



Karetní hra

Obsah

168 karet

CÍL HRY

Zbavte se jako první všech svých karet nebo vyřadte všechny ostatní hráče, dokud ve hře nezástanete jenom vy.

UNO SHOW EM NO MERCY™ V KOSTCE

Hraje se stejně jako klasické UNO® tak, že se snažíte odhodit kartu se stejnou barvou, číslem nebo symbolem. Pro zpestření však byla přidána čtyři speciální pravidla a šest mimořádně silných akčních karet (o nich více později). Jsou také dva způsoby, jak vyhrát – buď se jako obvykle zbavíte všech karet, nebo ze hry vyřadíte všechny ostatní hráče (o tom opět více později). Stále platí, že jakmile budete mít v ruce poslední kartu, musíte vykřiknout „UNO!“

PŘÍPRAVA

1. Zvolte rozdávacího hráče a zamíchejte karty. Tip: Ve hře je spousta karet, takže pokud se vám špatně míchají, rozdělte balíček mezi více hráčů.
2. Každému hráči rozdejte 7 karet.
3. Zbývající karty položte doprostřed stolu **LÍCEM DOLŮ**. Tyto karty tvoří **DOBÍRACÍ BALÍČEK**.
4. Vrchní kartu **DOBÍRACÍHO BALÍČKU** otočte a položte ji **LÍCEM NAHORU**, čímž vytvoříte **ODKLÁDACÍ BALÍČEK**. Pokud je tato karta akční karta, ignorujte ji a otočte další kartu.
5. Začíná hráč nalevo od toho, kdo rozdával, a dále se hraje po směru hodinových ručiček.

Pojďme hrát UNO®!

Během svých tahů se postupně snažíte zbavit všech svých karet tím, že na odkládací balíček odložíte vždy **JEDNU KARTU**.

Pokud v ruce DRŽÍTE odpovídající kartu, můžete ji ODHODIT na odkládací balíček.

1. Kartu můžete zahrát pouze tehdy, když má alespoň jeden stejný atribut jako vrchní karta na odkládacím balíčku: barvu, číslo či symbol.
2. Pokud zahrájete akční kartu, stane se něco zvláštního!
(viz Akční karty níže)

Pokud NEMÁTE odpovídající kartu, MUSÍTE si brát karty z dobíracího balíčku, DOKUD NEZÍSKÁTE KARTU, KTEROU MŮŽETE ZAHRÁT. Poté tuto kartu zahrájte.

Po skončení vašeho tahu ve hře pokračuje další hráč.

POZNÁMKA: Pokud v dobíracím balíčku nezůstávají žádné karty, zamíchejte odkládací balíček a udělejte z něj dobírací balíček.

Zvolání „UNO!“

V okamžiku, kdy máte v ruce již pouze 1 kartu, musíte zvolat „UNO“, a upozornit tak ostatní hráče, že máte vítězství na dosah.

Pokud vás však předběhne jiný hráč a zvolá „UNO“ dříve než vy (a před tím, než začne hrát další hráč), musíte si 2 karty vzít!

Vítěz

Hráč, který zahráje svou poslední kartu, vyhrává. Vyhráváte také v případě, že všichni ostatní hráči vypadnou ze hry (viz pravidlo Slitování). Zamíchejte karty a hrajte znovu!

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Sčítání - Pokud hráč před vámi zahráje kartu **Vezmi si 2, 4, 6 nebo 10**, můžete na ni položit kartu **Vezmi si...** stejné nebo vyšší hodnoty. Pokud tak učiníte, hodnota karty, kterou jste zahráli, se přičte k celkovému počtu karet, které si musí vzít následující hráč. Pokud proti vám například někdo zahráje kartu **Vezmi si 4** a vy na ni přidáte kartu **Vezmi si 6**, následující hráč si nyní musí vzít 10 karet (pokud však nezahráje kartu **Vezmi si 6** nebo vyšší – v takovém případě se povinnost přesouvá na dalšího hráče). Takto se pokračuje až do chvíle, kdy některý z hráčů nemůže zahrát kartu **Vezmi si...**, jejíž hodnota je stejná nebo vyšší než hodnota poslední zahrané karty. Těmto hráčům si pak musí vzít počet karet odpovídající celkové hodnotě všech nahromaděných karet **Vezmi si...**. Au!

Slitování - Pokud má některý hráč v ruce 25 nebo více karet, vypadáva ze hry. Karty, které měl v ruce, ponechte stranou, dokud balíček nedojde a není nutné jej znovu zamíchat.



Karta s číslem 7 - Když zahrájete kartu s číslem 7 jakékoli barvy, **MUSÍTE** si vyměnit karty s jiným hráčem dle vlastního výběru. Hra pokračuje podle stávajícího pořadí.



Karta s číslem 0 - Když zahrájete kartu s číslem 0 jakékoli barvy, **VŠICHNI** hráči musí předat své karty dalším hráči podle aktuálního směru hry.

Akční karty



Vezmi si dvě: Další hráč v pořadí si musí vzít 2 karty a v tomto kole nehraje.



