

# UNO™

Карточная игра

## Что входит в набор

- 112 карт, которые включают:
- 19 синих карт - от 0 до 9
- 19 оранжевых карт - от 0 до 9
- 19 красных карт - от 0 до 9
- 19 фиолетовых карт - от 0 до 9
- 8 карт "Вытяни две карты" - по 2 карты в синем, оранжевом, красном и фиолетовом цвете
- 8 карт "Смени направление" - по 2 карты в синем, оранжевом, красном и фиолетовом цвете
- 8 карт "Пропусти ход" - по 2 карты в синем, оранжевом, красном и фиолетовом цвете
- 4 карты "Дикая карта"
- 4 карты Дикая карта "Возьми четыре"
- 4 карты "Командная атака"

## Цель игры

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

## Подготовка к игре

1. Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках оказывается самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).
2. Игрок, сдающий карты, раздает каждому игроку по 7 карт.
3. Затем колода с оставшимися картами кладется рубашкой вверх. Это колода, из которой игроки будут брать карты в ходе игры.
4. Верхняя карта из колоды для игры переворачивается и кладется рядом с ней. Она становится первой картой колоды сброса. ПРИМЕЧАНИЕ: Если первой картой оказывается одна из Карт действий (карта с рисунком), то выполняется действие карты - см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЙ.

## Начинаем игру!

Игрок, сидящий слева от сдающего, начинает игру.

Когда подходит твоя очередь ходить, ты должен подобрать одну из твоих карт к той, что лежит сверху колоды сброса, либо по цвету, либо по цифре или символу (символ означает Карту действия; см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ) и положить её на колоду сброса лицом вверх.

**ПРИМЕР:** Если верхняя карта в колоде сброса является синей семеркой, игрок должен положить любую карту синего цвета или семерку любого другого цвета. Игрок также может сыграть "Дикой картой" (см. ФУНКЦИИ АКТИВНЫХ КАРТ).

Если у тебя на руках нет карты, которая соответствует верхней карте в колоде сброса, ты должен взять карту из игровой колоды.

Если взятая карта соответствует по цвету, цифре или символу верхней карте колоды сброса, ей можно сыграть. Если нет, то ход переходит к следующему игроку.

Ты также можешь выбрать не использовать имеющуюся у тебя карту, соответствующую верхней карте. В этом случае ты должен взять новую карту из игровой колоды. Если эта карта соответствует верхней, ты можешь сыграть ей, однако после того, как ты взял новую карту из игровой колоды, ты не можешь использовать другие имеющиеся у тебя карты во время этого хода.

## Функции Карт действия



**Карта "Вытяни 2 карты"** - Когда ты кладешь эту карту, следующий игрок берет две новые карты из игровой колоды и пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только если она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или после другой такой же карты. Если она появляется в самом начале игры, применяется то же правило.



**Карта "Смени направление"** - Если ты кладешь эту карту, ход игры меняется на противоположный (если игра идет "справа налево", то ход меняется на "слева направо", и наоборот) Этой картой можно сыграть только если она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или после другой такой же карты. Если она появляется в самом начале игры, первым ходит сдающий игрок, а игру продолжает игрок, сидящий справа от него, а не слева, как обычно.



**Карта "Пропусти ход"** - Когда ты кладешь эту карту, следующий игрок пропускает ход. Этой картой можно сыграть только если она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или сразу после другой такой же карты. Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего пропускает ход, а начинает игру игрок, сидящий слева от него.



**"Дикая Карта"** - При использовании этой карты ты можешь выбирать, какой цвет продолжит игру (можно выбирать любой цвет, в том числе и тот, который был до того, как ты сыграл "Дикой картой"). Ты можешь сыграть "Дикой картой" даже в случае, если у тебя есть другая карта, которая может продолжить игру. Если "Дикая карта" появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжит игру.



**Дикая карта "Вытяни 4 карты"** - При использовании этой карты ты выбираешь цвет, который продолжает игру, а следующий за тобой игрок берет из колоды 4 карты и пропускает ход. Но есть одно "но"! Ты можешь сыграть этой картой только в том случае, если у тебя на руках нет другой карты, которая подходит по цвету к верхней карте колоды сброса (это правило не распространяется на карты с соответствующей цифрой или Карты действия). Если она появляется в самом начале игры, нужно вернуть ее колоду и взять другую карту.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если тебе кажется, что кто-либо из игроков использовал эту карту против правил (например, у него на руках была другая карта, которой можно было сыграть), ты можешь сказать об этом. Этот игрок будет обязан показать тебе имеющиеся у него на руках карты. Если он оказывается виновен, он должен взять 4 карты из игровой колоды. Но если он невиновен, тебе придется вытянуть 4 дополнительные карты плюс еще 2 (всего 6 карт)!



**Карта "Командная атака"** - Когда команда действует сообща, никто не может устоять перед их командной атакой! Когда ты ходишь этой картой, ты можешь избавиться от максимум трех злодейских карт. Эта карта также является Дикой картой, поэтому ты можешь выбрать новый цвет, который продолжит игру. Если эта карта переворачивается в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжит игру.

## Завершение игры

Когда у тебя на руках остается одна карта, ты должен крикнуть "УНО!" (что значит "один"). Если ты не крикнул "УНО" и остальные заметили это до того, как следующий игрок сделал свой ход, ты должен взять из колоды две карты.

Когда один из игроков избавляется от всех карт, раунд заканчивается. Очки подсчитываются (см. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ), и игра начинается снова.

Если последней сыгранной картой в раунде оказалась карта "Вытяни две карты" или Дикая карта "Возьми четыре", 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 игровой колоде, колода сброса перетасовывается и переворачивается рубашкой вверх, и игра продолжается.

## Подсчет очков

Игрок, который первым в раунде сбросил все 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 две карты" .....	20 очков
"Смени направление" .....	20 очков
"Пропусти ход" .....	20 очков
"Дикая карта" .....	50 очков
Дикая карта "Вытяни четыре" .....	50 очков
Карта "Командная атака" .....	50 очков

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

## Победитель игры

Победителем становится тот игрок, который 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 набирает 500 очков, тот игрок, у кого меньше всего очков по оставшимся на руках картам, становится победителем.