

Zestaw kart do gry UNO

Celem gry jest uzyskanie 500 punktów przez gracza, lub drużynę. Punkty zdobywane są, gdy gracz pozbedzie się wszystkich kart z ręki, zanim zrobią to jego przeciwnicy.

PODSTAWY

Każdy gracz otrzymuje 7 kart, pozostałe karty leżą na środku stołu, koszulkami do góry. Kartę z góry talii należy odwrócić i położyć na stole, tak aby wszyscy ją widzieli.

Pierwszy gracz musi dobrać kartę odpowiadającą tej na stole kolorem, numerem, lub symbolem widniejącym na górze karty i przykryć nią poprzednią. Teraz następny gracz próbuje w ten sam sposób dobrać kartę do karty poprzedniego gracza. Pamiętaj, że *Dzika karta* zawsze będzie pasować. Jeżeli gracz nie może dopasować żadnej karty, musi pobrać jedną z talii i zagrać nią od razu, jeżeli istnieje taka możliwość, lub dodać ją do swojej ręki, po tym następuje tura kolejnego gracza.

W grze występują także karty specjalne, które pozwalają odwrócić kolejność graczy, pozabawić jednego gracza kolejki, albo nakazać graczowi pobranie konkretnej ilości kart z talii.

Karty oznaczone są w przejrzysty sposób, dzięki czemu, zaledwie kilka gier wystarczy, by w pełni przyswoić sobie wszystkie zasady.

W talii znajduje się 108 kart.

- 19 kart z cyframi od 0 do 9, koloru niebieskiego
- 19 kart z cyframi od 0 do 9, koloru czerwonego
- 19 kart z cyframi od 0 do 9, koloru zielonego
- 19 kart z cyframi od 0 do 9, koloru żółtego
- 8 kart oznaczonych symbolem „+2” – 2 niebieskie, 2 czerwone, 2 zielone i 2 żółte
- 8 kart *Odwroćenia*, oznaczonych zakreślonymi strzałkami – 2 niebieskie, 2 czerwone, 2 zielone i 2 żółte
- 4 *Dzikie karty* oznaczone symbolem „+4”
- 8 kart *Pominięcia*, oznaczonych symbolem „ø” – 2 niebieskie, 2 czerwone, 2 zielone i 2 żółte
- 4 *Dzikie karty*, oznaczone czterokolorowym kółkiem

ROZDANIE

Aby ustalić kolejność graczy, każdy musi wyciągnąć jedną kartę z talii, liczą się tylko karty z numerami od 0 do 9, jeżeli któryś z graczy wyciągnie inną kartę, musi ją odczytać i wyciągnąć następną. Osoba z kartą o najwyższym numerze zostaje rozdającym.

Rozdający tasuje i rozdaje karty, tak jak napisano w punkcie „podstawy”. Gracze powinni poukładać karty w swoich rękach kolorami, uważając przy tym, aby nie pokazywać ich innym graczom.

Grę rozpoczyna osoba siedząca na lewo od rozdającego.

Przykład rozgrywki: Na stole leży czerwona trójka. Gracz na lewo od rozdającego może położyć na stole jakąkolwiek czerwoną kartę, lub trójkę dowolnego koloru

Jeżeli pierwsza karta jest kartą specjalną:

- Dzika karta +4* – Odkładamy kartę na spód talii i bierzemy inną z góry
- Dzika karta* – Pierwszy gracz wybiera kolor, który mu odpowiada i gra tymcy się normalnie
- Karta +2 – Pierwszy gracz musi dobrać 2 karty, a jego kolejka jest pomijana
- Karta *Odwroćenia* – Grę zaczyna rozdający, a następny jest gracz po jego prawej
- Karta *Pominięcia* – Kolej gracza siedzącego po lewej stronie rozdającego jest pominięta

ROZGRYWKA

Gracze, a każdy gracz stara się dopasować kartę z ręki do tej leżącej na stole kolorem, lub cyfrą przykrywając swoją kartą, kartę poprzednika. W przypadku braku pasujących kart, gracz musi pobrać jedną z talii, którą możesz zagrać jeszcze w tej rundzie, jeśli pasuje do tej leżącej na stole. W przeciwnym wypadku, kolejka idzie dalej, a karta zostaje dodana do twojej ręki. Gracz, który jako pierwszy pozbedzie się wszystkich kart, otrzymuje punkty (patrz „system punktacji”) i zostaje zwycięzcą tego rozdania.