Vezmi si čtyři: Následující hráč si musí vzít 4 karty a v tomto kole nehraje.



Přeskoč: Následující hráč jedno kolo nehraje.



Změna směru: Otočí se směr hry. Jestliže se dosud hrálo po směru hodinových ručiček, bude se odted hrát proti směru a naopak. Pokud hrajete pouze ve dvou, druhého hráče přeskočíte a jste opět na tahu.



Odhod' všechny: Odhodte z ruky všechny karty, které mají stejnou barvu jako karta **Odhod' všechny**. Tyto karty navíc umístěte pod kartu **Odhod' všechny**.



Všichni stojí: Všichni ostatní hráči stojí a jste opět na tahu.

DIVOKÉ KARTY



Divoká karta Změna směru a vezmi si 4: Otočí se směr hry. Další hráč v novém směru si musí vzít 4 karty a v tomto kole nehraje. Pokud hrajete pouze ve dvou, druhého hráče přeskočíte a 4 karty si berete VY! Můžete však využít pravidlo sčítání a přesunout tak povinnost zpět na druhého hráče.



Divoká karta Vezmi si 6: Následující hráč si musí vzít 6 karet a v tomto kole nehraje.



Divoká karta Vezmi si 10: Následující hráč si musí vzít 10 karet a v tomto kole nehraje.



Divoká karta Barevná ruleta: Následující hráč si zvolí barvu. Poté musí postupně odkrývat karty z dobíracího balíčku, dokud nenarazí na kartu této barvy (divoké karty se **NEPOČÍTÁJÍ**). Všechny odkryté karty si pak vezme do ruky a v tomto kole nehraje.

Počítání bodů (alternativní metoda určení vítěze)

Když hráč vyhraje hru, získá body podle karet, které zbyly v rukou ostatním hráčům.

- Hodnota karet:
- Všechny karty s čísly (0-9)Nominální hodnota
 - Všechny barevné akční karty.....20 bodů
 - Přeskoč, Změna směru, Vezmi si 2, Vezmi si 4, Odhod' všechny, Všichni stojí
 - Všechny divoké akční karty.....50 bodů
 - Divoká karta Změna směru a vezmi si 4, Divoká karta Vezmi si 6, Divoká karta Vezmi si 10, Divoká karta Barevná ruleta

Bonus za vyřazení hráčů:

250 bodů za každého hráče, který v průběhu hry vypadl (karty, které měl v ruce, se neberou v potaz). Sčítejte body každému hráči z jednotlivých her. Vyhrává hráč, který získá 1000 bodů.

©2023 Mattel. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha 1. Dystributor: Mattel Poland Sp. z o.o., Budynek Skyliner 31 p., ul. Prosta 67, 00-838 Warszawa, Polska. Импортёр/Уполномоченная организация: ООО "МАТЕЛ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятинский переулок, 1; +7 495 287 79 39



HWV18-5570_5LS



INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy: UNO SHOW 'EM NO MERCY

Toy No.: HWV18 - 9576

Part No.: 5570

Trim Size: 4.25" W x 16.5" H

Folded Size: 4.25" W x 2.75" H

Type of Fold: Fold to half (W), and accordion fold 5 times (H)

colors: 1 (one) both sides

Colors: Black

Paper Stock: White Offset

Paper Weight: 70 lb.

EDM No.:

Folding Diagram

5LS:
Czech / Hungarian / Polish / Russian / Slovakian

UNO

SHOW 'EM NO MERCY



Kártyajáték

Tartalom

168 kártyalap

A JÁTÉK CÉLJA

Légy te az első, aki megszabadul a kezében lévő kártyáktól, vagy ebrudald ki a többieket a játékból, és maradj te az egyetlen résztvevő!

UNO NINCS KEGYELEM, DIÓHÉJBAN

Ugyanaz az alapjáték, mint a klasszikus, színeket, számokat és szimbólumokat párosító UNO® esetén, csak az újabb izgalmakért 4 különleges szabályt és 6 szuperkemény akciókártyát is figyelembe kell venni (ezekről később még szó lesz). Két módon is győzhetünk: a hagyományos módon, azaz úgy, hogy megszabadulunk az összes kártyánktól, vagy úgy, hogy megszabadulunk a többi játékostól (erről is lesz szó a későbbiekben). Mint mindig, ha már csak egy kártya van a kezében, azt kell mondanod, hogy „UNO!”.

ELŐKÉSZÍTÉS

- Válasszatok egy osztót, és keverjétek össze a kártyákat. Tipp: Sok kártya van, így ha gondot okoz a keverés, próbáljátok több játékos között felosztani a paklit.
- Minden játékosnak osszatok 7 kártyát.
- A fennmaradó kártyákat tegyétek LEFELÉ FORDÍTVA az asztal közepére. Ez lesz a HÚZÓPAKLI.
- Fordítsd fel a HÚZÓPAKLI legfelső kártyáját, és helyezd el FELFELÉ FORDÍTVA a DOBÓPAKLI létrehozásához. Ha ez a kártya akciókártya, hagyj figyelmen kívül és fordítsd fel a következő kártyát.
- Az osztótól balra ülő játékos kezd, a többi játékosra pedig az óramutató járásának megfelelő irányban kerül sor.

