



Gra karciana

Zawartość

112 Kart:

17 kart niebieskich - od 1 do 9

17 kart zielonych - od 1 do 9

17 kart czerwonych - od 1 do 9

17 kart żółtych - od 1 do 9

8 kart „Weź dwie” - po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym

4 kart „Zmiana kierunku” - po 1 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym

4 kart „Postój” - po 1 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym

4 karty „Wybierz kolor + weź cztery”

16 kolorowych kart „Wybierz kolor” z postaciami

4 kolorowe karty „Wybierz kolor” z wyborem mocy

4 kolorowe karty mocy

4 plastikowe podstawki na karty

Cel gry

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich swoich kart w każdej rundzie i zdobycie punktów za wszystkie karty, które pozostaną w rękach innych graczy. Punkty zdobyte w kolejnych rundach są sumowane. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.

Przygotowanie do gry

1. Umieść 4 kolorowe karty mocy w odpowiednich plastikowych podstawkach na karty i połóż je w pobliżu pola gry.
2. Każdy gracz ciągnie jedną kartę. Karty rozdaje gracz, który wyciągnie najwyższy numer (karty z symbolem traktowane są jako zerowe).
3. Osoba rozdająca tasuje karty i rozdaje wszystkim graczom po 7 kart.
4. Pozostałe karty z talii położone rewersem do góry tworzą stos LOSOWANIA.
5. Górną kartę stosu LOSOWANIA należy odkryć i obok rozpocząć stos ROZGRYWKI. UWAGA: Jeśli stos ROZGRYWKI rozpoczyna któraś z kart specjalnych (z symbolem), należy postępować zgodnie ze wskazówkami zamieszczonymi w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH.

Zagrajmy!

Grę rozpoczyna pierwsza osoba na lewo od rozdającego.

Gracz ma za zadanie położyć na stosie ROZGRYWKI kartę ze swojej puli, która ma taki sam numer, kolor lub symbol (symbolami oznaczone są karty specjalne opisane w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH).

PRZYKŁAD: Jeśli na stosie ROZGRYWKI znajduje się niebieska siódemka, gracz musi wyłożyć dowolną niebieską kartę LUB siódmkę w dowolnym kolorze. Ewentualnie gracz może wyłożyć kartę „Wybierz kolor” (opis w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH).

Jeśli gracz nie ma karty, którą mógłby położyć na stosie ROZGRYWKI, musi wziąć kartę ze stosu LOSOWANIA. Jeśli wylosowana karta pasuje do karty na stosie ROZGRYWKI, to gracz może nią zagrać w tej samej kolejce. W przeciwnym wypadku kolejka przechodzi na następną osobę.

Gracz może NIE zagrać kartą ze swojej puli, nawet jeżeli mógłby ją wyłożyć. W takiej sytuacji gracz musi wziąć kartę ze stosu LOSOWANIA. Jeśli karta pasuje, to gracz może ją wyłożyć w tej samej kolejce, jednak po wylosowaniu nie może w tej kolejce zagrać inną kartą ze swojej puli.

Funkcje kart specjalnych



Karta „Weź dwie” – jeżeli gracz położy tę kartę, to następny gracz musi wziąć dwie karty ze stosu LOSOWANIA i traci swoją kolejkę. Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Weź dwie”. Jeśli karta ta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to działa w taki sam sposób, jak opisano powyżej.



„Zmiana kierunku” – po wyłożeniu tej karty zmienia się kierunek gry (jeśli dotychczas gra przebiegała w lewą stronę, to teraz będzie przebiegać w prawo i na odwrót). Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Zmiana kierunku”. Jeśli karta ta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to grę rozpoczyna osoba rozdająca, a następnie gra toczy się w prawo, a nie w lewo.



Karta „Postój” – jeżeli gracz położy tę kartę, to następny gracz traci kolejkę i ma „postój”. Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Postój”. Jeśli karta „Postój” zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od rozdającego zostaje pominięty, a grę rozpoczyna osoba znajdująca się na lewo od tego gracza.



Karta „Wybierz kolor + weź cztery” – karta ta pozwala wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka, a PONADTO powoduje, że kolejny gracz musi wziąć 4 karty ze stosu LOSOWANIA i dodatkowo opuszcza kolejkę. Ale to nie wszystko! Gracz może wyłożyć tę kartę tylko wtedy, gdy NIE ma w swojej puli karty o takim samym KOLORZE co karta na stosie ROZGRYWKI (jednak gracz może wyłożyć tę kartę, jeśli ma pasujący numer lub kartę specjalną). Jeśli karta ta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to należy ją zwrócić do talii i wybrać inną kartę.

UWAGA: Jeśli gracz przypuszcza, że jego poprzednik wyłożył kartę „Wybierz kolor + weź cztery” wbrew zasadom (tj. gracz, który ją wyłożył, ma w swojej puli kartę o pasującym kolorze), to może rzucić mu wyzwanie. Podejrzewany gracz musi pokazać swoje karty graczowi rzucającemu wyzwanie. Jeśli podejrzewany gracz jest winny, wówczas to on, a nie kolejny gracz, musi wylosować 4 karty. Jednak jeśli podejrzewany gracz jest niewinny, to gracz rzucający wyzwanie musi wylosować 4 karty PLUS 2 dodatkowe karty (razem 6 kart)!



