

UNO[®]

HOUSE RULES!



Card Game

Zawiera

112 Cards

UNO[®] HOUSE RULES W PIGUŁCE

W UNO[®] House Rules gra się jak w zwykłym UNO[®], z tą różnicą, że gracze mają szansę na wymyślenie własnych zasad w trakcie gry. W talii znajdują się pewne Karty Numeryczne, które mają ikonę „Dodaj-Zasadę”.

gdy zagrana zostanie karta z ikoną Add-a-Rule, gracz, który ją zagrał, może wymyślić regułę, która musi być zastosowana za każdym razem, gdy zagrana zostanie inna karta z tym samym numerem. W grze może być maksymalnie 5 reguł w dowolnym momencie, a tylko karta Game Changer może zmienić istniejącą regułę (więcej na ten temat później).



Cel

Pozbądź się jako pierwszy wszystkich kart ze swojej ręki.

Przygotowanie

1. Wybierz rozdającego i potasuj karty.
2. Rozdaj każdemu graczowi po 7 kart.
3. Pozostałe karty połóż ZAKRYTE na środku stołu. To jest STOS DO ROZBIJANIA.
4. Odwróć górną kartę STOSU KART DO LOSOWANIA i połóż ją ODKRYTĄ DO GÓRY, aby utworzyć STOS ODRZUCONYCH KART. Jeśli ta karta jest Kartą Akcji, zignoruj ją i odwróć następną kartę.
5. Zaczyna gracz siedzący po lewej stronie rozdającego, a gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Zagrajmy w UNO[®]!

W swojej turze starasz się pozbyć swoich kart, kładąc JEDNĄ KARTĘ na stos kart odrzuconych.

Jeśli MASZ pasującą kartę w rękę, możesz ją POŁOŻYĆ na stosie kart odrzuconych.

1. Możesz zagrać kartę tylko wtedy, gdy pasuje ona przynajmniej do jednego atrybutu wierzchniej karty na stosie kart odrzuconych: koloru, numeru lub symbolu.
2. Jeśli zagrana przez Ciebie karta jest Kartą Akcji, robi coś specjalnego!
(zobacz Karty Akcji poniżej)

Jeśli NIE masz pasującej karty, DOBIERZ JEDNĄ KARTĘ ze stosu kart.

1. Jeśli Twoja nowa karta może zostać zagrana, możesz ją zagrać teraz.
2. Możesz zdecydować się na dobranie karty zamiast zagrania jej, nawet jeśli masz w rękę kartę, którą możesz zagrać.

Po zagraniu lub dobraniu karty gra toczy się dalej, a kontynuuje ją następny gracz.

UWAGA: Jeśli w stosie kart dobierania nie ma już żadnych kart, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nowy stos kart dobierania.

Wywołanie „UNO”!

W chwili, gdy w ręku zostanie Ci tylko jedna karta, musisz krzyknąć „UNO”, aby powiadomić pozostałych graczy, że zaraz wygrasz. Jeśli jednak ktoś cię złapie i krzyknie „UNO” przed tobą (i zanim następny gracz rozpocznie swoją turę), musisz dobrać 2 karty!

Zwycięstwo

Kiedy gracz zagra swoją ostatnią kartę, wygrywa. Czas potasować karty i zagrać ponownie!

Karty akcji

UWAGA: Karty akcji mogą być zagrane na inne karty akcji tego samego koloru. Karty dzikie mogą być zagrane w dowolnym momencie.



Karta „Weź dwie” - jeżeli gracz położy tę kartę, to następny gracz traci kolejkę i ma „postój”. Kartę tę można położyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Postój”. Jeśli karta „Postój” zostanie wyłożona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od rozdającego zostaje pominięty, a grę rozpoczyna osoba znajdująca się na lewo od tego gracza.



„Zmiana kierunku” - Podczas odtwarzania kierunku odtwarzania jest odwrócony. Jeśli odtwarzanie odbywało się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, teraz odbywa się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i odwrotnie.



