Size: 4.25" x 24.75" CZECH

2–10 7+

UNO™

Karetní hra

Obsahuje

112 následujících karet:
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 Změna směru – vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
8 karet Přeskoč – vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
4 Divoké karty
4 Divoké karty Vezmi si čtyři
1 Divoká karta Vyměň karty
3 Divoké karty Přepiš to

Cíl hry

Zbav se v každém kole všech svých karet jako první a získej body za karty, které soupeřům zůstanou v ruce. Body za jednotlivá kola se sčítají a vyhrává ten, kdo jako první dosáhne 500 bodů.

Příprava

1. Každý hráč si vytáhne jednu kartu. Rozdává ten, 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 z ODKLÁDACÍHO balíčku některá z akčních karet (se symbolem), postupuj podle zvláštního návodu v části FUNKCE AKČNÍCH KARET.

A jdeme hrát!

Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče.

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

PŘÍKLAD: Pokud je na ODKLÁDACÍM balíčku červená sedmička, musí hráč vynést nějakou červenou kartu NEBO sedmičku jakékoli barvy. Další možností je vyložit divokou kartu (viz FUNKCE AKČNÍCH KARET).

Pokud nemáš kartu, která se hodí k té na ODKLÁDACÍM balíčku, musíš si vzít jednu kartu z DOBÍRACÍHO balíčku. Pokud lze hrát kartu, kterou si hráč vzal, může 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 již 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 Změna směru – Když zahraješ tuto kartu, otáčí se směr hry (pokud se hraje směrem doleva, bude se od teď hrát doprava, a naopak). Tuto kartu lze vynést pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Změna směru. Pokud se tato karta objeví na začátku hry, začíná hráč, který rozdával, a potom hra pokračuje směrem doprava místo doleva.

Karta Přeskoč – Když zahraješ tuto kartu, další hráč bude „přeskočen" (v tomto kole nehraje). Tuto kartu lze vynést pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Přeskoč. Pokud se karta Přeskoč objeví na začátku hry, hráč po levici hráče, který rozdával, bude „přeskočen" 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 je možné 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. Ale má to 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 kartu). Pokud se karta objeví na začátku hry, vrať ji do hromádky a vezmi si jinou kartu.

POZNÁMKA: Pokud máš podezření, že divoká karta Vezmi si čtyři byla proti tobě zahrána neoprávněně (tj. hráč má nějakou kartu, kterou mohl hrát), můžeš tohoto hráče vyzvat, aby ukázal karty. Vyzvaný hráč musí vyzyvateli ukázat, jaké má v ruce karty. Pokud podváděl, musí si vzít 4 karty místo tebe. Pokud je ale nevinný, musíš si ty vzít 4 karty a ještě 2 karty NAVÍC (celkem 6)!

Divoká karta Vyměň karty - Pokud zahraješ tuto kartu, můžeš si vybrat protihráče, který si s tebou musí vyměnit všechny karty, které drží v ruce. Jedná se o divokou kartu, takže ji můžeš vynést i tehdy, když máš v ruce jinou kartu, kterou je možné hrát. Volíš také barvu pro pokračování hry. Pokud se tato karta objeví na začátku hry, určí barvu pro pokračování hry hráč, který je nalevo od rozdávajícího hráče.

Divoká karta Přepiš to - užkou tvrdosti 2 napište na kartu libovolné vlastní pravidlo. Nápadům se meze nekladou (jedinou podmínkou je, že musí souhlasit tvoji protihráči). Před začátkem hry se vždy rozhodni, kolik těchto karet chceš ve hře použít. Můžeš použít jen jednu z nich, ale třeba i všechny 3. Jedná se o divokou kartu, takže ji můžeš vynést i tehdy, když máš v ruce jinou kartu, kterou je možné hrát. Volíš také barvu pro pokračování hry. Pokud se tato karta objeví na začátku hry, určí barvu pro pokračování hry hráč, který je nalevo od rozdávajícího hráče. **POZNÁMKA:** pravidlo napsané na kartě lze vymazat, takže pro každou hru můžeš vytvořit nové!

POKUD CHCETE HRÁT HRU UNO™ DLE STANDARDNÍCH PRAVIDEL, STAČÍ Z BALÍČKU KARET ODEBRAT KARTY „VYMĚŇ KARTY" A 3 DIVOKÉ KARTY "PŘEPIŠ TO!".

