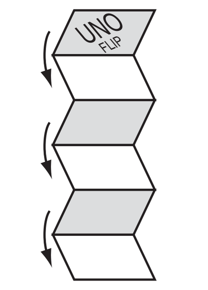
INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	GDR44
Part No.:	-5S70
Trim Size:	4.25" W x 27.5 " H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel w 7 panel h
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
CS DATE:	8/15/2018

Folding Diagram



Black Plate

5LS:
CZECH
HUNGARIAN
POLISH
RUSSIAN
SLOVAK

Size: 4.25" x 27.5"

CZECH

2–10 7+

UNO FLIP!™

Karetní hra

OBSAH

112 následujících karet:

SVĚTLÁ STRANA (bílé ohraničení)
- 18 modrých karet – 1 až 9
- 18 zelených karet – 1 až 9
- 18 červených karet – 1 až 9
- 18 žlutých karet – 1 až 9
- 8 karet Vezmi si jednu – vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
- 8 karet Změna směru – vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
- 8 karet Přeskoč – vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
- 8 karet Otoč – vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
- 4 Divoké karty
- 4 Divoké karty Vezmi si dvě

TMAVÁ STRANA (černé ohraničení)
- 18 růžových karet – 1 až 9
- 18 modrozelených karet – 1 až 9
- 18 oranžových karet – 1 až 9
- 18 fialových karet – 1 až 9
- 8 karet Vezmi si pět – vždy 2 růžové, modrozelené, oranžové a fialové od každé barvy
- 8 karet Změna směru – vždy 2 růžové, modrozelené, oranžové a fialové od každé barvy
- 8 karet Všichni stojí – vždy 2 růžové, modrozelené, oranžové a fialové od každé barvy
- 8 karet Otoč – vždy 2 růžové, modrozelené, oranžové a fialové od každé barvy
- 4 Divoké karty
- 4 divoké karty Vezmi si barvu

CÍL UNO FLIP HRY

Hra UNO FLIP se hraje stejně jako klasická hra UNO, až na to, že hrací karty mají dvě strany: „světlou" a „tmavou". Na začátku hry hrajete se světlou stranou karet, ale kdykoli někdo zahraje kartu OTOČ, balíček karet se otočí (a stejně tak i karty, které máte v ruce) a všichni pak musejí hrát s tmavou stranou karet. Tmavá strana karet má jiné akční karty s mnohem tvrdšími tresty. Hráči musejí hrát s tmavou stranou karet, dokud někdo nezahraje jako další kartu OTOČ, po čemž se opět začne hrát se světlou stranou karet. Tak hra pokračuje, dokud někdo nezahraje všechny karty, které měl v ruce, čímž ukončí hru.

Stále platí, že pokud jste se ve hře jako první zbavili všech svých karet, získáváte body za karty, které zůstaly vašim soupeřům v ruce. Body za jednotlivá kola se sčítají a vyhrává hráč, který jako první dosáhne 500 bodů.

PŘÍPRAVA

Vzhledem k tomu, že karty mají dvě strany, je třeba zkontrolovat, že všechny karty se stejnou stranou jsou otočeny stejným směrem: všechny karty se světlou stranou jsou otočeny jedním směrem a všechny karty s tmavou stranou jsou otočeny druhým směrem.

Každý hráč si vezme kartu a potom ukáže ostatním její světlou stranu. Hráč, který si vzal kartu s nejvyšší hodnotou, rozdává (všechny karty se symboly mají hodnotu nula).

Rozdávající zamíchá karty a rozdá každému hráči 7 karet. Karty držte světlou stranou k sobě a tmavou stranou k soupeřům.

Zbytek balíčku položte světlou stranou dolů jako DOBÍRACÍ balíček (tmavou stranou karet NAHORU).

Horní karta z DOBÍRACÍHO balíčku se otočí a vytvoří základ ODKLÁDACÍHO balíčku (světlou stranou karet NAHORU).

POZNÁMKA: Pokud je první otočenou kartou z ODKLÁDACÍHO balíčku některá z akčních karet (se symbolem), postupuj podle zvláštního návodu v části FUNKCE AKČNÍCH KARET.

HRA ZAČÍNÁ

Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče.

Bez ohledu na to, zda hrajete se světlou či s tmavou stranou karet, během svého kola musíte z ruky vynést kartu, která má stejné číslo, stejnou barvu nebo stejný symbol jako karta na vrchu ODKLÁDACÍHO balíčku (symboly označují akční karty, viz FUNKCE AKČNÍCH KARET).

PŘÍKLAD: Pokud je na ODKLÁDACÍM balíčku modrá karta 7, musí hráč zahrát libovolnou modrou kartu NEBO kartu 7 libovolné barvy. Další možností je zahrát Divokou kartu (viz FUNKCE AKČNÍCH KARET).

Pokud nemůžete zahrát kartu, která by odpovídala kartě na ODKLÁDACÍM balíčku, musíte si vzít jednu kartu z DOBÍRACÍHO balíčku.

POZNÁMKA: Při braní karet do ruky si dávejte pozor, aby byly otočené na stejnou stranu jako ostatní karty, které máte v ruce. Pokud tedy například právě hrajete se světlou stranou karet, vezměte si nové karty do ruky tak, aby byly světlou stranou otočeny k vám.

Pokud lze právě získanou kartu zahrát, může ji hráč použít ve stejném kole. V opačném případě je na řadě další hráč.

Můžete se také rozhodnout, že i když máte v ruce vhodnou kartu, NEBUDETE ji hrát. V takovém případě si musíte vzít kartu z DOBÍRACÍHO balíčku. Pokud lze tuto kartu hrát, můžete ji použít ve stejném tahu, ale po získání karty už nemůžete zahrát žádnou jinou kartu z ruky.

FUNKCE AKČNÍCH KARET

SVĚTLÁ STRANA

Karta Vezmi si jednu – When you play this card, the next player must draw one card and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw One card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

Karta Změna směru – Když zahrajete tuto kartu, otáčí se směr hry (pokud se hraje směrem doleva, bude se od této chvíle hrát doprava, a naopak). Tuto kartu lze zahrát pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Změna směru. Pokud je tato karta otočena na začátku hry, začíná hráč, který rozdával, a potom hra pokračuje směrem doprava namísto doleva.

Karta Přeskoč – Když zahrajete tuto kartu, další hráč „stojí" (v tomto kole nehraje). Tuto kartu lze zahrát pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Přeskoč. Pokud je karta Přeskoč otočena na začátku hry, hráč po levici hráče, který rozdával, „stojí" a hru začíná hráč po jeho levici.

Divoká karta – Když zahrajete tuto kartu, můžete vybrat barvu, která se bude dále hrát (jakoukoli barvu včetně té, která se hrála před zahráním divoké karty). Při svém tahu můžete zahrát divokou kartu i tehdy, když máte v ruce jinou kartu, kterou je možné zahrát. Pokud je divoká karta otočena na začátku hry, barvu vybere hráč nalevo od rozdávajícího hráče.

Divoká karta Vezmi si dvě – Když zahrajete tuto kartu, můžete vybrat novou barvu A NAVÍC si musí následující hráč vzít dvě karty z DOBÍRACÍHO balíčku a v tomto kole nehraje. Ale má to háček! Tuto kartu můžete zahrát pouze tehdy, když v ruce NEMÁTE jinou kartu, která odpovídá BARVĚ na vrchu ODKLÁDACÍHO balíčku (je ale možné tuto kartu zahrát, když máte odpovídající číslo nebo akční karty). Pokud je karta otočena na začátku hry, vraťte ji do DOBÍRACÍHO balíčku a otočte jinou kartu.

POZNÁMKA: Pokud máte podezření, že divoká karta Vezmi si dvě byla proti vám zahrána neoprávněně (tj. hráč má odpovídající kartu), můžete tohoto hráče vyzvat, aby ukázal karty. Vyzvaný hráč musí vyzyvateli ukázat, jaké má v ruce karty. Pokud se prokáže, že vyzvaný hráč kartu zahrál neprávem, musí si vzít 2 karty místo vás. Prokáže-li však vyzvaný hráč, že kartu zahrál právem, musíte si 2 karty vzít vy A NAVÍC 2 karty k tomu (celkem 4)!

