Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per Mattel Gioco Carte Uno Classico o cerca il tuo prodotto tra le migliori offerte di Giochi da tavolo e di società

trovaprezzi.it

Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per Mattel Gioco Carte Uno Classico o cerca il tuo prodotto tra le migliori offerte di Giochi da Tavolo

English

UNO® Card Game

7+ | 2-10

Contents

108 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

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

1. Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
2. The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
3. Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile.
4. 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, colour 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 colour 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 colour 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 colour 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 colour 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 colour that continues play (any colour including the colour 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 colour that continues play.

Wild Draw 4 Card – When you play this card, you get to choose the colour 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 COLOUR 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)!

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

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.

©2012 Mattel. All Rights Reserved.
Dystrybutor: Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 31 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa.
Importuotojas: UAB „Rimonne Baltic", Savanorių pr. 192 - 306, LT – 44151, Kaunas, Lietuva.
Maaletooja: OÜ Rimonne Baltic, Merivälja tee 5–E220, 11911 Tallinn.
Sia Rimonne Riga, Ūnijas iela 11a, Riga, Latvija, LV 1039
Распространяется ООО «Маттел» уполномоченный представитель фирмы Mattel, в России и СНГ. 17105, Москва, Варшавское шоссе, 9, стр. 1Б.
Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland.
mattel GAMES™ W2085-0629
? service.mattel.com

Polish

UNO® Gra karciana

7+ | 2-10

Zawartość

108 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"

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 jedną kartę. Karty rozdaje gracz, który wyciągnie najwyższy numer (karty 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 koszulką do góry tworzą stos LOSOWANIA.
4. Górną kartę stosu LOSOWANIA należy odkryć i rozpocząć stos ROZGRYWKI. **UWAGA:** Jeśli stos ROZGRYWKI rozpoczyna któraś 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) jak karta znajdująca się na wierzchu.
PRZYKŁAD: Jeśli na stosie ROZGRYWKI znajduje się czerwona siódemka, gracz musi wyłożyć dowolną czerwoną kartę LUB siódemkę w dowolnym kolorze. Ewentualnie gracz może wyłożyć kartę "Wybierz kolor" (opis w rozdziale FUNKCJE KART AKCYJNYCH).

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, gracz może nią zagrać w tej samej kolejce. W przeciwnym wypadku kolejka przechodzi na następną osobę.

Gracz może zrezygnować z zagrania kartą ze swojej puli, nawet gdyby mógł ją wyłożyć. W takiej sytuacji gracz musi wziąć kartę ze stosu LOSOWANIA. Jeśli ta karta pasuje, to można ją wyłożyć w tej samej kolejce, jednak po wzięciu karty ze stosu LOSOWANIA nie można w tej kolejce zagrać inną kartą ze swojej puli.

Funkcje kart akcyjnych

Karta „Weź dwie" – jeżeli gracz położy tę kartę, to następny gracz musi wziąć dwie 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 wyłożona na początku rozgrywki, to działa w taki sam sposób, jak opisano powyżej.

„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 położyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Zmiana kierunku". Jeśli karta ta zostanie wyłożona 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 położyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Postój". Jeśli karta „Postój" zostanie wyłożona 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 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 akcyjną). Jeśli karta ta zostanie wyłożona 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 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 i DODATKOWO 2 karty (razem 6)!

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 jeden z graczy 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 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 kontynuować grę.

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)	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

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 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.

Russian

UNO® Карточная игра

7+ | 2-10

Содержимое

108 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 синих, зеленых, красных и желтых карты
8 карт «ход обратно» – по 2 синих, зеленых, красных и желтых карты
8 карт «пропуск хода» – по 2 синих, зеленых, красных и желтых карты
4 «дикие» карты
4 «дикие» карты «возьми четыре»

Цель игры

Ты должен первым избавиться от всех своих карт в каждом раунде и набрать очки за карты, которые остались на руках у других игроков. Очки за каждый раунд складываются и игрок, набравший первым 500 очков, выигрывает.

Ход игры

1. Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).
2. Игрок, сдающий карты, сдает каждому игроку по 7 карт.
3. Затем колода с оставшимися картами кладется рубашкой вверх. Это КОЛОДА, из которой БЕРУТ карты в ходе игры.
4. Берется верхняя карта из КОЛОДЫ, переворачивается и кладется рядом с ней. Она становится первой картой КОЛОДЫ СБРОСА. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Если первой картой оказывается одна из карт действий (карта с рисунком), см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЙ, где содержатся особые указания.

Давай сыграем!

Игра начинается по часовой стрелке. Игрок, слева от сдающего, начинает игру.