Používání vlastních pravidel

Vlastní pravidla mohou být tak přísná, jak jen sám/sama budeš chtít. Můžeš vytvořit pravidla pro urychlení hry, začlenění více taktizování, nebo jen abyste nechali protihráče udělat něco směšného. Zde je pár nápadů pro vlastní pravidla, ze kterých se můžeš inspirovat:

1. Následující hráč musí tahat další karty, dokud netáhne kartu určité barvy.
2. Všichni hráči krom tebe musí odhodit všechny své Divoké karty.
3. Pokud hráč na řadě nemá kartu, kterou by mohl hrát, musí si vzít TŘI karty z DOBÍRACÍHO balíčku.
4. Opakuj svůj tah.
5. Následující hráč musí táhnout, nebo odhodit takový počet karet, aby jich měl v ruce přesně 7.
6. Všichni hráči musí odhodit karty (nebo táhnout) tolik karet, aby měli v ruce přesně 3.
7. Všichni hráči musí hrát s odhalenými kartami, než na tebe přijde znova řada.
8. Řekni nějaký vtip. Pokud se nikdo nezasměje, táhni si 4 karty. Jinak odhoď všechny karty krom poslední (a nezapomeň zakřičet "UNO"!).
9. Další hráč nesmí ohýbat ruce v loktech, dokud někdo nezakřičí "UNO"!
10. Další hráč musí zakokrhat nebo zakvokat tak dobře, jak to jen dokáže a táhnout si 4 karty.

Blížíme se do finále

Když zahraješ předposlední kartu, musíš vykřiknout „UNO" (což znamená „jedna"), aby ostatní věděli, že už máš jen jednu kartu. Pokud nevykřikneš „UNO" a spoluhráč si toho všimne dříve, než začne hrát další hráč, musíš si táhnout dvě karty.

Jakmile se nějaký hráč zbavil všech svých karet, kolo končí. Sečtou se body (viz BODOVÁNÍ) a hra pokračuje dalším kolem.

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

Pokud dojdou karty v DOBÍRACÍM balíčku dříve, než se nějaký hráč zbaví svých karet, ODKLÁDACÍ balíček se znovu zamíchá a hra pokračuje.

Počítání bodů

První hráč, který se zbaví svých karet, dostane body za všechny karty, které zůstaly v rukou soupeřům podle následujících pravidel:

Všechny karty s čísly (0–9)	Nominální hodnota
Karta Vezmi si dvě	20 bodů
Karta Změna směru	20 bodů
Karta Přeskoč	20 bodů
Divoká karta	50 bodů
Divoká karta Vezmi si čtyři	50 bodů
Divoká karta Vyměň karty	40 bodů
Divoká karta Přepiš to	40 bodů

Pokud po sečtení bodů za poslední kolo ještě žádný hráč nedosáhl 500 bodů, karty se zamíchají a hraje se další kolo.

Kdo vyhrává

VÍTĚZEM se stává první hráč, který dosáhne 500 bodů.

Další možnosti bodování a tipy, jak vyhrát

Bodovat je možné i tak, že se body sčítají každému hráči průběžně podle toho, které karty mu zůstanou na konci kola v ruce. Když někdo dosáhne 500 bodů, vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

©2016 Mattel. All Rights Reserved. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha 1. Forg.: Mattel Toys Hungary Kft 1139 Budapest Váci út 91. +36 1 270 0223. Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Импортер/Уполномоченная организация: ООО "МАТТЕЛ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятнический переулок,1; +7 495 287 79 39

? service.mattel.com W2087-5S70
1100935524-5LS
mattel GAMES™

Size: 4.25" x 24.75" HUNGARIAN

2–10 7+

UNO™

Kártyajáték

Tartalom

112 db kártyalap, az alábbi összetételben:
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 irányváltó 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
1 db „cseréljetek kártyákat" kártya
3 db üres „joker" kártya

A játék célja

A cél elsőként megszabadulni az összes laptól mindegyik menetben, és pontot szerezni az ellenfeleknél maradt lapokért. Az nyer, aki a körökben szerzett pontszámok összesítése alapján elsőként ér el 500 pontot.

Felállítás

1. Mindegyik játékos húz egy-egy lapot. A legnagyobb számértékű lapot húzó játékos lesz az osztó. (A szimbólumokkal rendelkező lapok nullaértékűnek számítanak.)
2. Az osztó megkeveri a paklit, és mindegyik játékosnak oszt 7-7 lapot.
3. A pakli maradékát le kell fektetni lapjával lefelé. Ez lesz a HÚZÓPAKLI.
4. A HÚZÓPAKLI felső lapját fel kell fordítani, és le kell tenni. Ez lesz a DOBÓPAKLI kezdő lapja. MEGJEGYZÉS: ha valamelyik akciókártyát (szimbólumok) fordítjuk fel a DOBÓ pakli kezdő lapjául, AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című részben foglalt speciális utasítások lépnek érvénybe.