Karta Otoč– Když zahrajete tuto kartu, všechny karty se otočí ze světlé strany na tmavou stranou. Když byla zahrána karta Otoč, otočte odkládací balíček (poslední odehraná karta bude na spodku balíčku), pak dobírací balíček. Nakonec se musejí všechny karty, které mají hráči v ruce, otočit na druhou stranu. Karty zůstanou otočeny na tuto stranu, dokud nebude zahrána další karta Otoč, která strany opět změní. Tuto kartu lze zahrát pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Otoč.

TMAVÁ STRANA

Karta Vezmi si pět – Když zahrajete tuto kartu, další hráč si musí vzít pět karet a v tomto kole nehraje. Tuto kartu lze zahrát pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Vezmi si pět.

Karta Změna směru – Když zahrajete tuto kartu, otáčí se směr hry (pokud se hraje směrem doleva, bude se od této chvíle hrát doprava, a naopak). Tuto kartu lze zahrát pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Změna směru.

Karta Všichni stojí – Když zahrajete tuto kartu, můžete vybrat barvu, která se bude dále hrát (jakoukoli barvu včetně té, která se hrála před zahráním divoké karty). Při svém tahu můžete zahrát divokou kartu i tehdy, když máte v ruce jinou kartu, kterou je možné zahrát.

Divoká karta – Když zahrajete tuto kartu, můžete vybrat barvu, která se bude dále hrát (jakoukoli barvu včetně té, která se hrála před zahráním divoké karty). Při svém tahu můžete zahrát divokou kartu i tehdy, když máte v ruce jinou kartu, kterou je možné zahrát.

Divoká karta Vezmi si barvu – Když zahrajete tuto kartu, další hráč si musí brát karty, dokud si nevezme kartu dané barvy (bez ohledu na to, kolik karet si musí vzít) a v tomto kole nehraje. Ale má to háček! Tuto kartu můžete zahrát pouze tehdy, když v ruce NEMÁTE jinou kartu, která odpovídá BARVĚ na vrchu ODKLÁDACÍHO balíčku (je ale možné tuto kartu zahrát, když máte odpovídající číslo nebo akční karty).

POZNÁMKA: Pokud máte podezření, že divoká karta Vezmi si barvu byla proti vám zahrána neoprávněně (tj. hráč má odpovídající kartu), můžete tohoto hráče vyzvat, aby ukázal karty. Vyzvaný hráč musí vyzyvateli ukázat, jaké má v ruce karty. Pokud se prokáže, že vyzvaný hráč kartu zahrál neprávem, musí si místo vás brát karty, dokud si nevezme kartu dané barvy. Prokáže-li však vyzvaný hráč, že kartu zahrál právem, musíte si brát karty, dokud si nevezmete kartu dané barvy, A NAVÍC 2 karty k tomu!

Karta Otoč – Když zahrajete tuto kartu, všechny karty se otočí z tmavé strany na světlou stranou. Když byla zahrána karta Otoč, otočte odkládací balíček (poslední odehraná karta bude na spodku balíčku), pak dobírací balíček. Nakonec se musejí všechny karty, které mají hráči v ruce, otočit na druhou stranu. Karty zůstanou otočeny na tuto stranu, dokud nebude zahrána další karta Otoč, která strany opět změní. Tuto kartu lze zahrát pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Otoč.

ZAKONČENÍ

Když zahrajete svou předposlední kartu, musíte bez ohledu na to, zda právě hrajete se světlou či tmavou stranou karet, vykřiknout „UNO" (což znamená „jedna") a dát tak najevo, že vám zbývá pouze jediná poslední karta. Pokud nevykřiknete „UNO" a spoluhráč si toho všimne dříve, než začne hrát další hráč, musíte si vzít dvě karty.

Jakmile se nějaký hráč zbaví všech svých karet, kolo končí. Sečtou se body (viz BODOVÁNÍ) a hra pokračuje dalším kolem.

Pokud je poslední zahraná karta ve hře Vezmi si jednu, Vezmi si pět, Divoká karta Vezmi si dvě nebo divoká karta Vezmi si barvu, následující hráč si musí vzít určený počet karet nebo brát karty, dokud nezíská danou barvu. Tyto karty se počítají do celkového součtu bodů.

Pokud dojdou karty v DOBÍRACÍM balíčku dříve, než se nějaký hráč zbaví svých karet, ODKLÁDACÍ balíček se znovu zamíchá a hra pokračuje.

BODOVÁNÍ

První hráč, který se zbaví svých karet, dostane body za všechny karty, které zůstaly v rukou soupeřům, podle následujících pravidel:

Všechny karty s čísly (1 až 9)	Nominální hodnota
Karta Vezmi si jednu	10 bodů
Karta Vezmi si pět	20 bodů
Karta Změna směru	20 bodů
Karta Přeskoč	20 bodů
Karta Všichni stojí	30 bodů
Karta Otoč	20 bodů
Divoká karta	40 bodů
Divoká karta Vezmi si dvě	50 bodů
Divoká karta Vezmi si barvu	60 bodů

Pokud po sečtení bodů za poslední kolo ještě žádný hráč nedosáhl 500 bodů, karty se zamíchají a hraje se další kolo.

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE

VÍTĚZEM se stává první hráč, který dosáhne 500 bodů.

DALŠÍ MOŽNOSTI BODOVÁNÍ A PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Bodovat je možné i tak, že se body sčítají každému hráči průběžně podle toho, které karty mu zůstanou na konci kola v ruce. Když někdo dosáhne 500 bodů, vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

©2018 Mattel. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha 1. Forg.: Mattel Toys Hungary Kft 1139 Budapest Váci út 91. +36 1 270 0223. Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Импортер/Уполномоченная организация: ООО "МАТТЕЛ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятнический переулок,1; +7 495 287 79 39

mattel GAMES™

Size: 4.25" x 27.5"

HUNGARIAN

2–10 7+

UNO FLIP!™

Kártyajáték

TARTALOM

112 db lap, az alábbi összetételben:

VILÁGOS OLDAL (fehér szegély)
- 18 db kék lap: 1-től 9-ig
- 18 db zöld lap: 1-től 9-ig
- 18 db piros lap: 1-től 9-ig
- 18 db sárga lap: 1-től 9-ig
- 8 db „Húzz egyet!" lap: 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
- 8 db Irányváltó lap: 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
- 8 db „Kimaradsz" lap: 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
- 8 db átfordító lap: 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
- 4 db Színválasztó lap
- 4 db „Húzz kettőt!" színválasztó lap

SÖTÉT OLDAL (fekete szegély)
- 18 db rózsaszín lap: 1-től 9-ig
- 18 db kékeszöld lap: 1-től 9-ig
- 18 db narancssárga lap: 1-től 9-ig
- 18 db lila lap: 1-től 9-ig
- 8 db „Húzz ötöt!" lap: 2-2 rózsaszín, kékeszöld, narancssárga és lila lap
- 8 db irányváltó lap: 2-2 rózsaszín, kékeszöld, narancssárga és lila lap
- 8 db „Mindenki kimarad!" lap: 2-2 rózsaszín, kékeszöld, narancssárga és lila lap
- 8 db átfordító lap: 2-2 rózsaszín, kékeszöld, narancssárga és lila lap
- 4 db Színválasztó lap
- 4 db „Húzz egy színt!" színválasztó lap

AZ UNO FLIP SZABÁLYAI DIÓHÉJBAN

Az UNO FLIP a hagyományos UNO játéknak megfelelően zajlik. Csupán annyi a különbség, hogy a kártyalapoknak két oldala van: egy „világos" és egy „sötét". A játék a kártyák világos oldalával kezdődik, azonban ha valamelyik játékos eldob egy ÁTFORDÍTÓ lapot, a paklit (és a kezünkben lévő lapokat) át kell fordítani a másik oldalára – ezután mindenki a kártyák sötét oldalával játszik. A sötét oldalhoz különféle, sokkalta szigorúbb büntetéseket kirovó akciókártyák tartoznak. A játékosok addig játszanak a kártyák sötét oldalával, míg valaki eldob egy újabb ÁTFORDÍTÓ lapot, és a játék visszatér a világos oldalára. Mindez addig folytatódik, míg valaki meg nem szabadul az összes kártyájától, ezzel lezárva a kört.