Когда наступает очередь Вашего хода, Вы должны найти карту из имеющихся у Вас на руках, которая соответствует верхней карте в стопке для складывания отыгравших карт по номеру, цвету или рисунку (рисунки имеются на картах действий; см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЙ).
ПРИМЕР: Если верхняя карта в стопке для складывания отыгравших карт – красная карта с номером 7, игрок должен положить в эту стопку любую красную карту ИЛИ карту с номером 7 любого цвета. Или игрок может сыграть Дикой картой (смотри ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ).

Если у тебя на руках нет карт, которыми можно сыграть, ты должен взять карту из КОЛОДЫ, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры. Если взятая карта соответствует по цвету, цифре или символу карте из КОЛОДЫ СБРОСА, ей можно сыграть. Если нет, то ход переходит к следующему игроку.

Ты также можешь НЕ сбрасывать карту, которая соответствует верхней карте КОЛОДЫ СБРОСА. Если ты хочешь поступить так, ты должен взять новую карту из КОЛОДЫ, которую БЕРУТ для продолжения 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 у тебя имеются на руках.

Функции карт действия.

Карта Вытяни 2 карты – Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок берет две новые карты и пропускает свой ход. Этой картой можно ходить на карту того же цвета или другую карту «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 ходить на карту того же цвета или другую карту «обратный ход». 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 – Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок "пропускается" (теряет право хода). Этой картой можно ходить на карту того же цвета или другую карту «пропуск хода». Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего пропускает ход, а начинает игру игрок слева после него.

Дикая карта – Когда Вы ходите этой картой, Вы можете выбирать цвет карт, который продолжит игру (любой цвет, включая цвет игры до того, как была разыграна дикая карта). Ты можете сыграть Дикой картой в свой ход, даже если у тебя есть другая карта, которая может продолжить игру. Если дикая карта оказывается первой разыгранной картой в игре, игрок слева от сдающего игрока выбирает цвет карт, который продолжает игру.

Дикая карта «возьми четыре» – Когда Вы ходите этой картой, Вы можете выбирать цвет карт, который продолжит игру, и кроме того следующий игрок должен взять 4 карты из стопки новых карт для игры и пропустить свой ход. Однако, есть здесь и одно "но"! Вы можете использовать эту карту, только если у Вас НЕТ другой карты на руках, которая подходит по ЦВЕТУ к верхней карте стопки отыгранных карт (но Вы можете использовать эту карту, если у Вас есть другая карта, соответствующая по номеру или карта действия). Если она появляется в самом начале игры, она возвращается в колоду и берется другая карта.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если Вам кажется, что против Вас была использована дикая карта «возьми четыре» против правил (например, у этого игрока есть другая соответствующая карта), Вы должны заявить об этом вслух. Этот игрок обязан показать тебе свои карты, которые у него есть на руках. Если он виновен, он вытягивает 4 дополнительные карты, а не ты. Но если он невиновен, ты вытягиваете 4 дополнительные карты ПЛЮС еще 2 (всего 6 карт)!

Завершение игры

Когда ты сыграл своей предпоследней картой, ты должен закричать "УНО" (что значит "один"), чтобы дать знать, что у тебя осталась одна карта. Если ты не прокричал "УНО" и был пойман на этом до того, как следующий игрок сделал свой ход, ты должен взять из КОЛОДЫ две карты.

Когда один из игроков сбросил все свои карты, раунд завершен. Очки подсчитываются (смотри ПОДСЧЕТ ОЧКОВ) и игра начинается снова.

Если последней сыгранной картой в раунде оказалась Вытяни 2 карты или Дикая карта Вытяни 4 карты, следующий игрок должен взять из КОЛОДЫ две или четыре карты соответственно. Эти карты засчитываются при подсчете очков.

Если никто из игроков не избавился от всех своих карт к тому моменту, как закончились все карты в КОЛОДЕ, то стопка карт КОЛОДЫ СБРОСА перетасовывается и становится КОЛОДОЙ, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры, и игра продолжается.

Подсчет очков.

Игрок, который первым в раунде сбросил все свои 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
Вытяни 2 карты	20 очков
Смени направление	20 очков
Пропусти ход	20 очков
Дикая карта	50 очков
Дикая карта Вытяни 4 карты	50 очков

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

Победитель игры

ПОБЕДИТЕЛЕМ становится тот игрок, кто первым наберет 500 очков.

Альтернативный способ подсчета очков и победитель игры

Еще один способ подсчета очков - текущий подсчет очков карт, 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.