A játék menete

Az osztótól balra ülő játékos kezd.

Amikor sorra kerülünk, a DOBÓ pakli tetején lévő lapnak megfelelő számú, színű vagy szimbólumú lapot kell dobnunk a lapjaink közül. (A szimbólumok különleges lapokat jelképeznek, ezzel kapcsolatban lásd: AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című részt).

PÉLDÁUL: a DOBÓPAKLIN lévő piros hetesre vagy piros lapot VAGY bármilyen színű 7-est kell tenni. Színválasztó lapot is dobhatunk (lásd: AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című részt).

Ha nincs a DOBÓPAKLI tetején lévő lapnak megfelelő színű/számú/szimbólummal rendelkező lapunk, húznunk kell egy lapot a HÚZÓPAKLIBÓL. Ha jót húzunk, azonnal el is dobhatjuk. Ha nem jó, a következő játékos kerül sorra.

Mindig dönthetünk úgy, hogy NEM dobjuk el a kezünkben lévő megfelelő lapot, hanem húzunk egyet a HÚZÓ pakliból. Ha jót húzunk, azonnal el is dobhatjuk, húzás után azonban nem dobhatunk újabb lapot a kezünkben lévő lapok 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!" lapra lehet dobni. Ugyanez érvényes, ha ilyen lapot fordítunk fel kezdő lapnak.

Visszafordító kártya – Ha ilyet dob, a játék iránya megfordul (ha éppen jobbról balra játszanak, a játék balról jobbra fordul, és fordítva). Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik irányváltó lapra lehet dobni. Ha ilyen lapot fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó kezd, és a bal oldali szomszédja helyett a jobb oldali szomszédja következik.

Kimaradsz kártya – Ha ilyet dob, a következő játékos kimarad (a menetből). Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik „kimaradsz!" lapra lehet dobni. Ha „kimaradsz!" lapot fordítunk fel kezdő lapnak, 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). Akkor is dobhatunk színválasztó lapot, ha más megjátszható lapunk is van. Ha színválasztó lapot fordítunk fel kezdő lapnak, 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 dobhatunk ilyen lapot, ha NINCS másik olyan lapunk, amelynek a színe egyezik a DOBÓPAKLI tetején lévő lap SZÍNÉVEL. (Abban az esetben azonban eldobhatjuk, ha van a DOBÓPAKLI tetején lévő lap számának megfelelő számértékű lapunk vagy különleges lapunk). Ha ilyen lapot fordítunk fel kezdő lapnak, vissza kell tenni a pakliba, és másik lapot kell húzni.

MEGJEGYZÉS: ha úgy véljük, hogy jogtalanul dobtak színválasztó, „húzz négyet!" lapot (azaz a játékosnak van egyező színű lapja), kérdőre vonhatjuk a játékost. Ekkor a kérdőre vont játékos megmutatja a megkérdőjelezőnek a lapjait. Ha tényleg jogosulatlanul dobott ilyen lapot, nem a megkérdőjelező, hanem a kérdőre vont játékosnak kell húznia négy lapot. Ha azonban a kérdőre vont játékos jogosan dobott ilyen lapot, a megkérdőjelező játékosnak kell húznia 4 lapot PLUSZ még 2 lapot (összesen 6 darabot)!

„Cseréljetek kártyát" kártya: ha ilyen kártyát dobunk, kicserélhetjük a kezünkben lévő kártyákat egy kiválasztott játékos kártyáira. Mivel ez színválasztó lap, akkor is eldobhatjuk, ha más megjátszható lapunk is van. Ha ilyen kártyát dobunk, kiválaszthatjuk a következő színt. Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, a kezdő játékos, az osztó bal oldali szomszédja választ színt.

Üres „joker" kártya: egy ceruzával bármilyen szabályt felírhatunk a kártyára, amit szeretnénk. Csak a képzeletünk szabhat határt (és a többi játékos beleegyezése). A játék kezdete előtt el kell dönteni, hány ilyen kártyával játsszunk. Igény szerint akár mind a három kártyát felhasználhatjuk. Mivel ez színválasztó lap, akkor is eldobhatjuk, ha más megjátszható lapunk is van. Ha ilyen kártyát dobunk, kiválaszthatjuk a következő színt. Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, a kezdő játékos, az osztó bal oldali szomszédja választ színt. **MEGJEGYZÉS:** a kártyák letörölhetők, ezért lehetőségünk van arra, hogy minden játék során új szabályt alkalmazzunk.

