartas e perde a vez.



Inverte o Jogo - quando jogada, a direção do jogo é invertida. Se a direção do jogo for igual ao sentido dos ponteiros do relógio, esta muda para o sentido contrário ao dos ponteiros do relógio e vice-versa.



Passa a Vez - quando jogada, o jogador seguinte perde a vez.



Joker - esta carta combina com todas as outras, para que possas jogar independentemente da carta que se encontra na Pilha de Jogo. Quando jogas uma Carta Joker, também podes escolher a cor que dá continuidade ao jogo.



Joker Baralha Tudo - Carta Joker Baralha Tudo – esta carta combina com todas as outras, para que possas jogar independentemente da carta que se encontra na Pilha de Jogo. Quando jogas esta carta, tens de fazer o seguinte:

- Recolhe TODAS as cartas da mão de CADA jogador e baralha-as em conjunto.
- Começando pelo jogador à tua esquerda, distribui estas cartas a todos os jogadores até que não sobre nenhuma. Os jogadores podem ficar com mais ou menos cartas do que começaram.
- O jogo prossegue na direção em que estava a ser jogado.

Quando jogas uma Carta Joker Baralha Tudo, também podes escolher a cor que dá continuidade ao jogo.



Joker Bisca 4 - esta carta combina com todas as outras, para que possas jogar independentemente da carta que se encontra na Pilha de Jogo. No entanto, existe uma condição: só podes jogar uma Carta Joker Bisca 4 se **NÃO TIVERES NENHUMA CARTA NA MÃO QUE CORRESPONDA À COR DA CARTA NA PILHA DE JOGO**.

Quando jogada, o jogador seguinte tem 2 opções: Biscar 4 cartas e perder a vez OU desafiar.

Se o jogador te desafiar, tens de lhe mostrar toda as cartas na tua mão para confirmar se tens ou não uma carta que corresponda à cor da carta na Pilha de Jogo. As Cartas Joker também são consideradas correspondências.

- Se **NÃO TIVERES** uma carta que corresponda à cor: o jogador que desafiou bisca 6 cartas, em vez de 4, e perde a vez.
- Se **TIVERES** uma carta que corresponda à cor: **TENS** de biscar 4 cartas e o jogador não tem de biscar nenhuma carta.

Esta também é uma Carta Joker, por isso, podes escolher a cor que dá continuidade ao jogo (independentemente do resultado de um possível desafio).



Cartas Joker Personalizáveis - Modifica o jogo ao criares as tuas próprias regras Joker! Antes de um jogo começar, tens a opção de escrever (a lápis) as tuas próprias regras especiais nestas cartas. Esta é uma Carta Joker, por isso, combina com qualquer que seja a carta na Pilha de Jogo. Depois de jogada, a regra escrita tem de ser seguida. Quando jogas uma Carta Joker Personalizável, também podes escolher a cor que dá continuidade ao jogo.

PARA USAR AS CARTAS PERSONALIZÁVEIS

Eis algumas ideias para as cartas personalizáveis:

- 1. O jogador seguinte tem de biscar até obter uma cor específica.
- 2. Todos exceto tu têm de descartar todas as suas cartas Joker.
- 3. Se o jogador seguinte não puder jogar uma carta, bisca 3 cartas da Pilha das Biscas.
- 4. Joga outra vez.
- 5. O jogador seguinte tem de biscar ou descartar até terem exatamente 7 cartas na mão.

Acumulação de pontos (método de vitória opcional)

Quando um jogador fica sem cartas, recebe pontos com base nas cartas que permanecem nas mãos dos adversários.

As cartas são valorizadas da seguinte forma:

Todas as cartas numeradas (0-9) Valor facial

Qualquer Carta de Ação 20 pontos

- *Passa a Vez, Inverte o Jogo, Bisca 2*

Qualquer Carta Joker 50 pontos

- *Joker, Joker Bisca 4, Joker Baralha Tudo, Joker Personalizável*

Conta os pontos que cada jogador recebe quando fica sem cartas. Quando um jogador atinge os 500 pontos, ganha.



Innehåll

112 kort – inklusive 3 individuella jokerkort (mer information finns i avsnittet Individuella jokerkort).

Spelets syfte

Bli den första som blir av med alla korten på handen.

Gör så här

- 1. Välj en givare och blanda korten.
- 2. Dela ut 7 kort till vardera spelare.
- 3. Placera de återstående korten MED FRAMSIDAN NEDÅT i mitten av bordet. Detta utgör DRA-HÖGEN.
- 4. Vänd på det översta kortet i DRA-HÖGEN och lägg ned det MED FRAMSIDAN UPPÅT. Det utgör sedan KASTA-HÖGEN. Om det här kortet är ett händelsekort ignorerar du det och vänder upp nästa kort.
- 5. Spelaren till vänster om givaren börjar och spelet fortsätter sedan medurs.

Nu spelar vi UNO®!

När det är din tur försöker du bli av med alla dina kort genom att lägga ETT KORT i Kasta-högen.

Om du HAR ett matchande kort på handen kan du LÄGGA DET i Kasta-högen.

- 1. Du kan bara spela ett kort om minst ett attribut matchar med det översta kortet i Kasta-högen: färg, valör eller symbol.
- 2. Om du spelar ett händelsekort händer något speciellt!
(consultar Cartas de Ação abaixo)

Om du INTE har ett matchande kort DRAR DU ETT KORT från Dra-högen.

- 1. Om du kan spela ditt *nya* kort (se ovan) kan du göra det nu.
- 2. Du kan välja att dra ett kort istället för att spela ett, även om du har ett spelbart kort på handen.

När du har spelat eller dragit ett kort går spelet över till nästa spelare.
OBS: om korten tar slut i Dra-högen blandar du Kasta-högen och skapar en ny Dra-hög.

Ropa UNO!

När du bara har ett kort på handen måste du ropa "UNO" för att informera de andra spelarna om att du är på väg att vinna.

Men om någon är uppmärksam och ropar "UNO" före dig (och innan nästa spelare påbörjar sin tur) måste du dra två kort!

Vinna

När en spelare lägger sitt sista kort vinner han eller hon. Dags att blanda korten och spela igen!

Händelsekort



Dra två - När det här kortet spelas måste nästa spelare dra 2 kort och stå över sin tur.



Bakåt - När det här kortet spelas vänds spelets riktning. Om spelordningen var medurs ändras den nu till moturs och vice versa.



Hoppa över - När det här kortet spelas måste nästa spelare i tur stå över.



Joker - Det här kortet matchar allt så att du kan spela det oavsett vilket kort som ligger i Kasta-högen. När du lägger ett jokerkort får du välja vilken färg spelet ska fortsätta med.



Blandakort (joker) - Det här kortet matchar allt så att du kan spela det oavsett vilket kort som ligger i Kasta-högen. När du spelar det här kortet gör du följande:

- Samla in ALLA kort från VARJE speляres hand och blanda dem.
- Börja med spelaren till vänster och dela ut korten till alla spelare tills det inte finns några kort kvar. Spelarna kan få fler eller färre kort än de började med.
- Spelet fortsätter sedan i samma riktning som innan kortet lades ut.

När du lägger ett blandakort får du också välja vilken färg spelet ska fortsätta med.



Dra fyra (joker) - Det här kortet matchar allt så att du kan spela det oavsett vilket kort som ligger i Kasta-högen. Men det finns en hake: du får bara spela Dra fyra-kortet om du INTE HAR ETT ANNAT KORT PÅ HANDEN SOM MATCHAR FÄRGEN PÅ KASTA-HÖGEN.

När det här kortet spelas har nästa spelare 2 alternativ: Dra 4 kort och förlora sin tur ELLER utmana.

Om spelaren utmanar dig måste du visa hela handen för att bekräfta om du har ett kort som matchar färgen på Kasta-högen – även jokerkort anses vara en match.

- Om du INTE har ett kort som matchar färgen: utmanaren drar 6 kort istället för 4 och förlorar sin tur.
- Om du HAR ett kort som matchar färgen: DU måste dra 4 kort och de drar inga.

Det här kortet är också ett jokertecken, så du kan välja vilken färg spelet ska fortsätta med (oavsett hur det gick i en eventuell utmaning).



Individuella kort (joker) - Gör spelet lite mer spännande genom att skapa egna regler! Innan spelet börjar kan du skriva (med en penna) dina egna specialregler på de här korten. Det här kortet är ett jokerkort så det matchar alla kort i Kasta-högen. När du spelar det här kortet följer ni reglerna som står på det. När du spelar ett individuellt kort får du även välja vilken färg som spelet ska fortsätta med.

ANVÄNDA INDIVIDUELLA KORT

Här är några förslag för dina individuella kort:

- 1. Nästa spelare måste ta upp kort tills spelaren får ett kort i en viss färg.
- 2. Alla måste lägga ut alla sina jokerkort.
- 3. Om nästa spelare inte kan lägga ut ett kort, måste spelaren ta 3 kort från Dra-högen.
- 4. Spelaren som lägger ut kortet får lägga ut en gång till.
- 5. Nästa spelare måste dra eller kasta kort tills spelaren har exakt 7 kort på handen.

Räkna poäng (valfri metod för att vinna)

När en spelare vinner en hand får spelaren poäng utifrån de kort som motståndaren har kvar i sin hand.

Kort värderas enligt följande:

Samtliga sifferkort (0-9)	värdet på kortet
Alla händelsekort	20 poäng
- Hoppa över, Bakåt, Dra 2	
Alla jokerkort.....	50 poäng
- Joker, Dra 4, Blandakort, Individuella kort	

Räkna ihop respektive speляres poäng efter varje runda. Den spelare som först når 500 poäng vinner.





Sisältö

112 korttia, mukaan lukien 3 mukautettavaa jokerikorttia (ks. Mukautettava jokeri).

Tavoite

Pelin tavoitteena on päästä ensimmäisenä eroon kaikista kädessä olevista korteista.

Aloittaminen

- 1. Valitse jakaja ja sekoita pakka.
- 2. Jaa jokaiselle pelaajalle seitsemän korttia.
- 3. Aseta jäljelle jääneet kortit pöydän keskelle kuvapuoli **ALASPÄIN**. Se on **NOSTOPAKKA**.
- 4. Käännä **NOSTOPAKAN** päällimmäinen kortti ympäri ja aseta se kuvapuoli **YLÖSPÄIN** sivuun. Se on **POISTOPAKAN** ensimmäinen kortti. Jos päällimmäinen kortti oli erikoiskortti, sekoita se pakkaan ja käännä seuraava kortti.
- 5. Pelin aloittaa se, joka istuu jakajan vasemmalla puolella, ja vuoro siirtyy myötäpäivään.

Pelataan UNOa®!

Kun on sinun vuorosi, pyrit pääsemään eroon kaikista korteistasi pelaamalla YHDEN KORTIN poistopakkaan.