Estonian

UNO® Kaardimäng

7+ | 2-10

Mäng koosneb

108 kaardist:
19 sinist kaarti – 0–9
19 rohelist kaarti – 0–9
19 punast kaarti – 0–9
19 kollast kaarti – 0–9
8 kaarti „Võta kaks üles" – 2 sinist, 2 rohelist, 2 punast, 2 kollast
8 kaarti „Muuda suunda" – 2 sinist, 2 rohelist, 2 punast, 2 kollast
8 kaarti „Passi" – 2 sinist, 2 rohelist, 2 punast, 2 kollast
4 kaarti „Vaheta värvi"
4 kaarti „Vaheta värvi ja võta neli üles"

Mängu eesmärk

Olla mängija, kes saab igas mänguringis oma kaartidest esimesena lahti ja kogub punktid kaartide pealt, mis on teistele mängijatele kätte jäänud. Mängude punktid liidetakse ning võidab see, kes saab esimesena 500 punkti.

Mängu alustamine

1. Iga mängija võtab üles ühe kaardi. See, kes saab kõige suuremate punktidega kaardi, jagab kaardid.
2. Jagaja segab kaardid ning annab igale mängijale seitse kaarti.
3. Ülejäänud kaardipakk pannakse ÜLESVÕTMISEKS mängulauale, pilt allapoole.
4. ÜLESVÕTUPAKI pealmisel kaardil keeratakse pildipool üles ning ta pannakse kaardipaki kõrvale MAHAPANEKUPAKI põhjaks. **MÄRKUS:** Kui PÕHJAKAART on tegevuskaart (sümboliga), kehtivad erireeglid (vt TEGEVUSKAARTIDE KASUTAMINE).

Mängimine

Mängu alustab see, kes istub kaardijagaja vasakul käel.

Välja käidav kaart peab olema sama värvi, sama numbri või sümboliga, nagu on MAHAPANEKUPAKI peal olev kaart (sümbolid tähistavad tegevuskaarte, vt TEGEVUSKAARTIDE KASUTAMINE).
NÄIDE: Kui MAHAPANEKUPAKI peal on punane seitse, saab mängija maha panna mis tahes punase kaardi VÕI mis tahes seitsme. Mängija võib maha panna ka kaardi „Vaheta värvi" (vt TEGEVUSKAARTIDE KASUTAMINE).

Kui mängijal ei ole kaarti, mida saab MAHA PANNA, peab ta võtma ÜLESVÕTUPAKIST kaardi. Kui üles võetud kaarti saab välja käia, võib mängija selle maha panna. Kui üles võetud kaarti ei saa maha panna, läheb käigukord järgmisele mängijale.

Mängija võib jätta kaardi VÄLJA KÄIMATA. Sel juhul peab ta võtma ÜLESVÕTUPAKIST kaardi. Kui üles võetud kaarti saab välja käia, võib mängija selle maha panna, kuid ta ei tohi pärast ülesvõtmist välja käia ühtki teist kaarti, mis tal käes on.

Tegevuskaartide kasutamine

„Võta kaks üles" – Kui mängija käib välja selle kaardi, peab järgmine mängija võtma kaks kaarti üles ning jätma oma käigukorra vahele. Kaardi võib välja käia vaid juhul, kui maas on sama värvi või sama tüüpi – „Võta kaks üles" – kaart. Kui kaart satub mängu alguses mahapanekupaki põhjaks, peab esimene mängija võtma kaks kaarti üles ning loovutama käiguõiguse järgmisele mängijale.

„Muuda suunda" – Selle kaardi väljakäimine muudab mängu suunda. Päripäeva kulgenud mäng hakkab käima vastupäeva ja vastupidi. Kaardi võib välja käia vaid juhul, kui maas on sama värvi või sama tüüpi – „Muuda suunda" – kaart. Kui kaart satub mängu alguses mahapanekupaki põhjaks, käib esimesena välja kaardijagaja, seejärel liigub käigukord edasi vastupäeva, kaardijagajast paremale.

„Passi" – Kui mängija käib välja selle kaardi, peab järgmine mängija jätma käigu vahele ehk passima. Kaardi võib välja käia vaid juhul, kui maas on sama värvi või sama tüüpi – „Passi" – kaart. Kui kaart satub mängu alguses mahapanekupaki põhjaks, passib kaardijagajast vasakul olev mängija ning mängu alustab temast järgmine mängija.

„Vaheta värvi" – Kaardi väljakäija otsustab, mis värv jätkab (see võib olla sama värv või mis tahes teine värv). Kaardi võib välja käia ka siis, kui mängijal on käes mahapanekuks sobiv kaart. Kui kaart satub mängu alguses mahapanekupaki põhjaks, määrab kaardijagaja vasakul käel olev mängija, mis värv jätkab.