A KLASSZIKUS UNO™ JÁTÉKHOZ KI KELL VENNI A KÁRTYACSERÉS ÉS A 3 DARAB ÜRES „JOKER" KÁRTYÁT A PAKLIBÓL.

Az üres „joker" kártyák használata

Az üres „joker" kártyákra bármilyen szabályt felírhatunk. Az ilyen kártyákat a játék felgyorsítására, stratégiai célra, illetve arra is felhasználhatjuk, hogy a többi játékosnak vicces utasításokat adjunk. Íme néhány ötlet saját szabályokhoz:

1. A következő játékosnak addig kell kártyát húznia, míg a bemondott színű kártyát nem húzza.
2. Mindenkinek el kell dobnia valamennyi színválasztó kártyáját, kivéve Önnek.
3. Ha a következő játékos nem tudja letenni a kért kártyát, HÁROM kártyát kell húznia a HÚZÓPAKLIBÓL.
4. Még egyszer Ön következik.
5. A következő játékosnak pontosan 7 kártyával kell rendelkeznie (ehhez kártyákat kell húznia vagy eldobnia).
6. Mindenkinek pontosan 3 kártyával kell rendelkeznie (a játékosoknak ehhez kártyákat kell húzniuk vagy eldobniuk).
7. Mindenkinek nyílt kártyákkal kell játszania egy körön keresztül, amíg újra Ön következik.
8. Mondjon egy viccet. Ha senki nem nevet, húzzon 4 kártyát. Ellenkező esetben dobjon el minden kártyát, és csak egyet tartson meg (ne felejtse el bekiabálni, hogy „UNO!")
9. A következő játékosnak nyújtott könyökkel kell ülnie, amíg valakinek „UNO"-ja nem lesz.
10. A következő játékosnak kukorékolnia kell vagy kacsatáncot járnia, és 4 kártyát húznia.

Kimenetel

Amikor eldobjuk az utolsó előtti lapunkat, be kell mondanunk az „UNO" (jelentése: „egy"), szót, és ezzel jeleznünk kell, hogy már csak egy lapunk maradt. Ha erről megfeledkezünk, és ezt észreveszik, mielőtt a következő játékos lapot húzna vagy dobna, húznunk kell két lapot.

Ha valakinek elfogynak a lapjai, vége a köreknek. Mindenki megkapja a megfelelő számú pontot (lásd: PONTOZÁS), és új menet kezdődik.

Ha „húzz kettőt!" vagy színválasztó, „húzz négyet!" lappal zárult a menet, a következő játékosnak rendre húznia kell kettő, illetve négy lapot. Ezek a lapok is beleszámítanak a pontok összesítésébe.

Ha a HÚZÓ pakli elfogy, mielőtt valamelyik játékosnak sikerült volna megszabadulnia minden lapjától, meg kell keverni a DOBÓ paklit, és a játék úgy folytatódik, hogy ez lesz a HÚZÓ pakli.

Pontozás

Akinek elsőként fogynak el a lapjai a körben, az alábbiaknak megfelelően pontokat kap minden olyan lapért, amely az ellenfeleknél maradt:

Számos lapok (0–9)	a számértéknek megfelelő számú pont
„Húzz kettőt!"	20 pont
Irányváltó lap	20 pont
„Kimaradsz!" lap	20 pont
Színválasztó lap	50 pont
Színválasztó, „húzz négyet!"	50 pont
„Cseréljetek kártyákat"	40 pont
Üres „joker" kártya	40 pont

Ha a kör pontszámainak összesítése alapján egyik játékos sem ért el 500 pontot, meg kell keverni a paklit, és új kört kell kezdeni.

Ki nyeri a játékot?

Az lesz a NYERTES, aki elsőként gyűjt össze 500 pontot.

Alternatív pontozás és kimenetel

Úgy is pontozhatunk, hogy a kézben maradt lapoknak megfelelően minden kör végén feljegyezzük, hogy kinek-kinek mennyi pontja lett. Ekkor az nyer, akinek a legkevesebb számú pontot sikerül begyűjtenie, mire valakinél összegyűlik 500 pont.

? service.mattel.com W2087-5S70
1100935524-5LS
mattel GAMES™

Size: 4.25" x 24.75" POLISH

2–10 7+

UNO™

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"
1 karta „Zamiana kart"
3 dzikie karty „Zadanie specjalne"

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 specjalne 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 rewersem do góry tworzą stos LOSOWANIA.
4. 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 czerwona 7, to gracz musi wyłożyć dowolną czerwoną kartę LUB 7 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 2 karty ze stosu LOSOWANIA i traci 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 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" – gracz, który wykłada tę kartę, ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka (dowolny kolor, także 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 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)!