Játsszunk UNO®-t!

Amikor sorra kerülés, próbálj megszabadulni az összes kártyádtól oly módon, hogy kijátszol EGY KÁRTYÁT a dobópaklira.

Ha VAN egyező kártya a kezében, akkor MEGJÁTSZHATOD a dobópaklin.

- Csak akkor játszatsz meg egy kártyát, ha az megegyezik a dobópakli tetején lévő kártya legalább egy tulajdonságával: színével, számával vagy szimbólumával.
- Ha a megjátszott kártyád akciókártya, különleges képességekkel bír!
(lásd az akciókártyákat alább)

Ha NINCS azonos kártyád, húznod KELL a húzópakliból ADDIG, AMÍG MEGJÁTSZHATÓ KÁRTYÁT NEM HÚZOL. Ha megvan a kártya, játszsd is meg.

A köröd ezután véget ér, és a következő játékoson a sor.

MEGJEGYZÉS: Ha a húzópakliból elfogytak a lapok, keverjétek újra a dobópaklit, és legyen az az új húzópakli.

Kiáltsd azt, hogy „UNO!”

Amint csak egy kártya maradt a kezében, azt kell kiáltanod, hogy „UNO!”, így figyelmeztetve a többi játékosra arra, hogy nyeresre állsz.

Ha azonban valaki beelőz, és előtted (és mielőtt a következő játékos sorra kerülne) kiáltja, hogy „UNO!”, húznod kell két kártyát!

Győzelem

Az a játékos nyer, aki a legutolsó kártyáját is megjátszta. Másik lehetőségként az nyer, aki a többi játékos kiesése után (lásd Kegyelem szabály) egyedül marad a játékban. Ideje megkeverni a kártyákat, és új játékot kezdeni!

SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Halmazás - Ha valaki megjátszik egy húzókártát (+2, +4, +6, +10), akkor „halmazható” a büntetést úgy, hogy megjátszod a kezében lévő ugyanolyan vagy magasabb értékű húzókártát. Ha így teszel, az általad megjátszott kártya hozzáadódik a büntetéshez, ami már a soron következő játékosra érinti. Például ha valaki lerak egy +4 húzókártát, rárakhatsz egy +6 húzókártát, így az utána következő játékosnak 10 kártyát kell felvennie (hacsak nem tud lerakni egy +6 vagy magasabb értékű húzókártát; ebben az esetben az őtána következő játékosé a büntetés). Ez addig folytatódik, amíg valaki nem tud lerakni egy olyan húzókártát, amelynek az értéke megegyezik vagy magasabb a legutóbb lerakott kártyáéval. Az adott játékos kapja az addig felhalmazott húzókártákból adódó büntetést. Jaj!

Kegyelem - Ha egy játékosnak 25 vagy több kártyája van kézben, akkor kiesik. Tedd félre az így feleslegessé váló kártyákat, amíg a pakli el nem fogy, és újra kell keverni.



7-es csere - Ha bármilyen színű 7-es kártyát játszol meg, fel KELL cserélned a kártyáidat egy általad választott másik játékosal. Ezt követően a játék az aktuális sorrendben folytatódik.



0 továbbadás - Ha bármilyen színű 0 kártyát játszol meg, az ÖSSZES játékos tovább kell, hogy adja a kártyáit az aktuális sorrendben következő játékosnak.

Akciókártyák



„Húzz kettőt!” kártya: Az aktuális sorrendben következő játékosnak húznia kell két lapot, és nem tehet le kártyát.



„Húzz négyet!” kártya: Ha a játékos megjátszta, a soron következő játékosnak húznia kell négy lapot, és egyszer kimarad a játékból.



„Kimaradsz!” kártya: Ha a játékos megjátszta, a soron következő játékos egyszer kimarad a játékból.



„Irányváltó” kártya: Ha a játékos megjátszta, a játék iránya megfordul. Ha a játék eddig az óramutató járásával megegyező irányban haladt, innentől kezdve az óramutató járásával ellentétes irányban fog haladni, és fordítva. Két játékos esetén az irányváltóval a másik játékos kimarad a körből, és ismét te következ.



Dobd el az összes kártyát: Dobd el az összes olyan kártyádat, amely megegyezik a kártya színével. Az extra kártyákat tedd a Dobd el az összes kártyát nevű kártya alá.



Mindenki kimarad: A többi játékos kimarad, így ismét te jössz.

SZÍNVÁLASZTÓ KÁRTYÁK



Színváltó irányváltó „húzz négyet!”: A játék irányának megfordulása után az új irányban megfelelő következő játékos 4 lapot húz, majd kimarad a körből. Két játékos esetén a másik játékos kimarad, így NEKED kell húznod 4 lapot! A halmazási szabály használatával átadható a büntetést a másik játékosnak.