„Wybierz kolor” - gracz, który wyklada tę kartę ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka (dowolny kolor, także ten, który poprzedzał wyłożenie karty „Wybierz kolor”). Gracz może wyłożyć kartę „Wybierz kolor”, nawet, jeśli ma w swojej puli inną kartę, którą mógłby wyłożyć. Jeśli karta „Wybierz kolor” zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osoby rozdającej ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka.



Karta „Postój” -- jeżeli gracz położy tę kartę, to następny gracz traci kolejkę i ma „postój”. Kartę tę można położyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Postój”. Jeśli karta „Postój” zostanie wyłożona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od rozdającego zostaje pominięty, a grę rozpoczyna osoba znajdująca się na lewo od tego gracza.



Karta „Wybierz kolor + Weź cztery” - karta ta pozwala wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka, a PONADTO powoduje, że kolejny gracz musi wziąć 4 karty ze stosu LOSOWANIA i dodatkowo opuszcza kolejkę. Ale to nie wszystko! Gracz może wyłożyć tę kartę tylko wtedy, gdy NIE ma w swojej puli karty o takim samym KOLORZE co karta na stosie ROZGRYWKI (jednak gracz może wyłożyć tę kartę, jeśli ma pasujący numer lub kartę akcyjną). Jeśli karta ta zostanie wyłożona na początku rozgrywki, to należy ją zwrócić do talii i wybrać inną kartę.

UWAGA: Jeśli gracz przypuszcza, że jego poprzednik wyłożył kartę „Wybierz kolor + Weź cztery” wbrew zasadom (tj. gracz, który ją wyłożył, ma w swojej puli pasującą kartę), to może rzucić mu wyzwanie. Podejrzewany gracz musi pokazać swoje karty graczowi rzucającemu wyzwanie. Jeśli podejrzewany gracz jest winny, wówczas to on, a nie kolejny gracz, musi wylosować 4 karty. Jednak jeśli podejrzewany gracz jest niewinny, to gracz rzucający wyzwanie musi wylosować 4 karty i DODATKOWO 2 karty (razem 6)!

Karta “Moje zasady”



Wgdy zagrasz tą dziką kartę, możesz zmienić dowolną regułę domową, która jest już w grze (jeśli nie utworzono jeszcze żadnych zasad domowych, działa ona jak zwykła dzika karta). Po prostu wybierz liczbę, do której jest dołączona reguła, wymyśl nową regułę i teraz za każdym razem, gdy ta liczba zostanie zagrana, nowa reguła będzie obowiązywać.

To również dzika karta, więc wybierasz kolor, który kontynuuje grę.

HOUSE RULES – “Moje Zasady”

Gdy zagrana zostanie Karta Numeryczna z ikoną „Moje Zasady”, gracz, który ją zagrał, może wymyślić regułę. Następnie, za każdym razem, gdy zagrana zostanie karta o tym samym numerze, reguła musi zostać wprowadzona. Na przykład, powiedzmy, że zagrana zostanie karta nr 2 z ikoną Dodaj Regułę, a wymyślona reguła jest taka, że wszyscy gracze muszą „muu!” jak krowa. Następnym razem, gdy zagrana zostanie DOWOLNA karta „2”, wszyscy gracze muszą „muu!”, a ostatni, który „muu!” musi dobrać kartę.

W grze może być maksymalnie 5 zasad domowych w dowolnym momencie, a tylko karta „Moje Zasady” (patrz Karta “Moje zasady”) może zmienić istniejącą regułę.

UWAGA: po ustanowieniu reguły, jeśli zagrana Karta Numeryczna, która uruchamia regułę, ma również ikonę „Dodaj Regułę”, ZIGNORUJ IKONĘ..

USTALANIE ZASAD WŁASNYCH

WSZYSTKIE ZASADY WŁASNE muszą być zgodne z następującą formułą:

1. Wszyscy gracze muszą coś „zrobić”: muczeć, wstać, położyć kciuk na czole, itp.
2. Ostatni gracz, który „wykonał” akcję reguły musi dobrać 1 kartę.