Karta „Zamiana kart" – korzystając z tej karty, gracz wymienia z którymkolwiek innym graczem wszystkie karty ze swojej puli na wszystkie karty z puli drugiego gracza. Ponieważ jest to karta specjalna, gracz może ją wyłożyć w swojej kolejce, nawet jeśli ma w swojej puli inną kartę, którą mógłby wyłożyć. Gracz wybiera również, od jakiego koloru będzie kontynuuowana rozgrywka. Jeśli ta karta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osoby rozdającej ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka.

Dzika karta „Zadanie specjalne" – użyjcie ołówka #2, aby zapisać na karcie dowolną własną zasadę. Jedynym ograniczeniem jest tutaj wyobraźnia (i zgoda innych graczy). Jeszcze przed rozpoczęciem gry należy ustalić liczbę dzikich kart w grze. Od graczy zależy, czy użyją tylko 1, czy wszystkich 3. Ponieważ jest to karta specjalna, gracz może ją wyłożyć w swojej kolejce, nawet jeśli ma w swojej puli inną kartę, którą mógłby wyłożyć. Gracz wybiera również, od jakiego koloru będzie kontynuuowana rozgrywka. Jeśli ta karta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osoby rozdającej ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka. **UWAGA:** zapisane ołówkiem zasady można ścierać z dzikich kart, zatem za każdym razem gracze mogą zapisać inne reguły!

ABY ZAGRAĆ W KLASYCZNĄ WERSJĘ GRY UNO™, USUŃ Z TALII KARTĘ „ZAMIANA KART" ORAZ 3 DZIKIE KARTY „ZADANIE SPECJALNE".

Korzystanie z dzikich kart „Zadanie specjalne"

Zadanie z dzikich kart „Zadanie specjalne" może być naprawdę szalone. Gracz korzysta z nich, aby przyspieszyć tempo gry, dodać nieco strategii czy zmusić kogoś do zrobienia czegoś śmiesznego. Oto kilka przykładów na początek, co można zapisać na dzikich kartach:

1. Następny gracz musi ciągnąć karty do chwili wyciągnięcia karty w określonym kolorze.
2. Wszyscy poza Tobą muszą wyrzucić swoje karty specjalne.
3. Jeśli następny gracz nie może wyłożyć karty, bierze TRZY karty ze stosu LOSOWANIA.
4. Rozegraj dodatkową kolejkę.
5. Następny gracz musi wziąć lub wyrzucić tyle kart, aby mieć 7 kart w ręku.
6. Wszyscy gracze muszą wyrzucić (lub wziąć) tyle kart, aż będą mieli tylko po 3 karty.
7. Wszyscy muszą grać z odkrytymi kartami aż do następnej kolejki.
8. Opowiedz dowcip. Jeśli nikogo nie rozbawisz, weź 4 karty. Jeśli rozbawisz, wyrzuć tyle kart, by zostawić sobie tylko 1 (pamiętaj, aby krzyknąć „UNO").
9. Następny gracz nie może zgiąć łokci do chwili, aż ktoś krzyknie „UNO".
10. Następny gracz musi zaprezentować pianie koguta albo wziąć 4 karty.

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 (0–9)	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
„Wymiana rąk"	40 punktów
„Zadanie specjalne"	40 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.

? service.mattel.com W2087-5S70
1100935524-5LS
mattel GAMES™

Size: 4.25" x 24.75" RUSSIAN

2–10 7+

UNO™

Карточная игра

Содержимое

112 карт, которые включают:
19 синих 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 "Возьми две" - по 2 карты в синем, зеленом, красном и желтом цвете
8 карт "Смени направление" - по 2 карты в синем, зеленом, красном и желтом цвете
8 карт "Пропусти ход" - по 2 карты в синем, зеленом, красном и желтом цвете
4 дикие карты
4 дикие карты "Возьми четыре"
1 дикая карта "Обмен"
3 пустые дикие карты

Цель игры

Стать первым игроком, который избавится от всех своих карт в каждом раунде, и набрать очки за карты, которые остались на руках у соперников. Очки за каждый раунд суммируются, и игрок, первым набравший 500 очков, выигрывает.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок берет по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках оказывается самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).
2. Игрок, сдающий карты, раздает каждому игроку по 7 карт.
3. Затем колода с оставшимися картами кладется рубашкой вверх. Она будет игровой колодой, из которой игроки берут карты в ходе игры.
4. Верхняя карта из игровой колоды переворачивается и кладется рядом с ней. Она становится первой картой колоды сброса. ПРИМЕЧАНИЕ: Если первой картой колоды сброса оказывается одна из Активных карт (карта с символом), см. ФУНКЦИИ АКТИВНЫХ КАРТ.