Színváltó „húzz hatot!”: A soron következő játékosnak húznia kell hat lapot, és egyszer kimarad a játékból.



Színváltó „húzz tizet!”: A soron következő játékosnak húznia kell tíz lapot, és egyszer kimarad a játékból.



Színváltó színrulett: A soron következő játékos választ egy színt. Ezt követően a húzópakliból addig kell felfedni lapokat, amíg fel nem bukkan egy kártya a választott színnel (a színváltó lapok NEM számítanak). Ezután az összes felfedett kártyát felveszi a saját lapjai közé, és kimarad az adott körből.

Eredmény vezetése (opcionális győzelmi módszer)

Amikor egy játékos megnyer egy kört, az ellenfél kezében maradt kártyák alapján kap pontokat.

A kártyák értéke a következő:

Az összes számos lap (0-9)névérték

Bármilyen színes akciókártya20 pont

- *Kimarad, Irányváltó, „húzz kettőt”, „húzz négyet”, Dobd el az összes kártyát, Mindenki kimarad*

Bármilyen színváltó akciókártya50 pont

- *Színváltó irányváltó „húzz négyet”, Színváltó „húzz hatot”, Színváltó irányváltó „húzz tizet”, Színváltó színrulett*

Bónusz a többi játékos kijetéséért:

250 pont minden egyes kijett játékos után körönként (a kijétkor az adott játékosnál lévő lapok nem számítanak).

Tartsd számon a játékosok pontjait az egyes körök során. Az a nyertes, aki eléri az 1000 pontot.



Gra karciana

Zawartość

168 kart

CEL GRY

Jako pierwszy gracz pozbądź się wszystkich kart z ręki lub wyeliminuj pozostałych graczy, aż będziesz jedynym na placu boju.

UNO BEZ LITOŚCI W SKRÓCIE

Gra się tak samo jak w klasycznej grze UNO®, dopasowując kolory, cyfry lub symbole. Jednak 4 reguły specjalne i 6 supertrudnych kart specjalnych podkręcają emocje (więcej na temat kart i reguł w dalszej części instrukcji). Są też 2 sposoby na wygraną: można tradycyjnie pozbyć się wszystkich swoich kart albo pozbyć się wszystkich graczy z gry (o tym też więcej w dalszej części). Tak jak w klasycznej wersji – gdy graczowi pozostanie tylko jedna karta, musi zawołać „UNO!”

PRZYGOTOWANIE

- Wybierzcie osobę rozdającą i potasujcie karty. Uwaga: Kart jest bardzo dużo, więc jeśli macie problem z tasowaniem, spróbujcie rozdzielić talię między kilku graczy.
- Każdy gracz powinien dostać 7 kart.
- Ułóżcie pozostałe karty **ZAKRYTE** na środku stołu. Utworzą one stos **LOSOWANIA**.
- Odkryjcie górną kartę ze stosu **LOSOWANIA** i połóżcie ją obok **ODKRYTĄ** na stole, aby utworzyć stos **ROZGRYWKI**. Jeśli jest to karta specjalna, pominiecie ją i odwróćcie następną kartę.
- Grę rozpoczyna osoba po lewej od rozdającego, a rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zagrajmy w UNO!®

Gracz próbuje jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart. Podczas swojej kolejki wyklada **JEDNĄ KARTĘ** na stos **ROZGRYWKI**.

Jeśli MA pasującą kartę w ręku, może wyłożyć ją na stos ROZGRYWKI.

- Kartę można wyłożyć tylko wtedy, gdy odpowiada ona co najmniej jednemu elementowi karty na górze stosu ROZGRYWKI, takim jak kolor, cyfra lub symbol.
- Jeśli wyłożona karta jest kartą specjalną, ma ona wyjątkową funkcję. (Szczegóły w sekcji *Karty specjalne*).

Jeśli gracz NIE MA pasującej karty, MUSI dobierać karty ze stosu LOSOWANIA do momentu, aż WYCIĄGNIJE KARTĘ, KTÓRĄ MOŻE WYŁOŻYĆ. Potem wyklada tę kartę.

Gdy kończy się kolejka gracza, gra kontynuowana jest od następnego gracza.

UWAGA: jeśli na stosie LOSOWANIA nie ma żadnych kart, trzeba przetasować stos ROZGRYWKI, aby utworzyć nowy stos LOSOWANIA.

Zawołaj: „UNO!”

W momencie gdy gracz zostaje z tylko jedną kartą w ręku, musi krzyknąć „UNO”, aby dać znać innym graczom, że szykuje się do wygranej.

Jeśli jednak ktoś go przytłapie i pierwszy zawoła „UNO” (ale przed rozpoczęciem kolejki następnego gracza), gracz z jedną kartą musi dobrać 2 dodatkowe karty!

Wygrana

Gracz wygrywa po wyłożeniu swojej ostatniej karty. Inna opcja wygranej: jeśli pozostali gracze zostali wyeliminowani z gry (patrz reguła „Litości!”), wygrywa gracz, który pozostał. Czas przetasować karty i zacząć grę od nowa!