Jos kädessäsi on vastaava kortti, voit PELATA sen poistopakkaan.

- 1. Voit pelata kortin vain, jos se vastaa vähintään yhtä poistopakan päällimmäisen kortin ominaisuutta: väriä, numeroa tai merkkiä.
- 2. Jos pelasit erikoiskortin, tapahtuu jotain erityistä!
(ks. Erikoiskortit alia)

Jos sinulla EI OLE sopivaa korttia, NOSTA YKSI KORTTI nostopakasta.

- 1. Jos voit pelata *uuden* korttisi (ks. yllä), voit tehdä sen heti.
- 2. Kortin pelaamisen sijaan voit halutessasi nostaa kortin, vaikka kädessäsi olisi kortti, jonka voit pelata.

Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, kun olet pelannut tai nostanut kortin.
HUOMAUTUS: jos nostopakan kortit loppuvat, sekoita poistopakan kortit uudeksi nostopakaksi.

Huuda UNO!

Kun kädessäsi on enää yksi kortti, sinun on huudettava "UNO", jotta muut pelaajat tietävät, että olet lähellä voittoa.

Jos joku huomaa, että kädessäsi on enää yksi kortti, ja huutaa "UNO" ennen sinua (ja ennen kuin seuraava pelaaja aloittaa vuoronsa), sinun on nostettava kaksi korttia!

Voittaminen

Pelaaja voittaa, kun hän pelaa viimeisen korttinsa. Sekoita kortit ja aloita uusi peli!

Erikoiskortit



Nosta 2 - Seuraavan pelaajan on nostettava kaksi korttia, ja hän menettää vuoronsa.



Suunnanvaihto - Kun pelaat tämän kortin pelisuunta vaihtuu. Jos pelivuoro siirtyi aiemmin myötäpäivään, se siirtyy nyt vastapäivään (ja toisin päin).



Ohitus - Seuraava pelaaja menettää vuoronsa.



Jokeri - Tämän kortin voi pelata poistopakkaan minkä tahansa kortin päälle. Kun pelaat jokerikortin, saat valita seuraavaksi pelattavan värin.



Sekoita kortit -jokeri - Sekoita kortit -jokerikortti: Tämän kortin voi pelata poistopakkaan minkä tahansa kortin päälle. Kun pelaat tämän kortin:

- Kerää **KAIKKI** kortit **JOKAISelta** pelaajalta ja sekoita ne yhteen.
- Jaa kortit kaikkien pelaajien kesken. Aloita vasemmalla puolellasi olevasta pelaajasta ja jatka, kunnes kaikki kortit on jaettu. Jotkut pelaajat saattavat saada enemmän tai vähemmän kortteja kuin heillä oli aikaisemmin.
- Peli jatkuu samassa pelisuunnassa.

Kun pelaat Sekoita kortit -jokerin, saat valita seuraavaksi pelattavan värin.



Nosta 4 -jokeri - Tämän kortin voi pelata poistopakkaan minkä tahansa kortin päälle. Huomaa kuitenkin, että voit pelata Nosta 4 -jokerin vain, jos **KÄDESSÄSI EI OLE POISTOPAKAN VÄRIÄ VASTAAVAA KORTTIA**.

Kun pelaat tämän kortin, seuraavalla pelaajalla on kaksi vaihtoehtoa: hän voi nostaa neljä korttia ja menettää vuoronsa TAI haastaa kortin pelaamisen.

Jos pelaaja haastaa sinut, sinun on näytettävä hänelle kaikki kätesi kortit, jotta hän voi tarkistaa, onko sinulla poistopakkaan sopivaa korttia. Myös jokerikortit lasketaan.

- Jos kädessäsi **EI OLE** poistopakan väriä vastaavaa korttia, haastava pelaaja nostaa neljän sijaan kuusi korttia ja menettää vuoronsa.
- Jos sinulla **ON** poistopakan väriä vastaava kortti: Nosta **ITSE** neljä korttia. Haastava pelaaja ei nosta kortteja.

Tämä kortti on myös jokeri, joten saat valita seuraavaksi pelattavan värin (haastamisesta ja sen tuloksesta riippumatta).



Mukautettavat jokerikortit - Tuo peliin vaihtelua keksimällä omia jokerisääntöjä! Ennen pelin alkua voit kirjoittaa (lyijykynällä) näihin kortteihin omia sääntöjäsi. Nämä ovat jokerikortteja, joten ne voi pelata poistopakkaan minkä tahansa kortin päälle. Kun tällainen kortti pelataan, noudata korttiin kirjoitettuja sääntöjä. Kun pelaat mukautettavan jokerikortin, saat myös valita seuraavaksi pelattavan värin.

MUKAUTETTAVIEN KORTTIEN KÄYTTÖ

Tässä pari ajatusta, joilla pääset alkuun mukautettavien korttien käytössä:

- 1. Seuraavan pelaajan on nostettava kortteja, kunnes saa tietyn värisen kortin.
- 2. Kaikkien paitsi sinun on heitettävä jokerikorttinsa pois.
- 3. Jos seuraava pelaaja ei voi pelata korttia, hänen on nostettava poistopakasta kolme korttia.
- 4. Saat uuden pelivuoron.
- 5. Seuraavan pelaajan on otettava kortteja tai heitettävä kortteja pois kunnes hänellä on 7 korttia.

Pisteidenlasku (vaihtoehtoinen tapa voittaa)

Kun pelaaja voittaa käden, hän saa pisteitä vastapelaajien käteen jäävien korttien mukaisesti.

Korttien arvot ovat seuraavat:

Kaikki numerokortit (0-9)		numeron osoittama pistemäärä
Kaikki erikoiskortit		20 pistettä
- Ohitus, suunnanvaihto, nosta 2		
Kaikki jokerikortit		50 pistettä
- Jokeri, nosta 4 -jokeri, sekoita kortit -jokeri, mukautettava jokeri		

Laske kaikki hävinneiden pelaajien käteen jääneiden korttien pisteet yhteen. 500 pistettä saanut pelaaja voittaa.



Indhold

112 kort – inklusive 3 "egen regel"-jokere (se afsnittet "Egen regel"-jokere for flere oplysninger).

Spillets formål

Den, der først slipper af med alle kortene på hånden, har vundet.

Opsætning

- 1. Vælg en kortgiver, og bland kortene.
- 2. Del 7 kort ud til hver spiller.
- 3. Læg de resterende kort i en bunke på midten af bordet MED BILLEDSIDEN NEDAD. Det er den LUKKEDE BUNKE.
- 4. Vend det øverste kort i DEN LUKKEDE BUNKE, og læg det med BILLEDSIDEN OPAD for at danne AFKASTBUNKEN. Hvis dette kort er et specialkort, kan du ignorere det og vende det næste kort.
- 5. Spilleren til venstre for kortgiveren begynder, og spillet fortsætter med uret.

Lad os spille UNO®!

Når det er din tur, skal du prøve at slippe af med alle dine kort ved at lægge ET KORT på AFKASTBUNKEN.

Hvis du HAR et matchende kort på hånden, kan du SPILLE DET til AFKASTBUNKEN.

- 1. Du kan kun spille et kort, hvis det har mindst en egenskab, der matcher det øverste kort i afkastbunden: farve, tal eller symbol.
- 2. Hvis det kort, du har spillet, er et specialkort, gør det noget særligt! (se Specialkort nedenfor)

Hvis du IKKE HAR et matchende kort, skal du TRÆKKE ET KORT fra den lukkede bunke.

- 1. Hvis dit nye kort kan spilles (se ovenfor), må du lægge det nu.
- 2. Du kan vælge at trække et kort i stedet for at spille et, selvom du har et kort på hånden, der kan bruges.

Når du har lagt eller trukket et kort, er det næste spillers tur.

BEMÆRK: Hvis der ikke er flere kort tilbage i den lukkede bunke, skal du blande afkastbunken og lave en ny lukket bunke.

UNO!

Så snart du kun har 1 kort på hånden, skal du råbe "UNO" for at gøre de andre spillere opmærksomme på, at du er ved at vinde.

Men hvis en anden opdager, at du har glemt det, og råber "UNO" før dig (og før den næste spiller påbegynder sin tur), skal du trække 2 kort!

Sådan vinder du

Når en spiller lægger sit sidste kort, vinder denne spiller. Så er det tid til at blande kortene og spille igen!

Specialkort



"Træk to"-kort - Når disse kort spilles, skal den næste spiller trække 2 kort og må ikke lægge nogen kort ned i denne tur.



"Skift retning"-kort - Når disse kort spilles, skifter spillerretningen. Hvis spillerretningen var med uret, skifter den til mod uret, og omvendt.



"Spring over"-kort - Når disse kort spilles, bliver den næste spiller sprunget over.



Joker - Dette kort matcher hvad som helst, så du kan spille det, uanset hvad der ligger øverst i afkastbunken. Når du spiller en joker, kan du også vælge den farve, som spillet skal fortsætte med.



Byttejokere - Byttejoker – Dette kort matcher hvad som helst, så du kan spille det, uanset hvad der ligger øverst i afkastbunken. Når du spiller dette kort, gør du følgende:

- Saml ALLE kort fra ALLE de andre spilleres hænder, og bland dem.
- Giv disse kort til alle spillerne. Begynd med spilleren til venstre for dig, og fortsæt, indtil der ikke er flere kort. Spillerne kan ende med at have enten flere eller færre kort end før.
- Spillet fortsætter herefter i den samme retning som tidligere.

Når du spiller en byttejoker, må du også vælge, hvilken farve der skal spilles i.



"Træk fire"-joker - Dette kort matcher hvad som helst, så du kan spille det, uanset hvad der ligger øverst i afkastbunken. Men på en betingelse: Du kan kun spille en "træk fire"-joker, hvis du IKKE HAR NOGEN KORT PÅ HÅNDEN, DER MATCHER FARVEN PÅ AFKASTBUNKEN.

Når dette kort spilles, har den næste spiller 2 muligheder: At trække 4 kort og miste sin tur ELLER sætte spørgsmålstegn ved, om kortet er brugt korrekt.

Hvis spilleren udfordrer dig, skal du vise hele din hånd, så det kan blive bekræftet, om du har et kort, der matcher farven på afkastbunken – jokere er også et match.

- Hvis du IKKE har et kort, der matcher farven: Udfordrerer trækker 6 kort i stedet for 4 og mister sin tur.
- Hvis du HAR et kort, der matcher farven: DU skal trække 4 kort, og udfordrerer skal ikke trække nogen.

Dette kort er også en joker, så du kan vælge den farve, spillet skal fortsætte i (uanset resultatet af eventuelle udfordringer).