„Vaheta värvi ja võta neli üles" – Kaardi väljakäijal on õigus otsustada, mis värv jätkab, NING järgmine mängija peab võtma ÜLESVÕTUPAKIST neli kaarti ja jätma oma käigu vahele. Kuid asjal on oma konks! Kaardi võib välja käia ainult siis, kui mängijal EI OLE käes sama VÄRVI kaarti, nagu on MAHAPANEKUPAKI peal (kuid kaardi võib välja käia, kui mängijal on käes sobiva numbriga kaart või tegevuskaart). Kui kaart satub mängu alguses mahapanekupaki põhjaks, tuleb kaart tagasi paki sisse segada ning tõmmata välja uus kaart.

MÄRKUS. Kui kahtlustate, et kaardi „Vaheta värvi ja võta neli üles" väljakäimisel on tehtud sohki (mängijal oli käes mahapanekuks sobivat värvi kaart), võite käigu vaidlustada. Kahtlustatu peab näitama kahtlustajale oma kaarte. Kui kahtlus osutub õigeks, peab kahtlustatu võtma kahtlustaja asemel neli kaarti üles. Kuid kui kahtlus osutub alusetuks, peab kahtlustaja võtma üles neli kaarti NING lisaks kaks kaarti (kokku kuus kaarti).

Mängu lõpetamine

Kui mängija käib välja eelviimase kaardi, peab ta hüüdma „UNO" (üks), andes märku, et talle on jäänud kätte vaid üks kaart. Kui mängija unustab hüüda „UNO" ning seda märkab keegi enne järgmise mängija käiku, peab unustaja kaks kaarti üles võtma.

Mäng on läbi, kui üks mängijatest on maha pannud kõik kaardid. Teiste mängijate käes olevate kaartide punktid loetakse kokku (vt PUNKTIARVESTUS) ja alustatakse uut mängu.

Kui viimane kaart, mille mängija mängus välja käib, on „Võta kaks üles" või „Vaheta värvi ja võta neli üles", peab järgmine mängija võtma üles vastavalt kaks või neli kaarti. Ülesvõetud kaartide punktid lähevad punktide lugemisel arvesse.

Kui ÜLESVÕTUPAKI lõppemise ajaks ei ole ükski mängija kõiki kaarte välja käinud, võetakse MAHAPANEKUPAKK, segatakse ja mäng jätkub.

Punktiarvestus

Esimesena oma kaartidest lahti saanud mängija saab mängu eest punktid, mis on vastasmängijate kätte jäänud kaartide punktide summa. Kaardid annavad punkte järgmiselt:

Kõik numbrikaardid (0–9)	punktide arv vastab kaardil olevale numbrile
„Võta kaks üles"	20 punkti
„Muuda suunda"	20 punkti
„Passi"	20 punkti
„Vaheta värvi"	50 punkti
„Vaheta värvi ja võta neli üles"	50 punkti

Kui punktid on kokku loetud ning keegi ei ole saanud summaks 500 punkti, segage kaardid ning alustage uut ringi.

Mängu võitja

Mängu VÕIDAB see, kes saab esimesena 500 punkti.

Teised punktiarvestuse võimalused ning võitmine

Teine võimalus punkte lugeda on pidada jooksvat arvestust punktide üle, mis mängijatel on iga mänguringi lõpus. Kui üks mängija on saavutanud 500 punkti, on mängu võitja see, kellel on kõige vähem punkte.

Latvian

UNO® Kāršu spēle

7+ | 2-10

Sastāv

no 108 kārtīm:
19 zilas kārtis – 0 līdz 9
19 zaļas kārtis – 0 līdz 9
19 sarkanas kārtis – 0 līdz 9
19 dzeltenas kārtis – 0 līdz 9
8 „paņem 2" kārtis – 2 zilas, 2 zaļas, 2 sarkanas un 2 dzeltenas
8 „uz pretējo pusi" kārtis – 2 zilas, 2 zaļas, 2 sarkanas un 2 dzeltenas
8 „izlaid gājienu" kārtis – 2 zilas, 2 zaļas, 2 sarkanas un 2 dzeltenas
4 „izvēlies krāsu" kārtis
4 „izvēlies krāsu un paņem 4" kārtis

Spēles mērķis

Būt pirmajam spēlētājam, kas katrā raundā visātrāk atbrīvojas no visām savām kārtīm. Jāsaskaita pretinieku rokās palikušo kāršu punkti. Raundos sakrātos punktus saskaita un uzvar spēlētājs, kas pirmais savāc 500 punktus.