Начинаем игру!

Игрок, сидящий слева от сдающего, начинает игру.

Когда подходит твоя очередь ходить, ты должен подобрать одну из своих карт к той, что лежит сверху колоды сброса, по цвету, цифре или символу (символ означает Активную карту; см. ФУНКЦИИ АКТИВНЫХ КАРТ).

ПРИМЕР: Если верхняя карта колоды сброса является красной семеркой, игрок должен сыграть картой красного цвета ИЛИ картой любого цвета с цифрой семь. Игрок также может сыграть Дикой картой (см. ФУНКЦИИ АКТИВНЫХ КАРТ).

Если у тебя на руках нет карты, которая соответствует верхней карте колоды сброса, ты должен взять карту из игровой колоды. Если взятая карта соответствует по цвету, цифре или символу верхней карте, ей можно сыграть. Если нет, то ход переходит к следующему игроку.

Ты также можешь НЕ использовать карту, которая соответствует верхней карте колоды сброса. В этом случае ты должен взять карту из колоды для 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 есть у тебя на руках.

Функции Активных карт

Карта "Возьми две" - Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок должен взять 2 карты и пропустить свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте в колоде сброса или после другой карты "Возьми две". 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 она соответствует по цвету верхней карте в колоде сброса, либо после другой карты "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.

Карта "Пропусти ход" - В случае использования этой карты следующий игрок пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте в колоде СБРОСА, либо после другой карты "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 можешь выбирать, какой цвет продолжит игру (можно выбрать любой цвет, в том числе и тот, который был до того, как ты сыграл Дикой картой). Ты можешь 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 "Возьми четыре" - В этом случае ты выбираешь цвет, который продолжает игру, ПЛЮС следующий игрок берет 4 карты из игровой колоды и пропускает свой ход. Но есть одно "но"! Ты можешь сыграть этой картой только в том случае, если у тебя на руках нет другой карты, которая подходит по ЦВЕТУ к верхней карте колоды сброса (это правило не распространяется на карты с соответствующей цифрой или Активные карты). Если она появляется в самом начале игры, нужно вернуть ее в колоду и выбрать другую карту.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если ты подозреваешь, что против тебя нечестно использовали дикую карту "Возьми четыре" (например, у твоего соперника есть другая подходящая карта), ты можешь проверить его. В этот случае этот игрок будет обязан раскрыть тебе (сомневающемуся игроку) все карты, которые есть у него на руках. Если он оказывается виновен, он должен взять 4 карты из игровой колоды. Но если он невиновен, ты берешь 4 карты ПЛЮС еще дополнительные 2 карты (всего 6 карт)!

Дикая карта "Обмен" - Если ты играешь этой картой, ты можешь выбрать любого игрока и обменяться с ним всеми своими картами. Ты можешь сыграть этой дикой картой в свой ход, даже если у тебя есть другая подходящая карта. Кроме того, ты выбираешь цвет, который продолжит игру. Если эта карта переворачивается в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжит игру.

Пустая дикая карта - Придумайте любое дополнительное правило и напишите его на карте, используя карандаш №2. Единственное, что вас ограничивает - это ваша фантазия (и согласие других игроков)! Перед началом игры определите количество таких карт, участвующих в игре. Вы можете использовать только 1 или все 3 карты - выбор за вами. Ты можешь сыграть этой дикой картой в свой ход, даже если у тебя есть другая подходящая карта. Кроме того, ты выбираешь цвет, который продолжит игру. Если эта карта переворачивается в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжит игру. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Надписи на картах стираются - вы можете писать новые правила в каждой следующей игре!

ДЛЯ КЛАССИЧЕСКОЙ ИГРЫ "УНО" УДАЛИТЕ ИЗ КОЛОДЫ ДИКУЮ КАРТУ "ОБМЕН" И 3 ПУСТЫЕ ДИКИЕ КАРТЫ.

