



RESMÎ

UNO KURALLARI

PDF

KUTUDAN ÇIKAN UNO KURALLARI

UNORULES.NET/TR

İÇİNDEKİLER:

112 Kart – 3 adet Joker Özel Kart dahil (detaylar için Aksiyon Kartları bölümüne bakınız).

AMAÇ:

Elinizdeki tüm kartlardan ilk kurtulan oyuncu olmak.

HAZIRLIK:

1. Bir dağıtıcı seçin ve desteyi karıştırın.
2. Her oyuncuya 7 kart dağıtın.
3. Kalan desteyi masanın ortasına KAPALI olarak yerleştirin. Bu, ÇEKME DESTESİ'dir.
4. ÇEKME DESTESİ'nin en üst kartını açın ve AÇIK olarak yanına koyun. Bu, ATMA DESTESİ'ni başlatır. Eğer bu kart bir Aksiyon Kartı ise, dikkate almayın ve bir sonraki kartı açın.
5. Dağıtıcının solundaki oyuncu oyuna başlar.

HAYDI UNO OYNAYALIM!

Sıra sizdeyken, tüm kartlarınızdan kurtulmaya çalışırsınız ve ATMA DESTESİ'ne BİR KART oynarsınız.

Eğer elinizde eşleşen bir kart varsa, onu ATMA DESTESİ'ne OYNAYABİLİRSİNİZ.

1. Bir kartı yalnızca, ATMA DESTESİ'nin en üstündeki kartla en az bir özelliği eşleşiyorsa oynayabilirsiniz: rengi, numarası veya sembolü.
2. Oynadığınız kart bir Aksiyon Kartı ise, özel bir şey yapar! (Aşağıdaki Aksiyon Kartlarına bakın)

Eğer elinizde eşleşen bir kart YOKSA, ÇEKME DESTESİ'nden BİR KART ÇEKİN.

1. Yeni çektiğiniz kart oynanabiliyorsa (yukarıya bakın), hemen oynayabilirsiniz.
2. Elinizde oynanabilir bir kart olsa bile, oynamak yerine kart çekmeyi tercih edebilirsiniz.

Bir kart oynadıktan veya çektikten sonra, oyun sıradaki oyuncuyla devam eder.

NOT: Eğer ÇEKME DESTESİ'nde kart kalmazsa, ATMA DESTESİ karıştırılır ve yeni bir ÇEKME DESTESİ oluşturulur.

“UNO!” DEMEK

Elinizde yalnızca 1 kart kaldığında, diğer oyuncuları kazanmak üzere olduğunuz konusunda uyararak için “UNO” diye bağırmanızdır.

Ancak biri sizi fark eder ve sizden önce “UNO” derse (ve sıradaki oyuncu turuna başlamadan önce), 2 kart çekmek zorundasınız!

KAZANAN

Bir oyuncu son kartını oynadığında kazanır. Kartları karıştırıp tekrar oynama zamanı!



AKSIYON KARTLARI



+2 Kartı (Kart Çekme İki): Oynandığında, sıradaki oyuncu 2 kart çekmek ve sırasını kaybetmek zorundadır.



Yön Değiştir Kartı: Oynandığında, oyunun yönü tersine döner. Eğer oyun saat yönünde ilerliyorsa, artık saat yönünün tersine döner ve tam tersi.



Sıra Atlama Kartı: Oynandığında, sıradaki oyuncu sırasını kaybeder.



Joker Kartı: Bu kart her şeyle eşleşir, yani ATMA DESTESİ'nde hangi kart olursa olsun oynanabilir. Joker Kartı oynadığınızda, oyunun devam edeceği rengi seçme hakkına da sahip olursunuz.

+4 Joker Kartı (Joker Kart – Dört Kart Çek): Bu kart her şeyle eşleşir, yani ATMA DESTESİ'nde hangi kart olursa olsun oynanabilir. Ancak bir şart vardır: Elinizde ATMA DESTESİ'nin rengini eşleştiren HİÇBİR KART yoksa bu kartı oynayabilirsiniz.