Ahogy mindig, a cél most is az, hogy elsőként szabaduljunk meg az összes laptól az egyes körökben, és ezzel pontokat szerezzünk az ellenfeleknél maradt lapokért. Az nyer, aki a körökben szerzett pontszámok összesítése szerint elsőként ér el 500 pontot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mivel minden kártyának két oldala van, ügyelni kell arra, hogy az azonos oldalak azonos irányba nézzenek: a kártyák világos oldala az egyik, a sötét oldala pedig a másik irányba.

Mindegyik játékos húz egy-egy lapot, és felfedi a lap világos oldalát. A legnagyobb számértékű lapot húzó játékos lesz az osztó (a szimbólumokkal rendelkező lapok nulla értékűnek számítanak).

Az osztó megkeveri a paklit, és mindegyik játékosnak oszt 7-7 lapot. A kártyák világos oldala felénk, a sötét oldala pedig az ellenfelek felé nézzen.

A fennmaradó kártyák (világos oldalukkal lefelé) alkotják a HÚZÓPAKLIT (a kártyák sötét oldala FELFELÉ néz).

A HÚZÓPAKLI legfelső kártyáját felfordítjuk, és az asztalra helyezzük – ez lesz a DOBÓPAKLI kezdő lapja (a kártyák világos oldala FELFELÉ néz).

MEGJEGYZÉS: ha valamelyik különleges lapot (szimbólumok) fordítjuk fel a DOBÓPAKLI kezdő lapjául, AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI részben foglalt utasítások lépnek érvénybe.

A JÁTÉK MENETE

Az osztótól balra ülő játékos kezd.

Amikor sorra kerülünk, akkor (függetlenül attól, hogy éppen a sötét vagy a világos oldallal zajlik a játék) a DOBÓPAKLI tetején lévő lapnak megfelelő számú, színű vagy szimbólumú lapot kell dobnunk a lapjaink közül (a szimbólumok különleges lapokat jelképeznek, ezzel kapcsolatban lásd AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című részt).

PÉLDÁUL: a DOBÓPAKLIN lévő kék hetesre vagy kék színű lapot VAGY bármilyen színű 7-est kell tenni. Színválasztó lapot is dobhatunk (lásd: AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI).

Ha nincs a DOBÓPAKLI tetején lévő lapnak megfelelő színű/számú/szimbólummal rendelkező lapunk, húznunk kell egy lapot a HÚZÓPAKLIBÓL.

MEGJEGYZÉS: Amikor új lapot húzunk, ügyeljünk arra, hogy a lap a kezünkben lévő lapokéval azonos irányba nézzen. Tehát ha éppen a kártyák világos oldalával zajlik a játék, az új lapokat a világos oldalukkal felénk nézve kell a többi lap közé helyeznünk.

Ha jót húzunk, azonnal el is dobhatjuk. Ha nem jó, a következő játékos kerül sorra.

Mindig dönthetünk úgy, hogy NEM dobjuk el a kezünkben lévő megfelelő lapot, hanem húzunk egyet a HÚZÓPAKLIBÓL. Ha jót húzunk, azonnal el is dobhatjuk, azonban húzás után nem dobhatunk lapot a kezünkben lévő lapok közül.

AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI

VILÁGOS OLDAL

„Húzz egyet!" kártya – ha ilyen lapot dobunk, a következő játékosnak húznia kell egy lapot, és kimarad a körből. A lapot csak ugyanolyan színű vagy egy másik „Húzz egyet!" lapra lehet dobni. Ugyanez érvényes, ha egy ilyen kártyát fordítunk fel kezdő lapnak.

Irányváltó lap – ha ilyet dobunk, a játék iránya megfordul (ha a játékosok eddig jobbról balra haladva kerültek sorra, mostantól balról jobbra haladva fognak sorra kerülni, és viszont). Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik irányváltó lapra lehet dobni. Ha ilyen lapot fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó kezd, és a bal oldali szomszédja helyett a jobb oldali szomszédja következik.

„Kimaradsz!" lap – ha ilyet dobunk, a következő játékos kimarad az adott menetből. Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik „Kimaradsz!" lapra lehet dobni. Ha „Kimaradsz!" lapot fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó bal oldali szomszédja kimarad, és az ő bal oldali szomszédja kezd.

Színválasztó lap – ha ilyet dobunk, kiválaszthatjuk a következő színt a játékban (bármelyik színt, beleértve azt is, amelyet a színválasztó lap dobása előtt dobtak). Más dobható lap birtokában is dobhatunk színválasztó lapot. Ha színválasztó lapot fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó bal oldali szomszédja választ színt.

Színválasztó „Húzz kettőt!" lap – ha ilyet dobunk, mi választhatunk színt, PLUSZ a következő játékosnak 2 lapot kell húznia a HÚZÓPAKLIBÓL, és kimarad a körből. Van azonban egy bökkenő! Csak akkor dobhatunk ilyen lapot, ha NINCS másik olyan lapunk, amelynek a színe egyezik a DOBÓPAKLI tetején lévő lap SZÍNÉVEL. (Abban az esetben azonban eldobhatjuk, ha van a DOBÓPAKLI tetején lévő lap számának megfelelő számértékű lapunk vagy akciókártyánk). Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, vissza kell tenni a pakliba, és másik lapot kell húzni.

MEGJEGYZÉS: Ha úgy véljük, hogy jogtalanul dobtak színválasztó „Húzz kettőt!" kártyát (azaz a játékosnak van egyező színű kártyája), kérdőre vonhatjuk a játékost. Ekkor a kérdőre vont játékos megmutatja a megkérdőjelezőnek a lapjait. Ha tényleg jogosulatlanul dobott ilyen lapot, akkor nem a megkérdőjelező, hanem a kérdőre vont játékosnak kell húznia két lapot. Ha azonban a kérdőre vont játékos jogosan dobott ilyen lapot, nekünk kell húznunk 2 PLUSZ 2 lapot (összesen 4-et)!

Átfordító lap - ha ilyet dobunk, minden kártya átfordul a világosról a sötét oldalára. Az átfordító lap eldobása után fordítsuk át a dobópaklit (az imént eldobott lap így a dobópakli aljára kerül) és a húzópaklit, majd a játékosoknál lévő összes lapot a másik oldalára. A játék egészen addig az új oldallal folytatódik, amíg valamelyik játékos el nem dob egy újabb átfordító kártyát, ezzel ismét a másik oldalra fordítva a lapokat. A lapot csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik átfordító lapra lehet dobni.

SÖTÉT OLDAL

„Húzz ötöt!" kártya 5 – ha ilyen lapot dobunk, a következő játékosnak húznia kell öt lapot, és kimarad a körből. A lapot csak ugyanolyan színű vagy egy másik „Húzz ötöt!" lapra lehet dobni.

Irányváltó lap – ha ilyet dobunk, a játék iránya megfordul (ha a játékosok eddig jobbról balra haladva kerültek sorra, mostantól balról jobbra haladva fognak sorra kerülni, és viszont). Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik irányváltó lapra lehet dobni.

„Mindenki kimarad!" kártya – ha ilyen lapot dobunk, minden játékos kimarad a körből. Ekkor ismét az a játékos következik, aki az adott kártyát eldobta. A lapot csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik „Mindenki kimarad!" lapra lehet dobni.

Színválasztó lap – ha ilyet dobunk, kiválaszthatjuk a következő színt a játékban (bármelyik színt, beleértve azt is, amelyet a színválasztó lap dobása előtt dobtak). Más dobható lap birtokában is dobhatunk színválasztó lapot.

„Húzz egy színt" színválasztó kártya – ha ilyen lapot dobunk, a következő játékosnak egészen addig kell húznia a húzópakliból, amíg ki nem húz egy, az általunk választott színnel egyező kártyát (nem számít, ehhez mennyi kártyát kell húznia). Az adott játékos kimarad a körből. Van azonban egy bökkenő! Csak akkor dobhatunk ilyen lapot, ha NINCS másik olyan lapunk, amelynek a színe egyezik a DOBÓPAKLI tetején lévő lap SZÍNÉVEL. (Abban az esetben azonban eldobhatjuk, ha van a DOBÓPAKLI tetején lévő lap számának megfelelő számértékű lapunk vagy akciókártyánk).