REGUŁY SPECJALNE

Sumowanie - Jeśli ktoś wyłoży jedną z kart „Weź” (+2, +4, +6, +10), inny gracz może „zsumować” karty, wykładając kartę „Weź” ze swojej ręki, jeśli ma ona taką samą lub większą wartość. Jeśli to zrobi, ta karta sumuje się z łączną karą dla kolejnego gracza. Jeśli np. ktoś wyłoży kartę „Weź cztery” przeciwko danemu graczowi, ten gracz może położyć na niej swoją kartę „Weź sześć” – w ten sposób następny gracz w kolejce musi dobrać 10 kart (chyba że ma kartę „Weź sześć” lub taką z wyższym numerem, wtedy kara przechodzi na jeszcze następnego gracza). Trwa to tak długo, aż ktoś nie będzie w stanie wyłożyć karty o cyfrze równej lub większej od ostatniej zagranej karty. Na takiego gracza spada kara ze wszystkich zsumowanych kart „Weź”. Auć!

Litości! - Jeśli gracz zgromadzi 25 lub więcej kart w ręku, odpada z gry. Jego karty są odkładane na bok do czasu, aż talia się wyczerpie i trzeba ją będzie przetasować.



Zamiana siódemki - Gdy gracz wyłoży kartę 7 dowolnego koloru, MUSI zamienić się swoimi kartami z innym wybranym przez siebie graczem. Rozgrywka toczy się dalej w obecnej kolejności.



Zerowe przekazanie - Gdy gracz wyłoży kartę 0 dowolnego koloru, KAŻDY gracz musi przekazać swoje karty kolejnemu graczowi po sobie zgodnie z kierunkiem rozgrywki.

Karty specjalne

Karta „Weź dwie”: Następny gracz musi dobrać 2 karty i pominąć kolejkę.



Karta „Weź cztery”: Następny gracz musi wziąć 4 karty i traci swoją kolejkę.



Karta „Postój”: Następny gracz traci swój ruch w obecnej kolejce.



Karta „Zmiana kierunku”: Zmienia się kierunek gry. Jeśli rozgrywka toczyła się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, teraz będzie kontynuowana w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (i odwrotnie). Gdy zostało tylko dwóch graczy, karta „Zmiana kierunku” sprawia, że drugi gracz zostanie pominięty i gracz, który wyłożył tę kartę, ma jeszcze jedną kolejkę.



Karta „Wylóż wszystkie”: Gracz wyklada wszystkie karty w tym samym kolorze co karta „Wylóż wszystkie”, które trzyma w ręce. Umieszcza te karty pod kartą „Wylóż wszystkie”.



Karta „Postój dla wszystkich”: Wszyscy gracze zostaną pominięci, a gracz, który wyłożył tę kartę, ma dodatkową kolejkę.

DZIKIE KARTY

Dzika karta „Zmiana kierunku + Weź cztery”: Zmienia kierunek gry, a następny gracz (po zmianie kierunku) musi dobrać 4 karty albo straci kolejkę. Jeśli zostało tylko 2 graczy, karta pomija drugiego gracza i zmusza gracza, który ją WYŁOŻYŁ, do dobrania 4 kart. Może on użyć reguły sumowania, aby przenieść karę z powrotem na drugiego gracza.



Dzika karta „Weź sześć”: Następny gracz musi wziąć 6 kart i traci swoją kolejkę.



Dzika karta „Weź dziesięć”: Następny gracz musi wziąć 10 kart i traci swoją kolejkę.



Dzika karta „Kolorowa ruletka”: Następny gracz wybiera kolor. Potem musi odkrywać pojedynczo karty ze stosu LOSOWANIA, aż trafi na kartę tego koloru (Dziki karty się NIE liczą). Następnie dokłada wszystkie odkryte karty do tych w swoim ręku i traci kolejkę.

Liczenie punktów (opcjonalny sposób na ustalenie wygranej)

Gdy gracz wygra rozdanie, otrzymuje punkty na podstawie kart pozostałych w rękach jego przeciwników. Karty mają następującą punktację:

- Wszystkie karty z numerami (0-9).....liczba punktów zgodna z cyfrą na karcie
- Karta specjalna dowolnego koloru20 punktów
- „Postój”, „Zmiana kierunku”, „Weź dwie”, „Weź cztery”, „Wylóż wszystkie”, „Postój dla wszystkich”
- Dowolna Dzika karta50 punktów
- „Zmiana kierunku + Weź cztery”, „Weź sześć”, „Weź dziesięć”, „Kolorowa ruletka”

Bonus za wyeliminowanie rywali z gry:

250 punktów za każdego gracza wyeliminowanego z gry podczas rundy (ignoruj karty pozostałe w ich ręku w momencie wyeliminowania).

Pamiętaj, aby na bieżąco zapisywać punktację z każdej rundy. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 1000 punktów.



Карточная игра

Содержимое

168 карт

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Избавиться от своих карт раньше остальных игроков или остаться единственным игроком, не выбывшим из игры.