Использование пустых диких карт

Пустые дикие карты могут иметь любое произвольное значение по вашему усмотрению. Используйте их, чтобы ускорить ход игры, добавить немного стратегии или заставить кого-нибудь из игроков сделать что-нибудь смешное. Вот несколько идей того, какими могут быть придуманные правила:

1. Следующий игрок должен брать карты из игровой колоды до тех пор, пока не вытянет карту определенного цвета.
2. Все игроки, кроме тебя, 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.
6. Все игроки должны брать или сбрасывать карты до тех пор, пока у них не останется ровно 3 карты.
7. Все игроки должны играть, держа свои карты раскрытыми, до тех пор, пока ход вновь не перейдет к тебе.
8. Игроку нужно рассказать анекдот или шутку. Если никто не засмеется, нужно взять 4 карты. В противном случае, сбросить все карты, кроме одной (не забыв крикнуть "УНО!").
9. Следующий игрок не может сгибать руки в локтях до тех пор, пока какой-либо игрок не крикнет "УНО!".
10. Следующий игрок должен изобразить петуха (прокукарекать) и взять 4 карты.

Завершение игры

Когда ты сыграешь своей предпоследней картой, ты должен крикнуть "УНО" (что значит "один"), чтобы дать другим знать, что у тебя осталась одна карта. Если ты не крикнешь "УНО" и это заметят до того, как следующий игрок сделает свой ход, ты должен взять две карты из игровой колоды.

Когда у одного из игроков не осталось карт, раунд закончен. Очки подсчитываются (см. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ), и игра начинается снова.

Если последней сыгранной картой в раунде оказалась карта "Возьми две" или дикая карта "Возьми четыре", следующий игрок должен взять из игровой колоды 2 или 4 карты соответственно. Эти карты будут учитываться при подсчете очков.

Если никто из игроков не избавился от всех своих карт к тому моменту, как закончились все карты в игровой колоде, колода сброса перетасовывается и становится колодой для игры, и игра продолжается.

Подсчет очков

Игрок, который первым в раунде сбросил все 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
Карта "Возьми две"	20 очков
Карта "Смени направление"	20 очков
Карта "Пропусти ход"	20 очков
Дикая карта	50 очков
Дикая карта "Возьми четыре"	50 очков
Дикая карта "Обмен"	40 очков
Пустая Дикая карта	40 очков

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

Победитель игры

ПОБЕДИТЕЛЕМ становится тот игрок, который первым наберет 500 очков.

Другой способ подсчета очков и определения победителя игры

Еще один способ подсчета очков - подсчет очков по картам, 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.

? service.mattel.com W2087-5S70
1100935524-5LS
mattel GAMES™

Size: 4.25" x 24.75" SLOVAK

2–10 7+

UNO™

Kartová hra

Obsah

112 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 Ťahaj dve - po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
8 kariet Obrát' - po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
8 kariet Preskoč - po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
4 žolíky
4 žolíky Ťahaj štyri
1 žolík Prehoď karty
3 Wild Customizable Cards

Cieľ hry

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

Príprava na hru

1. Každý hráč si vytiahne kartu. Hráč, ktorý si vytiahne najvyššie číslo, rozdáva (všetky karty so symbolom počítajte ako nulu).
2. Hráč, ktorý rozdáva, pomieša karty a každému hráčovi rozdá 7 kariet.
3. Zvyšok kopy položte prednou stranou nadol a vznikne kopa NA ŤAHANIE.
4. Horná karta tejto kopy sa otočí a stane sa prvou kartou kopy NA VYHADZOVANIE. POZNÁMKA: Ak sa pri odkrytí kopy NA ŤAHANIE otočí akčná karta (karta so symbolom), pozrite si osobitné pokyny v časti FUNKCIE AKČNÝCH KARIET.

Poďme hrať!

Hru začína osoba sediaca vľavo od hráča, ktorý rozdával karty.

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 si potiahnuť 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 potiahnuť kartu z kopy NA ŤAHANIE. Ak je použiteľná, môžete ju vyhodiť už v tom istom kole, ale po potiahnutí karty už nemôžete vyhodiť inú kartu, ktorú držíte na ruke.

Funkcie akčných kariet

Karta typu Ťahaj 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 Ťahaj dve. Ak sa vytiahne na začiatku hry, platí to isté pravidlo.

Karta typu Obrát' – 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 Obrát'. Ak sa táto karta použije na začiatku hry, rozdávajúci hráč ide prvý a hra sa potom hrá zľava doprava namiesto sprava doľava.

