POLISH

UNO®

7+ | 2-10

Gra karciana

Zawartość

108 Kart:
19 kart Niebieskich - od 0 do 9
19 kart Zielonych - od 0 do 9
19 kart Czerwonych - od 0 do 9
19 kart Żółtych - od 0 do 9
8 kart "Weź Dwie" - po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
8 kart "Zmiana Kierunku" - po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
8 kart "Postój" - po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
4 karty "Wybierz kolor"
4 Karty "Wybierz kolor + Weź cztery"

Cel gry

Celem gry jest jak 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. Każdy gracz ciągnie kartę; karty rozdaje gracz, który wyciągnie najwyższy numer (karty z symbolem traktowane są jako zerowe).
2. Osoba rozdająca tasuje karty i rozdaje po 7 kart dla każdego gracza.
3. Pozostałe karty z talii położone koszulką do góry tworzą stos LOSOWANIA.
4. Górną kartę stosu LOSOWANIA należy odkryć i rozpocząć stos ROZGRYWKI. **UWAGA:** Jeśli stos ROZGRYWKI rozpoczyna którąś z kart akcyjnych (symbole), to należy postępować zgodnie ze wskazówkami zamieszczonymi w części FUNKCJE KART AKCYJNYCH.

Zagrajmy

Grę rozpoczyna pierwsza osoba na lewo od osoby rozdającej.

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

PRZYKŁAD: Jeśli na stosie ROZGRYWKI znajduje się czerwona siódemka, to gracz musi wyłożyć czerwoną kartę LUB siódemkę w dowolnym kolorze. Zamiast tego gracz może wyłożyć kartę "Wybierz kolor" (opis w rozdziale FUNKCJE KART AKCYJNYCH).

Jeśli gracz nie ma karty, którą mógłby położyć na stosie ROZGRYWKI, to 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.

Gracze mogą NIE zagrać kartą ze swojej puli, nawet gdy można ją wyłożyć. W takiej sytuacji gracz musi wyciągnąć kartę ze stosu LOSOWANIA. Jeśli ta karta pasuje, to można ją wyłożyć w tej samej kolejce, jednak po wylosowaniu nie można w tej kolejce zagrać inną kartą ze swojej puli.

Funkcje kart akcyjnych

Karta "Weź dwie" - jeżeli jeden gracz położy tę kartę, to następny musi wziąć dwie karty 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 swoją 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.

"Wybierz kolor" - gracz, który wykłada te kartę ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka (dowolny kolor, w tym ten, który poprzedzał wyłożenie karty "Wybierz kolor"). Gracz może wyłożyć kartę "Wybierz kolor", nawet jeśli ma w swojej puli inną kartę, którą mógłby wyłożyć. Jeśli karta "Wybierz kolor" zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osoby rozdającej ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka.

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 innej karty o takim samym **KOLORZE** co karta na stosie ROZGRYWKI (jednak gracz może wyłożyć tę kartę, jeśli ma pasujący numer lub kartę akcyjną). 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 pasującą kartę), 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 i dodatkowo 2 karty (razem 6)!

Kończenie partii

Po wyłożeniu przedostatniej karty gracz musi krzyknąć "UNO" (czyli "jeden"), żeby poinformować 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.

Jeśli gracz nie ma już żadnych kart, to dana runda się kończy. Po podliczeniu punktacji (szczegóły w rozdziale "OBLICZANIE PUNKTÓW") gra rozpoczyna się od nowa.

Jeśli ostatnią zagraną 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 (0-9) . . . . .wartość odpowiada liczbie punktów
"Weź dwie". . . . . .20 punktów
"Zmiana Kierunku" . . . . 20 punktów
"Postój" . . . . 20 punktów
"Wybierz kolor" . . . . .50 punktów
"Wybierz kolor + Weź cztery" . . . . .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: poprzez prowadzenie rejestru punktów za karty, które zostały graczom na końcu każdej partii. Zwycięża gracz, który ma najmniej punktów w momencie, gdy jeden z graczy osiąga 500 punktów.

©2012 Mattel. All Rights Reserved.

Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland.
Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 31 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa.
Розповсюджується ТОВ "ТойДіКо Україна", офіційним ексклюзивним представником Mattel, Inc.
В Україні тел.: +380 44 503 65 43, Факс: +380 44 516 47 38.
Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha 1.
Mattel Toys Hungary Kft, Váci út 91. 2.emelet, 1139 Budapest. Információ: +36 1 270 0223.
Распространяется ООО «Маттел» уполномоченный представитель фирмы Mattel,
в России и СНГ. 17105, Москва, Варшавское шоссе, 9, стр. 1Б.
Mattel AEBE, Ελληνικού 2, 16777 Ελληνικό, Ελλάδα.
Mattel Oyuncakçılık Tic. Ltd. Şti., Eski Üsküdar Yolu Erkut Sok. No:2 Üner Plaza Kat:10 34752 İçerenköy İstanbul.