Noteikumi

1. Katrs spēlētājs izvelk vienu kārti. Kārtis dala tas spēlētājs, kas izvelk lielāko skaitli, (kārti ar simbolu skaitiet kā nulli).
2. Dalītājs sajauc un izdala katram spēlētājam 7 kārtis.
3. Atlikušās kārtis apgriež otrādi, izveidojot kāršu ņemšanas kaudzīti.
4. Augšējā kāršu kaudzītes kārts tiek atklāta, nolikta blakus un spēle ir sākusies. **IEVĒROJIET:** Ja tiek atklāta kāda no Aktīvajām kārtīm (ar zīmējumu), lai sāktu spēli, skatiet AKTĪVO KĀRŠU FUNKCIJAS.

Spēlēs gaita

Spēli uzsāk spēlētājs, kas ir pa kreisi no dalītāja.

Jūsu gājiena kārtij ir jāsakrīt ar atklāto kārti uz galda pēc numura, krāsas vai zīmējuma (zīmējumi ir Aktīvajām kārtīm; skatiet AKTĪVO KĀRŠU FUNKCIJAS).
PIEMĒRS: Ja uz galda ir atklāta sarkana kārts ar ciparu 7, spēlētājam jānoliek sarkana kārts ar jebkuru ciparu vai jebkādas krāsas kārts ar ciparu 7. Alternatīva iespēja spēlētājam ir nolikt kārti „Izvēlies krāsu" (skatiet AKTĪVO KĀRŠU FUNKCIJAS).

Ja jums nav atbilsošas kārts, ar ko spēlēt , spēlētājam ir iespēja paņem kārti no kāršu kaudzītes uz galda. Ja kārts, ko pacēlāt, var tikt izspēlēta, jūs varat to nolikt tajā pašā gājienā. Citādi, gājiens pāriet uz nākamo spēlētāju.

Ja jums uz rokām ir gajienam atbilstoša kārts, jūs varat izvēlēties neizspēlēt šo kārti. Šādā gadījumā jums nāksies pacelt vienu kārti no kāršu kaudzītes uz galda. Ja tā ir izspēlējama, to var nolikt tajā pašā gājienā, taču pēc pacelšanas jūs nevarat izspēlēt kādu citu kārti no savām kārtīm.

Aktīvo kāršu funkcijas

Kārts „Paņem 2" – Kad jūs izspēlējat šo kārti, nākamajam spēlētājam jāpaceļ 2 kārtis un jāizlaiž gājiens. Šo kārti var izspēlēt uz tādas pašas krāsas vai arī uz citas „Paņem 2" kārts. Ja tāda kārts ir apgriezta sākumā, darbojas tādi paši noteikumi.

Kārts „Uz pretējo pusi" – Kad jūs izspēlējat šo kārti, spēles virziens mainās uz pretējo (ja spēle tajā brīdī notiek uz kreiso pusi, tad spēle mainās uz labo pusi, un otrādi). Šī kārts var būt izspēlēta tikai uz tādas pašas krāsas vai citas „Uz pretējo pusi" kārts. Ja tāda kārts ir pacelta spēles sākumā, dalītājs uzsāk spēli pirmais. Spēle tad virzās uz labo, nevis kreiso pusi.

Kārts „Izlaid gājienu" – Kad jūs izspēlējat šo kārti, nākamais spēlētājs izlaiž gājienu. Šī kārts varbūt izspēlēta tikai uz tādas pašas krāsas vai citas „Izlaid gājienu" kārts. Ja „Izlaid gājienu" kārts ir apgriezta spēles sākumā, spēlētājs, kas atrodas dalītāja kreisajā pusē, izlaiž gājienu, tādējādi spēli sāk spēlētājs, kas ir pa kreisi.

Kārts „Izvēlies krāsu" – Kad jūs izspēlējat šo kārti, jūs varat izvēlēties krāsu, kādā turpināsies spēle (jebkādu krāsu, arī to, kas tika izspēlēta pirms „Izvēlies krāsu" kārts nolikšanas). Jūs varat izspēlēt kārti „Izvēles krāsu" jūsu gājienā pat tad, ja jums rokās ir cita izspēlējama kārts. Ja „Izvēlies krāsu" kārts ir apgriezta spēles sākumā, spēlētājs, kas atrodas dalītāja kreisajā pusē, izvēlas krāsu, kādā turpinās spēle.

Kārts „Izvēlies krāsu un paņem 4" – Kad jūs izspēlējat šo kārti, jūs varat izvēlēties krāsu, kādā turpināsies spēle, un nākamajam spēlētājam jāpaceļ 4 kārtis no kāršu kaudzītes un jāizlaiž gājiens. Tomēr, šeit ir āķis! Jūs varat izspēlēt šo kārti, ja jums rokās NAV citas kārts, kuras KRĀSA sakrīt ar to, kas ir uz atklātās kārts uz galda (bet jūs drīkstat izspēlēt šo kārti tad, ja jums ir vienāda numura kārts vai Aktīvā kārts). Ja kārts ir atvērta spēles sākumā, nolieciet to atpakaļ kaudzītē un paņemiet citu kārti.