"Egen regel"-jokere - Varier spillet ved at lave dine egne jokerregler! Inden spillet starter, kan du (med blyant) skrive dine egne specialregler på disse kort. Dette kort er en joker, så det matcher et hvilket som helst kort på afkastbunken. Når kortet spilles, skal den regel, der er skrevet på det, følges. Når du spiller en "egen regel"-joker, må du også vælge, hvilken farve der skal spilles videre i.

SÅDAN BRUGER DU "EGEN REGEL"-KORT

Her er lidt ideer til dine "egen regel"-kort:

- 1. Den næste spiller skal trække kort, indtil der trækkes et i en bestemt farve.
- 2. Alle andre skal smide alle deres jokere ud.
- 3. Hvis den næste spiller ikke kan spille et kort, skal der trækkes 3 kort fra den lukkede bunke.
- 4. Tag en ekstra tur.
- 5. Den næste spiller skal trække eller smide kort, indtil han eller hun har præcis syv kort.

Sådan føres der regnskab (valgfri sejrsmetode)

Når en spiller vinder en hånd, får spilleren point efter, hvilke kort modstanderne har på hånden.

Kortene har følgende værdier:

Alle talkort (0-9)	Talværdien
Alle specialkort	20 point
- "Spring over", "skift retning", "træk 2"	
Alle jokere	50 point
- Joker, "træk fire"-joker, byttejokere, "egen regel"-jokere	

Hold løbende regnskab med hver enkelt spillers point fra hånd til hånd. Når en spiller når 500 point, vinder han/hun.



Innhold

112 kort – inkludert tre jokerkort som kan tilpasses (du finner mer informasjon under «Jokerkort som kan tilpasses»).

Målet med spillet

Vær den første som blir kvitt alle kortene på hånden.

Forberedelser

- 1. Velg en giver, og stakk kortene.
- 2. Hver spiller får utdelt sju kort.
- 3. Plasser de gjenværende kortene MED BILDESIDEN NED midt på bordet. Dette er TREKKBUNKEN.
- 4. Snu det øverste kortet i TREKKBUNKEN, og legg det MED BILDESIDEN OPP for å starte en KASTEBUNKE. Hvis dette kortet er et handlingskort, kan du ignorere det og snu det neste kortet.
- 5. Spilleren til venstre for giveren er førstemann ut, og spillet går med klokken.

La oss spille UNO®!

Når det er din tur, prøver du å bli kvitt alle kortene dine ved å legge ETT KORT på kastebunken.

Hvis du HAR et matchende kort, kan du LEGGE DET på kastebunken.

- 1. Du kan bare spille et kort som matcher minst én av egenskapene til kortet som ligger øverst i kastebunken: fargen, tallet eller symbolet.
- 2. Hvis kortet du spilte, er et handlingskort, skjer det noe spesielt!
(Se «Handlingskort» nedenfor.)

Hvis du IKKE HAR et kort som matcher, TREKKER DU ETT KORT fra trekkbunken.

- 1. Hvis det nye kortet kan legges ut (se ovenfor), kan du gjøre det nå.
- 2. Du kan velge å trekke et kort i stedet for å legge ut, selv om du har et spillbart kort på hånden.

Når du har lagt ut eller trukket et kort, er det den neste spillerens tur.
MERK: Hvis det ikke er noen kort igjen i trekkbunken, stokker du om kastebunken for å lage en ny trekkbunke.

Si UNO!

Så snart du bare har ett kort på hånden, må du rope «UNO» for å varsle de andre spillerne om at du er i ferd med å vinne.

Hvis noen imidlertid kommer deg i forkjøpet og roper «UNO» (før den neste spilleren har utført sitt trekk), må du trekke to kort!

Slik vinner du spillet

Den første spilleren som legger ut sitt siste kort, vinner. På tide å stokke kortene og spille på nytt!

Handlingskort

Trekk to - Når dette kortet legges ut, må den neste spilleren trekke to kort og stå over sin tur.

Snu - Når dette kortet legges ut, snus spillretningen. Hvis spillet gikk med klokken, går det nå mot klokken – og omvendt.

Stå over - Når dette kortet legges ut, må den neste spilleren stå over sin tur.

Jokerkort (WILD) - Dette kortet matcher alt, så du kan spille det uansett hvilket kort som ligger øverst i kastebunken. Når du legger et jokerkort, får du dessuten velge hvilken farge som fortsetter spillet.

Jokerkort med stokking - Jokerkort med stokking: Dette kortet matcher alt, så du kan spille det uansett hvilket kort som ligger øverst i kastebunken. Når du legger ut dette kortet, kan du gjøre følgende:

- Samle inn ALLE kortene fra ALLE spillerne, og stakk dem.
- Begynn med spilleren til venstre for deg, og del ut kortene til det ikke er noen igjen. Noen spillere får kanskje flere eller færre kort enn det de hadde til å begynne med.
- Spillet fortsetter i samme retning som dere spilte i før.

Når du legger ut et jokerkort med stokking, får du dessuten velge hvilken farge som fortsetter spillet.

Jokerkort – trekk fire - Dette kortet matcher alt, så du kan spille det uansett hvilket kort som ligger øverst i kastebunken. Det finnes imidlertid en hake: Du kan bare spille dette kortet hvis du IKKE HAR ET KORT PÅ HÅNDEN SOM MATCHER FARGEN PÅ KORTET ØVERST I KASTEBUNKEN.

Når dette kortet legges ut, har neste spiller to valg: Vedkommende kan trekke fire kort og stå over sin tur ELLER utfordre.

Hvis spilleren utfordrer deg, må du vise vedkommende alle kortene dine for å bekrefte om du har et kort som matcher fargen på kortet øverst i kastebunken – jokerkort regnes også som match.

- Hvis du IKKE HAR noe kort som matcher fargen, skal utfordrerer trekke seks kort i stedet for fire. Vedkommende må også stå over sin tur.
- Hvis du HAR et kort som matcher fargen, må DU trekke fire kort og utfordrerer ingen.

Dette er også et jokerkort, så du får velge hvilken farge som fortsetter spillet (uansett hvordan utfordringen gikk).

Jokerkort som kan tilpasses - Krydre spillet ved å lage dine egne jokerregler! Før spillet begynner, kan dere skrive (med blyant) deres egne regler på disse kortene. Dette er et jokerkort, så det matcher alle kort på kastebunken. Når kortet legges ut, følger dere regelen som er skrevet på kortet. Når du legger ut et jokerkort som kan tilpasses, får du også velge hvilken farge som fortsetter spillet.

SLIK BRUKES KORT SOM KAN TILPASSES

- Her er noen ideer dere kan bruke som utgangspunkt for disse kortene:
- 1. Den neste spilleren må trekke kort helt til vedkommende får en bestemt farge.
 - 2. Alle bortsett fra deg må legge fra seg byttekortene sine.
 - 3. Hvis den neste spilleren ikke kan legge ut noe kort, må vedkommende trekke tre kort fra trekkbunken.
 - 4. Noen må ta en ekstra runde.
 - 5. Den neste spilleren må trekke eller legge fra seg kort til de har akkurat sju kort igjen på hånden.

Poengføring (alternativ seiersmetode)

Når en spiller vinner en utdeling, får vedkommende poeng basert på motstandernes gjenværende kort.

Kortenes verdi er som følger:

Alle tallkort (0-9)	Tallverdi
Alle handlingskort	20 poeng
- Stå over, snu, trekk to	
Alle jokerkort	50 poeng
- Jokerkort, jokerkort – trekk fire, jokerkort med stokking, jokerkort som kan tilpasses	

Hold løpende oversikt over hver spillers poengsum fra utdeling til utdeling. Første spiller til 500 poeng har vunnet.





Gra karciana



Zawartość

112 kart – w tym 3 dzikie karty „Zadanie specjalne” (szczegółowe informacje znajdziesz w sekcji Dzikie karty „Zadanie specjalne”).

Cel gry

Jako pierwszy gracz pozbądź się wszystkich kart z ręki.

Rozpoczęcie gry

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

Zagrajmy w UNO®!

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

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

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

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

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

45

Po wyłożeniu lub dobraniu karty przez gracza kolejka przechodzi na następną osobę.
UWAGA: jeśli na stosie **LOSOWANIA** nie ma żadnych kart, trzeba przetasować stos **ROZGRYWKI**, aby utworzyć nowy stos **LOSOWANIA**.

Zawołaj: UNO!

Gdy gracz ma tylko jedną kartę w ręku, musi krzyknąć „UNO”, aby dać znać innym graczom, że szykuje się do wygranej.

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

Wygrana

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

Karty specjalne



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



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



Karta „Postój” - następny gracz traci swoją kolejkę.



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



Dzika karta „Przetasowanie” - ta karta pasuje do każdej innej, więc można ją wyłożyć bez względu na to, jaka karta znajduje się na stosie **ROZGRYWKI**. Po jej wyłożeniu:

- Gracz, który ją wyłożył, musi zebrać **WSZYSTKIE** karty od **WSZYSTKICH** graczy i je przetasować.
- Rozpoczynając od osoby po swojej lewej stronie, gracz rozdaje te karty pozostałym. W rezultacie gracze mogą mieć więcej lub mniej kart niż przedtem.
- Następnie gra toczy się w kierunku, w którym przebiegała dotychczas.

Ta karta pozwala też wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka.

46



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

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

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

- Jeśli gracz, któremu rzucono wyzwanie, **NIE MA** karty w pasującym kolorze: osoba rzucająca wyzwanie musi dobrać 6 kart zamiast 4 i traci kolejkę.
- Jeśli gracz, któremu rzucono wyzwanie, **MA** kartę w pasującym kolorze: MUSI dobrać 4 karty, a gracz rzucający wyzwanie nie dobiera żadnej.

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



Dzika karta „Zadanie specjalne” - możecie urozmaicić grę, tworząc własne zasady! Przed rozpoczęciem gry można napisać na tych kartach (ołówkiem) własne zasady. To dzika karta, więc pasuje do każdej karty na stosie **ROZGRYWKI**. Gdy ta karta zostanie wyłożona, postępuj zgodnie z zapisaną na niej zasadą. Ta karta pozwala też wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka.

UŻYWANIE KART „ZADANIE SPECJALNE”

Oto kilka przykładowych reguł, które można zapisać na kartach „Zadanie specjalne”:

- Następny gracz musi dobierać karty, aż trafi na określony kolor.
- Wszyscy poza graczem wykładającym kartę muszą odrzucić swoje dzikie karty.
- Jeśli następny gracz nie ma karty do wyłożenia, dobiera 3 karty ze stosu **LOSOWANIA**.
- Rozegraj dodatkową kolejkę.
- Następny gracz musi wziąć lub wyrzucić tyle kart, aby mieć 7 kart w ręku.