MEGJEGYZÉS: Ha úgy véljük, hogy jogtalanul dobtak „Húzz egy színt!" színválasztó kártyát (azaz a játékosnak van egyező színű kártyája), kérdőre vonhatjuk a játékost. Ekkor a kérdőre vont játékos megmutatja a megkérdőjelezőnek a lapjait. Ha tényleg jogosulatlanul dobott ilyen lapot, nem a megkérdőjelező, hanem a kérdőre vont játékosnak kell húznia a pakliból, ameddig ki nem húz egy, a választott színnek megfelelő kártyát. Ha azonban a kérdőre vont játékos jogosan dobott ilyen lapot, nekünk kell húznunk, ameddig ki nem húzunk egy megfelelő színű kártyát, PLUSZ további 2 lapot!

Átfordító lap – ha ilyet dobunk, minden kártya átfordul a sötétről a világos oldalára. Az átfordító lap eldobása után fordítsuk át a dobópaklit (az imént eldobott lap így a dobópakli aljára kerül) és a húzópaklit, majd a játékosoknál lévő összes lapot a másik oldalára. A játék egészen addig az új oldallal folytatódik, amíg valamelyik játékos el nem dob egy újabb átfordító kártyát, ezzel ismét a másik oldalra fordítva a lapokat. A lapot csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik átfordító lapra lehet dobni.

KIMENETEL

Ha utolsó előtti kártyánkat készülünk eldobni, akkor (függetlenül attól, hogy éppen a sötét vagy a világos oldallal zajlik a játék) az "UNO" (jelentése: "egy") szót kell kiáltanunk, jelezve, hogy csak egy lapunk maradt. Ha erről megfeledkezünk, és ezt észreveszik, mielőtt a következő játékos lapot húzna vagy dobna, húznunk kell két lapot.

Ha valakinek elfogynak a lapjai, vége a körnek. Mindenki megkapja a megfelelő számú pontot (lásd: PONTOZÁS), és új kör kezdődik.

Ha az adott körben eldobott utolsó lap „Húzz egyet!", „Húzz ötöt!", „Húzz kettőt!" színválasztó vagy „Húzz egy színt!" színválasztó lap, a következő játékosnak az adott lapnak megfelelően kell egy, öt, kettő vagy a kiválasztott szín megszerzéséhez szükséges számú lapot húznia. Ezek a lapok is beleszámítanak a pontok összesítésébe.

Ha a HÚZÓPAKLI elfogy, mielőtt valamelyik játékosnak sikerült volna megszabadulnia minden lapjától, meg kell keverni a DOBÓPAKLIT, és a játék úgy folytatódik, hogy ez lesz a HÚZÓPAKLI.

PONTOZÁS

Akinek elsőként fogynak el a lapjai a körben, az alábbiaknak megfelelően pontokat kap minden olyan lapért, amely az ellenfeleknél maradt:

Számos lapok (1–9)	a számértéknek megfelelő számú pont
„Húzz egyet!"	10 pont
„Húzz ötöt!"	20 pont
Irányváltó lap	20 pont
„Kimaradsz!" lap	20 pont
„Mindenki kimarad!"	30 pont
Átfordító lap	20 pont
Színválasztó lap	40 pont
„Húzz kettőt!" színválasztó lap	50 pont
„Húzz egy színt!" színválasztó lap	60 pont

Ha a kör pontszámainak összesítése alapján egyik játékos sem ér el 500 pontot, meg kell keverni a paklit, és új kört kell kezdeni.

KI NYERI A JÁTÉKOT?

Az lesz a NYERTES, aki elsőként gyűjt össze 500 pontot.

ALTERNATÍV PONTOZÁS ÉS KIMENETEL

Úgy is pontozhatunk, hogy a kézben maradt lapoknak megfelelően minden kör végén feljegyezzük, hogy kinek-kinek hány pontja lett. Ilyenkor az nyer, akinek a legkevesebb számú pontot sikerül begyűjtenie, mire valakinél összegyűlik 500 pont.

Size: 4.25" x 27.5"

POLISH

2–10 7+

UNO FLIP!™

Gra karciana

CONTENU

112 kart, w tym:

JASNA STRONA (białe obramowanie)
- 18 kart niebieskich — od 1 do 9
- 18 kart zielonych — od 1 do 9
- 18 kart czerwonych — od 1 do 9
- 18 kart żółtych — od 1 do 9
- 8 kart „Weź jedną" — po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
- 8 kart „Zmiana kierunku" — po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
- 8 kart „Postój" — po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
- 8 kart „Odwróć" — po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
- 4 karty „Wybierz kolor"
- 4 karty „Wybierz kolor + weź dwie"

CIEMNA STRONA (czarne obramowanie)
- 18 kart różowych — od 1 do 9
- 18 kart turkusowych — od 1 do 9
- 18 kart pomarańczowych — od 1 do 9
- 18 kart fioletowych — od 1 do 9
- 8 kart „Weź pięć" — po 2 w kolorach różowym, turkusowym, pomarańczowym i fioletowym
- 8 kart „Zmiana kierunku" — po 2 w kolorach różowym, turkusowym, pomarańczowym i fioletowym
- 8 kart „Postój dla wszystkich graczy" — po 2 w kolorach różowym, turkusowym, pomarańczowym i fioletowym
- 8 kart „Odwróć" — po 2 w kolorach różowym, turkusowym, pomarańczowym i fioletowym
- 4 karty „Wybierz kolor"
- 4 karty „Wybierz kolor + weź w tym kolorze"

UNO FLIP W SKRÓCIE

Gra w UNO FLIP przebiega podobnie jak standardowa gra w UNO. Różnica polega na tym, że karty mają dwie strony — „jasną" i „ciemną". Na początku gra się z użyciem jasnej strony kart, ale za każdym razem, gdy któryś z graczy użyje karty „Odwróć", talia kart zostaje odwrócona (podobnie jak karty w rękach graczy) i wszyscy grają z użyciem ciemnej strony kart. Podczas gry z użyciem ciemnej strony kart używa się innych kart specjalnych, które nakładają bardziej surowe kary. Gracze muszą grać z użyciem ciemnej strony kart, dopóki jeden z nich nie użyje kolejnej karty „Odwróć". W takim przypadku gra ponownie odbywa się z użyciem jasnej strony aż do momentu, gdy jeden z graczy nie pozbędzie się wszystkich kart z ręki, kończąc tym samym rundę.

Celem gry jest standardowo jak najszybsze pozbycie się wszystkich swoich kart w każdej rundzie i zdobycie punktów za wszystkie karty, które pozostaną w rękach innych graczy. Punkty zdobyte w kolejnych rundach są sumowane. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Karty w talii mają dwie strony, więc należy się upewnić, że wszystkie kart są ułożone tak, aby jasna strona każdej karty była skierowana w jednym kierunku, a ciemna w drugim.

Każdy gracz wybiera kartę, a następnie odsłania jej jasną stronę. Gracz, który wybierze kartę z najwyższym numerem, zostaje rozdającym (karty z symbolami są liczone jako karty z numerem zero).

Osoba rozdająca tasuje karty i rozdaje wszystkim graczom po 7 kart. Karty należy trzymać ustawione jasną stroną do siebie i ciemną stroną do innych graczy.

Pozostałe karty z talii należy skierować jasną stroną w dół i utworzyć z nich stos LOSOWANIA (karty będą skierowane ciemną stroną DO GÓRY).

Karta znajdująca się na samej górze stosu LOSOWANIA rozpoczyna stos ROZGRYWKI (karty będą skierowane jasną stroną do góry).

UWAGA: Jeśli stos ROZGRYWKI rozpoczyna któraś z kart specjalnych (z symbolem), należy postępować zgodnie ze wskazówkami zamieszczonymi w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH

ZAGRAJMY!

Grę rozpoczyna pierwsza osoba na lewo od rozdającego.

Niezależnie od tego, czy gra przebiega z użyciem jasnej czy ciemnej strony kart, gracz ma za zadanie położyć na stosie ROZGRYWKI kartę ze swojej puli, która ma taki sam numer, kolor lub symbol (symbolami oznaczone są karty specjalne opisane w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH).