IEVĒROJIET: Ja jums ir aizdomas, ka „Izvēlies krāsu un paņem 4" kārts ir izspēlēta pret jums negodīgi (t.i. spēlētājam ir sakrītoša kārts), tad jūs varat apstrīdēt šo spēlētāju. Apstrīdētajam spēlētājam jāparāda jums (apstrīdētājam) savas kārtis. Ja viņš ir vainīgs, tad apstrīdētais spēlētājs paņem 4 kārtis jūsu vietā. Taču, ja apstrīdētais spēlētājs nav vainīgs, jums jāpaņem 4 kārtis un papildus vēl 2 kārtis (kopā 6)!

Spēles beigšana

Kad jūs izspēlējat savu pirmspēdējo kārti, jums jāpasaka „UNO" (kas nozīmē „viens"), tādējādi norādot, ka jums ir palikusi tikai viena kārts. Ja jūs nepasakāt „UNO" un esat pieķerts pirms nākamais spēlētājs uzsāk savu gājienu, jums jāpaņem divas kārtis.

Kad spēlētājam nav nevienas kārts, raunds ir beidzies. Saskaita punktus (skatiet PUNKTU SKAITĪŠANA) un spēle sākas no jauna.

Ja pēdējā izspēlētā kārts raundā ir „Paņem 2" vai „Izvēlies krāsu un paņem 4" kārts, nākamajam spēlētājam jāpaņem attiecīgi 2 vai 4 kārtis. Šīs kārtis tiek ieskaitītas punktu kopsummā.

Ja nevienam spēlētājam nav beigušās kārtis, bet kāršu kaudzīte ir izņemta, tiek izveidota jauna kāršu kaudzīte no izspēlētajām kārtīm un spēle turpinās.

Punktu skaitīšana

Pirmais spēlētājs, kas raundā atbrīvojas no visām kārtīm, iegūst visus punktus no pretinieku rokās palikušajām kārtīm šādi:

Visu numuru kārtis (0 – 9)	pēc to numura vērtības
„Paņem 2"	20 punkti
„Uz pretējo pusi"	20 punkti
„Izlaid gājienu"	20 punkti
„Izvēlies krāsu"	50 punkti
„Izvēlies krāsu un paņem 4"	50 punkti

Līdz ko raunda punkti ir saskaitīti, sajauc kārtis un uzsāk jaunu raundu, ja vien kāds nav sasniedzis 500 punktus.

Uzvara spēlē

UZVARĒTĀJS ir tas spēlētājs, kas pirmais sasniedz 500 punktus.

Alternatīvā punktu skaitīšana un uzvarēšana

Vēl viens veids, kā skaitīt punktus, ir skaitīt, cik punktu ir palicis katram spēlētājam, beidzot katru raundu. Kad kāds spēlētājs sasniedz 500 punktus, spēlētājs ar zemāko punktu skaitu ir uzvarētājs.

Lithuanian

UNO® Kortų žaidimas

7+ | 2-10

Sudėtis:

108 vnt. žaidimo kortų:
19 vnt. mėlynų kortų – nuo 0 iki 9
19 vnt. žalių kortų – nuo 0 iki 9
19 vnt. raudonų kortų – nuo 0 iki 9
19 vnt. geltonų kortų – nuo 0 iki 9
8 vnt. "Traukti dvi kortas" kortų – po 2 mėlynos, žalios, raudonos ir geltonos spalvų
8 vnt. "Keičiama žaidimo kryptis" kortų – po 2 mėlynos, žalios, raudonos ir geltonos spalvų
8 vnt. "Praleisti ėjimą" kortų – po 2 mėlynos, žalios, raudonos ir geltonos spalvų
4 vnt. laukinių kortų
4 vnt. laukinių "Traukti keturias kortas" kortų

Žaidimo tikslas

Būk pirmasis žaidėjas, kuris atsikratys visų savo kortų kiekvieno raundo metu, ir suskaičiuok taškus už kortas, kurios liko pas priešininkus - tai šio raundo laimėtojo surinkti taškai. Sumuokite visų raundų taškus, o žaidėjas, kuris pirmasis surenka 500 taškų yra žaidimo laimėtojas.