Liczenie punktów (opcjonalny sposób na ustalenie wygranej)

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

47

Karty mają następującą punktację:

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

Dowolna karta specjalna 20 punktów

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

Dowolna dzika karta 50 punktów

- „Wybierz kolor”, „Wybierz kolor + weź cztery”, „Przetasowanie”, „Zadanie specjalne”

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

48



Obsah
112 karet – včetně 3 divokých karet Přepiš to (podrobnosti najdete v části divoké karty Přepiš to)

Cíl hry:
Zbavte se jako první všech svých karet.

- Příprava**
1. Zvolte rozdávajícího hráče a zamíchejte karty.
 2. Každému hráči rozdejte 7 karet.
 3. Zbývající karty položte doprostřed stolu **LÍCEM DOLŮ**. Tyto karty tvoří **DOBÍRACÍ BALÍČEK**.
 4. Vrchní kartu **DOBÍRACÍHO BALÍČKU** otočte a položte ji **LÍCEM NAHORU**, čímž vytvoříte **ODKLÁDACÍ BALÍČEK**. Pokud je tato karta akční karta, ignorujte ji a otočte další kartu.
 5. Začíná hráč nalevo od toho, kdo rozdával, a dále se hraje po směru hodinových ručiček.

Pojďme hrát UNO®!
Při svém tahu se snažte zbavit všech svých karet zahráním JEDNÉ KARTY na odkládací balíček.

Pokud v ruce DRŽÍTE odpovídající kartu, můžete ji ODHODIT na odkládací balíček.

1. Kartu můžete zahrát pouze tehdy, když má alespoň jeden stejný atribut jako vrchní karta na odkládacím balíčku: barvu, číslo či symbol.
2. Pokud zahrájete akční kartu, stane se něco zvláštního!
(viz Akční karty níže)

Pokud NEMÁTE odpovídající kartu, VEZMĚTE SI JEDNU KARTU z dobíracího balíčku.

1. Pokud lze *novou* kartu zahrát (viz výše), můžete ji hned zahrát.
2. Namísto zahrání karty si můžete líznout kartu, i když máte v ruce hratelnou kartu.

Poté, co hráč zahraje kartu, nebo si jednu lízne, pokračuje další hráč.
POZNÁMKA: Pokud v dobíracím balíčku nezbývají žádné karty, zamíchejte odkládací balíček a udelejte z něj dobírací balíček.

Zvolání UNO!
V okamžiku, kdy máte v ruce již pouze 1 kartu, musíte zvolat „UNO“, a upozornit tak ostatní hráče, že máte vítězství na dosah.
Pokud vás však předběhne jiný hráč a zvolá „UNO“ dříve než vy (a před tím, než začne hrát další hráč), musíte si 2 karty vzít!

Vítěz
Hráč, který zahraje svou poslední kartu, vyhrává. Zamíchejte karty a hrajte znovu!

Akční karty

Vezmi si dvě - Další hráč si musí vzít 2 karty a v tomto kole nehraje.

Změna směru - Otočí se směr hry. Jestliže se dosud hrálo po směru hodinových ručiček, bude se odtěď hrát proti směru a naopak.

Přeskoč - Následující hráč přijde o svůj tah.

Divoká karta - Tato karta odpovídá všem kartám, tudíž ji můžete zahrát bez ohledu na to, jaká karta je na odkládacím balíčku. Když zahrájete divokou kartu, můžete si také vybrat barvu, se kterou se bude dál hrát.

Divoká karta Zamíchej karty - Divoká karta Zamíchej karty – Tato karta odpovídá všem kartám, tudíž ji můžete zahrát bez ohledu na to, jaká karta je na odkládacím balíčku. Hráč, který zahraje tuto kartu, provede následující:

- Vezme **VŠEM** hráčům z rukou **VŠECHNY** karty a zamíchá je dohromady.
- Počínaje od hráče po své levici postupně všechny karty rozdává jednotlivým hráčům. Někteří hráči mohou dostat více karet, než kolik jich měli předtím, a někteří naopak méně.
- Hra poté pokračuje ve směru, ve kterém již probíhala.

Když zahrájete divokou kartu Zamíchej karty, můžete si také vybrat barvu, se kterou se bude dál hrát.

Divoká karta Vezmi si čtyři - Tato karta odpovídá všem kartám, tudíž ji můžete zahrát bez ohledu na to, jaká karta je na odkládacím balíčku. Je v tom však háček: Divokou kartu Vezmi si čtyři můžete zahrát pouze tehdy, **KDYŽ V RUCE NEMÁTE ŽÁDNOU KARTU, KTERÁ BY MĚLA STEJNOU BARVU, JAKÁ JE NA ODKLÁDACÍM BALÍČKU**

Následující hráč má 2 možnosti: Vzít si 4 karty a v tomto kole nehrát, NEBO vás vyzvat. Pokud vás hráč vyzve, musíte mu ukázat všechny své karty, aby se přesvědčil, zda nemáte kartu, která odpovídá barvě na odkládacím balíčku – divoké karty se rovněž považují za stejné.

- Pokud **NEMÁTE** kartu stejné barvy: vyzývatele si vezme 6 karet namísto 4 a v tomto kole nehraje.
- Pokud **MÁTE** kartu stejné barvy: VY si vezmete 4 karty a vyzývatele žádnou.

Tato karta je rovněž divokou kartou, tudíž si můžete vybrat barvu, se kterou se bude dál hrát (bez ohledu na to, jak dopadne výzva).

Divoké karty Přepiš to - Oživte hru vlastními divokými pravidly! Před zahájením hry můžete na tyto karty (tužkou) napsat speciální vlastní pravidla. Tato karta je divoká, tudíž odpovídá kterékoli kartě na odkládacím balíčku. Při jejím zahrání se řídte pravidlem napsaným na kartě. Když zahrájete divokou kartu Přepiš to, můžete si také vybrat barvu, se kterou se bude dál hrát.

POUŽÍVÁNÍ KARET PŘEPÍŠ TO

Několik nápadů na karty Přepiš to:

1. Další hráč si musí brát karty, dokud si nelízne danou barvu.
2. Všichni hráči, kromě hráče na tahu, musí odhodit všechny Divoké karty v ruce.
3. Pokud další hráč nemůže zahrát kartu, vezme si 3 karty z dobíracího balíčku.
4. Opakuj tah.
5. Následující hráč musí táhnout, nebo odhodit takový počet karet, aby jich měl v ruce přesně 7.

Počítání bodů (volitelná metoda určení vítěze)
Když hráč vyhraje hru, získá body podle karet, které zbyly v rukou ostatním hráčům.

Hodnota karet:

Všechny karty s čísly (0-9)	Nominální hodnota
Všechny akční karty	20 bodů
- Přeskoč, Změna směru, Vezmi si dvě	
Všechny divoké karty	50 bodů
- Divoká karta, divoká karta Vezmi si čtyři, divoká karta Zamíchej karty, divoká karta Přepiš to	

Sčítejte body každému hráči z jednotlivých her. Vyhrává hráč, který získá 500 bodů.



Kartová hra



Obsah

112 kariet – vrátane 3 žolíkov Prepíš to (podrobnosti nájdete v časti o žolíkovi Prepíš to).

Cieľ

Byť prvým hráčom, ktorý sa zbaví všetkých kariet na ruke.

Príprava na hru

- 1. Vyberte rozdávajúceho a pomiešajte karty.
- 2. Každému hráčovi rozdajte 7 kariet.
- 3. Položte zostávajúce karty LÍCOM NADOL doprostred stola. Tým vytvoríte KÓPKU NA ŤAHANIE.
- 4. Obráťte vrchnú kartu na KÓPKE NA ŤAHANIE a položte ju LÍCOM NAHOR, čím vytvoríte KÓPKU NA VYHADZOVANIE. Ak ide o akčnú kartu, nevšímajte si ju a obráťte ďalšiu kartu.
- 5. Začína hráč po ľavici rozdávajúceho a hrá sa v smere hodinových ručičiek.

Pod'me hrať UNO®!

Keď pridáte na rad, snažte sa zbaviť všetkých svojich kariet tým, že na kópku na vyhadzovanie vyhodíte JEDNU KARTU.

Ak MÁTE na ruke zhodnú kartu, môžete ju VYHODIŤ na kópku na vyhadzovanie.

- 1. Kartou môžete vyhodit iba vtedy, ak sa s kartou na vrchu kóčky na vyhadzovanie zhoduje aspoň v jednej vlastnosti: farbe, čísle alebo symbole.
- 2. Ak ste vyhodili akčnú kartu, má špeciálnu úlohu!

(akčné karty nájdete nižšie)

Ak zhodnú kartu NEMÁTE, POTIAHNITE SI JEDNU KARTU z kóčky na ťahanie.

- 1. Ak sa vaša nová karta dá vyhodit (pozrite vyššie), teraz tak môžete urobiť.
- 2. Namiesto vyhodenia karty sa môžete rozhodnúť, že si kartu potiahnete, a to aj vtedy, keď máte na ruke kartu, ktorú by ste mohli vyhodit.

Keď vyhodíte alebo si potiahnete kartu, v hre pokračuje ďalší hráč.

POZNÁMKA: Ak v doberacej kóppe nezostali žiadne karty, zamiešajte odhadzovaciu kóčku a vytvorte z nej novú doberciu kóčku.

Výkrik UNO!

Vo chvíli, keď máte na ruke iba 1 kartu, musíte vykriknúť „UNO“, aby ste ostatným dali vedieť, že idete vyhrať.

Ak si to však niekto všimne a vykrikne „UNO“ skôr ako vy (a skôr ako začne hrať ďalší hráč), musíte si potiahnuť 2 karty!

Vit'az

Keď hráč vyhodí svoju poslednú kartu, vyhráva. Čas pomiešať karty a hrať odznova!

Akčné karty



Tahaj dve - keď ju niekto vyhodí, ďalší hráč si musí potiahnuť 2 karty a v tomto kole sa preskočí.



Zmena smeru - keď ju niekto vyhodí, smer hry sa otočí. Ak hra postupovala v smere hodinových ručičiek, teraz pôjde proti smeru hodinových ručičiek a naopak.



Preskoč - keď ju niekto vyhodí, ďalší hráč sa preskočí.



Žolík - táto karta sa zhoduje so všetkými kartami, takže ju môžete vyhodit bez ohľadu na to, aká karta sa nachádza na kóppe na vyhadzovanie. Keď vyhodíte žolíka, vyberáte farbu, ktorou bude hra pokračovať.



Žolík Premiešaj karty - Žolík Premiešaj karty – táto karta sa zhoduje so všetkými kartami, takže ju môžete vyhodit bez ohľadu na to, aká karta sa nachádza na kóppe na vyhadzovanie. Keď túto kartu vyhodíte, urobíte nasledovné:

- pozbierajte VŠETKY karty, ktoré majú VŠETCI hráči na ruke, a zamiešajte ich dokopy.
- Začnite od hráča po svojej ľavici a rozdajte tieto karty všetkým hráčom, kým žiadna nezostane. Hráči môžu dostať viac alebo menej kariet, ako mali na začiatku.
- Hra potom pokračuje v smere, v ktorom už prebiehala.