PRZYKŁAD: Jeśli na stosie ROZGRYWKI znajduje się niebieska siódemka, gracz musi wyłożyć dowolną niebieską kartę LUB siódemkę w dowolnym kolorze. Ewentualnie gracz może wyłożyć kartę „Wybierz kolor" (opis w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH).

Jeśli gracz nie ma karty, którą mógłby położyć na stosie ROZGRYWKI, musi wziąć kartę ze stosu LOSOWANIA.

UWAGA: Podczas dodawania kart do ręki należy się upewnić, że są one zwrócone w tym samym kierunku, co pozostałe karty w ręku. Na przykład, jeśli gra akurat przebiega z użyciem jasnej strony, dodaj karty do ręki tak, aby były skierowane jasną stroną w Twoim kierunku.

Jeśli wylosowana karta pasuje do karty na stosie ROZGRYWKI, to gracz może nią zagrać w tej samej kolejce. W przeciwnym wypadku kolejka przechodzi na następną osobę.

Gracz może NIE zagrać kartą ze swojej puli, nawet jeżeli mógłby ją wyłożyć. W takiej sytuacji gracz musi wziąć kartę ze stosu LOSOWANIA. Jeśli karta pasuje, to gracz może ją wyłożyć w tej samej kolejce, jednak po wylosowaniu nie może w tej kolejce zagrać inną kartą ze swojej puli.

FUNKCJE KART SPECJALNYCH

JASNA STRONA

Karta „Weź jedną" – jeżeli gracz położy tę kartę, to następny gracz musi wziąć jedną kartę ze stosu LOSOWANIA i traci swoją kolejkę. Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Weź jedną". Jeśli karta ta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to działa w taki sam sposób, jak opisano powyżej.

Karta „Zmiana kierunku" – po wyłożeniu tej karty zmienia się kierunek gry (jeśli dotychczas gra przebiegała w lewą stronę, teraz będzie przebiegać w prawo i na odwrót). Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Zmiana kierunku". Jeśli karta ta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to grę rozpoczyna osoba rozdająca, a następnie gra toczy się w prawo, a nie w lewo.

Karta „Postój" – jeżeli gracz położy tę kartę, następny gracz traci kolejkę i ma „postój". Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Postój". Jeśli karta „Postój" zostanie odwrócona 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" – gracz, który wykłada 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 „Wybierz kolor + weź dwie" – karta ta pozwala wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka, a PONADTO powoduje, że kolejny gracz musi wziąć dwie 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 specjalną). Jeśli karta ta zostanie odwrócona 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 dwie" wbrew zasadom (tj. gracz, który ją wyłożył, ma w swojej puli kartę o pasującym kolorze), 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 2 karty. Jednak jeśli podejrzewany gracz jest niewinny, to gracz rzucający wyzwanie musi wylosować 2 karty PLUS 2 dodatkowe karty (razem 4 karty)!

Karta „Odwróć" – po wyłożeniu tej karty wszystkie karty zostają odwrócone z jasnej strony na ciemną. Po wyłożeniu karty „Odwróć" należy odwrócić stos ROZGRYWKI (ostatnia użyta karta będzie teraz na jego spodzie) i stos LOSOWANIA. Wszyscy gracze muszą również odwrócić karty trzymane w ręku. Rozgrywka będzie przebiegać z użyciem tej strony, dopóki któryś z graczy nie wyłoży kolejnej karty „Odwróć". Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Odwróć".

CIEMNA STRONA

Karta „Weź pięć" – jeżeli gracz wyłoży tę kartę, następny gracz musi wziąć pięć kart ze stosu LOSOWANIA i traci kolejkę. Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Weź pięć".

Karta „Zmiana kierunku" – po wyłożeniu tej karty zmienia się kierunek gry (jeśli dotychczas gra przebiegała w lewą stronę, teraz będzie przebiegać w prawo i na odwrót). Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Zmiana kierunku".

Karta „Postój dla wszystkich graczy" – — jeżeli gracz położy tę kartę, wszyscy gracze tracą swoją kolejkę. Następnie rozgrywkę rozpoczyna gracz, który wyłożył tę kartę. Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Postój dla wszystkich".

Karta „Wybierz kolor" – gracz, który wykłada 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.

Karta „Wybierz kolor + weź w tym kolorze" – jeżeli gracz wyłoży tę kartę, następny gracz musi dobierać karty, dopóki nie wylosuje karty o pasującym kolorze (niezależnie od tego, ile kart będzie musiał dobrać) oraz traci swoją 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 specjalną).

UWAGA: Jeśli gracz przypuszcza, że jego poprzednik wyłożył kartę „Wybierz kolor + weź w tym kolorze" wbrew zasadom (tj. gracz, który ją wyłożył, ma w swojej puli kartę o pasującym kolorze), 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 dobierać karty, dopóki nie wylosuje karty o pasującym kolorze. Jednak jeśli podejrzewany gracz jest niewinny, to gracz rzucający wyzwanie musi dobierać karty, dopóki nie wylosuje karty o pasującym kolorze PLUS wziąć 2 dodatkowe karty!

Karta „Odwróć" – jeżeli gracz położy tę kartę, wszystkie karty zostają odwrócone ze strony ciemnej na jasną. Po wyłożeniu karty „Odwróć" należy odwrócić stos ROZGRYWKI (ostatnia użyta karta będzie teraz na jego spodzie) i stos LOSOWANIA. Wszyscy gracze muszą również odwrócić karty trzymane w ręku. Rozgrywka będzie przebiegać z użyciem tej strony, dopóki któryś z graczy nie wyłoży kolejnej karty „Odwróć". Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Odwróć".

KOŃCZENIE PARTII

Niezależnie od tego, czy gra gra przebiega z użyciem jasnej czy ciemnej strony, przed wyłożeniem przedostatniej karty gracz musi krzyknąć „UNO" (co oznacza „jeden"), aby zasygnalizować, że została mu tylko jedna karta. Jeśli gracz nie krzyknie „UNO", a inny gracz przyłapie go na tym przed rozpoczęciem kolejki następnej osoby, to przyłapany gracz musi wziąć dwie karty.

Kiedy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart, runda się kończy. Po podliczeniu punktacji (szczegóły w rozdziale „OBLICZANIE PUNKTÓW") gra rozpoczyna się od nowa.

Jeśli ostatnią kartą wyłożoną w rundzie jest karta „Weź jedną", „Weź pięć", „Wybierz kolor + weź dwie" lub „Wybierz kolor + weź w tym kolorze", następny gracz musi odpowiednio wziąć jedną, pięć lub dwie karty albo dobierać karty do momentu wylosowania karty o pasującym kolorze. Karty te liczą się do łącznego wyniku.

Jeśli do czasu wyczerpania całego stosu LOSOWANIA żaden z graczy nie pozbył się wszystkich kart, to należy potasować stos ROZGRYWKI i gra toczy się dalej.

OBLICZANIE PUNKTÓW

Gracz, który jako pierwszy w danej rundzie pozbędzie się kart, uzyskuje punkty za wszystkie karty, które zostały w rękach jego przeciwników. Punkty oblicza się następująco:

Wszystkie karty z numerami (1–9)	liczba punktów zgodna z cyfrą na karcie
„Weź jedną"	10 punktów
„Weź pięć"	20 punktów
„Zmiana kierunku"	20 punktów
„Postój"	20 punktów
„Postój dla wszystkich"	30 punktów
„Odwróć"	20 punktów
„Wybierz kolor"	40 punktów
„Wybierz kolor + weź dwie"	50 punktów
„Wybierz kolor + weź w tym kolorze"	60 punktów

Jeśli po zsumowaniu punktów w danej rundzie żaden z graczy nie uzyskał 500 punktów, należy potasować karty i rozpocząć nową rundę.

ZWYCIĘZCA

ZWYCIĘŻA gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.

ALTERNATYWNY SPOSÓB OBLICZANIA PUNKTÓW

Istnieje także inny sposób obliczania punktów, tj. poprzez naliczanie każdemu graczowi punktów za karty, które zostały mu w ręku na końcu każdej partii. Zwycięża gracz, który ma najmniej punktów w momencie, gdy jeden z graczy osiąga 500 punktów.