ОБ ИГРЕ UNO НИКАКОЙ ПОЩАДЫ™

Здесь действует тот же принцип, что и в классической игре UNO® с картами, совпадающими по цвету, цифре или символу, но мы добавили 4 особых правила и 6 карт действия, чтобы сделать игру более сложной (об этом чуть позже). Есть два способа победить: классический способ, при котором нужно избавиться от всех имеющихся на руках карт, и еще можно выкинуть остальных игроков из игры (и об этом тоже расскажем ниже). Как всегда, когда у вас на руках остается одна карта, вы должны крикнуть "УНО!".

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите раздающего и перетасуйте карты. Подсказка. В этой игре много карт, поэтому если вам сложно перетасовать их сразу, попробуйте разделить колоду на части между несколькими игроками.
2. Раздайте по 7 карт каждому игроку.
3. Положите оставшиеся карты **ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ** в центре стола. Эти карты образуют **ИГРОВУЮ КОЛОДУ**.
4. Переверните верхнюю карту **ИГРОВОЙ КОЛОДЫ** и положите ее **ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ**, чтобы образовать **КОЛОДУ СБРОСА**. Если вы перевернули карту действий, положите ее обратно и переверните следующую карту.
5. Игрок слева от сдающего ходит первым. Игра продолжается по часовой стрелке.

Начинаем игру в UNO®!В свой ход вы должны попытаться избавиться от всех карт, сбросив **ОДНУ КАРТУ** в колоду сброса.

Если у вас ЕСТЬ подходящая карта, вы можете СБРОСИТЬ ЕЕ в колоду сброса.

1. Карту можно сбросить, если она совпадает с верхней картой колоды сброса по цвету, цифре или символу.
2. Если вы играете картой действий, правила меняются!
(См. раздел "Карты действий" ниже)

Если у вас НЕТ подходящей карты, вы ДОЛЖНЫ тянуть карты из игровой колоды ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ВАМ НЕ ПОПАДЕТСЯ ПОДХОДЯЩАЯ ДЛЯ ИГРЫ КАРТА. Теперь сделайте ход этой картой.

После того, как вы сбросили карту, настает очередь следующего игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если в игровой колоде не осталось карт, перемешайте колоду сброса и образуйте новую игровую колоду.**Кричим "УНО!"**

Как только у вас на руках останется одна карта, вы должны крикнуть "УНО", чтобы дать знать остальным игрокам, что вы близки к победе.

Если другой игрок заметит, что у вас осталась одна карта, и прокричит "УНО" раньше вас (и до того, как следующий игрок начнет свой ход), вы должны взять 2 карты!

Победа

Если игрок сбросил свою последнюю карту, он становится победителем. А если все остальные игроки выбыли из игры (см. правило "Милосердие"), побеждаете вы. Перетасуйте карты и сыграйте еще раз!

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

"Складывание" - Если кто-то использует карту "Возьми" (2, 4, 6 или 10 карт), вы можете "Сложить" штрафные карты, используя одну из своих карт "Возьми" с таким же или более крупным числом. Если вы это сделаете, использованная вами карта увеличит общее количество штрафных карт следующего игрока. Например, если кто-то использовал карту "Возьми 4" для вас и вы можете положить сверху карту "Возьми 6", следующему игроку придется взять 10 карт (но если этот игрок может использовать карту "Возьми 6" или больше, карты будут брать следующий за ним игрок). Так продолжается, пока кто-то из игроков не сможет положить карту "Возьми" на использованную карту с таким же или более крупным числом. Этот игрок должен будет взять все штрафные карты по всем сложным картам "Возьми". Будет обидно!

"Милосердие" - Если игрок соберет у себя 25 и больше карт, он выбывает из игры. Отложите карты этого игрока в сторону до момента, когда закончится колода и ее нужно будет перетасовать.



"Обмен на 7" - Когда вы используете карту 7 любого цвета, вы **ДОЛЖНЫ** выбрать любого игрока и поменяться с ним своими картами. Затем игра продолжается в прежнем порядке.



"Переход на 0" - Когда вы используете карту 0 любого цвета, **ВСЕ** игроки должны передать свои карты следующему игроку в очереди.

Карты действий

"Возьми две": Следующий по очереди игрок должен взять 2 карты и пропустить свой ход.



"Возьми четыре": При использовании этой карты следующий игрок должен взять 4 карты и пропустить свой ход.



"Пропусти ход": При использовании этой карты следующий по очереди игрок пропускает свой ход.



"Смени направление": При использовании этой карты ход игры меняется на противоположный. Если в данный момент ход передается по часовой стрелке, то игра продолжается против часовой стрелки и наоборот. Если игроков двое, при использовании карты "Смени направление" другой игрок пропускает ход, а вы ходите еще раз.



"Сбрось все": Сбросьте все имеющиеся у вас карты того же цвета, что и карта "Сбрось все". Положите дополнительные карты под карту "Сбрось все".



"Все пропускают ход": Все прочие игроки пропускают ход, а вы ходите еще раз.