Keď vyhodíte kartu žolíka Pomiešaj karty, takisto vyberáte farbu, ktorou bude hra pokračovať.



Žolík Tahaj štyri - táto karta sa zhoduje so všetkými kartami, takže ju môžete vyhodit bez ohľadu na to, aká karta sa nachádza na kóppe na vyhadzovanie. Má to však háčik: žolíka Tahaj štyri môžete vyhodit iba vtedy, keď NEMÁTE NA RUKU ŽIADNU KARTU, KTOREJ FARBA SA ZHODUJE S FARBOU NA KÓPKE NA VYHADZOVANIE.

Keď ju vyhodíte, ďalší hráč má dve možnosti: potiahnuť si 4 karty a v danom kole nevyhadzovať ALEBO vás vyzvať.

Ak vás hráč vyzve, musíte mu ukázať všetky karty na ruke a potvrdiť, či máte alebo nemáte kartu, ktorej farba sa zhoduje s farbou na kóppe na vyhadzovanie. Za zhodnú kartu sa považujú aj žolíky.

- Ak kartu, ktorej farba sa zhoduje, NEMÁTE: hráč, ktorý vás vyzval, si ťahá 6 kariet namiesto 4 a v danom kole sa preskočí.
- Ak kartu, ktorej farba sa zhoduje, MÁTE: VY si musíte potiahnuť 4 karty a on nemusí ťahať nič.

Táto karta je aj žolíkom, takže vyberáte farbu, ktorou bude hra pokračovať (bez ohľadu na výsledok výzvy).



Žolíky Prepíš to - Zmeňte hru tým, že si vytvoríte vlastné divoké pravidlá! Pred začatím hry môžete na tieto karty (ceruzkou) napísať vlastné špeciálne pravidlá. Táto karta je žolík, takže sa zhoduje s akoukoľvek kartou na kóppe na vyhadzovanie. Keď ju vyhodíte, postupujte podľa pravidla napísaného na karte. Keď vyhodíte žolíka Prepíš to, takisto vyberáte farbu, ktorou bude hra pokračovať.

POUŽÍVANIE KARIET PREPÍŠ TO

Tu nájdete pár nápadov na vaše karty Prepíš to:

- 1. Ďalší hráč musí ťahať, kým nedostane konkrétnu farbu.
- 2. Všetci okrem vás musia odhodiť všetky žolíky.
- 3. Ak ďalší hráč nemá kartu, ktorú by mohol vyhodit, potiahne si 3 karty z kóčky na ťahanie.
- 4. Opakuj svoj ťah.
- 5. Nasledujúci hráč musí ťahať, alebo odhodiť taký počet kariet, aby ich mal v ruke presne 7.

Zapísovanie skóre (voliteľný spôsob vit'azstva)

Keď hráč vyhrá hru, dostane body podľa toho, koľko kariet zostalo na ruke jeho protivníkom.

Karty majú nasledovnú hodnotu:

Všetky karty s číslami (0-9)	počet bodov určuje číslo na karte
Každá akčná karta	20 bodov
- Preskoč, Zmena smeru, Tahaj dve	
Každý žolík	50 bodov
- žolík, žolík Tahaj štyri, žolík Premiešaj karty, žolík Prepíš to	

Priebežne si zapisujte body každého hráča v jednotlivých hrách. Keď hráč dosiahne 500 bodov, vyháva.



Tartalom

112 db kártya – 3 db üres „joker” kártyát is tartalmaz (a részletekért lásd az Üres „joker” kártya részt).

A játék célja

A cél elsőként megszabadulni az összes lapodtól.

Előkészítés

- 1. Válasszatok egy osztót, és keverjétek össze a kártyákat.
- 2. Minden játékosnak osszatok 7 kártyát.
- 3. A fennmaradó kártyákat tegyétek LEFELE FORDÍTVA az asztal közepére. Ez lesz a HÚZÓPAKLI.
- 4. Fordítsd fel a HÚZÓPAKLI legfelső kártyáját, és helyezd el FELFELE FORDÍTVA a DOBÓPAKLI létrehozásához. Ha ez a kártya akciókártya, fordítsd fel a következő kártyát.
- 5. Az osztótól balra ülő játékos kezd, a többi játékosra pedig az óramutató járásának megfelelő irányban kerül sor.

Játsszunk UNO®-t!

Mikor sorra kerülősz, próbáld megszabadulni az összes kártyádtól oly módon, hogy megjátszod EGY KÁRTYÁT a dobópaklira.

Ha VAN egyező kártya a kezeden, akkor MEGJÁTSZHATOD a dobópaklin.

- 1. Csak akkor játszatsz meg egy kártyát, ha az megegyezik a dobópakli tetején lévő kártya legalább egy tulajdonságával: színével, számával vagy szimbólumával.
- 2. Ha a megjátszott kártyád akciókártya, különleges képességekkel bír! *(lásd az akciókártyákat alább)*

Ha NINCS egyező kártyád, HÚZZ EGY KÁRTYÁT a húzópakliból.

- 1. Ha az új kártyádat meg lehet játszani (lásd fent), most megjátszhatod.
- 2. Akkor is dönthetsz úgy, hogy egy kártya megjátszása helyett húzol egyet, ha van a kezeden megjátszható kártya.

Miután megjátszottál vagy húztál egy kártyát, a játék a következő játékkal folytatódik.
MEGJEGYZÉS: ha a húzópakliból elfogytak a lapok, keverjétek újra a dobópaklit, és legyen az az új húzópakli.

Kiáltsd azt, hogy UNO!

Amint csak egy kártya marad a kezeden, azt kell kiáltanod, hogy „UNO”, így figyelmeztetve a többi játékost arra, hogy nyeresre állsz.

Ha azonban valaki beelőz, és előttd (és mielőtt a következő játékos sorra kerülne) kiáltja, hogy „UNO”, húznod kell két kártyát!

Győzelem

Az a játékos nyer, aki a legutolsó kártyáját is megjátsza. Ideje megkeverni a kártyákat, és új játékot kezdeni!

Akciókártyák



„Húzz kettőt!” kártya - Ha a játékos megjátsza, a soron következő játékosnak húznia kell két lapot, és egyszer kimarad a játékból.



Irányváltó kártya - Ha a játékos megjátsza, a játék iránya megfordul. Ha a játék az óramutató járásával megegyező irányban haladt, innentől kezdve az óramutató járásával ellentétes irányban fog haladni, és fordítva.



„Kimaradsz!” kártya - Ha a játékos megjátsza, a soron következő játékos egyszer kimarad a játékból.



Színválasztó kártya - Ez a kártya bármihez illik, így a dobópaklin lévő kártyától függetlenül meg lehet játszani. Ha színválasztó lapot húzol meg, akkor azt is kiválaszthatod, hogy melyik színnel folytatódjon a játék.



Színválasztó keverőkártya - Színválasztó keverőkártya – Ez a kártya bármihez illik, így a dobópaklin lévő kártyától függetlenül meg tudod játszani. Mikor megjátszod ezt a kártyát, a következőt teszed:

- Szedj össze MINDEN kártyát MINDEN játékos kezéből, és keverd össze őket.
- A tőled balra ülő játékoskal kezdve oszd ki minden játékosnak ezeket a kártyákat, amíg nem marad több. A játékosokhoz több vagy kevesebb kártya is kerülhet, mint amennyi eredetileg volt náluk.
- A játék a megszokott sorrendben, a következő játékkal folytatódik.

Színválasztó keverőkártya megjátszásakor azt is kiválaszthatod, hogy melyik színnel folytatódjon a játék.



Színválasztó „Húzz négyet!” kártya - Ez a kártya bármihez illik, így a dobópaklin lévő kártyától függetlenül meg lehet játszani. Van azonban egy csalfaintás: csak akkor játszatsz meg színválasztó „Húzz négyet!” kártyát, ha NINCS OLYAN KÁRTYA A KEZEDBEN, AMELY MEGEGYEZIK A DOBÓPAKLI SZÍNÉVEL.

Ha ezt a kártyát megjátszák, a következő játékosnak két opciója van: Húznod kell 4 kártyát, és egyszer ki kell maradnod a játékból, vagy ki kell hívnod valakit.

Ha a játékos kihív téged, az összes kártyádat meg kell mutatnod neki annak megerősítéseként, hogy van-e olyan kártyád, amely megegyezik a dobópakli színével – a színválasztó kártyák is egyezésnek számítanak.

- Ha NINCS olyan kártyád, amely egyezik a színnel: a kihívónak 4 helyett 6 kártyát kell húznia, és egyszer kimarad a játékból.
- Ha VAN olyan kártyád, amely megfelelő színben: NEKED kell 4 kártyát húznod, és ők egyet sem húznak.

Ez a kártya egyben színválasztó kártya is, így kiválaszthatod a színt, amellyel folytatódjon a játék (a kihívások kimenetelétől függetlenül).



Üres „joker” kártyák- Tedd érdekesebbé a játékot saját színválasztó kártyákkal kapcsolatos szabályok megalkotásával! A játék előtt lehetőség van arra, hogy (ceruzával) saját speciális szabályokat írj ezekre a kártyákra. Ez a kártya színválasztó, így a dobópakli bármelyik kártyájához illik. Miután megjátszottad, kövesd a kártyára írt szabályt. Üres „joker” kártya megjátszásakor azt is kiválaszthatod, hogy melyik színnel folytatódjon a játék.

AZ ÜRES „JOKER” KÁRTYÁK HASZNÁLATA

Íme néhány ötlet az üres „joker” kártyákhoz:

- 1. A következő játékosnak addig kell húznia kártyát, amíg kerül hozzá egy adott szín.
- 2. Mindenkinek el kell dobnia valamennyi színválasztó kártyáját, kivéve neked.
- 3. Ha a következő játékos nem tud megjátszani kártyát, 3 kártyát kell húznia a húzópakliból.
- 4. Még egyszer te következ.
- 5. A következő játékosnak pontosan 7 kártyával kell rendelkeznie (ehhez kártyákat kell húznia vagy eldobnia).

Eredmény vezetése (opcionális győzelmi módszer)

Amikor egy játékos megnyer egy kört, az ellenfél kezében maradt kártyák alapján kap pontokat.

A kártyák értéke a következő:

Az összes számos lap (0-9) névértéke

Bármilyen akciókártya 20 pont

- „Kimaradsz!”, Irányváltó, „Húzz kettőt!”

Bármilyen színválasztó kártya 50 pont

- Színválasztó, színválasztó „Húzz négyet!”, színválasztó keverőkártya, üres „joker” kártya

Tartsd számon a játékosok pontjait az egyes körök során. Az a nyertes, aki eléri az 500 pontot.