Karą za bycie ostatnim jest ZAWSZE dobranie 1 karty.

WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ZASAD WŁASNYCH

- Nie zapisuj zasad na bieżąco – próba zapamiętania każdej z nich to część dobrej zabawy!
- Wybierz działanie, które ułatwi wyłonienie wyraźnego zwycięzcy..
- Przykładami zachowań, które łatwo ocenić, są na przykład uderzenia pięścią w stół, robienie poroża łosia rękami czy wykrzykiwanie dziwacznych słów..
- Jeśli zapamiętanie zasad obowiązujących w domu jest dla wszystkich zbyt trudne, możesz spróbować ułożyć regułę w rytm liczby, z którą jest powiązana: Zagraj dwójkę, potem MOO – Ostatni gracz, który zagra Moo jak krowa, dobiera 1 kartę. lub „Zagraj trójkę, jesteś drzewem”. - Ostatni gracz, który wstanie i będzie się kołysał jak drzewo, dobiera 1 kartę.” itp.
- Nie wybieraj akcji, która zwiększa karę lub zmienia normalne zasady gry UNO®, np. „Ostatni gracz, który dobierze 5 kart, musi dobrać 1 kartę” lub „Ostatni gracz, który odrzuci wszystkie swoje symbole Wild, musi dobrać 1 kartę”.

- Skup się na czynnościach, które można wykonać dodatkowo, poza standardową grą, rzucając graczom wyzwanie, aby zachowywali się głupio lub wykonywali szalone czynności.

zuj się swobodnie, rób swoje na własne ryzyko! Powyższe wskazówki są tylko sugestiami, jeśli czujesz się kreatywny, innowacyjny lub żądny przygód, możesz zignorować te wskazówki i oszaleć, wymyślając WŁASNE zasady domowe i/lub kary!

Prowadzenie punktacji (opcjonalna metoda zwycięstwa)

Kiedy gracz wygrywa rozdanie, otrzymuje punkty na podstawie kart pozostałych w rękach przeciwnika.

Karty są punktowane w następujący sposób:

Wszystkie karty liczbowe (0-9) Wartość nominalna

Jakakolwiek Karta Akcji..... 20 punktów

- „Weź dwie”, „Zmiana kierunku”, „Postuj”

Jakakolwiek „Wybierz kolor” 50 Points

- „Wybierz kolor”, „Wybierz kolor + Weź cztery”, „Moje zasady”

Keep a running tally of each player's points from hand to hand. When a player reaches 500 points, they are the winner.



Dla osób z trudnościami w rozpoznawaniu kolorów

Do każdej karty dodano specjalne symbole graficzne, aby pomóc zidentyfikować kolor(y) na tej karcie. Dzięki temu gracze z KAŻDĄ formą daltonizmu będą mogli łatwo grać!!



= Czerwony



= Żółty



= Zielony



= Niebieski

©2024 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, Ciudad de México. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile S.A., Pdte. Riesco 5561, Of. 203-204 PS2, Las Condes, Santiago. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Av. Libertador 1000, Piso 11 - Oficinas 109 y 111, Vicente López - Prov. Buenos Aires. Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel España, S. A, Aribau 200 pl. 9, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel.: +34 933 06 79 00 <http://www.service.mattel.com/es>. Chinese mainland: Mattel Barbie (Shanghai). Trading Co., Ltd. Room 2005, 20th Floor, 899 Ruining Road, Xuhui District, Shanghai, 200232, PRC. Customer Care Line: 400-819-8658. Hong Kong SAR: Kids Kingdom Limited, Room 1908-9, Gala Place, 56 Dundas Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong, P.R.C. Customer Care Line: (852)2782-0766. Taiwan region: CHICKABIDDY CO., LTD, F5, No. 186, Sec. 4, Nanjing E. Rd., Taipei 10595, Taiwan region. Customer Care Line: 0800 001 256. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 13, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com.

? service.mattel.com

HRL31-0971_DOM



Games