Kolorowa karta „Wybierz kolor” z postacią – gracz, który wyklada tę kartę, przyjmuje moc koloru użytej karty:
CZERWONY: Ta karta umożliwia przekazanie w każdej chwili Twoich czerwonych kart dowolnemu innemu graczowi. **NIEBIESKI:** Ta karta umożliwia wyłożenie dwóch pasujących kart podczas jednej kolejki. **ZIELONY:** Jeśli nie masz w dłoni kart, które możesz wyłożyć, to możesz wziąć kartę leżącą na górze stosu losowania i natychmiast wyłożyć ją na stos rozgrywki (niezależnie od tego, czy jest to karta, którą można wyłożyć), aby zakończyć swoją kolejkę. **ŻÓŁTY:** Ta karta chroni Cię przed jakimikolwiek kartami „Postój”, „Zmiana kierunku”, „Weź dwie”, „Wybierz kolor + weź cztery” czy czerwonymi kartami z postaciami, które inny gracz zechce wykorzystać przeciwko Tobie.

Weź podstawkę z odpowiednią kolorową kartą mocy i połóż ją przed sobą, aby pozostali gracze wiedzieli, jaką moc posiadasz. Karta pozostaje w tym miejscu do chwili, aż inny gracz zabierze Ci tę moc. Na przykład jeśli masz czerwoną moc, a inny gracz wyłoży czerwoną kartę z postacią LUB kartę „Wybierz kolor” z wyborem mocy i wywoła „czerwony”, to przejmuje posiadaną przez Ciebie moc.

Kolorowe karty z postacią to karty „Wybierz kolor”, więc można wyłożyć je w każdej chwili i wybrać kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka. Jeśli ta karta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osoby rozdającej ustala kolor, od którego rozpocznie się rozgrywka.



Karta „Wybierz kolor” z wyborem mocy – jeśli wyłożysz tę kartę, możesz wybrać sobie moc w dowolnym kolorze. Gdy określisz już, którą moc chcesz posiadać, umieść przed sobą odpowiednią kolorową kartę mocy. Jeśli karta ta jest obecnie w posiadaniu innego gracza, to trafia ona do Ciebie. Gracz może wyłożyć kartę „Wybierz kolor”, nawet jeśli ma w swojej puli inną kartę, którą mógłby wyłożyć. Gdy wyłożysz już kartę „Wybierz kolor” z wyborem mocy i wybierzesz swoją moc, to określasz też kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka. Jeśli karta „Wybierz kolor” zostanie wyłożona na początku, to gracz znajdujący się na lewo od osoby rozdającej ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka.

Kończenie partii

Po wyłożeniu przedostatniej karty gracz musi krzyknąć „UNO” (czyli „jeden”), informując innych graczy, że ma tylko jedną kartę. Jeśli gracz nie krzyknie „UNO”, a inny gracz przyłapie go na tym przed rozpoczęciem kolejki następnej osoby, to przyłapany gracz musi wziąć dwie karty.

Kiedy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart, runda się kończy. Po podliczeniu punktacji (szczegóły w części „OBLICZANIE PUNKTÓW”) gra rozpoczyna się od nowa.

Jeśli ostatnią wyłożoną kartą jest „Weź dwie” lub „Wybierz kolor + weź cztery”, to kolejny gracz musi dobrać odpowiednio 2 lub 4 karty. Karty te liczą się do łącznego wyniku.

Jeśli do czasu wyczerpania całego stosu LOSOWANIA żaden z graczy nie pozbył się wszystkich kart, to należy potasować stos ROZGRYWKI i gra toczy się dalej.

Obliczanie punktów

Gracz, który jako pierwszy w danej rundzie pozbędzie się kart, uzyskuje punkty za wszystkie karty, które zostały w rękach jego przeciwników. Punkty oblicza się następująco:

Wszystkie karty z numerami (1–9)	liczba punktów zgodna z cyfrą na karcie
„Weź dwie”	20 punktów
„Zmiana kierunku”	20 punktów
„Postój”	20 punktów
„Wybierz kolor”	50 punktów
„Wybierz kolor + weź cztery”	50 punktów
„Wybierz kolor” z wyborem mocy	50 punktów
Kolorowa karta „Wybierz kolor” z postacią	50 punktów

Jeśli po zsumowaniu punktów w danej rundzie żaden z graczy nie uzyskał 500 punktów, należy potasować karty i rozpocząć nową rundę.

Zwycięzca

ZWYCIĘŻA gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.

Alternatywny sposób obliczania punktów

Istnieje także inny sposób obliczania punktów, tj. poprzez naliczanie każdemu graczowi punktów za karty, które zostały mu w ręku na końcu każdej partii. Zwycięża gracz, który ma najmniej punktów w momencie, gdy jeden z graczy osiąga 500 punktów.