? service.mattel.com W2087-0729

mattel GAMES™

HUNGARIAN

UNO®

7+ | 2-10

Kártyajáték

Tartalom

108 db kártya:
19 db kék kártya: - 0-tól 9-ig
19 db zöld kártya: - 0-tól 9-ig
19 db piros kártya: - 0-tól 9-ig
19 db sárga kártya: - 0-tól 9-ig
8 db Húzz-kettőt kártya - 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
8 db Visszafordító kártya - 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
8 db Kimaradsz kártya - 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
4 db Színválasztó kártya
4 db Színválasztó Húzz-négyet kártya

A játék célja

Legyel az első, aki mindegyik menetben az összes laptól megszabadul és aki az ellenfelek által megtartott kártyáknak megfelelően pontokat kap. A fordulók pontszáma összegyűlik és az első, 500 pontot elérő játékos nyer.

Felállítás

1. Mindegyik játékos húz egy-egy kártyát; a legnagyobb pontszámot húzó játékos oszt (a szimbólumokkal rendelkező lapok értéke nulla).
2. Az osztó kever és mindegyik játékosnak 7-7 kártyát oszt.
3. A pakli maradékát le kell fektetni lapjával lefelé a HÚZÓ pakliba.
4. A HÚZÓ pakli felső lapját fel kell fordítani az ELDOBÓ pakli megkezdéséhez. **MEGJEGYZÉS:** ha bármelyik akciókártyát (szimbólumok) felfordítják az ELDOBÓ pakli megkezdéséhez, lásd: AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című részt a speciális utasításokért.

Játsszunk!

Az osztótól balra ülő játékos kezd.

Amikor sorra kerül, a kiosztott lapok közül az ELDOBÓ pakli tetején lévő kártya számával, színével vagy szimbólumával megegyezőt kell dobnia (a szimbólumok akciókártyákat jelképeznek; lásd: AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című rész).

PÉLDÁUL: az ELDOBÓ paklin lévő piros hetesre vagy piros lapot, VAGY bármilyen színű 7-est kell dobni. Más megoldásként a játékos színválasztó kártyát is dobhat (lásd: AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című rész).

Ha nincs az ELDOBÓ paklival egyező kártyája, húznia kell egyet a HÚZÓ pakliból. Ha jót húz, azonnal el is dobhatja. Ha nem jó, a következő játékos kerül sorra.

Mindig dönthetünk úgy, hogy NEM dobjuk el a kezünkben lévő megfelelő lapot, hanem inkább húzunk a HÚZÓ pakliból. Ha jót húz, azonnal el is dobhatja, azonban húzás után nem dobhat újabb kártyát a kiosztott kártyái közül.

Az akciókártyák funkciói

Húzz-kettőt kártya - Ha ilyet dob, a következő játékosnak húznia kell két lapot és kimarad a menetből. Csak ugyanolyan színű vagy egy másik húzz-kettőt kártyára lehet eldobni. Ugyanez történik, ha egy ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak.

Visszafordító kártya - Ha ilyet dob, a játék iránya megfordul (ha éppen jobbról balra játszanak, a játék balról jobbra fordul, és fordítva). Csak ugyanolyan színű vagy egy másik visszafordító kártyára lehet eldobni. Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, az osztó kezd, és jobb oldali szomszédja következik, nem pedig a bal oldali.

Kimaradsz kártya - Ha ilyet dob, a következő játékos kimarad (a menetből). Csak ugyanolyan színű vagy egy másik kimaradsz kártyára lehet dobni. Ha kimaradsz kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, az osztó bal oldali szomszédja "kimarad", és az ő bal oldali szomszédja kezd.

Színválasztó kártya - Ha ilyet dob, kiválaszthatja a következő színt a játékban (bármelyik színt, beleértve azt is, amelyiket a színválasztó kártya dobása előtt dobtak). A színválasztó kártyát akkor is dobhatja a saját menetében, ha másik dobható kártyát tart. Ha színválasztó kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, az osztó bal oldali szomszédja választ színt.

Színválasztó húzz-négyet kártya - ha ilyet dob, Ön választhat színt PLUSZ a következő játékosnak 4 lapot kell húznia a HÚZÓ pakliból és kimarad a menetből. Van azonban egy bökkenő! Csak akkor dobhatja el ezt a kártyát, ha **NEM** tart másik kártyát, amelynek a **SZÍNE** egyezik az ELDOBÓ paklin lévő lappal (a kártyát el lehet dobni, ha rendelkezik egyező számú kártyával vagy akciókártyával). Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, vissza kell tenni a pakliba és másikat húzni.

MEGJEGYZÉS: ha úgy véli, hogy jogtalanul dobtak színválasztó húzz-négyet kártyát (azaz a játékos egyező kártyát tart), kihívhatja azt a játékost. A kihívott játékosnak meg kell mutatnia Önnek (a kihívónak) a lapjait. Ha így van, a kihívott játékosnak Ön helyett kell húznia húzz-négyet kártyát. Ha azonban a kihívott játékos ártatlan, Önnek kell húznia 4 PLUSZ 2 kártyát (összesen 6-ot)!

Kimenetel

Ha utolsó előti kártyáját készül eldobni, az "UNO" (jelentése: "egy") szót kell kiáltania jelezve, hogy csak egy lapja maradt. Ha nem kiáltja az "UNO" szót, és ezt felfedezik, mielőtt a következő játékos sorra kerülne, kettő lapot kell húznia.

Ha valakinek elfogynak a lapjai, vége a körnek. Mindenki kap valahány pontot (lásd: PONTOZÁS), új menet kezdődik.

