7+ | 2-10

MONSTER HIGH™ UNO™

Карточная игра

Содержимое

112 карт, которые включают:
19 голубых карт – от 0 до 9
19 зеленых карт – от 0 до 9
19 розовых карт – от 0 до 9
19 желтых карт – от 0 до 9
8 карт "Вытяни две карты" – по 2 голубых, зеленых, красных и желтых карты
8 карт "Смени направление" – по 2 голубых, зеленых, красных и желтых карты
8 карт "Пропусти ход" – по 2 голубых, зеленых, красных и желтых карты
4 "Дикие карты"
4 "Дикие карты" "Вытяни четыре карты"
4 Страшные карты "Уууууу"

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, и игрок, набравший первым 500 очков, выигрывает.

Ход игры

1. Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).
2. Игрок, сдающий карты, сдает каждому игроку по 7 карт.
3. Затем колода с оставшимися картами кладется рубашкой вверх. Это колода, из которой БЕРУТ 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 в колоде СБРОСА оказывается одна из Карт действий (карта с рисунком), то выполняется действие карты, см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЙ, где содержатся особые указания.

Давай сыграем!

Игрок, 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).

ПРИМЕР: Если верхняя карта в колоде СБРОСА является розовой семеркой, игрок должен сыграть картой розового цвета или картой любого цвета с цифрой семь. Или игрок может сыграть "Дикой картой" (см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ).

Если у тебя на руках нет карты, которая соответствует верхней карте в колоде СБРОСА, ты должен взять карту из колоды, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры.

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 НЕ использовать карту, которая соответствует верхней карте колоды сброса. Если ты хочешь поступить так, ты должен взять новую карту из КОЛОДЫ, которую БЕРУТ для продолжения игры. Если ты хочешь поступить так, ты должен взять новую карту из колоды, из которой БЕРУТ карты для продолжения игры.

Функции карт действия

Карта "Вытяни 2 карты" - Когда ты играешь этой картой, следующий игрок берет две новые карты и пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте в колоде СБРОСА или после другой карты "Вытяни 2 карты". Если она появляется в самом начале игры, применяется то же правило.

Карта "Смени направление" - Когда ты играешь этой картой, ход игры сменится на противоположный (если игра идет справа налево, то ход игры меняется на слева направо и наоборот). Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте в колоде СБРОСА или после другой карты "Смени направление". Если она появляется в самом начале игры, первым ходит сдающий игрок, а игра продолжается игроком справа от него, а не слева, как обычно.

Карта "Пропусти ход" - Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок "пропускается" (теряет право хода). Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте в колоде СБРОСА или после другой карты "Пропусти ход". Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего пропускает ход, а начинает игру игрок слева после 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" в свой ход, даже если у тебя есть другая карта, которая может продолжить игру. Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжает игру.

Дикая карта "Вытяни 4 карты" - При использовании этой карты ты выбираешь цвет, который продолжает игру, ПЛЮС следующий игрок берет 4 карты из колоды, из которой БЕРУТ карты, и пропускает свой ход. Однако здесь есть небольшое "но"! Ты можешь сыграть этой картой, когда у тебя НЕТ другой карты на руках, которая подходит **ПО ЦВЕТУ** к верхней карте колоды СБРОСА (но эту карту можно использовать, если у тебя есть карта с соответствующей цифрой или Карты действия). Если она появляется в самом начале игры, она возвращается в колоду и берется другая карта.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если тебе кажется, что против тебя была использована Дикая карта «Вытяни 4 карты » против правил (например, у этого игрока есть другая соответствующая карта), ты должен заявить об этом вслух. Этот игрок обязан показать тебе свои карты, которые у него есть на руках. Если он виновен, он вытягивает 4 дополнительные карты, а не ты. Но если он невиновен, ты вытягиваешь 4 дополнительные карты ПЛЮС еще 2 (всего 6 карт)!

Страшная карта "Уууууу" - Заставь дрожать своих соперников ! Гулия любит наводить порядок... а большое количество карт на руках -- это просто ужас! Но при помощи этой карты ты можешь избавиться от некоторых своих карт. Отложи эту карту в стопку отыгравших карт и выбери цвет из своих карт, которые ты хочешь отдать другим игрокам. Начиная с игрока слева от тебя по часовой стрелке, отдавай каждому игроку по одной карте до тех пор, пока у тебя не закончатся карты выбранного цвета (не забывай говорить на языке зомби, отдавая свои карты остальным игрокам: "Уууууу!". Разные игроки могут получить от тебя разное количество карт. Эта карта также является "Дикой картой", поэтому ты можешь выбрать новый цвет, который продолжит игру. Если эта карта появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжит игру.

Завершение игры

Когда ты сыграл своей предпоследней картой, ты должен крикнуть "УНО" (что значит "один"), чтобы дать знать, что у тебя осталась одна карта.

Если ты не крикнул "УНО" и был пойман на этом до того, как следующий игрок сделал свой ход, ты должен взять из колоды две карты.

Когда у одного из игроков не осталось карт, раунд закончен. Очки подсчитываются (см. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ), и игра начинается снова.

Если последней сыгранной картой в раунде оказалась карта "Вытяни 2 карты" или Дикая карта "Вытяни 4 карты", 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 колоде, из которой БЕРУТ карты для игры, колода СБРОСА перетасовывается и становится колодой, из которой БЕРУТ карты, 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 2 карты	20 очков
Смени направление	20 очков
Пропусти ход	20 очков
Дикая карта	50 очков
Дикая карта "Вытяни 4 карты"	50 очков
Страшная карта "Уууууу"	50 очков

После подсчета очков, если никто 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 набрал 500 очков, тот игрок, у кого меньше всего очков по оставшимся на руках картам, становится победителем.

? service.mattel.com T8233-0626

mattel GAMES™