

## 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 Přepíš 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

- Každý hráč si vytáhne jednu kartu. Rozdává ten, který si vytáhne nejvyšší číslo (jakkoliv karta se symbolem se počítá za nulu).
- Rozdávajíci zamíří karty a rozdá každému hráči 7 karet.
- Zbytek karet položí na stůl lícem dolů, čímž vznikne DOBÍRACÍ balíček.
- 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 případu v části FUNKCE AKČNÍCH KARET.

## Ajdeme hrát!

Hru začná hráč po levici rozdávajícího hráče.  
Když jsi na řadě, musíš z ruky vynést kartu, která má stejně 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 vytvořit 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 hráče.

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 kole, 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 stejně pravidlo.



**Karta Změna směru** - Když zahraješ tuto kartu, otáčí se směr hry (pokud se hráje 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, začná hráč, který rozdával, a potom hra pokračuje směrem doprava místo doleva.



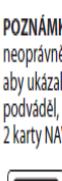
**Karta Přeskoč** - Když zahraješ tuto kartu, další hráč bude „přeskočen“ (v tomto kole nehraje). Tuto kartu lze vynést pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Přeskoč. Pokud se karta Přeskoč objeví na začátku hry, hráč po levici hráče, který rozdával, bude „přeskočen“ a ve hře pokračuje hráč nalevo od tohoto „přeskočeného“ hráče.



**Divoká karta** - Když zahraješ tuto kartu, můžeš vybrat barvu, která se bude dále hrát (jakoukoliv 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 karty). Pokud se karta objeví na začátku hry, vrátí ji do hromádky a vezme 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 vyzývatel ukázat, jaké má v ruce karty. Pokud podváděl, musí si vzít 4 karty místo tebe. Pokud je ale neviný, 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 Přepíš to** - užko tvrdosti 2 napište na kartu libovolné vlastní pravidlo. Nápadně se meze nekladou (jedinou podmínkou je, že musí souhlasit tvoji protihráči). Před začátkem hry se vždy rozhodni, kolik této 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 „PŘEPÍŠ 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 několik tipů pro vlastní pravidla, se kterých se můžeš inspirovat:

1. Následující hráč musí tahat další karty, dokud netahne 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. Rekni nějaký vtip. Pokud se někdo nezasměje, táhni si 4 karty. Jinak odhod všechny karty krom poslední (a nezapomeň zakřícičet "UNO!").
9. Další hráč nesmí ohýbat ruce v lopatách, dokud někdo nezakřícičí "UNO!".
10. Další hráč musí zakrýt ruce nebo zakvokať tak dobře, jak to jen dokáže a táhnout si 4 karty.

### Bližíme se do finále

Když zahráješ 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 tahnout dvě karty.

Jakmile se nějaký hráč zbaví 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 znova 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

VITEZEM se stavá 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.

### Obsah

- 112 nasledujících 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 Tahaj dve - po 2 v modré, zelené, červené a žluté barvě
- 8 karet Obráť - po 2 v modré, zelené, červené a žluté barvě
- 8 karet Preskoč - po 2 v modré, zelené, červené a žluté barvě
- 4 žolky
- 4 žolky Tahaj štyri
- 1 žolka Přehod' karty
- 3 Wild Customizable Cards

### Cieľ hry

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

### Priprava na hru

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

### Podmene hrať

Hra začína osoba sediacia vľavo od hráča, ktorý rozdával karty.

Keď na vás príde rad, musíte priradiť vhodnú kartu zo svojej ruky k hornnej karte kopy NA VYHADZOVANIE, a to podľa čísla, farby alebo symbolu (symboly predstavujú akčné karty, pozri časť FUNKCIE AKČNÝCH KARIET).

**PRIKLAD:** Ak je napríklad v kope NA VYHADZOVANIE vyhodená červená sedmička, hráč musí vyhodiť červenú kartu ALEBO sedmičku akejkolvek farby. Hráč môže prípadne vyložiť žolku (pozri časť FUNKCIE AKČNÝCH KARIET).

Ak nemáte kartu zodpovedajúcu kartu v kope NA VYHADZOVANIE, musíte si potiahnuť kartu z kopu NA TAHANIE. Ak vytiahnutú kartu možno použiť, môžete ju vyhodiť ešte v tom istom kole. V opačnom prípade hra pokračuje ďalším hráčom na řade.

Môžete sa rozhodnúť NEPOUŽIŤ použiteľnú kartu, ktorú držíte na ruke. V takom prípade si musíte potiahnuť kartu z kopu NA TAHANIE. 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 Tahaj dve – po vydelení 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 Tahaj dve. Ak sa vytiahne na začiatku hry, platí to isté pravidlo.



Karta typu Obráť – Po vydelení tejto karty sa mení smer hry (ak sa práve hrá smerom dolava, hra sa začne hrať smerom doprava a naopak). Karta sa môže použiť len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu typu Obráť. Ak sa táto karta použije na začiatku hry, rozdávajúci hráč ide prvý a hra sa potom hra žlava doprava namiesto sprava dolava.