Size: 4.25" x 27.5"

RUSSIAN

2–10 7+

UNO FLIP!™

Карточная игра

Содержимое

112 карт, которые включают:

СВЕТЛАЯ СТОРОНА (белая рамка)
- 18 синих карт — от 1 до 9
- 18 зеленых карт - от 1 до 9
- 18 красных карт - от 1 до 9
- 18 желтых карт - от 1 до 9
- 8 карт "Возьмите одну" — по 2 карты синего, зеленого, красного и желтого цвета
- 8 карт "Смените направление" - по 2 карты в синем, зеленом, красном и желтом цвете
- 8 карт "Пропустите ход" - по 2 карты в синем, зеленом, красном и желтом цвете
- 8 карт "Переверните" — по 2 карты синего, зеленого, красного и желтого цвета
- 4 дикие карты
- 4 дикие карты "Возьмите две"

ТЕМНАЯ СТОРОНА (черная рамка)
- 18 розовых карт — от 1 до 9
- 18 бирюзовых карт — от 1 до 9
- 18 оранжевых карт — от 1 до 9
- 18 фиолетовых карт — от 1 до 9
- 8 карт "Возьмите пять" — по 2 карты розового, бирюзового, оранжевого и фиолетового цвета
- 8 карт "Смените направление" — по 2 карты розового, бирюзового, оранжевого и фиолетового цвета
- 8 карт "Все пропускают ход" — по 2 карты розового, бирюзового, оранжевого и фиолетового цвета
- 8 карт "Переверните" — по 2 карты розового, бирюзового, оранжевого и фиолетового цвета
- 4 дикие карты
- 4 дикие карты "Берите, пока не вытянете нужный цвет"

ОБ ИГРЕ UNO FLIP

Правила игры UNO FLIP совпадают с правилами обычного UNO, кроме того, что в этом варианте у колоды карт две стороны: "светлая" и "темная". Вы начинаете играть светлой стороной, но когда кто-то разыгрывает карту "ПЕРЕВЕРНИТЕ", колода переворачивается (как и карты в твоей руке), и теперь все должны играть темной стороной карт. На темной стороне используются другие карты действий с более жесткими штрафами. Игроки должны играть темной стороной карт до тех пор, пока кто-либо не разыгрывает новую карту "ПЕРЕВЕРНИТЕ", и игра не вернется к светлой стороне. Так будет продолжаться до окончания раунда, когда один из игроков избавится от всех своих карт.

Как всегда, если вы первыми избавитесь ото всех своих карт в раунде, то наберете очки за карты, которые остались у других игроков. Очки за каждый раунд суммируются, и игрок, первым набравший 500 очков, выигрывает.

Подготовка к игре

Поскольку колода двусторонняя, убедись, что все карты с каждой стороны повернуты одинаково: все карты расположены светлой стороной в одном направлении, а темной стороной в обратном.

Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды, а затем смотрит светлую сторону. Игрок, у которого самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).

Игрок, сдающий карты, раздает каждому игроку по 7 карт. Держи карты так, чтобы светлой стороной они были обращены к тебе, а темной стороной к другим игрокам.

Разместите оставшуюся часть колоды так, чтобы светлая сторона была обращена вниз. Это ваша ИГРОВАЯ КОЛОДА (вы будете видеть темную сторону карт).

Верхняя карта из ИГРОВОЙ КОЛОДЫ переворачивается и кладется рядом с ней. Она становится первой картой КОЛОДЫ СБРОСА (в ней вы будете видеть светлую сторону карт).

ПРИМЕЧАНИЕ: Если первой картой оказывается одна из активных карт (карта с рисунком), то выполняется действие карты, см. ФУНКЦИИ АКТИВНЫХ КАРТ, где содержатся особые указания.

Начинаем игру!

Игрок, сидящий слева от сдающего, начинает игру.

Когда подходит ваша очередь разыгрывать светлую или темную сторону карты, вы должны подобрать одну из ваших карт к той, что лежит сверху колоды сброса, по цвету, цифре или символу (символ означает карту действий; см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЙ).

ПРИМЕР: Если верхняя карта колоды 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 вас на руках нет карты, которая соответствует верхней карте колоды сброса, вы должны взять карту из игровой колоды.

ПРИМЕЧАНИЕ: При наборе карт в руку убедитесь, что они развернуты той же стороной, что и другие карты в руке. Например, если в данный момент вы играете светлой стороной, то добавляя карты в руку, поверните их светлой стороной к себе.

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

Вы также имеете право не использовать имеющуюся у вас на руках карту, соответствующую верхней карте колоды сброса. Если у вас на руках нет карты, которая соответствует верхней карте колоды сброса, вы должны взять карту из игровой колоды. Если эта карта соответствует верхней карте колоды сброса, вы можете сыграть ей, однако после того, как вы вытянете карту из колоды, вы не сможете использовать другие имеющиеся у вас карты во время этого хода.

Функции активных карт

СВЕТЛАЯ СТОРОНА

Карта "Возьмите одну" – Если вы делаете ход этой картой, следующий игрок берет одну новую карту из игровой колоды и пропускает свой ход. Эту карту можно разыграть, только если она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или после другой карты "Возьми одну". Если она появляется в самом начале игры, применяется то же правило.

Карта "Смените направление" – Если вы сыграете этой картой, ход игры сменится на противоположный (если игра идет "справа налево", то ход меняется на "слева направо" и наоборот). Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или после другой карты "Смени направление". 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 "Пропустите ход" – Когда вы сыграете этой картой, следующий игрок пропускает ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте колоды 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 от него.

"Дикая Карта" – При использовании этой карты вы можете выбирать, какой цвет продолжит игру (можно выбирать любой цвет, в том числе и тот, который был до того, как вы сыграли "Дикой картой"). Вы можете сыграть Дикой картой даже в случае, если у вас есть другая карта, которая может продолжить игру. Если Дикая карта появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжает игру.

Дикая карта "Возьмите две" – Если вы делаете ход этой картой, вы выбираете цвет, который продолжает игру, А ТАКЖЕ следующий за вами игрок берет из ИГРОВОЙ КОЛОДЫ 2 карты и пропускает ход. Но есть одно "но"! Вы можете сыграть этой картой только в том случае, если у вас на руках нет другой карты, которая подходит по ЦВЕТУ к верхней карте колоды сброса (это правило не распространяется на карты с соответствующей цифрой или Активные карты). Если она появляется в самом начале игры, нужно вернуть ее колоду и взять другую карту.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вам кажется, что дикая карта "Возьми две" была использована предыдущим игроком против правил (например, у этого игрока на руках была другая подходящая карта), вы имеете право объявить об этом вслух. В этом случае игрок обязан показать вам имеющиеся у него на руках карты. Если он оказывается виновен, он должен взять 2 карты вместо вас. Но если он невиновен, вам придется вытянуть 2 карты ПЛЮС еще 2 дополнительные карты (всего 4 карты)!

Карта "Переверните" — если вы делаете ход этой картой, все карты необходимо перевернуть со светлой стороны на темную. Когда будет разыграна карта "Переверните", переверните колоду сброса на другую сторону (карта, которой только что сделали ход, окажется внизу), затем игровую колоду, и наконец карты в руках игроков. Играйте новой стороной до тех пор, пока не будет разыграна другая карта "Переверните" для смены стороны. Эту карту можно разыграть, только если она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или сразу после другой карты "Переверни".

ТЕМНАЯ СТОРОНА

Карта "Возьмите пять" – Если вы делаете ход этой картой, следующий игрок должен взять пять новых карт и пропустить свой ход. Эту карту можно разыграть, только если она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или после другой карты "Возьмите пять".

Карта "Смените направление" – Если вы сыграете этой картой, ход игры сменится на противоположный (если игра идет "справа налево", то ход меняется на "слева направо" и наоборот). Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или после другой карты "Смените направление".

Карта "Все пропускают ход" – Если вы делаете ход этой картой, все игроки за вами пропускают свой ход. Затем ход возвращается к тому, кто разыграл эту карту. Эту карту можно разыграть, только если она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или сразу после другой карты "Все пропускают ход".