KARTY SPECJALNE

- +2 – Gdy karta ta zostanie zagrana, następny gracz zmuszony jest do pobrania dwóch kart i porzucenia swojej kolejki. Efektów tej karty nie można zniwelować, kładąc na niej innej kary „+2”.
- Odwroćenie* – Zagranie tą kartą powoduje odwrócenie kierunku kolejki, dopóki nie zostanie zagrane kolejne *Odwroćenie*.
- Pominięcia* – Zagranie tą kartą powoduje, że następny gracz traci kolejkę. Efektów działania tej karty nie można zniwelować zagrywając inną kartą *Pominięcia*.

Pamiętaj, że po tym, jak karta specjalna zostanie zagrana, można do niej dopasować inną kartę tego samego koloru, lub z tym samym symbolem.

Dzikie karty

Mianem *Dzikich* określa się karty koloru czarnego, można położyć je na dowolną kartę. Gracz kładący *Dziką kartę* na stos, ustala, jaki kolor będzie musiał wyłożyć gracz po nim (może to nawet być ten sam kolor, co dotychczas).

Dziką kartę można zagrać, nawet jeżeli gracz ma inne karty, które mógłby wyłożyć

Dzika karta +4

Karta ta działa jak zwykła *Dzika karta*, czyli można położyć ją na każdą kartę i zażądać dowolnego koloru, a ponadto, następny gracz zmuszony jest do dobrania 4 kart z talii.

UWAGA: Karty tej nie można użyć, jeśli posiada się inną kartę pasującą kolorem do wyłożonej. Można nią grać jednak, jeśli posiadamy kartę pasującą numerem lub symbolem. Pamiętaj, *Dzika karta* nie posiada żadnego koloru, dopóki nią nie zagrasz.

Przykład:

- Na stole leży czerwona czwórka, następny gracz nie ma żadnych czerwonych kart, ale ma niebieską czwórkę. Może zagrać *Dziką kartę +4*.
- Na stole leży niebieska szóstka, a następny gracz posiada niebieskie *Pominięcia*, czerwoną szóstkę i *Dziką kartę +4*. W takim przypadku gracz nie może zagrać *Dziką kartę +4*, ale może wyłożyć niebieskie *Pominięcia*, lub czerwoną szóstkę.
- Na stole leży czerwona piątka. Gracz nie ma żadnych czerwonych kart, ale ma zwykłą *Dziką kartę*. Gracz może wyłożyć *Dziką kartę +4*, ponieważ *Dzika karta* nie posiada żadnego koloru, dopóki nią nie zagrasz.

Dzika karta +4, również nie posiada żadnego koloru, dopóki nią nie zagrasz.

KONIEC ROZDANIA

Gdy któryś z graczy wyłoży swoją przedostatnią kartę, musi powiedzieć „UNO!” (co znaczy „jeden”). Jest to ostrzeżenie dla reszty graczy, że w następnej turze, może zakończyć grę. Jeżeli gracz nie powie „UNO”, kładąc swoją przedostatnią kartę, inni gracze mogą go złapać, a to oznacza, że będzie on musiał dobrać 2 karty z talii za karę. Pamiętaj, gracza można złapać dopiero po tym, jak położy kartę, ale przed tym, jak następna osoba wykona swój ruch. Po tym, jak następny gracz wykona swój ruch, osoba, która nie powiedziała „UNO” będzie bezpieczna i nie będzie musiała dobierać kart, nawet jeśli zostanie złapana.