Карточная игра



Содержимое

112 карт, включая 3 пустые дикие карты (подробнее см. в разделе "Пустая дикая карта").

Цель:

избавиться от своих карт раньше остальных игроков.

Подготовка к игре

- 1. Выберите сдающего и перетасуйте карты.
- 2. Раздайте по 7 карт каждому игроку.
- 3. Положите оставшиеся карты **ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ** в центре стола. Эти карты образуют **ИГРОВУЮ КОЛОДУ**.
- 4. Переверните верхнюю карту **ИГРОВОЙ КОЛОДЫ** и положите ее **ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ**, чтобы образовать **КОЛОДУ СБРОСА**. Если вы перевернули карту действий, положите ее обратно и переверните следующую карту.
- 5. Игрок слева от сдающего ходит первым. Игра продолжается по часовой стрелке.

Начинаем игру в UNO®!

В свой ход вы должны попытаться избавиться от всех карт, сбросив **ОДНУ КАРТУ** в Колоду сброса.

Если у вас **ЕСТЬ** подходящая карта, вы можете **СБРОСИТЬ** ее в Колоду сброса.

- 1. Карту можно сбросить, если она совпадает с верхней картой Колоды сброса по цвету, цифре или символу.
- 2. Если вы играете Картой действий, правила меняются!
(См. раздел "Карты действий" ниже)

Если у вас **НЕТ** подходящей карты, **ВОЗЬМИТЕ** ОДНУ КАРТУ из Игровой колоды.

- 1. Если **новая** карта подходит (см. выше), вы можете сбросить ее в этот же ход.
- 2. Вы также можете оставить карту при себе, даже если у вас на руках есть подходящая карта.

После того, как вы сбросили или вытянули карту, игра переходит к следующему игроку.
ПРИМЕЧАНИЕ: если в игровой колоде не осталось карт, перемешайте колоду сброса и образуйте новую игровую колоду.

Кричим UNO!

Как только у вас на руках останется одна карта, вы должны крикнуть "УНО", чтобы дать знать остальным игрокам, что вы близки к победе.

Если другой игрок заметит, что у вас осталась одна карта, и прокричит "УНО" раньше вас (и до того, как следующий игрок начнет свой ход), вы должны взять 2 карты!

Победа

Если игрок сбросил свою последнюю карту, он становится победителем. Перетасуйте карты и сыграйте еще раз!

Карты действий



"Возьми две" - При использовании этой карты следующий игрок должен взять две новые карты и пропустить свой ход.



"Смени направление" - При использовании этой карты ход игры меняется на противоположный. Если в данный момент ход передается по часовой стрелке, то игра продолжается против часовой стрелки и наоборот.



"Пропусти ход" - При использовании этой карты следующий игрок пропускает свой ход.



Дикая карта - При Это универсальная карта, поэтому ей можно сыграть вне зависимости от того, какая карта была вытянута из Колоды сброса. При использовании этой карты вы можете выбирать, какой цвет продолжит игру.



Дикая карта "Перетасовка" - Это универсальная карта, поэтому ей можно сыграть вне зависимости от того, какая карта была вытянута из Колоды сброса. При использовании этой карты выполните следующие действия.

- Соберите **ВСЕ** карты с рук **КАЖДОГО** игрока и перетасуйте их.
- Снова раздайте карты каждому игроку, начиная с игрока слева от вас. У игроков может оказаться больше или меньше карт, чем было изначально.
- Затем игра продолжается по текущему ходу игры.

При использовании дикой карты "Перетасовка" вы можете выбирать, какой цвет продолжит игру.



Дикая карта "Возьми четыре" - Это универсальная карта, поэтому ей можно сыграть вне зависимости от того, какая карта была вытянута из Колоды сброса. Однако вы можете сыграть дикой картой "Возьми четыре" только в том случае, **ЕСЛИ У ВАС НА РУКАХ НЕТ ДРУГОЙ КАРТЫ, КОТОРАЯ ПОДХОДИТ ПО ЦВЕТУ К ВЕРХНЕЙ КАРТЕ КОЛОДЫ СБРОСА.**

При использовании этой карты у следующего игрока есть два варианта. Он может взять 4 карты и потерять свой ход или бросить вызов.

Если игрок бросает вызов, вы должны показать ему все имеющиеся у вас на руках карты, чтобы подтвердить, что у вас нет карты, которая подходит по цвету к карте из Колоды сброса. Дикие карты также считаются подходящими.

- Если у вас **НЕТ** карты, подходящей по цвету, то игрок, бросивший вызов, берет 6 карт вместо 4 и пропускает свой ход.
- Если у вас **ЕСТЬ** карта, подходящая по цвету: Вы должны взять 4 карточки, а игрок, бросивший вызов, не берет ни одной.

Эта карта также является дикой, поэтому вы можете выбирать, какой цвет продолжит игру (вне зависимости от исхода вызова).



Пустые дикие карты - Разнообразьте игру, создавая свои правила для диких карт! Перед игрой вы можете написать (карандашом!) на этих картах свои собственные правила. Эта карта является дикой, поэтому она подходит к любой карте из Колоды сброса. При использовании этой карты следуйте правилу, написанному на ней. При использовании пустой дикой карты вы можете выбирать, какой цвет продолжит игру.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПУСТЫХ ДИКИХ КАРТ

Вот несколько идей, которые вы можете использовать для создания своих диких карт.

- 1. Следующий игрок должен брать карты до тех пор, пока не вытянет карту определенного цвета.
- 2. Все игроки, кроме вас, должны сбросить все свои дикие карты.
- 3. Если следующий игрок не может сделать ход, он должен взять три карты из Игровой колоды.
- 4. Сделать дополнительный ход.
- 5. Следующий игрок должен брать или сбрасывать карты до тех пор, пока у него не останется ровно 7 карт.

Подсчет очков (дополнительный способ определения победителя)

Когда игрок выигрывает ход, он получает очки в зависимости от карт, оставшихся у соперников.

Карты оцениваются по следующим правилам:

- Все карты с цифрами (0-9) подсчет по номинальной стоимости
- Любая карта действий 20 очков
 - Карты "Пропусти ход", "Смени направление", "Возьми 2"
- Любая дикая карта 50 очков
 - Дикая карта, дикая карта "Возьми 4", дикая карта "Перетасовка", пустая дикая карта

Ведите текущий подсчет очков карт, которые остаются на руках у игроков после каждого хода. Когда один игрок набирает 500 очков, он становится победителем.





Παιχνίδι με Κάρτες



Περιεχόμενα

112 Κάρτες - περιλαμβάνονται 3 Λευκές Κάρτες Μπαλαντέρ (διαβάστε παρακάτω για λεπτομέρειες).

Σκοπός του Παιχνιδιού

Να είσαστε ο πρώτος παίκτης που θα ξεφορτωθεί όλες του τις κάρτες.

Προετοιμασία

1. Διαλέξτε τον παίκτη που θα ανακατέψει και θα μοιράσει τις κάρτες.
2. Μοιράστε 7 κάρτες σε κάθε παίκτη.
3. Τοποθετήστε την υπόλοιπη στοίβα καρτών **ΜΕ ΤΗΝ ΟΨΗ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ** στο κέντρο του τραπεζιού. Έτσι δημιουργείται η **ΣΤΟΙΒΑ ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ**.
4. Η πάνω κάρτα της **ΣΤΟΙΒΑΣ ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ** αναποδογυρίζεται για να σχηματιστεί η **ΣΤΟΙΒΑ ΑΧΡΗΣΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ**. Εάν η κάρτα αυτή είναι Κάρτα Δράσης, τότε τοποθετείται και πάλι στο κάτω μέρος της Στοιβάς Τραβήγματος και ο παίκτης που μοίρασε ανοίγει την επόμενη.
5. Ο παίκτης στα αριστερά αυτού που μοιράζει παίζει πρώτος.

Ας Παίξουμε UNO®!

Όταν έρθει η σειρά σας, προσπαθήστε να ξεφορτωθείτε όλες τις κάρτες σας ρίχνοντας ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ στη Στοιβα Αχρηστων Καρτών.

Αν ΕΧΕΤΕ μία κάρτα που ταιριάζει, μπορείτε να τη ΡΙΞΕΤΕ στη Στοιβα Αχρηστων Καρτών.

1. Μπορείτε να παίζετε μια κάρτα μόνο εάν ταιριάζει με ένα τουλάχιστον χαρακτηριστικό της πρώτης κάρτας στη Στοιβα Αχρηστων Καρτών: χρώμα, αριθμό ή σύμβολο.
2. Εάν η κάρτα που ρίξατε είναι Κάρτα Δράσης, τότε αυτή κάνει κάτι ξεχωριστό! (διαβάστε για τις Κάρτες Δράσης παρακάτω)

Αν ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ μία κάρτα που ταιριάζει, ΤΡΑΒΗΣΤΕ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ από τη Στοιβα Τραβήγματος.

1. Αν **ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ** μία κάρτα που ταιριάζει, ΤΡΑΒΗΣΤΕ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ από τη Στοιβα Τραβήγματος.
2. Μπορεί να επιλέξετε να τραβήξετε μια κάρτα αντί να ρίξετε μία, ακόμα κι αν έχετε μία που να ταιριάζει.

65

Αφού ρίξετε ή τραβήξετε μία κάρτα, το παιχνίδι συνεχίζεται με τον επόμενο παίκτη. **ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** αν δεν υπάρχουν άλλες κάρτες στη Στοιβα Τραβήγματος, ανακατέψτε πάλι τη Στοιβα Αχρηστων Καρτών για να δημιουργήσετε μία νέα Στοιβα Τραβήγματος.

Φωνάζοντας UNO!

Τη στιγμή που μένεται με μία μόνο κάρτα στα χέρια σας, πρέπει να φωνάξετε "UNO" για να ειδοποιήσετε τους άλλους παίκτες ότι πρόκειται να κερδίσετε.

Ωστόσο, αν κάποιος σας προλάβει και φωνάξει "UNO" πριν από εσάς (και πριν ο επόμενος παίκτης ξεκινήσει να παίζει), τότε πρέπει να τραβήξετε 2 κάρτες!

Κερδίζοντας

Όταν ένας παίκτης ρίξει την τελευταία του κάρτα, κερδίζει. Ώρα να ανακατέψετε τις κάρτες και να παίξετε ξανά!

Κάρτες Δράσης



Πάρε Δύο - Όταν παίζεται αυτή η κάρτα, ο επόμενος παίκτης πρέπει να πάρει 2 κάρτες και να μη ρίξει κάρτα, χάνοντας έτσι τη σειρά του.



Αλλάζει η Φορά - Όταν παίζεται αυτή η κάρτα, αλλάζει τη φορά του παιχνιδιού. Δηλαδή, το παιχνίδι προς τα αριστερά αλλάζει φορά προς τα δεξιά ή αντίστροφα.