"Дикая Карта" –При использовании этой карты вы можете выбирать, какой цвет продолжит игру (можно выбирать любой цвет, в том числе и тот, который был до того, как ты сыграл "Дикой картой"). Вы можете сыграть Дикой картой даже в случае, если у вас есть другая карта, которая может продолжить игру.

Дикая карта "Берите, пока не вытянете нужный цвет" – Если вы делаете ход этой картой, следующий игрок берет карты, пока не вытянет карту выбранного вами цвета (независимо от того, сколько карт ему придется для этого взять), и пропускает свой ход. Но есть одно "но"! Вы можете сыграть этой картой только в том случае, если у вас на руках нет другой карты, которая подходит по ЦВЕТУ к верхней карте колоды сброса (это правило не распространяется на карты с соответствующей цифрой или Активные карты).

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вам кажется, что дикая карта "Бери, пока не вытянете нужный цвет" была использована предыдущим игроком против правил (например, у этого игрока на руках была другая подходящая карта), вы имеете право объявить об этом вслух. В этом случае игрок обязан показать вам имеющиеся у него на руках карты. Если он оказывается виновен, он должен брать карты, пока не вытянет карту нужного цвета, вместо вас. Но если он невиновен, вам придется брать карты, пока вы не вытяните карту нужного цвета, А ТАКЖЕ 2 дополнительные карты!

Карта "Переверните" – если вы делаете ход этой картой, все карты необходимо перевернуть с темной стороны на светлую. Когда будет разыграна карта "Переверните", переверните колоду сброса на другую сторону (карта, которой только что сделали ход, окажется внизу), затем игровую колоду, и наконец карты в руках игроков. Играйте новой стороной до тех пор, пока не будет разыграна другая карта "Переверните" для смены стороны. Эту карту можно разыграть, только если она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или сразу после другой карты "Переверни".

Завершение игры

Когда вы сделаете ход своей предпоследней картой светлой или темной стороны, крикните "УНО" (что значит "один"), чтобы дать знать, что у вас осталась одна карта. Если вы не крикните "УНО", и это заметят до того, как следующий игрок сделает свой ход, вы должны взять две карты из игровой колоды.

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

Если последней картой раунда станет "Возьмите одну", "Возьмите пять", дикая карта "Возьмите две" или дикая карта "Берите, пока не вытянете нужный цвет", следующий игрок должен взять одну, две или пять карт либо брать карты до тех пор, пока не вытянет карту нужного цвета. Эти карты учитываются 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 становится колодой для игры, и игра продолжается.

Подсчет очков

Игрок, который первым в раунде сбросил все карты, получает очки за все карты, которые остались на руках у соперников, по следующим правилам:

Все карты с цифрами (1-9)	подсчет по цифрам на картам
Карта "Возьмите одну"	10 очков
Карта "Возьмите пять"	20 очков
Карта "Смените направление"	20 очков
Карта "Пропустите ход"	20 очков
Карта "Все пропускают ход"	30 очков
Карта "Переверните"	20 очков
Дикая карта	40 очков
Дикая карта "Возьмите две"	50 очков
Дикая карта "Берите, пока не вытянете нужный цвет"	60 очков

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

Победитель игры

ПОБЕДИТЕЛЕМ становится тот игрок, который первым наберет 500 очков.

Другой способ подсчета очков и определения победителя игры

IЕще один способ подсчета очков — подсчет очков по картам, 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.

Size: 4.25" x 27.5"

SLOVAK

2–10 7+

UNO FLIP!™

Kartová hra

OBSAH

112 nasledujúcich kariet:

SVETLÁ STRANA (biely okraj)
- 18 modrých kariet – 1 až 9
- 18 zelených kariet – 1 až 9
- 18 červených kariet – 1 až 9
- 18 žltých kariet – 1 až 9
- 8 kariet Ťahaj jednu – po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
- 8 kariet Zmena smeru – po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
- 8 kariet Preskoč – po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
- 8 kariet Otoč – po 2 v modrej, zelenej, červenej a žltej farbe
- 4 žolíky
- 4 žolíky Ťahaj dve

TMAVÁ STRANA (čierny okraj)
- 18 ružových kariet – 1 až 9
- 18 tyrkysových kariet – 1 až 9
- 18 oranžových kariet – 1 až 9
- 18 fialových kariet – 1 až 9
- 8 kariet Ťahaj päť – po 2 v ružovej, tyrkysovej, oranžovej a fialovej farbe
- 8 kariet Zmena smeru – po 2 v ružovej, tyrkysovej, oranžovej a fialovej farbe
- 8 karty Preskoč všetkých – po 2 v ružovej, tyrkysovej, oranžovej a fialovej farbe
- 8 kariet Otoč – po 2 v ružovej, tyrkysovej, oranžovej a fialovej farbe
- 4 žolíky
- 4 žolíky Ťahaj farbu

UNO FLIP V SKRATKE

UNO FLIP sa hrá rovnako ako bežné UNO, ale balíček kariet má dve strany: „svetlú" stranu a „tmavú" stranu. Hrať sa začína so svetlou stranou, ale vždy keď niekto zahrá s kartou OTOČ, balíček kariet sa prevráti (a rovnako aj karty na ruke) a všetci musia hrať tmavou stranou kariet. Tmavá strana má iné akčné karty s oveľa tvrdšími trestmi. Hráči musia hrať s tmavou stranou kariet, až kým niekto iný opäť nezahrá s kartou OTOČ a hra sa vráti späť na svetlú stranu a tak ďalej, až kým sa niekto nezbaví všetkých kariet na ruke, čím sa ukončí kolo.

Ako vždy, ak sa ako prvý zbavíš všetkých kariet v kole, získaš body za karty, ktoré zostanú protihráčom na ruke. Body z jednotlivých kôl sa spočítavajú a vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý získa 500 bodov.

PRÍPRAVA NA HRU

Keďže balíček kariet má dve strany, presvedč sa, že všetky karty každej strany sú otočené rovnako všetky karty so svetlou stranou sú otočené jedným smerom a všetky karty s tmavou stranou sú otočené opačne.

Každý hráč si vytiahne kartu a ukáže svetlú stranu. Hráč, ktorý si vytiahne najvyššie číslo, rozdáva (všetky karty so symbolom počítajte ako nulu).

Hráč, ktorý rozdáva, pomieša karty a každému hráčovi rozdá 7 kariet. Karty drž tak, aby boli svetlou stranou otočené k tebe a tmavou stranou k spoluhráčom.

Zvyšok balíčka polož svetlou stranou nadol a vytvor kopu na ŤAHANIE (tmavá strana kariet bude otočená smerom NAHOR).

Horná karta kopy na ŤAHANIE sa otočí a použije sa na vytvorenie kopy na ODHADZOVANIE (karty sa odhadzujú svetlou stranou NAHOR).

POZNÁMKA: Ak sa pri odkrytí kopy na ŤAHANIE otočí akčná karta (karta so symbolom), pozri si osobitné pokyny v časti FUNKCIE AKČNÝCH KARIET.

HRA

Hru začína osoba sediaca vľavo od hráča, ktorý rozdával karty.

Či sa hrá so svetlou stranou alebo tmavou stranou, keď na teba príde rad, musíš priradiť vhodnú kartu zo svojej ruky k hornej karte kopy na ODHADZOVANIE, a to podľa čísla, farby alebo symbolu (symboly predstavujú akčné karty, pozri časť FUNKCIE AKČNÝCH KARIET).

PRÍKLAD: Ak je napríklad v kope na ODHADZOVANIE odhodená modrá sedmička, hráč musí odhodiť modrú kartu ALEBO sedmičku akejkoľvek farby. Hráč môže prípadne vyložiť žolíka (pozri časť FUNKCIE AKČNÝCH KARIET).

Ak nemáš kartu zodpovedajúcu karte v kope na ODHADZOVANIE, musíš si potiahnuť kartu z kopy na ŤAHANIE.

POZNÁMKA: Pri pridávaní kariet na ruku sa uisti, že sú otočené rovnakou stranou ako ostatné karty na ruke. Ak sa napríklad práve hrá so svetlou stranou, nové karty si na ruku pridávaj svetlou stranou otočené smerom k tebe.

Ak vytiahnutú kartu možno použiť, môžeš ju odhodiť ešte v tom istom kole. V opačnom prípade hra pokračuje ďalším hráčom na rade.