Ha a menet utolsó lapja húzz-kettőt vagy színválasztós húzz-négyet kártya volt, a következő játékosnak húznia kell azt a kettőt, illetve négyet. E kártyákat megszámolják a pontok összesítésénél.

Ha egyik játékosnak sem fogy el az összes lapja, amire elfogy a HÚZÓ pakli, az ELDOBÓ paklit meg kell keverni, és a játék folytatódik.

Pontozás

Az első játékos, akinek elfogynak a lapjai egy menetben, pontokat kap mindazon kártyáknak megfelelően, amik az ellenfelek kezében maradtak, a következőképpen:

Az összes számos lap (0-9) . . . . névértéke
Húzz-kettőt . . . . 20 pont
Fordító . . . . 20 pont
Kimaradsz. . . . . .20 pont
Színválasztó. . . . . 50 pont
Színválasztó húzz-négyet kártya. . . . . .50 pont

Miután összesítik a menet pontszámait, ha egyik játékos sem ért el 500 pontot, keverjék meg a kártyákat és kezdjenek új menetet.

Ki nyeri a játékot?

Az a NYERTES, aki először gyűjt össze 500 pontot.

Alternatív pontozás és nyerés

A pontozásnak egy másik módja az, ha folyamatosan vezetik az egyes játékosok menet után maradó pontszámát. Ha valakinek összegyűlik 500 pontja, akkor az lesz a győztes, aki a legkevesebb pontot gyűjtötte össze.

CZECH

UNO®

7+ | 2-10

Karetní hra

Obsah

108 karet následujících druhů:
19 modrých karet - 0 až 9
19 zelených karet - 0 až 9
19 červených karet - 0 až 9
19 žlutých karet - 0 až 9
8 karet Vezmi si dvě - vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
8 karet Otočit - vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
8 karet Přeskočit - vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
4 divoké karty
4 divoké karty Vezmi si čtyři

Cíl hry

Zbavte se v každém kole jako první karet a získejte body za karty, které soupeřům zůstanou v ruce. Body za jednotlivá kola se sčítají a vyhrává hráč, který jako první dosáhne 500 bodů.

Složení

1. Každý hráč si vytáhne jednu kartu; rozdává hráč, který si vytáhne nejvyšší číslo (jakákoli karta se symbolem se počítá za nulu).
2. Rozdávající zamíchá karty a rozdá každému hráči 7 karet.
3. Zbytek karet položí na stůl lícem dolů, čímž vznikne dobírací balíček.
4. Horní karta z dobíracího balíčku se otočí a vytvoří základ odkládacího balíčku. **POZNÁMKA:** Pokud je první otočenou kartou některá z akčních karet (symboly), podívejte se na speciální pokyny v části FUNKCE AKČNÍCH KARET.

Pojď si hrát

Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče.

Když jsi na řadě, musíš z ruky vynést kartu, která má stejné číslo, barvu nebo symbol jako karta na vrchu odkládacího balíčku (symboly představují akční karty, viz FUNKCE AKČNÍCH KARET).

PŘÍKLAD: Pokud je v odkládacím balíčku červená sedmička, musí hráč vynést červenou kartu NEBO sedmičku jakékoli barvy. Nebo může hráč vynést divokou kartu (viz FUNKCE AKČNÍCH KARET).

Pokud nemáš kartu, která se hodí k té na odkládacím balíčku, musíš si vzít kartu z dobíracího balíčku. Pokud lze hrát kartu, kterou sis vzal, můžeš ji vynést ve stejném kole. Jinak je na řadě další hráč.

Můžeš se rozhodnout, že i když máš v ruce vhodnou kartu, NEBUDEŠ ji vynášet. V takovém případě si musíš vzít kartu z dobíracího balíčku. Pokud lze tuto kartu hrát, můžeš ji vynést ve stejném tahu, ale po dobrání karty už nemůžeš zahrát žádnou jinou kartu z ruky.

Funkce akčních karet

Karta Vezmi si dvě - Když zahraješ tuto kartu, další hráč si musí vzít 2 karty z balíčku a v tomto kole nehraje. Tuto kartu lze vynést pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Vezmi si dvě. Pokud se karta objeví na začátku hry, platí stejné pravidlo.

Karta Otočit - Když zahraješ tuto kartu, otočí se směr hry (pokud se nyní hraje doleva, bude dále hrát doprava a naopak). Tuto kartu lze vynést pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Otočit. Pokud se tato karta objeví na začátku hry, začíná hráč, který rozdával, a potom hra pokračuje směrem doprava místo doleva.

Karta Přeskočit - Když zahraješ tuto kartu, další hráč bude "přeskočen" (v tomto kole nebude hrát). Tuto kartu lze vynést pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Přeskočit. Pokud se karta Přeskočit objeví na začátku hry, bude "přeskočen" hráč nalevo od hráče, který rozdával, a ve hře pokračuje hráč nalevo od tohoto "přeskočeného" hráče.

Divoká karta - Když zahraješ tuto kartu, můžeš vybrat barvu, která se bude dále hrát (jakoukoli barvu včetně té, která se hrála před vynesením divoké karty). Při svém tahu můžeš vynést divokou kartu i tehdy, když máš v ruce jinou kartu, kterou lze hrát. Pokud se divoká karta objeví na začátku hry, určí barvu pro pokračování hry hráč, který je nalevo od rozdávajícího hráče.