Karta typu Preskoč – Po vydelení 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 vydelení tejto karty si musíte zvoliť farbu, ktorou bude hra pokračovať (akákoľvek farba vrátane farby v hre pred použitím žolíka). Žolík 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 Tahaj štyri – keď vydajete túto kartu, musíte vybrať farbu, ktorou bude hra pokračovať, PLUS nasledujúci hráč si musí zobrať štyri karty z kopie na TAHANIE a na jedno kolo sa preskočí. Je však jeden háčik! Túto kartu môžete použiť len vtedy, ak na ruke NEMATE inú kartu zodpovedajúcu FARBE v kope na VYHADZOVANIE (ale túto kartu možno použiť, ak máte zodpovedajúce číslo alebo akčné kartu). Ak sa táto karta použije na začiatku hry, vráťte ju do kopie a vyberte inú kartu.

**POZNÁMKA:** Ak máte podozrenie, že žolíka typu Tahaj štyri ste dostali proti pravidielam (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. Žolík môžete zahráť 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 Prepísť to – Ceruzkou tvrdosti 2 napíšte na kartu ľubovoľné vlastné pravidlo. Nápadom sa medzzi nekladú (jednou podmienkou je, že musia súhlasiť svoji protihráči). Before the game begins, decide how many of these cards to include. Môžeš použiť jednu, alebo všetky 3. Je to iba na tebe. Žolík môžete zahráť 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 PREPÍŠŤ 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 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 pridržiavaci systém pre bezpečnosť dieťaťa The next player must perform their best rooster call or "chicken out" and draw 4 cards.

## Ukončenie

Ked vydajete predposlednú kartu, musíte zakriať UNO (čo znamená „jedna“), čím oznámité, že vám ostala len jedna karta. Ak nezakriačte UNO a odhalia vás skôr, než začne hrať ďalší hráč, musíte si zobrať dve karty.

Ked 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 Tahaj dve alebo žolík Tahaj štyri, ďalší hráč musí hafat 2 resp. 4 karty. Tieto karty sa započítajú do celkového bodovania.

V prípade, že sa minie kopa NA TAHANIE a žiadnen hráč sa ešte nezbavil všetkých kariet, kopa NA VYHADZOVANIE sa pomeria a hra pokračuje.

## Bodovanie

Prvý hráč, ktorý sa zbaví 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 Tahaj dve	20 bodov
Karta Obráť	20 bodov
Karta Preskoč	20 bodov
Žolík	50 bodov
Žolík Tahaj 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.

## Vítazstvo

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

## Alternatívne bodovanie a výhra

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

## Tartalom

112 db kártyalap, az alábbi összetételeben:  
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 „kamaradsz!” 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 lapot 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 nullaértéknél számítanak.)
2. Az osztó megkeveri a paklót, és minden játékosnak oszt 7-7 lapot.
3. A pakli maradékát le kell fefetni 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 induló játékos kezd.

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

**PÉLDÁUL:** a DOBÓPAKLIN lévő piros heterese 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 HÚZÓPAKLIBŐL. Ha jót húzunk, azonnal el is dobhatjuk. Ha nem jó, a következő játékos kerül sorra.

Mindig döntethünk úgy, hogy NEM dobujuk el a kezünkben lévő megfelelő lapot, hanem húzunk egyet a HÚZÓ pakliből. 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 húzni 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 irányába 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.



**Kamaradsz kártya** - Ha ilyet dob, a következő játékos kimarad (a menetből). Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik „kamaradsz!” lapra lehet dobni. Ha „kamaradsz!” lapot fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó bal oldali szomszédja kimarad, és az ó bal oldali szomszédja kezd.



**Színválasztó kártya** - Ha ilyet dob, kiválasztja 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 szint PLUSZ a következő játékosnak 4 lapot kell húznia a HÚZÓ pakliból és kimarad a menetből. Van azonban egy bokkén! 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 vélik, hogy jogtalanul dobtak színválasztó „húzz négyet!” lapot (azaz a játékosnak van egyező színű lapja), kérdezre vonthatjuk a játékos. Ekkor a kérdező vont játékos megmutatja a megkérdezőjelzések a lapjait. Ha tényleg jogosultanul dobott ilyen lapot, nem a megkérdezőjelzéző, hanem a kérdező vont játékosnak kell húzni négy lapot. Ha azonban a kérdező vont játékos jogosan dobott ilyen lapot, a megkérdezőjelzéző játékosnak kell húzni 4 lapot PLUSZ még 2 lapot (összesen 6 darabot)!