Δεν Παίζει ο Επόμενος - Ο επόμενος παίκτης χάνει τη σειρά του όταν εμφανιστεί αυτή η κάρτα.



Μπαλαντέρ - Πριν Ξετο Η κάρτα Μπαλαντέρ μπορεί να παιχτεί οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού. Όταν παίζετε μια Κάρτα Μπαλαντέρ, μπορείτε επίσης να επιλέξετε το χρώμα με το οποίο θα συνεχίσει το παιχνίδι.



Μπαλαντέρ Ανακατέψτε τις Κάρτες σας - Κάρτα "Ανακατέψτε τις Κάρτες σας" - Αυτή η κάρτα μπορεί να παιχτεί πάνω σε οποιαδήποτε άλλη κάρτα υπάρχει πάνω στη Στοιβα Αχρηστων Καρτών. Όταν παίζετε αυτήν την κάρτα:

- Μαζεύετε ΟΛΕΣ τις κάρτες ΟΛΩΝ των παικτών και τις ανακατεύετε.
- Μοιράστε όλες τις κάρτες ξεκινώντας με τον παίκτη που κάθεται στα αριστερά σας. Κάποιοι παίκτες μπορεί να πάρουν λιγότερες ή περισσότερες κάρτες από όσες είχαν πριν.
- Το παιχνίδι συνεχίζεται με την ίδια κατεύθυνση που παίζόταν πριν.

Ο παίκτης που ρίχνει αυτή την κάρτα αποφασίζει και το χρώμα με το οποίο θα συνεχιστεί το παιχνίδι.

66



Μπαλαντέρ Πάρε Τέσσερις - Αυτή η κάρτα μπορεί να παιχτεί πάνω σε οποιαδήποτε άλλη κάρτα υπάρχει πάνω στη Στοιβα Αχρηστων Καρτών. Μπορείτε να παίζετε αυτή την κάρτα όταν **ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΑΛΛΗ ΚΑΡΤΑ ΠΟΥ ΝΑ ΤΑΙΡΙΑΖΕΙ ΜΕ ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΤΗΣ ΚΑΡΤΑΣ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΤΟΙΒΑ ΑΧΡΗΣΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ**.

Ο επόμενος παίκτης έχει 2 επιλογές: Να τραβήξει 4 κάρτες και να χάσει τη σειρά του ή να σας αμφισβητήσει.

Εάν σας αμφισβητήσει, τότε πρέπει να δείξετε όλες τις κάρτες σας για να επιβεβαιώσετε εάν έχετε ή όχι μία κάρτα που να ταιριάζει με το χρώμα στη Στοιβα Αχρηστων Καρτών. Οι Κάρτες Μπαλαντέρ θεωρούνται επίσης κάρτες που θα μπορούσατε να ταιριάζετε.

- Εάν **ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ** κάρτα που να ταιριάζει με το χρώμα: ο παίκτης που σας αμφισβήτησε πρέπει να τραβήξει 6 κάρτες αντί για 4 και χάνει τη σειρά του.
- Αν όμως **ΕΧΕΤΕ** κάρτα που ταιριάζει με το χρώμα: Πρέπει **ΕΣΕΙΣ** να τραβήξετε 4 κάρτες και ο άλλος παίκτης καμία.

Αυτή η κάρτα είναι επίσης Μπαλαντέρ, έτσι μπορείτε να επιλέξετε το χρώμα με το οποίο συνεχίζεται το παιχνίδι (ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα της αμφισβήτησης).



Μπαλαντέρ Λευκές Κάρτες - Φτιάξτε τους δικούς σας κανόνες! Πριν παίξετε αυτό το παιχνίδι, έχετε την επιλογή να γράψετε (με μολύβι) τους δικούς σας ειδικούς κανόνες σε αυτές τις κάρτες. Αυτή η κάρτα μπορεί να παιχτεί πάνω σε οποιαδήποτε άλλη κάρτα υπάρχει πάνω στη Στοιβα Αχρηστων Καρτών. Όταν ρίξετε την κάρτα, ακολουθήστε τους κανόνες που γράφονται πάνω σε αυτήν. Επιπλέον, μπορείτε να επιλέξετε το χρώμα με το οποίο θα συνεχίσει το παιχνίδι.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΛΕΥΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΜΠΑΛΑΝΤΕΡ

Παρακάτω κάποιες ιδέες με κανόνες για αυτές τις κάρτες:

1. Ο επόμενος παίκτης πρέπει να τραβάει κάρτες μέχρι να βρει μία με συγκεκριμένο χρώμα.
2. Όλοι (εκτός από εσάς) πρέπει να ξεφορτωθούν τις κάρτες Μπαλαντέρ τους.
3. Αν ο επόμενος παίκτης δεν μπορεί να ρίξει μία κάρτα, πρέπει να πάρει 3 κάρτες από τη Στοιβα Τραβήγματος.
4. Κερδίζεις μία επιπλέον σειρά.
5. Ο επόμενος παίκτης πρέπει να τραβήξει ή να ξεφορτωθεί κάρτες μέχρι να έχει 7 στα χέρια του.

Βαθμολογία (Προαιρετικός Τρόπος για να Βγει ο Νικητής)

Όταν ένας παίκτης κερδίζει ένα παιχνίδι, λαμβάνει πόντους με βάση τις κάρτες που παραμένουν στα χέρια του αντιπάλου.

67

Η βαθμολογία των καρτών είναι:

Όλες οι κάρτες με αριθμούς (0-9) Όσο Γράφουν Πάνω

Όλες οι Κάρτες Δράσης 20 Βαθμοί

- "Δεν Παίζει ο Επόμενος", "Αλλάζει η Φορά", "Πάρε Δύο"

Όλες οι Κάρτες Μπαλαντέρ 50 Βαθμοί

- "Μπαλαντέρ", "Μπαλαντέρ Πάρε Τέσσερις", "Μπαλαντέρ Ανακατέψτε τις Κάρτες σας", "Μπαλαντέρ Λευκή Κάρτα"

Μετρήστε τη βαθμολογία του κάθε παίκτη σε κάθε γύρο. Όταν ένας παίκτης φτάσει τους 500 βαθμούς είναι ο νικητής.



İçindekiler

3 adet Özelleştirilebilir Joker Kartı (daha fazla bilgi için Özelleştirilebilir Joker Kartı bölümünü inceleyin) dahil 112 kart.

Oyunun amacı

Elindeki tüm kartlardan kurtulan ilk oyuncu olun.

Oyun

1. Dağıtıcıyı belirleyin ve kartları karıştırın.
2. Her oyuncuya 7 kart dağıtın.
3. Kalan kartları, YÜZLERİ AŞAĞI BAKACAK ŞEKİLDE masanın ortasına yerleştirin. Bu kartlar ÇEKME DESTESİNİ oluşturur.
4. ÇEKME DESTESİNİN en üstündeki kartı ters çevirin ve YÜZÜ YUKARI BAKACAK ŞEKİLDE yerleştirilerek İSKARTA DESTESİNİ başlatın. Açılan kart Hareket Kartı ise başka bir kartı ters çevirin.
5. Oyun, dağıtıcının solundaki oyuncuyla başlar ve saat yönünde devam eder.

UNO® Oynama Zamanı!

Sıra size geldiğinde ıskarta destesine BİR KART atarak elinizdeki tüm kartlardan kurtulmanız gerekir.

Elinizde eşleşen bir kart VARSA bu kart ıskarta destesine atarak hamlenizi yapabilirsiniz.

1. Oynadığınız kartın en az bir özelliği (rengi, sayısı veya sembolü) ıskarta destesindeki kartla eşleşmelidir.
2. Attığınız kart Hareket Kartı ise bu kartın işlevi uygulanır. (Aşağıdan Hareket Kartlarını inceleyin)

Elinizde eşleşen bir kart YOKSA çekme destesinden BİR KART ÇEKİN.

1. Çektığınız kart, ıskarta destesindeki kartla eşleşiyorsa (yukarıyı inceleyin) kartı bu turda oynayabilirsiniz.
2. Elinizde oynayabileceğiniz başka bir kart olsa bile, sıra size geldiğinde elinizdeki kartı atmak yerine kart çekebilirsiniz.

69

Bir kart çektikten ve attıktan sonra oyun, sıradaki oyuncu ile devam eder.
NOT: Çekme destesinde kart kalmadığında yeni bir çekme destesi oluşturmak için ıskarta destesini yeniden karıştırın.

"UNO" demeyi unutmayın!

Elinizde tek bir kart kaldığında, zafere yaklaştığınızı diğer oyunculara haber vermek için "UNO" diye bağırmanız gerekir.

Sizden sonraki oyuncu hamlesini yapmadan önce başka bir oyuncu "UNO" demeyi unuttuğunuzu fark ederse 2 kart çekmeniz gerekir.

Kazanma

Elindeki son kartı atan oyuncu kazanır. Kartları karıştırıp oyuna tekrar başlayabilirsiniz.

Hareket Kartları



"İki Kart Çek" - Bu kart oynandığında sıradaki oyuncu 2 kart çeker ve o el oynama hakkını kaybeder.



"Yön Değiştir" - Bu kart oynandığında oyunun yönü değişir. Yani soldan sağa ilerleyen oyunun yönü sağdan sola olarak değişir ya da tersi şekilde devam eder.



"Pas Geç" - Bu kart oynandığında sıradaki oyuncu o el oynama hakkını kaybeder.



Joker - Bu kart tüm kartlarla eşleştiğinden ıskarta destesindeki karttan bağımsız olarak oynanabilir. Bir Joker kartı oynadığınızda oyuna devam edilecek rengi de belirlersiniz.



"Eldeki Kartları Karıştır" Jokeri - "Eldeki Kartları Karıştır" Joker kartı: Bu kart tüm kartlarla eşleştiğinden ıskarta destesindeki karttan bağımsız olarak oynanabilir. Bu kartı oynadığınızda yapmanız gerekenler:

- TÜM oyuncuların ellerindeki kartların TAMAMINI toplayıp karıştırın.
- Solunuzdaki oyuncudan başlayarak bu kartların tümünü dağıtın. Oyuncuların elinde, oyuna başladıklarında sahip oldukları kartlardan daha azı veya fazlası olabilir.
- Oyun, oyunun oynandığı yönde devam eder.

"Eldeki Kartları Karıştır" kartını oynadığınızda oyuna devam edilecek rengi de belirlersiniz.

70



"4 Kart Çek" Jokeri - Bu kart tüm kartlarla eşleştiğinden ıskarta destesindeki karttan bağımsız olarak oynanabilir. Şunu unutmayın: "4 Kart Çek" Joker kartını yalnızca elinizde İSKARTA DESTESİNDEKİ KARTIN RENGİYLE EŞLEŞEN BİR KART YOKSA oynayabilirsiniz.