Divoká karta Vezmi si čtyři - Když zahraješ tuto kartu, můžeš vybrat barvu, která se bude dále hrát, PLUS další hráč si musí vzít 4 karty z dobíracího balíčku a v daném kole nehraje. Je v tom ale háček! Tuto kartu můžeš zahrát pouze tehdy, když v ruce **NEMÁŠ** jinou kartu, která odpovídá **BARVĚ** na vrchu odkládacího balíčku (je ale možné tuto kartu zahrát, když máš odpovídající číslo nebo akční karty). Pokud se karta objeví na začátku hry, vrať ji do hromádky a vezmi si jinou kartu.

POZNÁMKA: Pokud máš podezření, že byla proti tobě divoká karta Vezmi si čtyři zahrána neoprávněně (tj. hráč má odpovídající kartu), můžete tohoto hráč vyzvat, aby ukázal karty. Vyzvaný hráč vám (vyzyvateli) musí ukázat, jaké má v ruce karty. Pokud podváděl, musí si vzít 4 karty místo vás. Pokud je ale nevinný, musíte si vzít 4 karty a NAVÍC ještě 2 karty (celkem 6)!

Zakončení

Když vyneseš předposlední kartu, musíš zakřičet "UNO" (což znamená "jedna"), aby ostatní věděli, že už máš jen jednu kartu. Pokud nezakřičíš "UNO" a budeš odhalen, než začne hrát další hráč, musíš si vzít dvě karty.

Když nějaký hráč už nemá žádné karty, kolo končí. Sečtou se body (viz POČÍTÁNÍ BODŮ) a hra začne znovu.

Pokud poslední odehraná karta v kole je Vezmi si dvě nebo divoká karty Vezmi si čtyři, musí si další hráč vzít odpovídající 2 nebo 4 karty. Tyto karty se počítají do celkového součtu bodů.

Pokud budou vyčerpány všechny karty z hromádky nových karet a žádný hráč do té doby nebude bez karet, hromádka odhozených karet se znovu zamíchá a hra pokračuje.

Počítání bodů

První hráč, který se zbaví svých karet, dostane body za všechny karty, které zůstaly protihráčům v rukou, následujícími způsobem:

Všechny karty s čísly (0-9) . . . . .nominální hodnota
Vezmi si dvě . . . . 20 bodů
Otočit . . . . .20 bodů
Přeskočit . . . . 20 bodů
Divoká. . . . . .50 bodů
Divoká Vezmi si čtyři . . . . .50 bodů

Pokud po sečtení bodů za kolo ještě žádný hráč nedosáhl 500 bodů, zamíchejte karty a začněte další kolo.

Kdo vyhrává

VÍTĚZEM se stává první hráč, který dosáhne 500 bodů.

Alternativní počítání bodů a dosažení vítězství

Dalším způsobem počítání bodů je průběžně sčítat body, které každému hráči zůstanou na konci kola v ruce. Když někdo dosáhne 500 bodů, vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

SLOVAK

UNO®

7+ | 2-10

Kartová hra

Obsah

108 nasledujúcich kariet:
19 modrých kariet - 0 až 9
19 zelených kariet - 0 až 9
19 červených kariet - 0 až 9
19 žltých kariet - 0 až 9
8 kariet typu Ťahať dve - po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
8 kariet typu Obrátiť - po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
8 kariet typu Preskočiť - po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
4 žolíky
4 žolíky typu Ťahať štyri

Cieľ hry

Zbav sa ako prvý hráč všetkých kariet v každom kole a získaj body za karty, ktoré ostanú protihráčom na ruke. Body z jednotlivých kôl sa spočítavajú a vyhráva prvý hráč, ktorý získa 500 bodov.

Poskladanie

1. Každý hráč si vytiahne kartu. Hráč, ktorý si vytiahne najvyššie číslo, rozdáva (všetky karty so symbolom počítajte ako nulu).
2. Rozdávač pomieša karty a každému hráčovi rozdá 7 kariet.
3. Zvyšok kopy položte hornou časťou nadol a vznikne kopa NA ŤAHANIE.
4. Horná karta v kope NA ŤAHANIE sa otočí, aby vznikla kopa NA VYHADZOVANIE. **POZNÁMKA:** Ak sa pri začatí kopy NA ŤAHANIE otočí nejaká akčná karta (karta so symbolom), pozrite si osobitné pokyny v časti FUNKCIE AKČNÝCH KARIET.

Poďme sa hrať

Osoba sediaca vľavo od človeka, ktorý rozdával, začne hru.

Keď na vás príde rad, musíte priradiť vhodnú kartu zo svojej ruky k hornej karte kopy NA VYHADZOVANIE, a to podľa čísla, farby alebo symbolu (symboly predstavujú akčné karty, pozri časť FUNKCIE AKČNÝCH KARIET).

PRÍKLAD: Ak je napríklad v kope NA VYHADZOVANIE vyhodená červená sedmička, hráč musí vyhodiť červenú kartu ALEBO sedmičku akejkoľvek farby. Hráč môže prípadne vyložiť žolíka (pozri časť FUNKCIE AKČNÝCH KARIET).

Ak nemáte kartu zodpovedajúcu karte v kope NA VYHADZOVANIE, musíte vytiahnuť kartu z kopy NA ŤAHANIE. Ak vytiahnutú kartu možno použiť, môžete ju vyhodiť ešte v tom istom kole. V opačnom prípade hra pokračuje ďalším hráčom na rade.

