

## Uno GC04

### Általános leírás

Az Uno-t egyszerre 2-10 játékos játszhatja. 7 éves kor felett bárkinek ajánlott. A kártyákon található számok braille írással is szerepelnek a lapok bal felső és jobb alsó sarkaiban. A színek jelzései közvetlenül a számok alatt szerepelnek. A braille számok nem magukat a számok jeleit mutatják. A színek jelölése az adott szín angol nyelvű megfelelőjének kezdőbetűje: b – kék (blue), g - zöld (green), r – piros (red) és y – sárga (yellow).

### A játék célja

Légy az első játékos, vagy csapat, amelyik először éri el az 500 pontot. A játékosoknak az ellenfelek előtt kell megjátszani az összes lapját.

A játék kezdetén minden résztvevő 7 lapot kap az osztótól. Az összes megmaradt kártya egy pakliba kerül, amelyet a játéktér közepére kell helyezni felső lappal lefelé. A lefordított pakli legelső lapját a csomag mellé kell tenni fejjel felfelé.

A kezdő játékos kiválaszt, majd az asztalra tesz egy lapot a kezében lévő kártyák közül úgy, hogy az passzoljon az előzőleg felfordított kártya színéhez, vagy számához. Az ezután következő játékosnak hasonló metódus alapján kell egy lapot választania az ő kártyái közül. A Joker kártya akármilyen színű és számú lapra letehető. Ha egy játékos nem tud egy lapot sem letenni az övéi közül, akkor húznia kell egy kártyát a pakliból, ami a kör vége előtt azonnal letehető, ha az passzol az előzőleg lehelyezett kártya színéhez, vagy számához.

### A csomag 108 lapot tartalmaz

19 kék kártya: 0-9; 19 zöld kártya: 0-9; 19 piros kártya: 0-9; 19 sárga kártya: 0-9

„8 Húzz kettőt!” kártya: 2 kék, 2 zöld, 2 piros, 2 sárga

„8 Fordulj! kártya”: 2 kék, 2 zöld, 2 piros, 2 sárga

„8 Ugorj!” kártya: 2 kék, 2 zöld, 2 piros, 2 sárga

„4 Joker” kártya; „4 Húzz négyet! Joker” kártya

### Az osztó meghatározásának menete

Minden játékos húz egy lapot. A legnagyobb értékű lap húzója oszt. Itt csak a számozott lapok számítanak.

## **Osztás**

A kártyák összekeverése után minden játékos 7 lapot kap az osztótól. A megmaradt pakli legfelső lapját felfordítják és a csomag mellé teszik. Ezek után a játékosok színek, érték és ábra alapján szortírozzák a kezükben levő lapokat.

## **A játék menete**

Az osztótól balra ülő játékos kezd. Olyan lapot kell letennie, amely színében, értékében, vagy ábrájában passzol az asztalon lévő, felfordított laphoz. A játék hasonló módon folytatódik, azaz minden játékosnak ezt az elvet kell követnie a kártyák lerakásakor. Ha egy játékos nem tud semmilyen lapot az asztalra helyezni, akkor lapot kell húznia a pakliból. Ha a húzott kártya lerakható, akkor azt abban a pillanatban meg is játszhatja, ellenkező esetben a lap a kezében marad, és a következő játékosra kerül a sor.

Akinek először fogy el a kezéből az összes lap, az nyer.

## **Speciális lapok**

„Húzz kettőt!” kártya – Amikor ezt a lapot lerakják, akkor a következő játékosnak két lapot kell húznia, valamint kimarad egy körből. Ezt a lapot csak akkor lehet megjátszani, ha a lap színe megegyezik az előző kártya színével, vagy egy Húzz Kettő! kártyát tett le az előző játékos is.

„Fordulj!” kártya – Ez a kártya megfordítja a játék irányát. Ezt a lapot csak akkor lehet tett le az előző játékos is.

„Ugorj!” kártya megjátszani, ha a lap színe megegyezik az előző kártya színével, vagy egy Fordulj! kártyát – Ha valaki ilyen lapot rak le, a következő játékos egyszer kimarad a játékból. Ezt a lapot csak akkor lehet megjátszani, ha a lap színe megegyezik az előző kártya színével, vagy egy Ugorj! kártyát tett le az előző játékos is.

„Joker” – Aki ezt a lapot rakja le, maga határozhatja meg a következő hívó szint. A Joker bármikor lerakható. Ha a játék elején ez a kezdő lap, akkor az első játékos határozza meg a kártya színét.