ДИКИЕ КАРТЫ

Дикая карта "Смени направление и возьми 4": Ход игры меняется на противоположный, потом следующий по новому направлению игрок берет 4 карты и пропускает свой ход. Если игроков двое, при использовании этой карты Вы берете 4 карты! Вы можете воспользоваться правилом "Складывание", чтобы перевести штраф на другого игрока.



Дикая карта "Возьми 6": Следующий игрок должен взять 6 карт и пропустить свой ход.



Дикая карта "Возьми 10": Следующий игрок должен взять 10 карт и пропустить свой ход.



Дикая карта "Цветовая рулетка": Следующий игрок выбирает цвет. После этого игрок должен по одной раскрывать карты из игровой колоды до тех пор, пока не найдет карту нужного цвета (дикие карты НЕ считаются). Затем игрок забирает себе все раскрытые карты и пропускает свой ход.

Подсчет очков (дополнительный способ определения победителя)

Когда игрок выигрывает ход, он получает очки в зависимости от карт, оставшихся у соперников.

Карты оцениваются по следующим правилам:

- Все карты с цифрами (0-9)подсчет по номинальной стоимости
- Карта действий любого цвета20 очков
- "Пропусти ход", "Смени направление", "Возьми 2", "Возьми 4", "Сбрось все", "Все пропускают ход"
- Любая карта действий50 очков
- Дикая карта "Смени направление и возьми 4", дикая карта "Возьми 6", дикая карта "Возьми 10", дикая карта "Цветовая рулетка"

Бонус для выбывших игроков:

250 очков каждому игроку, выбывшему из игры во время своего хода (в момент, когда игроки выбывают, имеющиеся у них карты не учитываются).

Ведите текущий подсчет очков карт, которые остаются на руках у игроков после каждого хода. Когда один игрок набирает 1000 очков, он становится победителем.

UNO

SHOW 'EM NO MERCY™



Kartová hra

Obsah

168 kariet

CIEĽ HRY

Ako prvý sa zbav všetkých kariet na ruke alebo vyhoď ostatných hráčov z hry, kým nezostaneš posledným hráčom.

HRA UNO SHOW EM NO MERCY™ V SKRATKE

Hrá sa podobne ako klasická hra UNO®, čiže priradením podľa čísla, farby alebo symbolu, avšak do nej boli pridané 4 špeciálne pravidlá a 6 super náročných akčných kariet, aby sme dali hre šmrnc (o tom viac neskôr). Vyhrať je možné 2 spôsobmi: tradičným spôsobom sa zbav všetkých kariet na ruke alebo vyhoď ostatných hráčov z hry (opäť, viac sa dozviete o chvíľu). Ako vždy, keď máš poslednú kartu, musíš zakričať „UNO!“.

PRÍPRAVA NA HRU

1. Vyberte rozdávajúceho a pomiešajte karty. Tip: Hrá sa s veľa kartami, takže ak máte problém s ich miešaním, rozdeľte balíček medzi viacerých hráčov.
2. Každému hráčovi rozdajte 7 kariet.
3. Položte zostávajúce karty **LÍCOM NADOL** doprostred stola. Tým vytvoríte **KÓPKU NA ŤAHANIE**.
4. Obráťte vrchnú kartu na **KÓPKE NA ŤAHANIE** a položte ju **LÍCOM NAHOR**, čím vytvoríte **KÓPKU NA VYHADZOVANIE**. Ak ide o akčnú kartu, nevsímajte si ju a obráťte ďalšiu kartu.
5. Začína hráč po ľavici rozdávajúceho a hrá sa v smere hodinových ručičiek.

Podme hrať UNO!®Keď pridete na rad, snažte sa zbaviť všetkých svojich kariet tým, že na kópku na vyhadzovanie vyhodíte **JEDNU KARTU**.**Ak MÁTE na ruke zhodnú kartu, môžete ju VYHODIŤ na kópku na vyhadzovanie.**

1. Kartú môžete vyhodiť iba vtedy, ak sa s kartou na vrchu kópku na vyhadzovanie zhoduje aspoň v jednej vlastnosti: farbe, čísle alebo symbole.
2. Ak ste vyhodili akčnú kartu, má špeciálnu úlohu! (akčné karty nájdete nižšie)

Ak zhodnú kartu NEMÁŠ, potiahni si karty z kópku na ťahanie KÝM SI NEVYŤIAHNEŠ KARTU, KTORÚ MÔŽEŠ VYHODIŤ. Potom kartu vyhoď.

Po skončení tvojho ťahu v hre pokračuje nasledujúci hráč.

POZNÁMKA: ak v žrebovacej kópku nezostali žiadne karty, premiešajte odhadzovaciu kópku a vytvorte novú žrebovaciu kópku.**Výkrik „UNO!“**

Vo chvíli, keď máte na ruke iba 1 kartu, musíte vykriknúť „UNO!“, aby ste ostatným dali vedieť, že idete vyhrať. Ak si to však niekto všimne a vykrične „UNO“ skôr ako ty (a skôr ako začne hrať ďalší hráč), musíš si potiahnuť 2 karty!