Môžete sa rozhodnúť NEPOUŽIŤ použiteľnú kartu, ktorú držíte na ruke. V takom prípade si musíte vytiahnuť kartu z kopy NA ŤAHANIE. Ak je použiteľná, môžete ju vyhodiť už v tom istom kole, ale po vytiahnutí karty už nemôžete vyhodiť inú kartu, ktorú držíte na ruke.

Funkcie akčných kariet

Karta typu Ťahať dve - po vyhodení tejto karty si nasledujúci hráč musí vytiahnuť dve karty a jeho kolo sa preskočí. Karta sa môže použiť len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu typu Ťahať dve. Ak sa vytiahne na začiatku hry, platí to isté pravidlo.

Karta Obrátiť - po vyhodení tejto karty sa mení smer hry (ak sa práve hrá smerom doľava, hra sa začne hrať smerom doprava a naopak). Karta sa môže použiť len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu typu Obrátiť. Ak sa táto karta použije na začiatku hry, rozdávajúci človek ide prvý a hra sa potom hrá zľava doprava namiesto sprava doľava.

Karta Preskočiť - po vyhodené tejto karty sa nasledujúci hráč "preskočí" (na jedno kolo sa vynechá). Karta sa môže použiť len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu typu Preskočiť. Ak sa karta Preskočiť použije na začiatku hry, hráč naľavo od rozdávajúceho sa preskočí, hru teda začína hráč naľavo od preskočeného.

Žolík - po vyhodení tejto karty si musíte zvoliť farbu, ktorou bude hra pokračovať (akákoľvek farba vrátane farby v hre pred použitím žolíka). Žolíka môžete vo svojom kole vyhodiť aj vtedy, ak máte na ruke inú použiteľnú kartu. Ak sa žolík použije na začiatku hry, osoba naľavo od rozdávajúceho určí farbu, ktorou bude hra pokračovať.

Žolík typu Ťahať štyri - keď vyhodíte túto kartu, musíte vybrať farbu, ktorou bude hra pokračovať, PLUS nasledujúci hráč si musí zobrať štyri karty z kopy NA ŤAHANIE a na jedno kolo sa preskočí. Je tu však háčik! Túto kartu môžete použiť len vtedy, ak na ruke **NEMÁTE** inú kartu zodpovedajúcu **FARBE** v kope na VYHADZOVANIE (ale túto kartu možno použiť, ak máte zdopovedajúce číslo alebo akčnú kartu). Ak sa táto karta použije na začiatku hry, vráťte ju do kopy a vyberte inú kartu.

POZNÁMKA: Ak máte podozrenie, že žolíka typu Ťahať štyri ste dostali proti pravidlám (napr. hráč má zodpovedajúcu farbu), môžete vyzvať hráča. Vyzvaný hráč vám (teda vyzývateľovi) musí ukázať svoje karty na ruke. Ak sa ukáže, že je vinný, vyzvaný hráč si musí vytiahnuť 4 karty namiesto vás. Ak je však vyzvaný hráč nevinný, musíte si vy vytiahnuť 4 karty PLUS ďalšie 2 karty (spolu 6 kariet)!

Ukončenie

Keď vyhodíte predposlednú kartu, musíte zakričať UNO (čo znamená "jedna"), čím oznámite, že vám ostala len jedna karta. Ak nezakričíte UNO a odhalia vás skôr, než začne hrať ďalší hráč, musíte si zobrať dve karty.

Keď sa nejaký hráč zbaví všetkých kariet, kolo sa skončilo. Pridelia sa body (pozri časť BODOVANIE) a hra sa môže začať odznova.

Ak posledná karta použitá z ruky je karta typu Ťahať dve alebo žolík Ťahať štyri, ďalší hráč musí ťahať 2 resp. 4 karty. Tieto karty sa zarátajú do celkového bodovania.

V prípade, že sa minie kopa NA ŤAHANIE a žiaden hráč sa ešte nezbavil všetkých kariet, kopa NA VYHADZOVANIE sa pomieša a hra pokračuje.

Bodovanie

Prvý hráč, ktorý sa zbavil všetkých kariet, získava body za všetky karty, ktoré majú súperi na ruke, a to takto:

Všetky karty s číslami (0 - 9). . . . . .číslo na karte
Karta Ťahať dve. . . . . 20 bodov
Karta Obrátiť. . . . . .20 bodov
Karta Preskočiť . . . . .20 bodov
Žolík . . . . 50 bodov
Žolík Ťahať štyri . . . . 50 bodov

Ak sa po spočítaní bodov zistí, že nikto nedosiahol 500 bodov, pomiešajte karty a začnite nové kolo.

Víťazstvo

VÍŤAZOM je hráč, ktorý prvý nahral 500 bodov.

Alternatívne bodovanie a výhra

Ďalší spôsob bodovania je viesť si priebežný počet bodov, ktoré má každý hráč na konci každého kola. Keď niektorý hráč dosiahne 500 bodov, vyhráva hráč s najmenším počtom bodov.