Bu kart oynadığınızda sıradaki oyuncunun 2 seçeneği vardır: 4 kart çekip o el oynama hakkını kaybeder VEYA bu oyuncuya meydan okur.

Bir oyuncu size meydan okursa elinizdeki tüm kartları gösterip ıskarta destesindeki kartın rengiyle eşleşen bir kartınız olmadığını kanıtlamanız gerekir. Joker kartların da eşleşen kartlar arasında yer aldığını unutmayın.

• Elinizde ıskarta destesindeki kartın rengiyle eşleşen bir kart YOKSA size meydan okuyan oyuncu 4 yerine 6 kart çeker ve o el oynama hakkını kaybeder.

• ıskarta destesindeki kartın rengiyle eşleşen bir kartınız VARSA: SİZ 4 kart çekersiniz ve size meydan okuyan oyuncu kart çekmez.

Bu kart aynı zamanda bir Joker kartı olduğundan, meydan okumanın sonucundan bağımsız olarak oyuna devam edilecek rengi de belirlersiniz.



Özelleştirilebilir Joker Kartları - Kendi kurallarınızı koyarak heyecanı katlayın! Oyuna başlamadan önce kendi kurallarınızı bu kartlara kurşun kalemle yazabilirsiniz. Bu kart Joker kartı olduğundan ıskarta destesindeki tüm kartlarla eşleşir. Bu kart oynandıktan sonra kartın üzerinde yazılı olan kuralı uygulayın. Özelleştirilebilir Joker kartı oynadığınızda oyuna devam edilecek rengi de belirlersiniz.

ÖZELLEŞTİRİLEBİLİR KARTLARIN KULLANIMI

Özelleştirilebilir kartlarınız için bazı öneriler:

1. Sıradaki oyuncu belirli renkte bir kartı bulana kadar kart çekmeye devam eder.
2. Senin dışında herkes tüm Joker kartlarını atmalıdır.
3. Sıradaki oyuncunun elinde oynayabileceği bir kart yoksa ıskarta destesinden 3 kart çeker.
4. Sıra bir kez daha sende olabilir.
5. Sıradaki oyuncu tam 7 kartı kalana kadar kart çekebilir veya kart atabilir.

Puanlama (İsteğe Bağlı Olarak Birinciye Belirleme)

Bir oyuncu turu kazandığında diğer oyuncular, ellerinde kalan kartlara göre puan alır.

Kartların değeri:

Sayı kartlarının (0-9) tümü: Üzerinde yazan sayı

Hareket Kartları 20 Puan

- ("Pas Geç", "Yön Değiştir", "2 Kart Çek")

Joker Kartları 50 Puan

- (Joker, "4 Kart Çek" Jokeri, "Eldeki Kartları Karıştır" Jokeri, Özelleştirilebilir Joker Kartlar)

Her turun sonunda oyuncuların elinde kalan kartların değerini toplayarak skor tutun. 500 puana ulaşan oyuncu kazanır.



المحتويات

112 بطاقة - بما فيها 3 بطاقات عشوائية قابلة للتخصيص (للتفاصيل. انظر إلى قسم البطاقات العشوائية القابلة للتخصيص).

هدف اللعبة

كن أول من يتخلص من جميع البطاقات في يده.

الإعداد

1. اختر موضعاً وقم بخلط البطاقات.
2. وزع 7 بطاقات لكل لاعب.
3. قم بوضع البطاقات المتبقية ووجهها لأسفل في وسط الطاولة. وتشكل هذه مجموعة السحب.
4. اقلب البطاقة العلوية في مجموعة السحب وقم بوضعها مع وجهها لأعلى لتشكيل مجموعة البطاقات الملقاة. إذا كانت هذه البطاقة عبارة عن بطاقة حركة، جأملها وأقلب البطاقة التالية.
5. يبدأ اللعب مع اللاعب على يسار الموزع. ويستمر بنفس اتجاه عقارب الساعة.

هيا نلعب UNO!

عندما يحين دورك، عليك التخلص من جميع بطاقاتك بلعب "بطاقة واحدة" في مجموعة البطاقات الملقاة.

إذا كانت لديك بطاقة مطابقة في يدك، يمكنك لعبها في مجموعة البطاقات الملقاة.

1. يمكنك لعب بطاقة فقط إذا كانت مطابقة مع سمة واحدة على الأقل في البطاقة العلوية الموجودة في مجموعة البطاقات الملقاة. لونها أو رقمها أو رمزها.
2. إذا كانت البطاقة التي لعبتها عبارة عن بطاقة حركة، فإنها تنسب بشيء مبر (انظر إلى بطاقات الحركة أدناه)

إذا لم يكن لديك بطاقة مطابقة، عليك سحب بطاقة واحدة من مجموعة السحب.

1. إذا كان بالإمكان لعب بطاقتك الجديدة (انظر أعلاه)، يمكنك لعبها الآن.
2. يمكنك اختيار سحب بطاقة بدلاً من لعب واحدة، حتى لو كان لديك بطاقة قابلة للعب في يدك.

73

بمجرد أن تلعب أو تسحب بطاقة، يستمر اللعب مع اللاعب التالي.
ملاحظة: إذا لم تكن هناك بطاقات متبقية في مجموعة السحب، يجب إعادة خلط مجموعة البطاقات الملقاة لتشكيل مجموعة سحب جديدة.

متى تهتف UNO!

في اللحظة التي يكون معك بطاقة واحدة فقط في يدك، يجب أن تهتف "UNO" لتنبيه اللاعبين الآخرين بأنك على وشك الفوز.
ومع ذلك، في حال سبقك شخص ما وهدف "UNO" قبلك (وقبل أن يبدأ اللاعب التالي دوره)، يجب عليك سحب بطاقتين!

الفوز

عندما يلعب أي لاعب بطاقته الأخيرة، يفوز. حان الوقت لخلط الأوراق واللعب مرة أخرى!

بطاقات الحركة

اسحب بطاقتين - عند لعبها.

على اللاعب التالي سحب بطاقتين ويخسر دوره في اللعب.



العكسية - عند لعبها. يتم عكس اتجاه اللعب. إذا كان اللعب يتحرك بنفس اتجاه عقارب الساعة، فإنه يتحرك الآن عكس اتجاه عقارب الساعة والعكس صحيح.



التجاوز - عند لعبها. يخسر اللاعب التالي دوره في اللعب.

اللاعب التالي دوره في اللعب.



العشوائية - تطابق هذه البطاقة أي شيء حتى تتمكن من اللعب بغض النظر عن البطاقة الموجودة في مجموعة البطاقات الملقاة. عندما تلعب بطاقة عشوائية، يمكنك أيضاً اختيار اللون الذي يستمر فيه اللعب.



خلط الورق العشوائية - بطاقة خلط الورق العشوائية - تطابق هذه البطاقة أي شيء حتى تتمكن من اللعب بغض النظر عن البطاقة الموجودة في مجموعة البطاقات الملقاة. عندما تلعب هذه البطاقة، تقوم بما يلي:

- اجمع كل بطاقة من يد كل لاعب واخلفها معاً.
- بدءاً من اللاعب على يسارك، وزع هذه البطاقات على جميع اللاعبين حتى لا يتبقى منها شيء. قد ينتهي الأمر باللاعبين مع بطاقات أكثر أو أقل مما بدأوا به.
- ومن ثم يستمر اللعب بنفس الاتجاه الحالي.

عندما تلعب بطاقة خلط عشوائية، يمكنك أيضاً اختيار اللون الذي يستمر فيه اللعب.



74

يتم تقييم البطاقات كما يلي:

جميع البطاقات المرقمة (0-9)..... قيمة الرقم الظاهر عليها
أي بطاقة حركة..... 20 نقطة

- بطاقة جازو عكسية، اسحب 2

أي بطاقة عشوائية..... 50 نقطة

- بطاقة عشوائية، اسحب 4 العشوائية، خلط الورق العشوائية، عشوائية قابلة للتخصيص

استمر بتسجيل نقاط كل لاعب من جولة لعب إلى أخرى. عندما يصل اللاعب إلى 500 نقطة، يكون هو الفائز.



اسحب 4 العشوائية - تطابق هذه البطاقة أي شيء حتى تتمكن من اللعب بغض النظر عن البطاقة الموجودة في مجموعة البطاقات الملقاة. ومع ذلك، هناك مشكلة: لا يمكنك لعب "بطاقة اسحب 4 العشوائية" إلا إذا لم يكن لديك أي بطاقة في يدك تتطابق مع لون مجموعة البطاقات الملقاة.

عند لعبها، يكون للاعب التالي خياران: سحب 4 بطاقات وخسارة دوره أو التحدي.

إذا واجهت تحدياً من اللاعب، عندها يجب عليك إظهار يدك بالكامل لتأكيد ما إذا كان لديك بطاقة مطابقة للون مجموعة البطاقات الملقاة - تعتبر البطاقات العشوائية مطابقة أيضاً.

• إذا لم يكن لديك بطاقة مطابقة للون، يجب على اللاعب الذي قام بالتحدي سحب 6 بطاقات بدلاً من 4 ويخسر دوره.

• إذا كانت لديك بطاقة مطابقة للون: يجب عليك سحب 4 بطاقات ولا يسحب أي لاعب آخر أي بطاقة.

هذه البطاقة هي أيضاً بطاقة عشوائية، لذا عليك اختيار اللون الذي يستمر فيه اللعب (بغض النظر عن نتيجة أي تحدي).



بطاقات عشوائية قابلة للتخصيص: - بعض أجزاء اللعب .. وضع قواعدك العشوائية بنفسك! قبل أن تلعب اللعبة، لديك خيار أن تكتب (بقلم رصاص) القواعد الخاصة بك على هذه البطاقات. هذه البطاقة هي بطاقة عشوائية وتتطابق مع أي بطاقة في مجموعة البطاقات الملقاة. بمجرد لعبها، يجب اتباع القواعد المكتوبة على البطاقة. عندما تلعب بطاقة عشوائية قابلة للتخصيص، يمكنك أيضاً اختيار اللون الذي يستمر فيه اللعب.

استخدام البطاقات القابلة للتخصيص

إليك بعض الأفكار المبدئية حول بطاقتك القابلة للتخصيص:

1. يجب على اللاعب التالي السحب حتى يحصل على لون محدد.
2. على الجميع، عداك أنت، التخلي عن بطاقتهم العشوائية.
3. إذا لم يتمكن اللاعب التالي من لعب بطاقة، عليه سحب 3 بطاقات من مجموعة السحب.
4. اللعب دوراً إضافياً.
5. على اللاعب التالي الاستمرار بالسحب أو الرمي حتى يبقى معه 7 بطاقات تماماً.

حفظ النتيجة (طريقة اختيارية)

عندما يربح لاعب جولة لعب، فإنه يحصل على النقاط بناءً على البطاقات المتبقية في أيدي اللاعبين الآخرين.

75