Vítaz

Keď hráč vyhodí svoju poslednú kartu, vyhráva. Ak sú prípadne všetci ostatní hráči vyhodení z hry (pozri pravidlo Zlutowanie), vyhrávaš. Čas pomiešať karty a hrať odznova!

ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ

Naskladanie - Ak niekto vyhodí kartu Ťahaj (+2, +4, +6, +10), môžeš trest „naskladať“ tým, že vyhodíš z ruky kartu Ťahaj rovnakej alebo vyššej hodnoty. Ak tak spravíš, karta, ktorú si vyhodil/a pridá k trestu ďalšieho hráča. Napríklad ak niekto pred tebou vyťahne kartu Ťahaj 4 a ty na ňu môžeš vyhodiť kartu Ťahaj 6, ďalší hráč si bude musieť potiahnuť 10 kariet (iba ak by vyhodil kartu Ťahaj 6 alebo vyššiu, v tom prípade by trest prešiel na ďalšieho hráča). Takto to pokračuje, až kým niektorý hráč nemá na ruke kartu Ťahaj, ktorá by sa rovnala alebo by bola vyššej hodnoty ako posledná vyhodená karta. Tento hráč si následne preberie plný trest zo všetkých vyhodенých kariet Ťahaj. Au!

Zlutowanie - Ak má hráč na ruke viac ako 25 kariet, vypadáva z hry. Karty z ruky tohto hráča daj nabok dovedy, kým sa neminú karty z kópku na ťahanie a nie je potrebné ich opäť premiešať.



Prehodenie so 7 - Keď vyhodíš kartu 7 akejkoľvek farby, **MUSÍŠ** si prehodiť karty s hráčom podľa svojho výberu. Hra potom pokračuje v aktuálnom poradí.



Posunutie s 0 - Keď vyhodíš kartu 0 akejkoľvek farby, **VŠETCI** hráči musia posunúť karty na ruke nasledujúcemu hráčovi v aktuálnom smere hry.

Akčné karty

Ťahaj dve: ďalší hráč v poradí si musí potiahnuť 2 karty a v tomto kole sa preskočí.



Ťahaj štyri: keď ju niekto vyhodí, ďalší hráč si musí potiahnuť 4 karty a v tomto kole sa preskočí.



Preskoč: keď ju niekto vyhodí, ďalší hráč v poradí musí vynechať jedno kolo.



Zmena smeru: keď ju niekto vyhodí, smer hry sa otočí. Ak hra postupovala v smere hodinových ručičiek, teraz pôjde proti smeru hodinových ručičiek a naopak. Pri hre o dvoch hráčov karta zmena smeru preskočí druhého hráča, takže si môžeš zahrať ďalšie kolo.



Vyhoď všetky karty: Musíš vyhodiť všetky karty na ruke, ktoré sa zhodujú s farbou karty Vyhoď všetky karty. Umiestni extra karty pod kartu Vyhoď všetky karty.



Preskoč všetkých: Preskoč všetkých hráčov a zahraj si ďalšie kolo.

ŽOLÍKY

Žolík Zmena smeru Ťahaj 4: Zmeň smer hry, ďalší hráč v novom smere hry si musí potiahnuť 4 karty a vynechať kolo. Pri hre o dvoch hráčov táto karta preskočí druhého hráča a 4 karty si budeš musieť potiahnuť ty! Môžeš využiť pravidlo naskladania, a presunúť tak trest na ďalšieho hráča.



Žolík Ťahaj 6: Ďalší hráč v poradí si musí potiahnuť 6 kariet a vynechať kolo.



Žolík Ťahaj 10: Ďalší hráč v poradí si musí potiahnuť 10 kariet a vynechať kolo.



Žolík Farebná ruleta: Ďalší hráč si vyberie farbu. Následne musí otáčať karty po jednom z kópku na ťahanie, kým si nepotiahne kartu danej farby (Žolíky sa NEPOČÍTAJÚ). Všetky potiahnuté karty si hráč nechá na ruke a vynechá kolo.

Zapisovanie skóre (voliteľný spôsob víťazstva)

Keď hráč vyhrá hru, dostane body podľa toho, koľko kariet zostalo na ruke jeho protivníkom.

Karty majú nasledovnú hodnotu:

- Karty so všetkými číslami (0-9) nominálna hodnota
 Akčná karta akejkoľvek farby20 bodov
 - Preskoč, Zmena smeru, Ťahaj 2, Ťahaj 4, Vyhoď všetky karty, Preskoč všetkých
 Akykoľvek akčný žolík50 bodov
 - Žolík Zmena smeru Ťahaj 4, Žolík Ťahaj 6, Žolík Ťahaj 10, Žolík Farebná ruleta

Bonus sa vyhodenie hráčov:

250 bodov za každého hráča, ktorý bol vyhodенý z hry (ignoruj karty na hráčovej ruke v čase jeho vypadnutia z hry).

Prieběžne si zapisujte body každého hráča v jednotlivých hrách. Keď hráč dosiahne 1000 bodov, vyhráva.