Pasiruošimas žaidimui

1. Kiekvienas žaidėjas traukia po vieną kortą - žaidėjas, kuris ištraukia kortą su didžiausiu skaičiumi, dalina kortas.
2. Dalintojas sumaišo kortas ir padalina kiekvienam žaidėjui po 7 kortas.
3. Likusios užverstos kortos yra padedamos ant stalo - tai kortų TRAUKIMO kaladė.
4. Viršutinė korta iš kortų TRAUKIMO kaladės yra atverčiama ir padedama šalia - pradedama IŠMESTŲ kortų kaladė. **PASTABA:** Jeigu pirmoji yra atverčiama viena iš veiksmo kortų (simbolių korta), kuria pradedama IŠMESTŲ kortų kaladė, žiūrėkite jų reikšmes taisyklių skyriuje "VEIKSMO KORTŲ REIKŠMĖ".

Žaidimo eiga

Žaidėjas kortų dalintojo kairėje pradeda žaidimą.

Žaidėjo ėjimo metu jis turi dėti savo išmetamą kortą ant IŠMESTŲ kortų kaladės viršaus ir derinti ją su šios kaladės viršuje esančios kortos skaičiumi arba spalva arba simboliu (simboliai yra ant veiksmo kortų; žiūrėkite jų reikšmes taisyklių skyriuje "VEIKSMO KORTŲ REIKŠMĖ").
PAVYZDYS: Jeigu IŠMETAMŲ kortų kaladės viršuje yra raudona 7 korta, žaidėjas privalo dėti raudoną kortą arba bet kokios spalvos 7 kortą. Be to, žaidėjas gali dėti laukinę kortą (žiūrėkite jų reikšmes taisyklių skyriuje "VEIKSMO KORTŲ REIKŠMĖ").

Jeigu žaidėjas neturi nei vienos tinkamos kortos dėti, jis privalo traukti viršutinę kortą nuo kortų TRAUKIMO kaladės viršaus. Jeigu ištraukta korta yra tinkama, ją galima dėti iškart to paties ėjimo metu. Jeigu korta yra netinkama, žaidėjas ją pasilieka sau, o žaidimo eilė pereina sekančiam žaidėjui.

Žaidėjas taip pat gali pasirinkti NEŽAISTI tinkama korta, kurią jis turi savo rankose. Tokiu atveju, žaidėjas privalo traukti kortą nuo kortų TRAUKIMO kaladės viršaus. Jeigu ištraukta korta yra tinkama, ją galima dėti iškart to paties ėjimo metu, tačiau žaidėjas gali pasirinkti nedėti jokios kortos po šio traukimo.

VEIKSMO KORTŲ REIKŠMĖ

"Traukti dvi kortas" – kai ištraukiama ši korta, sekantis žaidėjas privalo ištraukti dvi kortas ir praleisti savo ėjimą. Ši korta gali būti išmesta derinant spalvą arba ant kitos "Trauk dvi kortas" kortos. Jeigu ši korta yra ištraukiama pačioje žaidimo pradžioje, galioja ta pati taisyklė.

"Keičiama žaidimo kryptis" – kai žaidėjas ištraukia šią kortą, žaidimo kryptis pakeičiama (jeigu iki šiol buvo žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi, ištraukus kortą pradedama žaisti prieš laikrodžio rodyklę ir atvirkščiai). Ši korta gali būti išmesta derinant spalvą arba ant kitos "Keičiama žaidimo kryptis" kortos. Jeigu ši korta yra ištraukiama pačioje žaidimo pradžioje, dalintojas pradeda žaidimą, o po jo ėjimo eilė pereina dešinėje esančiam žaidėjui.

"Praleisti ėjimą" – kai ištraukiama ši korta, sekantis žaidėjas privalo praleisti savo ėjimą. Ši korta gali būti išmesta derinant spalvą arba ant kitos "Praleisti ėjimą" kortos. Jeigu ši korta yra ištraukiama pačioje žaidimo pradžioje, dalintojo kairėje esantis žaidėjas praleidžia ėjimą, vadinasi žaidėjas praleidusio ėjimą žaidėjo kairėje pradeda žaidimą.

Laukinė korta – kai išmetama ši korta, ja žaidžiantis žaidėjas pasirenka spalvą, kuri tęsia žaidimą (bet kurią iš keturių žaidimo kortų spalvų, įskaitant ir tą, kuri buvo žaidžiama prieš ištraukiant laukinę kortą). Žaidėjas gali išmesti laukinę kortą netgi ir tuo atveju, jei jis turi kitą tinkamą ėjimui kortą. Jeigu laukinė korta yra ištraukiama pačioje žaidimo pradžioje, dalintojo kairėje esantis žaidėjas parenka spalvą, su kuria yra tęsiamas žaidimas.