Eğer oyuncu size itiraz ederse, ATMA DESTESİ'nin rengiyle eşleşen bir kartınız olup olmadığını doğrulamak için tüm elinizi göstermek zorundasınız – Joker kartları da eşleşme sayılır.

- Eğer renkle eşleşen kartınız YOKSA: itiraz eden oyuncu 4 yerine 6 kart çeker ve sırasını kaybeder.
- Eğer renkle eşleşen kartınız VARSA: SİZ 4 kart çekersiniz ve itiraz eden hiç kart çekmez.

Bu kart aynı zamanda bir Joker Kartıdır, bu yüzden (herhangi bir itirazın sonucundan bağımsız olarak) oyunun devam edeceği rengi siz seçersiniz. herhangi bir itirazın sonucundan bağımsız olarak oyunun devam edeceği rengi seçme hakkına da sahipsiniz.

Joker Kartı – Elleri Karıştır: Bu kart her şeyle eşleşir, yani ATMA DESTESİ'nde hangi kart olursa olsun oynanabilir. Bu kartı oynadığınızda aşağıdakileri yaparsınız:



- Tüm oyuncuların elindeki TÜM kartları toplayın ve birlikte karıştırın.
- Dağıtıcının solundaki oyuncudan başlayarak, kartları oyunculara dağıtın, kartlar bitene kadar devam edin. Oyuncular başlangıçta sahip olduklarından daha fazla veya daha az karta sahip olabilirler.
- Oyun, mevcut yönde oynanmaya devam eder.

Bir Joker – Elleri Karıştır kartı oynadığınızda, oyunun devam edeceği rengi de seçme hakkına sahipsiniz.



Joker Özelleştirilebilir Kartlar: Oyunu karıştırın ve kendi joker kurallarınızı oluşturun! Oyuna başlamadan önce, bu kartların üzerine (kurşun kalemle) kendi özel kurallarınızı yazma seçeneğiniz vardır. Bu kart joker olduğu için ATMA DESTESİ'ndeki herhangi bir kartla eşleşir. Oynandığında, kartın üzerine yazılmış olan kuralı uygulayın. Bir Joker Özelleştirilebilir kart oynadığınızda, oyunun devam edeceği rengi seçme hakkına da sahipsiniz.



JOKER ÖZELLEŞTİRİLEBİLİR KARTLARIN KULLANIMI

İşte özelleştirilebilir kartlarınız için birkaç fikir başlangıcı:

1. Sıradaki oyuncu belirli bir renge sahip olana kadar kart çekmek zorundadır.
2. Siz hariç herkes tüm Joker kartlarını atmak zorundadır.
3. Eğer sıradaki oyuncu kart oynayamazsa, ÇEKME DESTESİ'nden 3 kart alır.
4. Fazladan bir tur oynayın.
5. Sıradaki oyuncu, elinde tam olarak 7 kart olana kadar kart çekmek veya atmak zorundadır.

PUAN TUTMA (İSTEĞE BAĞLI KAZANMA YONTEMI):

Bir oyuncu eli kazandığında, rakiplerinin ellerinde kalan kartlara göre puan alır. Kartların değeri şöyledir:

- Tüm sayı kartları (0-9) – Üzerindeki değer
- Her Aksiyon Kartı – 20 Puan
 - (Sıra Atlama, Yön Değiştir, +2 Kartı)
- Her Joker Kartı – 50 Puan
 - (Joker, +4 Joker, Joker – Elleri Karıştır, Joker Özelleştirilebilir)

Her oyuncunun puanlarını elden ele sürekli takip edin. Bir oyuncu 500 puana ulaştığında, oyunu kazanır.

RENK KÖRÜ OYUNCULAR İÇİN

Her karta, üzerindeki rengi/renkleri tanımaya yardımcı olacak özel grafik semboller eklenmiştir. Bu sayede, HERHANGİ bir tür renk körlüğüne sahip oyuncular oyunu kolayca oynayabilir!

● = Kırmızı ★ = Sarı ▲ = Yeşil ■ = Mavi