RUSSIAN

UNO®

7+ | 2-10

Карточная игра

Содержимое

108 карт, которые включают:
19 голубых карт - от 0 до 9
19 зеленых карт - от 0 до 9
19 красных карт - от 0 до 9
19 желтых карт - от 0 до 9
8 карт Вытяни 2 карты - по 2 каждой в голубом, зеленом, красном и желтом цвете
8 карт Смени направление - по 2 каждой в голубом, зеленом, красном и желтом цвете
8 карт Пропусти ход - по 2 каждой в голубом, зеленом, красном и желтом цвете
4 карты Дикая карта
4 карты Дикая карта Вытяни 4 карты

Цель игры

Ты должен первым избавиться от всех своих карт в каждом раунде и набрать очки за карты, которые остались на руках у других игроков. Очки за каждый раунд складываются и игрок, набравший первым 500 очков, выигрывает.

Ход игры

1. Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).
2. Игрок, сдающий карты, сдает каждому игроку по 7 карт.
3. Затем колода с оставшимися картами кладется рубашкой вверх. Это КОЛОДА, из которой БЕРУТ карты в ходе игры.
4. Берется верхняя карта из КОЛОДЫ, перворачивается и кладется рядом с ней. Она становится первой картой КОЛОДЫ СБРОСА. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Если первая карта КОЛОДЫ СБРОСА - карта, требующая выполнения действия, смотри ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ.

Давай сыграем!

Игра начинается по часовой стрелке. Игрок, слева от сдающего, начинает игру.

Когда приходит твоя очередь ходить, ты должен подобрать одну из твоих карт к той, что лежит сверху КОЛОДЫ СБРОСА, либо по цвету, либо по цифре или символу (символ значит Карта действия; смотрите ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ).

ПРИМЕР: Если верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА - красная 7, игрок должен сыграть любой красной картой ИЛИ картой любого цвета с цифрой 7. Или игрок может сыграть Дикой картой (смотри ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ).

Если у тебя на руках нет карт, которыми можно сыграть, ты должен взять карту из КОЛОДЫ, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры. Если взятая карта соответствует по цвету, цифре или символу карте из КОЛОДЫ СБРОСА, ей можно сыграть. Если нет, то ход переходит к следующему игроку.

Ты также можешь НЕ сбрасывать карту, которая соответствует верхней карте КОЛОДЫ СБРОСА. Если ты хочешь поступить так, ты должен взять новую карту из КОЛОДЫ, которую БЕРУТ для продолжения игры. Если она подходит для продолжения игры, ты кладешь ее на верхнюю карту КОЛОДЫ СБРОСА, но ты уже не имеешь права использовать в этот ход другую карту из тех, что у тебя имеются на руках.

Функции карт действия.

Карта Вытяни 2 карты - Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок берет две новые карты и пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в колоде СБРОСА - Вытяни 2 карты. Если она появляется в самом начале игры, применяется то же правило.

Карта Смени направление - Если ты сыграешь этой картой, ход игры сменится на противоположный (если игра идет справа налево, то ход меняется на слева направо и наоборот) Этой картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА - Смени направление. Если она появляется в самом начале игры, первым ходит сдающий игрок, а игра продолжается игроком справа от него, а не слева как обычно.

Пропусти ход - В этом случае следующий игрок пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА - Пропусти ход. Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего пропускает ход, а начинает игру игрок слева после него.

Дикая карта - В этом случае ты можеешь выбирать, какой цвет продолжит игру (можно выбрать любой цвет, в том числе и тот, который был до того, как ты сыграл Дикой картой). Ты можете сыграть Дикой картой в свой ход, даже если у тебя есть другая карта, которая может продолжить игру. Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжает игру.

Дикая карта Вытяни 4 карты - В этом случае ты выбираешь цвет, который продолжает игру, ПЛЮС следующий игрок берет 4 карты из КОЛОДЫ и пропускает свой ход. Однако, есть здесь и одно "но"! Ты можешь сыграть этой картой, когда у тебя **НЕТ** другой карты на руках, которая подходит **ПО ЦВЕТУ** к верхней карте КОЛОДЫ СБРОСА (но эту карту можно использовать, если у тебя есть карта с соответствующей цифрой или Карта действия). Если она появляется в самом начале игры, она возвращается в колоду и берется другая карта.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если ты подозреваешь, что Дикая карта Вытяни 4 карты была сыграна против тебя не по правилам, (т.е. у игрока была другая подходящая карта), ты можешь оспорить ход этого игрока. Этот игрок обязан показать тебе свои карты, которые у него есть на руках. Если он виновен, он вытягивает 4 дополнительные карты, а не ты. Но если он невиновен, ты вытягиваете 4 дополнительные карты ПЛЮС еще 2 (всего 6 карт)!

Завершение игры

Когда ты сыграл своей предпоследней картой, ты должен закричать "УНО" (что значит "один"), чтобы дать знать, что у тебя осталась одна карта. Если ты не прокричал "УНО" и был пойман на этом до того, как следующий игрок сделал свой ход, ты должен взять из КОЛОДЫ две карты.

Когда один из игроков сбросил все свои карты, раунд завершен. Очки подсчитываются (смотри ПОДСЧЕТ ОЧКОВ) и игра начинается снова.

Если последней сыгранной картой в раунде оказалась Вытяни 2 карты или Дикая карта Вытяни 4 карты, следующий игрок должен взять из КОЛОДЫ две или четыре карты соответственно. Эти карты засчитываются при подсчете очков.

