



OFICJALNE

UNO ZASADY

PDF

ZASADY UNO, KTÓRE OTRZYMAŁEŚ W PUDEŁKU

UNORULES.NET/PL

ZAWARTOŚĆ:

112 kart – w tym 3 karty Dzika Do Własnych Zasad (szczegóły znajdziesz w sekcji Kart Akcji).

CEL GRY:

Bądź pierwszym graczem, który pozbędzie się wszystkich kart ze swojej ręki.

PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Wybierz rozdającego i potasuj talię.
2. Rozdaj każdemu graczowi po 7 kart.
3. Pozostałą talię połóż zakrytą na środku stołu. To będzie Stos Dobierania.
4. Odkryj górną kartę ze Stosu Dobierania i połóż ją odkrytą, aby rozpocząć Stos Odkładania.
Jeśli ta karta jest Kartą Akcji, zignoruj ją i odkryj następną kartę.
5. Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego zaczyna grę.

ZAGRAJMY W UNO!

Podczas swojej tury starasz się pozbyć wszystkich kart, zagrywając **JEDNĄ KARTĘ** na Stos Odkładania.

Jeśli MASZ pasującą kartę w swojej ręce, możesz JĄ ZAGRAĆ na Stos Odkładania.

1. Możesz zagrać kartę tylko wtedy, gdy pasuje ona do górnej karty na Stosie Odkładania pod względem koloru, numeru lub symbolu.
2. Jeśli zagrana karta jest Kartą Akcji, wykonuje ona specjalne działanie! (patrz sekcja Kart Akcji poniżej)

Jeśli NIE MASZ pasującej karty, DOBIERZ JEDNĄ KARTĘ ze Stosu Dobierania.

1. Jeśli nowa karta może być zagrana (patrz wyżej), możesz ją teraz zagrać.
2. Możesz wybrać dobranie karty zamiast zagrania, nawet jeśli masz kartę możliwą do zagrania w swojej ręce.

Gdy zagraz lub dobierzesz kartę, gra toczy się dalej z kolejnym graczem.

UWAGA: jeśli w Stosie Dobierania zabraknie kart, przetasuj Stos Odkładania, aby utworzyć nowy Stos Dobierania.

WOŁANIE „UNO!”

W momencie, gdy masz tylko 1 kartę w ręce, musisz krzyknąć „UNO”, aby ostrzec innych graczy, że jesteś blisko wygranej.

Jeśli jednak ktoś cię ubiegnie i zawoła „UNO” zanim ty to zrobisz (i zanim następny gracz rozpocznie swoją turę), musisz dobrać 2 karty!

WYGRANA

Kiedy gracz zagra swoją ostatnią kartę, wygrywa. Czas przetasować karty i zagrać ponownie!



KARTY AKCJI



Weź Dwie: Kiedy ta karta zostanie zagrana, następny gracz musi dobrać 2 karty i traci swoją turę.



Zmień Kierunek: Kiedy ta karta zostanie zagrana, kierunek gry zostaje odwrócony. Jeśli gra toczyła się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, teraz toczy się w przeciwnym kierunku i odwrotnie.



Pomiń: Kiedy ta karta zostaje zagrana, następny gracz traci swoją turę.



Dzika: Ta karta pasuje do wszystkiego, więc możesz ją zagrać niezależnie od tego, jaka karta leży na Stosie Odkładania. Gdy zagrasz kartę Dziką, wybierasz także kolor, w którym kontynuowana będzie gra.

Dzika +4: Ta karta pasuje do wszystkiego, więc możesz ją zagrać niezależnie od tego, jaka karta leży na Stosie Odkładania. Jest jednak haczyk: możesz zagrać kartę Dzika +4 tylko wtedy, gdy NIE MASZ ŻADNEJ KARTY W RĘCE, KTÓRA PASUJE KOLorem DO KARTY ZE STOSU ODKŁADANIA. Kiedy ta karta zostaje zagrana, następny gracz ma 2 opcje: dobrać 4 karty i stracić swoją turę LUB rzucić wyzwanie.



Jeśli gracz rzuci ci wyzwanie, musisz pokazać mu całą swoją rękę, aby potwierdzić, czy masz kartę pasującą kolorem do karty ze Stosu Odkładania – karty Dzika również są uznawane za pasujące.

- Jeśli NIE masz karty pasującej kolorem: przeciwnik dobiera 6 kart zamiast 4 i traci swoją turę.
- Jeśli MASZ kartę pasującą kolorem: TY musisz dobrać 4 karty, a on nie dobiera żadnej.

Ta karta jest również kartą Dziką, więc wybiera

Dzika Przetasuj Ręce: Ta karta pasuje do wszystkiego, więc możesz ją zagrać niezależnie od tego, jaka karta leży na Stosie Odkładania. Kiedy zagrasz tę kartę, wykonujesz następujące czynności:



- Zbierz WSZYSTKIE karty z rąk KAŻDEGO gracza i potasuj je razem.
- Zaczynając od gracza po twojej lewej stronie, rozdawaj te karty wszystkim graczom, aż żadna nie zostanie. Gracze mogą skończyć z większą lub mniejszą liczbą kart niż mieli wcześniej.
- Gra toczy się dalej w tym samym kierunku, w którym była prowadzona.

Kiedy zagrasz kartę Dzika Przetasuj Ręce, wybierasz także kolor, w którym gra będzie kontynuowana.



Dzika Do Własnych Zasad: Urozmaić grę, tworząc własne dzikie zasady! Przed rozpoczęciem gry masz możliwość zapisania (ołówkiem) własnych specjalnych zasad na tych kartach. Ta karta jest kartą Dziką, więc pasuje do każdej karty na Stosie Odkładania. Po zagraniu zastosuj zasadę zapisaną na karcie. Kiedy zagrasz kartę Dzika Do Własnych Zasad, wybierasz także kolor, w którym gra będzie kontynuowana.



KORZYSTANIE Z KART DO WŁASNYCH ZASAD

Oto kilka pomysłów na twoje karty do własnych zasad:

1. Następny gracz musi dobierać karty, aż trafi na określony kolor.
2. Wszyscy oprócz ciebie muszą odrzucić wszystkie swoje karty Dzika.
3. Jeśli następny gracz nie może zagrać karty, dobiera 3 karty ze Stosu Dobierania.
4. Weź dodatkową turę.
5. Następny gracz musi dobierać lub odrzucać karty, aż będzie miał dokładnie 7 kart

PROWADZENIE WYNIKÓW (OPCJONALNY SPOSÓB ZWYCIĘSTWA)

Kiedy gracz wygrywa rozdanie, otrzymuje punkty na podstawie kart pozostałych w rękach przeciwników. Karty są warte:

Wszystkie karty z numerami (0–9) – wartość z karty

Każda Karta Akcji – 20 punktów

- Pomiń, Zmień Kierunek, Weź Dwie

Każda Karta Dzika – 50 punktów

- Dzika, Dzika +4, Dzika Przetasuj Ręce, Dzika Do Własnych Zasad

Prowadź bieżący zapis punktów każdego gracza od rozdania do rozdania. Gdy gracz osiągnie 500 punktów, zostaje zwycięzcą.

DLA GRACZY Z DALTONIZMEM

Na każdej karcie dodano specjalne symbole graficzne, aby pomóc w rozpoznawaniu jej koloru(ów). Dzięki temu gracze z DOWOLNĄ formą daltonizmu mogą łatwo grać!

● = Czerwony ★ = Żółty ▲ = Zielony ■ = Niebieski

