

UNO

TALIA

Talia składa się z:

19 czerwonych kart od 0 do 9 *

19 zielonych kart od 0 do 9 *

19 niebieskich kart od 0 do 9 *

19 żółtych kart od 0 do 9 *

* karta 0 jest pojedyncza, karty od 1 do 9 są podwójne

8 kart stopu (Skip) po dwie z każdego koloru

8 kart zmiany kierunku (Reverse) po dwie z każdego koloru

8 kart +2 (Draw Two) po dwie z każdego koloru

4 czarnych kart +4 ze zmianą koloru (Draw Four Wild)

4 czarnych kart zmiany koloru (Wild)

2 jokerów (puste karty)

ZASADY GRY

Graczy może być od 2 do 10.

Na początku gry rozdaje się po 7 kart każdemu graczowi i jedną z talii kładzie się na środek. Grę rozpoczyna osoba po lewej stronie rozdającego. Gracz musi dopasować swoją kartę numerem, kolorem lub symbolem do odkrytej karty. Jeżeli gracz nie posiada żadnej karty pasującej do tej odkrytej, musi pociągnąć kartę z talii. Jeśli wyciągnięta karta pasuje do odkrytej, jeszcze w tej samej kolejce gracz może ją dołożyć. Jeżeli nie – ruch ma kolejny gracz. Nie ma przymusu w dokładaniu kart.

W talii są także karty specjalne takie jak:

•**Skip** - następny gracz traci (stoi) kolejkę

•**Reverse** - karta zmieniająca kierunek gry

•**Draw Two** - następny gracz bierze dwie karty

•**Draw Four Wild** - zagrywający kartę deklaruje zmianę koloru na dowolnie przez siebie wybrany, następny gracz bierze 4 karty, oraz traci kolejkę

•**Wild** - zagrywający kartę deklaruje zmianę koloru na dowolnie przez siebie wybrany (jeden z kolorów dostępnych w grze)

Karty Skip, Reverse, Draw Two można kłaść tylko do określonego koloru - natomiast karty Draw four i Wild można kłaść na dowolną kartę.

Jeżeli gracz zostaje z jedną kartą na ręku musi krzyknąć UNO! (co oznacza jeden). Jeżeli tego nie zrobi musi dociągnąć 2 karty, ale tylko wtedy, gdy chociaż jeden z graczy zauważy jego przeoczenie. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

Celem gry jest zdobycie 500 punktów. Punkty są przyznawane graczowi, który pozbędzie się w danym rozdaniu wszystkich swoich kart z ręki zanim uczynią to przeciwnicy. Gracz, któremu się to uda otrzymuje punkty za karty, z którymi zostali na ręku jego przeciwnicy.

PUNKTACJA

Karty od 0 do 9 - waga równa numerowi kart 1=1pkt 2=2pkt 7=7 pktów itd

Draw Two – 20 lub 10 punktów

Reverse – 20 lub 10 punktów

Skip – 20 lub 10 punktów

Draw Four Wild – 50 lub 20 punktów

Wild – 50 lub 20 punktów