„Joker Húzz négy lapot!” kártya – Aki ezt a lapot lerakja, maga határozhatja meg a következő hívó szint. Ezen felül a következő játékos kimarad egy körből, valamint 4 kártyát is fel kell vennie. Ezt a kártyát azonban csak akkor lehet lerakni, ha a játékosnak nincsen a hívó színnel egyező színű kártyája.

Ha az utolsó kártya a „Húzz kettőt!”, vagy „Húzz négyet! Joker” lap a pakliban, akkor a megjátszott lapok újrakeverése után a következő játékos köteles kártyákat húzni.

### **A játék befejezése**

Ha egy játékosnak csak egy lapja marad, akkor az UNO szót kell mondania akkor, amikor a két kézben tartott lapjából az egyiket lerakja. Ezzel figyelmezteti játékostársait, hogy a következő körben ki fog menni. Ha ezt elmulasztja, 2 lapot kell húznia a pakliból. Ez csak akkor kötelező, ha valamelyik játékos ezt észrevette. Ha egy játékos kezéből elfogytak a lapok, a játéknak vége és a pontozás után újabb játék kezdődhet.

Ha az utolsó kártya a „Húzz Kettőt!”, vagy a „Joker Húzz Négyet!”, az UNO-t kiáltott játékos következő köre előtt, akkor az a játékos visszahívható a játékba.

### **Számolás és pontozás**

#### **A kártyák értéke:**

A számozott kártyák értéke 0-tól 9 pontig terjed.

„Húzz kettőt”: 20 pont; „Fordulj”: 20 pont; „Ugorj”: 20 pont

„Joker”: 50 pont; „Joker Húzz négyet”: 50 pont

#### **A játék nyertese**

Az összesített játékot az nyeri, aki először éri el az 500 pontot. Úgy is lehet játszani, hogy az egyes játékosok kezében maradt kártyák értékeit, mint hibapontokat tartják nyilván, és ha valaki eléri az 500 pontot, akkor a legkevesebb ponttal rendelkező játékos a nyertes.

### **Büntetések**

Ha egy játékos ötleteket ad egy másiknak azzal kapcsolatban, hogy milyen kártyát tegyen le, annak a játékosnak azonnal 2 lapot kell húznia.

Ha egy játékos elfelejti bemondani az UNO szót, miközben lerakja utolsó előtti lapját, két kártyát kell húznia.

Ha valaki a „Joker Húzz négyet” lapot szabálytalanul rakja le, azaz van a hívólappal megegyező színű lapja a kezében. Abban az esetben lehet ilyenről szó, ha egy másik játékos megvádolja ezzel. Ilyenkor a megvádolt játékosnak meg kell mutatnia a lapjait a következő játékosnak. Ha ez alapján sikerül bizonyítani a vádlott fél szabálytalanságát, akkor annak 4 lapot kell húznia. Amennyiben viszont

bebizonyosodik, hogy a vádlott játékos szabályosan rakta le a lapot, akkor a vádló játékosnak az alap 4 lapon felül még 2 lapot kell húznia.

### **Többszemélyes játék**

#### **Szabályok két játékosra:**

1. A „Fordulj!” kártya „Ugorj!” lapként működik ebben az esetben. A „Fordulj!” kártyát megjátszó játékos ilyen esetben egy újabb lapot tehet le.
2. Az „Ugorj!” kártyát megjátszó játékos egyből rakhat egy másik lapot.
3. „Húzz kettőt!”, „Húzz négyet!” és „Joker” lap lerakása esetén a másik játékosnak kártyát kell húznia, és újra az első játékos jön. Ez a szabály érvényes a „Joker Húzz négyet!” kártyára is.

Minden más esetben az alap UNO szabályok érvényesek.

#### **Szabályok négy játékosra**

Az egy csapatban levő játékosok egymás mellett foglalnak helyet. Ha egy játékos az összes lapját lerakta, a játéknak vége. A másik csapatnál kézben levő kártyák értékét kell összeadni, és a győztes csapatnak beszámítani.

#### **Kieséses UNO**

Ebben a változatban az egyes játékosok kezében maradt kártyák értékét, mint hibapontokat kell számon tartani. Ha valaki elér egy meghatározott értéket, kiesik a játékból. A döntőt az utolsó két játékos vívja, a kétszemélyes játék szabályainak megfelelően.

Az UNO kártya készítői szerint ez a játékforma a legizgalmasabb.