Laukinė "Traukti keturias kortas" korta – kai išmetama ši korta, ja žaidžiantis žaidėjas pasirenka spalvą, kuri tęsia žaidimą PLIUS sekantis žaidėjas privalo traukti keturias kortas nuo kortų TRAUKIMO kaladės viršaus ir praleidžia savo ėjimą. Visgi, yra šokia tokia kliūtis! Žaidėjas gali išmesti šią kortą tik tuo atveju, jei jis NETURI kortos derančios SPALVA viršutinei IŠMESTŲ kortų kaladės kortos SPALVAI (bet jis gali išmesti šią kortą, jei jis turi derantį skaičių arba veiksmo kortą). Jeigu ši korta yra ištraukiama pačioje žaidimo pradžioje, ji yra įkišama į kaladės vidurį ir ištraukiama kita korta.

PASTABA: Jeigu sekantis žaidėjas įtaria, kad laukinė "Traukti keturias kortas" korta buvo išmesta nesąžiningai (t.y. ją išmetęs žaidėjas turėjo spalva derančią kortą), tada jis gali mesti šiam žaidėjui iššūkį. Žaidėjas, kuriam buvo mestas iššūkis, privalo metusiam iššūkį žaidėjui parodyti savo kortas. Jeigu žaidėjas, kuriam buvo mestas iššūkis, yra kaltas, jis pats privalo traukti keturias kortas. Tačiau, jeigu žaidėjas, kuriam buvo mestas iššūkis, yra nekaltas, metęs iššūkį žaidėjas privalo traukti keturias kortas plius dar dvi kortas (iš viso šešias).

Žaidimo pabaiga

Kai žaidėjas išmeta priešpaskutinę savo kortą, jis privalo ištarti "UNO" (kas reiškia - "vienas"), kad parodytų visiems žaidėjams, jog jam yra likusi viena korta. Jeigu žaidėjas nepasako "UNO" ir tai yra pastebima prieš tai, kol sekantis žaidėjas nepradėjo savo ėjimo, pamiršęs pasakyti "UNO" privalo traukti dvi kortas.

Kai vienas iš žaidėjų išmeta visas savo kortas, raundas pasibaigia. Taškai yra suskaičiuojami (žr. skyrių "Taškų skaičiavimas") ir pradedamas naujas raundas.

Jeigu paskutinė žaidimo metu išmesta korta yra "Traukti dvi kortas" arba laukinė "Traukti keturias kortas" korta, sekantis žaidėjas nurodyta tvarka turi traukti dvi arba keturias kortas. Šios kortos dalyvauja taškų skaičiavime.

Jeigu nei vienas žaidėjas neišmeta visų savo kortų ir tuo metu nelieka kortų TRAUKIMO kaladėje, tada IŠMESTŲ kortų kaladės kortos yra sumaišomos ir žaidimas tęsiamas.

Taškų skaičiavimas

Pirmasis žaidėjas, kuris išmeta visas savo kortas raundo metu, gauna taškus už kortas, kurios liko pas priešininkus - tai šio raundo laimėtojo surinkti taškai. Taškai yra skaičiuojami sekančiai:

Visos kortos su skaičiais (0-9)	kortos vertės taškų skaičius
"Traukti dvi kortas" korta	20 taškų
"Keičiama žaidimo kryptis" korta	20 taškų
"Praleisti ėjimą" korta	20 taškų
Laukinė korta	50 taškų
Laukinė "Traukti keturias kortas" korta	50 taškų

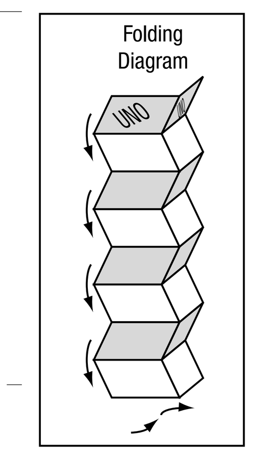
Jeigu, suskaičiavus raundo taškus, nei vienas žaidėjas nepasiekia 500 taškų rezultato, kortos yra sumaišomos ir pradedamas naujas raundas.

Žaidimo laimėtojas

Žaidimo LAIMĖTOJAS yra žaidėjas, kuris pirmasis surenka 500 taškų.

Kitas taškų skaičiavimo būdas ir laimėtojo rinkimas

Kiekvienas žaidėjas gauna taškus už kortas, likusias pas jį. Visų raundų taškai yra sumuojami. Kai vienas iš žaidėjų surenka 500 taškų, laimėtojas yra žaidėjas, surinkęs mažiausiai taškų.



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	W2085
Part No.:	0629
Trim Size:	8.5" W x 22" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	2 panel w 15 panel h
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

6LM: English, Polish, Russian, Estonian, Latvian, Lithuanian

Black