**„Cseréljetek kártya”**: ha ilyen kártyát dobunk, kicsérélhetjük 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, kiválasztjuk 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 felirhatunk a kártyára, amit szeretnékn. Csak a képzeletünk szabhat határt (és a többi játékos beleegyezése). A játék kezdete előtt el kell dönten, hány ilyen kártyával játszunk. Igény szerint akár minden a hármon kártyát felhasználhatjuk. Mivel ez színválasztó lap, akkor is eldobhatjuk, ha más megjátszható lapunk is van. Ha ilyen kártyát dobunk, kiválasztjuk 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 KLAZZIKUS UNO™ JÁTÉKHOZ KI KELL VENNI A KÁRTYACSERÉS ÉS A 3 DARAB „JOKER” KÁRTYÁT A PAKLIBÓL.

### Az üres „joker” kártyák használata

Az üres „joker” kártyára bármilyen szabályt felírhatunk. Az ilyen kártyákat a játék felgyorsítására, stratégiái 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. mindeninek el kell dobnia valamennyi színválasztó kártyáját, kivéve Önnel.
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. mindeninek pontosan 3 kártyával kell rendelkeznie (a játékosnak ehhez kártyákat kell hújni vagy eldobni).
7. mindeninek nyílt kártyákkal kell játszania egy körön keresztül, amíg újra Ön következik.
8. Mondjon egy vicset. Ha senki nem nevet, húzzon 4 kártyát. Ellenkező esetben dobjon el minden kártyát, és csak egyet tartson meg (ne felejtse el bekübalni, hogy „UNO!”)
9. A következő játékosnak nyújtott könyökkel kell ülnie, amíg valakinek „UNO”-ja nem lesz.
10. A következő játékosnak kükörékolnia kell vagy kacsatáncot jámania, és 4 kártyát húznia.

### Kimenetel

Amikor eldobujuk az utolsó előtti lapunkat, be kell mondani az „UNO” (jelentése „egy”), szót, és ezzel jelezünk 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 elfognak a lapjai, vége a körnek. mindenki megkapja a megfelelő számú pontot (lásd: PONTOZÁS), és új menet kezdődik.

Ha „húzz kettőt” vagy színválasztó „húzz négyet!” lappal zártult a menet, a következő játékosnak rendre húzna kell kettő, illetve négy lapot. Ezek a lapok is beleleszámítanak a pontok összesítésébe.

Ha a HÚZÓ pakli elfogy, mielőtt valamelyik játékosnak sikerült volna megszabadulnia minden lapjától, meg kell keverni a DOBOZ 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 ellenfeleknel maradt:

Számos lapok (0-9) .....	a számértéknak megfelelő számú pont
„Húzz kettőt” .....	20 pont
Irányváltó lap .....	20 pont
„Kímaradsz!” 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 kör kell kezdeni.

### Ki nyeri a játékot?

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

### Alternatív pontozás és kimenetel

Ögy is pontozhatunk, hogy a kézen maradt lapoknak megfelelő minden kör végén feljegyezzük, hogy kinék-kinek mennyi pontja lett. Ekkor az nyer, aki a legkevesebb számú pontot sikerül begyűjteni, mire valakinek összegyűlik 500 pont.

### 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 karty”  
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. Kartę 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 polozone rewersem do góry tworzą stos LOSOWANIA.
4. Górną kartę stosu LOSOWANIA należy odkryć i obok rozpocząć stos ROZGRYWKI. UWAGA: Jeśli stos ROZGRYWKI rozpoczyna się karta z kart specjalnych (z symbolem), należy postępować zgodnie ze wskazówkami zamieszczonymi w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH.

### Zagrajmy!

Grę rozpoczęta pierwsią 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 jeśli 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 wylusowaniu 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”. Jeżeli 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 (jeżeli 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”. Jeżeli 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”. Jeżeli 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. Jeżeli 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). Jeżeli karta ta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to należy ją zwrócić do talii i wybrać inną kartę.

**UWAGA:** Jeżeli 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. Jeżeli 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 „Zmiana kart”** – korzystając z tej karty, gracz wymienia z kimkolwiek 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 kontynuowana rozgrywka. Jeżeli 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”** – użycie 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 użytą 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 kontynuowana rozgrywka. Jeżeli 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. Jeżeli następny gracz nie może wyłożyć karty, bierze TRZY karty ze stosu LOSOWANIA.
4. Rozegrzej 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. Jeżeli nikogo nie rozbawisz, weź 4 karty. Jeżeli rozbawisz, wyrzuć tyle kart, by zostawić sobie tylko 1 (pamiętaj, aby krzyknąć „UNO”).
9. Następny gracz nie może zgiąć lokci do chwili, aż ktoś krzyknie „UNO”.
10. Następny gracz musi zaprezentować piance 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. Jeżeli gracz nie krzyknie „UNO”, a inny gracz przylapie go na tym przed rozpoczęciem kolejki następnej osoby, to przylapany gracz musi wziąć dwie karty.

Kiedy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart, runda się kończy. Po podliczeniu punktacji (szczegóły w części „OBLCZANIE 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 pozbędzie 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

**ZWYCIĘZA** 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.