Gdy któryś z graczy pozbedzie się swojej ostatniej karty, rozdanie się skończy, przyznawane są punkty, karty zbierane (oprócz ostatnio zagranej) i ponownie tasowane i osoba na lewo od zwycięzcy zostaje nowym rozdającym. Gra zaczyna się na nowo. Jeżeli karta leżąca na stole (ostatnia zagrana w poprzednim rozdaniu) to +2, lub *Dzika karta +4*, gracz musi dobrać stosowną ilość kart z talii, karty te zostaną wliczone do punktacji pod koniec rozdania.

Jeżeli karty w talii skończą się, zanim któremuś z graczy uda się pozbyć wszystkich kart z ręki, należy przetasować wszystkie karty ze stosu, prócz ostatnio zagranej i położyć je koszulkami do góry, tworząc w ten sposób nową talię.

LICZENIE I PRZYDZIELANIE PUNKTÓW

Wszystkie karty od 0 do 9, warte są liczbę punktów odpowiadającą cyfrze na karcie. Wszystkie karty specjalne warte są po 20 punktów każda.

Gdy gracz pozbedzie się wszystkich kart z ręki, reszta osób zlicz punkty na podstawie kart, które pozostały w ich rękach. Następnie punkty te są sumowane i cała pula zostaje przyznana zwycięzcy. Wygrywa osoba, która jako pierwsza zdobędzie 500 punktów.

Zasady opcjonalne: Gracze po skończonym rozdaniu zliczają punkty normalnie i przyznają je samym sobie. Gdy któryś z graczy zdobędzie 500, lub inną określoną wcześniej, liczbę punktów gra się kończy. Wygrywa gracz, który pod koniec gry ma najmniej punktów.

KARY

Jeżeli któryś z graczy zasugeruje innemu, jaką kartą powinien wyłożyć w swojej kolejce, podpowiadający musi dobrać 4 karty z talii.

Jeżeli gracz zagra *Dziką kartę +4*, podczas gdy ma możliwość wyłożenia karty o pasującym kolorze, zostaje ukarany i musi dobrać 4 karty z talii. Jeżeli ktoś wyłoży *Dziką kartę +4*, gracz który musi dobrać 4 karty z talii i tylko ten gracz, może kazać przeciwnikowi pokazać karty w rękę, by sprawdzić, czy nie miał karty o pasującym kolorze. Jeżeli okaże się, że niesłusznie podejrzewał przeciwnika, będzie zmuszony do dobrania sześciu kart, dwóch wynikających z działania *Dzikiej karty +4* i dwie, za niesłuszne oskarżenie. Jeżeli okaże się, że gracz miał kartę o pasującym kolorze, *Dzika karta +4* wraca do jego ręki, musi zagrać inną kartą i dobrać 4 karty z talii za nieprzestrzeganie zasad gry.

PASOWANIE

Gracz nie musi wykladać pasującej karty, jeśli nie ma na to ochoty, wtedy dobiera kartę z talii, tak jakby nie miał żadnych pasujących kart. Po dobraniu karty, można zagrać tą i wyłącznie tą kartą, jeżeli pasuje oczywiście.

Do czego przydaje się pasowanie?

Dla przykładu, jeśli Twój przeciwnik zagrał swoją przedostatnią kartą, była to *Dzika karta* i zażądał koloru czerwonego. Najprawdopodobniej jego ostatnia karta jest koloru czerwonego. Masz na rękę czerwoną kartę, ale nie chcesz by Twój przeciwnik wygrał rozdanie w swojej następnej turze, więc wyciągasz kartę z talii licząc na to, że będzie to *Dzika karta*, którą będziesz mógł zażądać innego koloru.

