

English



Card Game

Contents

- 112 Cards as follows:
- 19 Blue cards - 0 to 9
- 19 Green cards - 0 to 9
- 19 Red cards - 0 to 9
- 19 Yellow cards - 0 to 9
- 8 Draw Two cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Reverse cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 8 Skip cards - 2 each in blue, green, red and yellow
- 4 Wild cards
- 4 Wild Draw Four cards
- 4 Special Agent Mater cards

Object of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards in each round and score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

Setup

- Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
- The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
- Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile.
- The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile. **NOTE:** If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS OF ACTION CARDS for special instructions.

Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

EXAMPLE: If the card on the DISCARD pile is a red 7, the player must put down a red card OR any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

If you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

You may also choose NOT to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

Functions of Action Cards



Draw Two Card – When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw Two card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.



Reverse Card – When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This card may only be played on a matching color or on another Reverse card. If this card is turned up at the beginning of play, the dealer goes first, then play moves to the right instead of the left.



Skip Card – When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). This card may only be played on a matching color or on another Skip card. If a Skip card is turned up at the beginning of play, the player to the left of the dealer is "skipped", hence the player to the left of that player starts play.



Wild Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild card was laid down). You may play a Wild card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that continues play.



Wild Draw 4 Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play PLUS the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! You may only play this card when you do **NOT** have another card in your hand that matches the **COLOR** on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.

NOTE: If you suspect that a Wild Draw 4 card has been played on you illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!



Special Agent Mater Card – Feeling sneaky? When you play this card, you get to act like a spy and take a peek at every other player's hand! This card is also a wild card, so you choose the color that resumes play. If this card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that begins play.

Going Out

When you play your next-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one") to indicate that you have only one card left. If you don't yell "UNO" and you are caught before the next player begins their turn, you must draw two cards.

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

If the last card played in a round is a Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 2 or 4 cards respectively. These cards are counted when the points are totaled.

If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the DISCARD pile is reshuffled and play continues.

Scoring

The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their opponents' hands as follows:

All number cards (0-9).....	Face Value
Draw Two.....	20 Points
Reverse.....	20 Points
Skip.....	20 Points
Wild.....	50 Points
Wild Draw Four.....	50 Points
Special Agent Mater.....	50 Points

Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round.

Winning the Game

The WINNER is the first player to reach 500 points.

Alternative Scoring and Winning

Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

Polish



Gra karciana

Zawartość

- 112 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"
- 4 karty "Agent Specjalny"

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

- Każdy gracz ciągnie jedną kartę. Karty rozdaje gracz, który wyciągnie najwyższy numer (karty z symbolem traktowane są jako zerowe).
- Osoba rozdająca tasuje karty i rozdaje po 7 kart dla każdego gracza.
- Pozostałe karty z talii położone rewersem do góry tworzą stos LOSOWANIA.
- Górną kartę stosu LOSOWANIA należy odkryć i rozpocząć stos ROZGRYWKI. **UWAGA:** Jeśli stos ROZGRYWKI rozpoczyna którąś z Kart Akcyjnych (z symbolem), 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 dowolną czerwoną kartę LUB siódmkę 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.



Karta "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 wyklada tę 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 graczoowi 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 kart)!



Karta "Agent Specjalny" – Zwęszyłeś podstęp? Po wyłożeniu tej karty, gracz staje się szpiegiem i spojrzę, jakie karty mają w rękę inni gracze! Ta karta pełni też rolę karty "Wybierz kolor", więc wybierasz kolor, od którego będzie kontynuowana zabawa. Jeśli ta karta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, 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"), 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 zagrąną 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 pozbedzie 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
"Agent Specjalny".....	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.



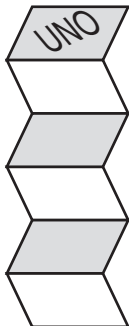
INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: Uno Instructions
Toy No.: T8230
Part No.: -0629
Trim Size: 4.25" W x 19.25" H
Folded Size: 4.25" W x 2.75" H
Type of Fold: 1 panel w 7 panel h
colors: 1 (one) both sides
Colors: Black
Paper Stock: White Offset
Paper Weight: 70 lb.
EDM No.:



Black Plate

Folding Diagram



2XK: English Polish