Karta typu Preskoč – Po vyhodení tejto karty sa nasledujúci hráč „preskočí" (na jedno kolo sa vynechá). Karta sa môže použiť len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu typu Preskoč. Ak sa karta typu Preskoč použije na začiatku hry, hráč naľavo od rozdávajúceho hráča 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 Ťahaj 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 jeden 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 Ťahaj štyri ste dostali proti pravidlám (napr. hráč má zodpovedajúcu farbu), môžete vyzvať tohto hráča. Vyzvaný hráč vám (teda vyzývateľovi) musí ukázať svoje karty na ruke. Ak sa ukáže, že je vinný, vyzvaný hráč si musí potiahnuť 4 karty namiesto vás. Ak je však vyzvaný hráč nevinný, musíte si vy potiahnuť 4 karty PLUS ďalšie 2 karty (spolu 6 kariet)!

Wild Swap Hands Card – when you play this card, you may choose any opponent and swap all the cards in your hand with all the cards in their hand. Žolíka môžete zahrať vo svojom kole aj vtedy, ak máte na ruke inú použiteľnú kartu. Also, you choose the color that resumes play. Ak sa táto karta použije na začiatku hry, osoba naľavo od rozdávajúceho určí farbu, ktorou hra začne.

Žolík Prepíš to – Ceruzkou tvrdosti 2 napíšte na kartu ľubovoľné vlastné pravidlo. Nápadom sa medze nekladú (jedinou podmienkou je, že musia súhlasiť tvoji protihráči). Before the game begins, decide how many of these cards to include. Môžeš použiť jednu, alebo všetky 3. Je to iba na tebe. Žolíka môžete zahrať vo svojom kole aj vtedy, ak máte na ruke inú použiteľnú kartu. Also, you choose the color that resumes play. Ak sa táto karta použije na začiatku hry, osoba naľavo od rozdávajúceho určí farbu, ktorou hra začne. **POZNÁMKA:** pravidlo napísané na karte je možné vymazať, takže pre každú hru môžeš vytvoriť nové!

AK CHCETE HRAŤ HRU UNO™ PODĽA ŠTANDARDNÝCH PRAVIDIEL, STAČÍ Z BALÍČKA KARIET ODOBRAŤ ŽOLÍK PREHOĎ KARTY A 3 ŽOLÍKY PREPÍŠ TO.

Using Customizable Cards

The customizable rule cards can be as wild as you like. Use them to speed up the game, add a bit more strategy, or force someone to do something silly. Here are some thought starters for your own custom rules:

1. The next player must draw until they draw a card of a certain color.
2. Everyone but you must discard all their Wild cards.
3. If the next player can't play a card, they take THREE cards from the DRAW pile.
4. Take an extra turn.
5. The next player must draw or discard until they have exactly 7 cards.
6. Everyone must discards (or draws) until they have exactly 3 cards.
7. Everyone must play with their hand face up until your next turn.
8. Tell a joke. If the no one laughs, draw 4 cards. Otherwise, discard down to 1 card (don't forget to yell "UNO!").
9. The next player cannot bend their elbows until someone says "UNO!"
10. 3-bodový pridržiavací systém pre bezpečnosť dieťaťa The next player must perform their best rooster call or "chicken out" and draw 4 cards.

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 Ťahaj dve alebo žolík Ťahaj štyri, ďalší hráč musí ťahať 2 resp. 4 karty. Tieto karty sa započítajú 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 nasledovne:

Všetky karty s číslami (0 - 9)	počet bodov určuje číslo na karte
Karta Ťahaj dve	20 bodov
Karta Obráť	20 bodov
Karta Preskoč	20 bodov
Žolík	50 bodov
Žolík Ťahaj štyri	50 bodov
Wild Swap Hands	40 Points
Customizable	40 points

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

Víťazstvo

VÍŤAZOM je hráč, ktorý prvý nazbieral v hre 500 bodov.

Alternatívne bodovanie a výhra

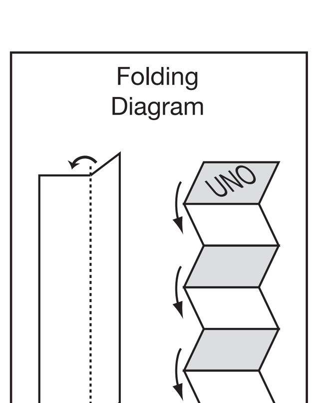
Ďalší spôsob bodovania je viesť si priebežný počet bodov, ktoré má každý hráč na konci každého kola. Keď niektorý hráč dosiahne 500 bodov, vyhráva hráč s najmenším počtom bodov.

? service.mattel.com W2087-5S70
1100935524-5LS
mattel GAMES™

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	UNO®
Toy No.:	W2087
Part No.:	5S70
Trim Size:	4.25" W x 24.75" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	Fold to half (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



5LS: CZECH / HUNGARIAN / POLISH / RUSSIAN / SLOVAK