



# UNO

Карточная игра



## Содержимое

- 112 карт, которые включают:**
- 19 голубых карт** – от 0 до 9
- 19 зеленых карт** – от 0 до 9
- 19 красных карт** – от 0 до 9
- 19 желтых карт** – от 0 до 9
- 8 карт Вытяни 2 карты** – по 2 каждой в голубом, зеленом, красном и желтом цвете
- 8 карт Смени направление** – по 2 каждой в голубом, зеленом, красном и желтом цвете
- 8 карт Пропусти ход** – по 2 каждой в голубом, зеленом, красном и желтом цвете
- 4 карты Дикая карта**
- 4 карты Дикая карта Вытяни 4 карты**
- 4 карты Специальный агент**

## Цель игры

Ты должен первым избавиться от всех своих 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. Берется верхняя карта из КОЛОДЫ, переворачивается и кладется рядом с ней. Она становится первой картой КОЛОДЫ СБРОСА. ПРИМЕЧАНИЕ: Если первая карта КОЛОДЫ СБРОСА - карта, требующая выполнения действия, смотри ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ.

## Давай сыграем!

Игра начинается по часовой стрелке. Игрок, слева от сдающего, начинает игру.

Когда приходит 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 значит Карта действия; смотрите ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ).

**ПРИМЕР:** Если верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА - красная 7, игрок должен сыграть любой красной картой ИЛИ картой любого цвета с цифрой 7. Или игрок может сыграть Дикой картой (смотри ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЯ).

Если у тебя на руках нет карт, которыми можно сыграть, ты должен взять карту из КОЛОДЫ, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры. Если взятая карта соответствует по цвету, цифре или символу карте из КОЛОДЫ СБРОСА, ей можно сыграть. Если нет, то ход переходит к следующему игроку.

Ты также можешь НЕ сбрасывать 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 она подходит для продолжения игры, ты кладешь ее на верхнюю карту КОЛОДЫ СБРОСА, но ты уже не имеешь права использовать в этот ход другую карту из тех, что у тебя имеются на руках.

## Функции карт действия.



**Карта Вытяни 2 карты** – Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок берет две новые карты и пропускает свой ход. Этим картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в колоде СБРОСА - Вытяни 2 карты. Если она появляется в самом начале игры, применяется то же правило.



**Карта Смени направление** – Если ты сыграешь этой картой, ход игры сменится на противоположный (если игра идет справа налево, то ход меняется на слева направо и наоборот) Этим картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА - 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). Этим картой можно сыграть только тогда, когда соответствует цвет или верхняя карта в КОЛОДЕ СБРОСА - Пропусти ход. Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего пропускает ход, а начинает игру игрок слева после него.



**Дикая карта** – В этом случае ты можешь выбрать, какой цвет продолжит игру (можно выбрать 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** – В этом случае ты выбираешь цвет, который продолжает игру, ПЛЮС следующий игрок берет 4 карты из КОЛОДЫ и пропускает свой ход. Однако, есть здесь и одно "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 Карта действия). Если она появляется в самом начале игры, она возвращается в колоду и берется другая карта.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если ты подозреваешь, что Дикая карта Вытяни 4 карты была сыграна против тебя не по правилам, (т.е. у игрока была другая подходящая карта), ты можешь оспорить ход этого игрока. Этот игрок обязан показать тебе свои карты, которые у него есть на руках. Если он виноват, он вытягивает 4 дополнительные карты, а не ты. Но если он невиновен, ты вытягиваешь 4 дополнительные карты ПЛЮС еще 2 (всего 6 карт)!



**Карта Специальный агент** – Хочешь немного пошпионить за другими? Когда ты сыграешь этой картой, ты можешь действовать в качестве шпиона и заглянуть в карты находящиеся на руках у всех остальных игроков! 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 ты сыграл своей предпоследней картой, ты должен закричать "УНО" (что значит "один"), чтобы дать знать, что у тебя осталась одна карта. Если ты не прокричал "УНО" и был пойман на этом до того, как следующий игрок сделал свой ход, ты должен взять из КОЛОДЫ две карты.

Когда один из игроков сбросил все свои карты, раунд завершен. Очки подсчитываются (смотри ПОДСЧЕТ ОЧКОВ) и игра начинается снова.

Если последней сыгранной картой в раунде оказалась 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, то стопка карт КОЛОДЫ СБРОСА перетасовывается и становится КОЛОДОЙ, из которой БЕРУТСЯ карты в ходе игры, и игра продолжается.

## Подсчет очков.

Игрок, который первым в раунде сбросил все свои 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
Карта Специальный агент .....	50 очков

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

## Победитель игры

ПОБЕДИТЕЛЕМ становится тот игрок, кто 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.