Если никто из игроков не избавился от всех своих карт к тому моменту, как закончились все карты в КОЛОДЕ, то стопка карт КОЛОДЫ СБРОСА перетасовывается и становится КОЛОДОЙ, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры, и игра продолжается.

Подсчет очков.

Игрок, который первым в раунде сбросил все свои карты, получает очки за все карты, которые остались на руках у остальных игроков, по следующим правилам:

Все карты с цифрами (0-9) . . . . подсчет по цифрам на картах
Вытяни 2 карты . . . . 20 очков
Смени направление. . . . . 20 очков
Пропусти ход. . . . . .20 очков
Дикая карта . . . . .50 очков
Дикая карта Вытяни 4 карты . . . . .50 очков

После подсчета очков, если никто не набрал 500 очков, карты перетасовываются и игра продолжается.

Победитель игры

ПОБЕДИТЕЛЕМ становится тот игрок, кто первым наберет 500 очков.

Альтернативный способ подсчета очков и победитель игры

Еще один способ подсчета очков - текущий подсчет очков карт, которые остаются на руках у игроков в конце каждого раунда. Когда один из игроков набрал 500 очков, тот игрок, у кого меньше всего очков по оставшимся на руках картам, становится ПОБЕДИТЕЛЕМ.

TURKISH

UNO®

7+ | 2-10

Kart Oyunu

İçindekiler

Aşağıdaki şekilde 108 kart:
19 Mavi kart - 0'dan 9'a kadar
19 Yeşil kart - 0'dan 9'a kadar
19 Kırmızı kart - 0'dan 9'a kadar
19 Sarı kart - 0'dan 9'a kadar
8 adet '2 Kart Al' kartı - mavi, yeşil, kırmızı ve sarı renklerin her birinden 2'şer adet
8 adet 'Yön Değiştir' kartı - mavi, yeşil, kırmızı ve sarı renklerin her birinden 2'şer adet
8 adet 'El Geçer' kartı - mavi, yeşil, kırmızı ve sarı renklerin her birinden 2'şer adet
4 adet 'Joker' kartı
4 adet '4 Kart Al ve Joker' kartı

Oyunun Amacı

Her turda elinizdeki tüm kartlardan ilk önce siz kurtulun ve rakiplerinizin elinde kalan kartların toplam puanını kazanın. Her turda puanlar birikir ve 500 puan yapan oyuncu kazanır.

Nasıl Oynanır

1. Her oyuncu bir kart çeker; en yüksek sayıyı çeken kağıtları dağıtır (sıfır gibi bir sembolü olan her kart için geçerlidir).
2. Dağıtacak kişi kağıtları karıştırır ve her oyuncuya 7'şer adet kağıt dağıtır.
3. Kalan kağıtları, ÇEKME destesi oluşturmak için masaya yüzleri aşağı gelecek şekilde koyar.
4. ÇEKME destesinin en üstündeki kağıt açılır ve ortaya atılır, böylece ISKARTA destesi oluşmaya başlar. **NOT:** ISKARTA kağıt destesini başlatmak için açılan kart Hareket Kartlarından (sembollerden) herhangi biri ise, özel talimatlar için HAREKET KARTLARININ FONKSİYONLARI'na bakın.

Haydi Oynayalım

Kart dağıtanın solundaki kişi oyuna başlar.

Sıra size geldiğinde, elinizdeki kartlardan birini ISKARTA destesinin en üstündeki kağıtla eşleştirmeniz gerekir. Bu eşleştirme sayıya, renge veya sembole dayalı olabilir (semboller Hareket Kartlarını temsil eder; HAREKET KARTLARININ FONKSİYONLARI'na bakın).

ÖRNEK: ISKARTA kart destesinin en üstündeki kağıt kırmızı 7'li ise, sırası gelen oyuncu kırmızı bir kart VEYA herhangi renkte bir 7'li atmalıdır. Alternatif olarak, oyuncu yere bir Joker kartı atabilir (HAREKET KARTLARININ FONKSİYONLARI'na bakın).

Eğer elinizde ISKARTA destesindeki kartla eşleşen bir kart yoksa, ÇEKME destesinden bir kart çekmeniz gerekir. Çektiğiniz kartla oynayabiliyorsanız, aynı turda ortaya atabilirsiniz. Aksi takdirde sıra bir sonraki oyuncuya geçer.

Elinizdeki oynayabileceğiniz kartı OYNAMAMAYI da seçebilirsiniz. Durum böyleyse, ÇEKME destesinden bir kart çekmeniz gerekir. Şayet oynanabiliyorsa, çekilen kart aynı turda ortaya atılabilir, ancak çektiğiniz kartın dışında elinizden başka bir kart oynayamazsınız.

Hareket Kartlarının Fonksiyonları

2 Kart Al - Bu kartı oynadığınızda, bir sonraki oyuncu 2 kart çeker ve o el oynayamaz. Bu kart, sadece aynı renk veya başka bir '2 Kart Al' kartının eşleşmesi olursa oynanabilir. Eğer bu kart oyunun başında açılırsa, aynı kurallar uygulanır.

Yön Değiştir - Bu kart oynandığında oyunun yönü değişir (oyunun yönü soldan sağa ise, sağdan sola olarak değişir - ya da tersi). Bu kart, sadece aynı renk veya başka bir 'Yön Değiştir' kartı eşleşmesi olursa oynanabilir. Bu kartın oyunun başında açılması durumunda, önce kağıdı dağıtan oynar, ardından oyun sol yerine sağdan devam eder.