GRA WE DWÓCH, DRUŻYNOWA I TURNIEJOWA

W UNO można grać w dwie osoby, w takim przypadku jednak, kilka zasad ulega zmianie:

- Karta *Odwroćenia* działa jak *Pominięcia*.
- Gracz, który wyłożył *Pominięcia* może od razu zagrać następną kartą.
- Jeżeli zagrasz kartą +2, Twój przeciwnik dobiera dwie karty z talii i znów następuje Twoja kolej. Tak samo dzieje się w przypadku *Dzikiej karty +4*.

W reszcie przypadków obowiązują normalne zasady gry UNO.

Grając w czterech możecie utworzyć drużynę po dwie osoby. Trzeba uisnąć naprzeciwko swojego partnera. Jeżeli którykolwiek z członków drużyny pozbedzie się wszystkich kart, drużyna wygrywa, a punkty są przyznawane całej drużynie, nie zaś pojedynczej osobie.

Zasady opcjonalne:

Grając w czwórkę, dopieraj się w pary z każdym z graczy po cztery rozdania (w sumie 12 rozdań). Pod koniec gracze sumują wszystkie punkty, jakie udało im się zdobyć w różnych rozdaniach. Dwie osoby z najlepszymi wynikami grają później kilka razy ze sobą. Zwycięzca tego pojedynku zostaje zwycięzcą całej gry.

Grając w osiem osób, rozgrywanie jednocześnie dwa rozdania przy różnych stołach i wymienianie się partnerami, jak we wcześniejszych zasadach, daje to w sumie 28 rozdań.

4,6,8,10 graczy: Jeżeli kilka par chce grać w UNO, można podzielić się nie na pary, a na dwie przeciwstawne drużyny

Po zakończeniu rozdania każdy z graczy zlicza swoje punkty i dodaje je sam sobie. Ten, kto jako pierwszy osiągnie 500 punktów, odpada z gry, ta jednak toczy się dalej między resztą osób. Gdy zostanie już tylko dwóch graczy, pojedynkują się oni między sobą, do chwili, aż któryś osiągnie 500 lub więcej punktów, wtedy zaś przegrywa, a jego przeciwnik zostaje okrzyknięty zwycięzcą. (Twórcy gry UNO uważają tę wariację za najtrudniejszą i najbardziej wymagającą)

ZASADY DO ZAPAMIĘTANIA

- Dzikie karty* mogą być zagrane zawsze i kładzione na wszystko.
- Dzika karta +4* może zostać zagrana tylko, kiedy nie mamy w rękę kart pasujących kolorem do wyłożonej.
- Efekty karty +2, *Dzikiej karty +4*, czy *Pominięcia* nie mogą zostać zneutralizowane poprzez wyłożenie karty z takim samym symbolem. Efekty działania kart specjalnych muszą być brane pod uwagę, nawet jeśli była ona ostatnią zagrana podczas rozdania (efekty przenoszone są na następne rozdanie).
- Możesz dopasowywać karty kolorem, cyframi, lub symbolami.
- Kiedy zagrasz *Dziką kartę* lub *Dziką kartę +4*, możesz zażądać dowolnego koloru. Może to być kolor, który już znajdował się na stole, a nawet kolor, którego nie masz na rękę.
- Kiedy pasujesz, możesz zagrać dopiero co wyciągniętą kartą, ale nie innymi z ręki.



Dystrybucja: ZUH Kontext s.c. Izabela Zawistowska, Konrad Zawistowski. Ul. Hetmańska 10 / 15-727 Białystok

Gwarancja: Gwarancja ważna 12 miesięcy od daty zakupu. Nie obejmuje uszkodzeń mechanicznych, bądź zagubienia jakichkolwiek elementów. Wszelkie używanie w celu niezgodnym z załączoną instrukcją nie będzie podlegało pod warunki gwarancyjne.

Uwaga: Gra może zawierać małe elementy, chronić przed dziećmi poniżej 3 lat. Po zakończonej zabawie, pudełko z grą należy odłożyć w bezpiecznym miejscu, w celu zminimalizowania ryzyka.