

**Játékosok száma: 2-10 fő**  
**Játékidő: 30 perc**  
**Alapanyag: papír**

### **A játék célja**

Legyen az első, aki mindegyik menetben az összes laptól megszabadul, és aki az ellenfelek által megtartott kártyáknak megfelelően pontokat kap. A fordulók pontszáma összegyűlik és az első, 500 pontot elérő játékos nyer.

### **Felállítás**

1. Mindegyik játékos húz egy-egy kártyát; a legnagyobb pontszámot húzó játékos oszt (a szimbólumokkal rendelkező lapok értéke nulla).
2. Az osztó kever és mindegyik játékosnak 7-7 kártyát oszt.
3. A pakli maradékát le kell fektetni lapjával lefelé a HÚZÓ pakliba.
4. A HÚZÓ pakli felső lapját fel kell fordítani az ELDOBÓ pakli megkezdéséhez. Megjegyzés: ha bármelyik akciókártyát (szimbólumok) felfordítják az ELDOBÓ pakli megkezdéséhez, lásd: AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című részt a speciális utasításokért.

### **Játsszunk!**

Az osztótól balra ülő játékos kezd.

Amikor sorra kerül, a kiosztott lapok közül az ELDOBÓ pakli tetején lévő kártya számával, színével vagy szimbólumával megegyezőt kell dobni (a szimbólumok akciókártyákat jelképeznek; lásd: AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című rész).

Például: az ELDOBÓ paklin lévő piros hetesre vagy piros lapot, VAGY bármilyen színű 7-est kell dobni. Más megoldásként a játékos színválasztó kártyát is dobhat (lásd: AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című rész).

Ha nincs ELDOBÓ paklival egyező kártyája, húznia kell egyet a HÚZÓ pakliból. Ha jót húz, azonnal el is dobhatja. Ha nem jó, a következő játékos kerül sorra.

Mindig dönthetünk úgy, hogy NEM dobjuk el a kezünkben lévő megfelelő lapot, hanem inkább húzunk a HÚZÓ pakliból. Ha jót húz, azonnal el is dobhatja, azonban húzás után nem dobhat újabb kártyát a kiosztott kártyái közül.

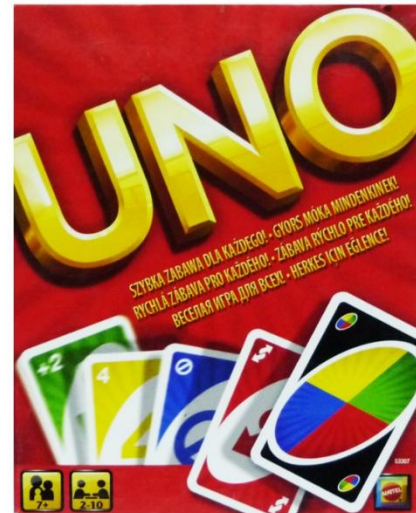
### **Az akciókártyák funkciói**

#### **Húzz-kettőt kártya**

Ha ilyet dob, a következő játékosnak húznia kell két lapot és kimarad a menetből. Csak ugyanolyan színű vagy egy másik húzz-kettőt kártyára lehet eldobni. Ugyanez történik, ha egy ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak.

#### **Visszafordító kártya**

Ha ilyet dob, a játék iránya megfordul (ha éppen jobbról balra játszanak, a játék balról jobbra fordul, és fordítva). Csak ugyanolyan színű vagy egy másik visszafordító kártyára lehet eldobni.



Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, az osztó kezd, és jobb oldali szomszédja következik, nem pedig a bal oldali.

### **Kimaradsz kártya**

Ha ilyet dob, a következő játékos kimarad (a menetből). Csak ugyanolyan színű vagy egy másik kimaradsz kártyára lehet dobni. Ha kimaradsz kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, az osztó bal oldali szomszédja „kimarad, és az ő bal oldali szomszédja kezd.