El Geçer - Bu kartı oynadığınızda, bir sonraki oyuncu "atlanır" (yani o el oynayamaz). Bu kart, sadece aynı renk veya başka bir 'El Geçer' kartı eşleşmesi olursa oynanabilir. Oyunun başında bir 'El Geçer' kartı açılırsa, dağıtıcının solundaki oyuncu "atlanır" ve atlanan oyuncunun solundaki oyuna başlar.

Joker - Bu kartı oynadığınızda, oyuna devam edilecek rengi belirleme şansınız olur ('Joker' kartı atılmadan önce oynanmakta olan renk dahil). Elinizde oynayabileceğiniz başka bir kart olsa bile 'Joker' kartı oynayabilirsiniz. Oyunun başında bir 'Joker' kart açılırsa, dağıtıcının solundaki oyuncu oyunun rengini belirler.

4 Kart Al ve Joker - Bu kartı oynadığınızda, oyuna devam edilecek rengi belirleme şansınız olur, ÜSTELİK sizden sonraki oyuncu ÇEKME destesinden 4 tane kart çeker ve o el oynama hakkını kaybeder. Bununla birlikte, zor bir durum var! Bu kartı yalnızca, elinizde ISKARTA destesindeki **RENGE** uyan bir kağıt **YOKSA** oynayabilirsiniz (ancak sayı ya da Hareket Kartı eşleşmesi varsa bu kartı oynayabilirsiniz). Eğer oyunun başında açılırsa, bu kartı ortaya atın ve yeni bir kart çekin.

NOT: Şayet bir '4 Kart Al ve Joker' kartının kural dışı olarak oynandığından şüphelenirseniz (ör: oyuncunun elinde eşleşen bir kart olması), bu oyuncuya itiraz edebilirsiniz. İtiraz ettiğiniz oyuncu size (itiraz edene) elini göstermek zorundadır. Şayet suçluysa, itiraz ettiğiniz oyuncu sizin yerinize 4 adet kart çekmelidir. Ancak, itiraz ettiğiniz oyuncu suçsuzsa, 4 kart ARTI 2 kart daha (toplamda 6) siz çekersiniz!

Oyunu Bitirme

Sondan bir önceki kartı oynadığınızda, elinizde tek kart kaldığını belirtmek için "UNO" diye bağırmanız gerekir (UNO, BİR demektir). "UNO" demezseniz ve siz söylemeden bir sonraki oyuncu oynamaya başlarsa, 2 kart çekmeniz gerekir.

Bir oyuncunun elinde kart kalmadığında, tur biter. Puanlar yazılır (bkz PUANLAMA) ve oyun tekrar başlar.

Turda atılan son kart bir '2 Kart Al' veya bir '4 Kart Al ve Joker' kartı ise, bir sonraki oyuncu '2 Kart Al' kartı için 2 adet, '4 Kart Al ve Joker' kartı içinse 4 adet kart çeker. Puanlar toplandığında bu kartlar da sayılır.

IÇEKME destesinde kağıt kalmadığında oyun hala devam ediyorsa, yerine ISKARTA destesi karıştırılıp konur ve oyun devam eder.

Puanlama

Elindeki tüm kartlardan ilk önce kurtulan oyuncu, rakiplerinin elinde kalan kartların toplam puanını alır. Puanlama şöyledir:

Üzerinde sayı olan tüm kartlar (0-9). . . . . Kendi Değerleri
2 Kart Al . . . . 20 Puan
Yön Değiştir. . . . . .20 Puan
El Geçer. . . . . 20 Puan
Joker . . . . .50 Puan
4 Kart Al ve Joker. . . . . 50 Puan

Tur puanları toplandığında, hiçbir oyuncu 500 puan alamazsa, kartları yeniden karıştırın ve yeni bir tura başlayın.

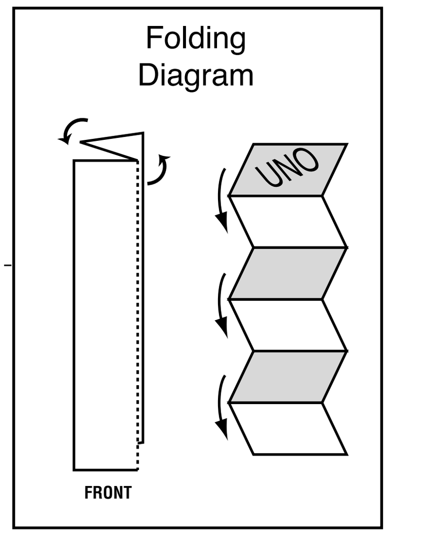
Oyunu Kazanmak

500 puan yapan ilk oyuncu KAZANIR.

Alternatif Puanlama ve Kazanma

Bir diğer puanlama yolu da, her turun sonunda her oyuncuda kalan puanları hesaplamaktır. Böylece bir oyuncu 500 puana ulaştığında, en az puana sahip olan kazanır.

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	Uno Instructions_6EE
Toy No.:	W2087
Part No.:	0729
Trim Size:	12.75" W x 16.5 " H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	Fold 2 times (W), and accordion fold 5 times (H)
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Black Plate