### **Színválasztó kártya**

Ha ilyet dob, kiválaszthatja a következő színt a játékban (bármelyik színt, beleértve azt is, amelyiket a színválasztó kártya dobása előtt dobtak). A színválasztó kártyát akkor is dobhatja a saját menetében, ha másik dobható kártyát tart. Ha színválasztó kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, az osztó bal oldali szomszédja választ színt.

### **Színválasztó húzz-négyet kártya**

Ha ilyet dob, Ön választhat színt PLUSZ a következő játékosnak 4 lapot kell húznia a HÚZÓ pakliból és kimarad a menetből. Van azonban egy bökkenő! Csak akkor dobhatja el ezt a kártyát, ha NEM tart másik kártyát, amelynek a SZÍNE egyezik az ELDOBÓ paklin lévő lapokkal (a kártyát el lehet dobni, ha rendelkezik egyező számú kártyával vagy akciókártyával). Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, vissza kell tenni a pakliba és másikat húzni. Megjegyzés: ha úgy véli, hogy jogtalanul dobtak színválasztó húzz-négyet kártyát (azaz a játékos egyező kártyát tart), kihívhatja azt a játékost. A kihívott játékosnak meg kell mutatnia Önnek (a kihívónak) a lapjait. Ha így van, a kihívott játékosnak Ön helyett kell húznia húzz-négyet kártyát. Ha azonban a kihívott játékos ártatlan, Önnek kell húzni 4 PLUSZ 2 kártyát (összesen 6-ot)!

### **Kimenetel**

Ha utolsó előtti kártyáját készül eldobni, az „UNO (jelentése: „egy) szót kell kiáltania jelezve, hogy csak egy lapja maradt. Ha nem kiáltja az „UNO szót, és ezt felfedezik, mielőtt a következő játékos sorra kerülne, kettő lapot kell húznia.

Ha valakinek elfogynak a lapjai, vége a körnek. Mindenki kap valahány pontot (lásd: PONTOZÁS), új menet kezdődik.

Ha a menet utolsó lapja húzz-kettőt vagy színválasztós húzz-négyet kártya volt, a következő játékosnak húznia kell azt a kettőt, illetve négyet. E kártyákat megszámozzák a pontos összesítésénél.

Ha egyik játékosnak sem fogy el az összes lapja, amire elfogy a HÚZÓ pakli, az ELDOBÓ paklit meg kell keverni, és a játék folytatódik.

### **Pontozás**

Az első játékos, akinek elfogynak a lapjai egy menetben, pontokat kap mindazon kártyáknak megfelelően, amik az ellenfelek kezében maradtak, a következőképpen:

#### **Az összes számos lap (0-9): névértéke**

Húzz kettőt: 20 pont

Fordító: 20 pont

Kimaradsz: 20 pont

Színválasztó: 50 pont

Színválasztó húzz-négyet: 50 pont

Miután összesítik a menet pontszámait, ha egyik játékos sem ért el 500 pontot, keverjék meg a kártyákat és kezdjenek új menetet.

### **Ki nyeri a játékot?**

Az a NYERTES, aki először éri el az 500 pontot.

### **Alternatív pontozás**

A pontozásnak egy másik módja az, ha folyamatosan vezetik az egyes játékosok menet után maradó pontszámát. Ha valakinek összegyűlik 500 pontja, akkor az lesz a győztes aki a legkevesebb pontot gyűjtötte össze.

### **Tartalom:**

108 db kártya:

19 db kék kártya: 0-9-ig

19 db zöld kártya: 0-9-ig

19 db piros kártya: 0-9-ig

19 db sárga kártya: 0-9-ig

8 db Húzz-kettőt kártya: 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap

8 db Visszafordító kártya: 2-2 kék, zöld, piros, sárga

8 db Kimaradsz kártya: 2-2 kék, zöld, piros, sárga

4 db Színválasztó kártya

4 db Színválasztó húzz-négyet kártya