Môžeš sa rozhodnúť NEPOUŽIŤ použiteľnú kartu, ktorú držíš na ruke. V takom prípade si musíš potiahnuť kartu z kopy na ŤAHANIE. Ak sa dá použiť, môžeš ju odhodiť ešte v tom istom kole, ale po potiahnutí karty už nemôžeš odhodiť inú kartu, ktorú držíš na ruke.

FUNKCIE AKČNÝCH KARIET

SVETLÁ STRANA

Karta Ťahaj jednu – Po odhodení tejto karty si nasledujúci hráč musí vytiahnuť jednu kartu a v hre pokračuje ďalší hráč. Táto karta sa môže zahrať len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu Ťahaj jednu. Ak sa vytiahne na začiatku hry, platí to isté pravidlo.

Karta typu Zmena smeru – Po odhodení tejto karty sa mení smer hry (ak sa práve hrá smerom doľava, hra sa začne hrať smerom doprava a naopak). Táto karta sa môže zahrať len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu Zmena smeru. Ak sa táto karta použije na začiatku hry, rozdávajúci hráč ide prvý a hra sa potom hrá zľava doprava namiesto sprava doľava.

Karta typu Preskoč – Po odhodení tejto karty sa nasledujúci hráč „preskočí" (na jedno kolo sa vynechá). Táto karta sa môže zahrať len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu Preskoč. Ak sa karta Preskoč použije na začiatku hry, hráč naľavo od rozdávajúceho hráča sa preskočí, hru teda začína hráč naľavo od preskočeného.

Žolík – Po odhodení tejto karty si musíš zvoliť farbu, ktorou bude hra pokračovať (akákoľvek farba vrátane farby v hre pred použitím žolíka). Žolíka môžeš vo svojom kole odhodiť aj vtedy, ak máš na ruke inú použiteľnú kartu. Ak sa žolík použije na začiatku hry, osoba naľavo od rozdávajúceho určí farbu, ktorou bude hra pokračovať.

Žolík Ťahaj dve – Keď odhodíš túto kartu, musíš vybrať farbu, ktorou bude hra pokračovať, PLUS nasledujúci hráč si musí zobrať dve karty z kopy na ŤAHANIE a na jedno kolo sa preskočí. Je tu však jeden háčik! Túto kartu môžeš použiť len vtedy, ak na ruke NEMÁTE inú kartu zodpovedajúcu FARBE v kope na ODHADZOVANIE (ale túto kartu možno použiť, ak máte zodpovedajúce číslo alebo akčnú kartu). Ak sa táto karta použije na začiatku hry, vráť ju do kopy a vyberte inú kartu.

POZNÁMKA: Ak máš podozrenie, že žolíka typu Ťahaj dve si dostal proti pravidlám (napr. hráč má zodpovedajúcu farbu), môžeš vyzvať tohto hráča. Vyzvaný hráč musí tebe (teda vyzývateľovi) ukázať svoje karty na ruke. Ak sa ukáže, že je vinný, vyzvaný hráč si musí potiahnuť 2 karty namiesto teba. Ak je však vyzvaný hráč nevinný, musíš si potiahnuť 2 karty PLUS ďalšie 2 karty (spolu 4 kariet)!

Karta Otoč - po zahratí s touto kartou sa všetko prevráti zo svetlej strany na tmavú stranu. Po použití karty Otoč sa prevráti kopa na odhadzovanie (posledné použité karty teraz budú naspodku), následne sa prevráti kopa na ťahanie a potom sa prevráta karty na rukách hráčov tak, aby ukazovali opačnú stranu. S touto novou stranou sa bude hrať, až kým niekto nepoužije ďalšiu kartu Otoč, čím sa opäť zmenia strany. Táto karta sa môže zahrať len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu Otoč.

TMAVÁ STRANA

Karta Ťahaj päť – Po odhodení tejto karty si nasledujúci hráč musí vytiahnuť päť kariet, ktoré mu zostávajú na ruke, a v hre pokračuje ďalší hráč. Táto karta sa môže použiť len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu Ťahaj päť.

Karta typu Zmena smeru – Po odhodení tejto karty sa mení smer hry (ak sa práve hrá smerom doľava, hra sa začne hrať smerom doprava a naopak). Táto karta sa môže zahrať len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu Zmena smeru.

Karta Preskoč všetkých – Po odhodení tejto karty sa nasledujúci hráč „preskočí" (na jedno kolo sa vynechá). Hra sa potom vráti k tomu, kto tú kartu použil. Táto karta sa môže zahrať len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu Preskoč všetkých.

Žolík– Po odhodení tejto karty si musíš zvoliť farbu, ktorou bude hra pokračovať (akákoľvek farba vrátane farby v hre pred použitím žolíka). Žolíka môžeš vo svojom kole odhodiť aj vtedy, ak máš na ruke inú použiteľnú kartu.

Žolík Ťahaj farbu – Po odhodení tejto karty musí ďalší hráč ťahať, až kým nedostane farbu podľa tvojho výberu (nezáleží na tom, koľko kariet musí potiahnuť, aby to dosiahol) a jedno kolo stojí. Je tu však jeden háčik! Túto kartu môžeš použiť len vtedy, ak na ruke NEMÁTE inú kartu zodpovedajúcu FARBE v kope na ODHADZOVANIE (ale túto kartu možno použiť, ak máte zdopovedajúce číslo alebo akčnú kartu).

POZNÁMKA: Ak máš podozrenie, že žolíka typu Ťahaj farbu si dostal proti pravidlám (napr. hráč má zodpovedajúcu farbu), môžeš vyzvať tohto hráča. Vyzvaný hráč musí tebe (teda vyzývateľovi) ukázať svoje karty na ruke. Ak je vyzvaný hráč vinný, musí miesto teba ťahať karty, až kým nedostane vybratú farbu. Ak je však vyzvaný hráč nevinný, ty musíš ťahať karty, až kým nedostaneš vybratú farbu PLUS si musíš potiahnuť ďalšie 2 karty!!

Karta Otoč – po zahratí s touto kartou sa všetko prevráti z tmavej strany na svetlú stranu. Po použití karty Otoč sa prevráti kopa na odhadzovanie (posledné použité karty teraz budú naspodku), následne sa prevráti kopa na ťahanie a potom sa prevrátia karty na rukách hráčov tak, aby ukazovali opačnú stranu. S touto novou stranou sa bude hrať, až kým niekto nepoužije ďalšiu kartu Otoč, čím sa opäť zmenia strany. Táto karta sa môže zahrať len na zodpovedajúcu farbu alebo inú kartu Otoč.

UKONČENIE

Či sa hrá so svetlou alebo tmavou stranou, pri odhadzovaní predposlednej karty musíš zakričať „UNO" (čo znamená „jedna"), aby si dal ostatným vedieť, že ti zostala už len jedna karta. Ak nezakričíš „UNO" a odhalia ťa skôr, než začne hrať ďalší hráč, musíš si zobrať dve karty.

Keď sa nejaký hráč zbaví všetkých kariet, kolo sa skončilo. Pridelia sa body (pozri časť BODOVANIE) a hra sa môže začať odznova.

Ak je posledná odhodená karta Ťahaj jednu, Ťahaj päť, Žolík Ťahaj dve alebo Žolík Ťahaj farbu, nasledujúci hráč musí ťahať jednu, päť, dve karty alebo až kým nedostane kartu vybratej farby. Tieto karty sa započítajú do celkového bodovania.

V prípade, že sa minie kopa na ŤAHANIE a žiaden hráč sa ešte nezbavil všetkých kariet, kopa na ODHADZOVANIE sa pomieša a hra pokračuje.

BODOVANIE

Prvý hráč, ktorý sa zbavil všetkých kariet, získava body za všetky karty, ktoré majú súperi na ruke, a to nasledovne:

Všetky karty s číslami (1 – 9)	počet bodov určuje číslo na karte
Karta Ťahaj dve	10 bodov
Karta Ťahaj päť	20 bodov
Karta Zmena smeru	20 bodov
Karta Preskoč	20 bodov
Karta Preskoč všetkých	30 bodov
Karta Otoč	20 bodov
Žolík	40 bodov
Žolík Ťahaj dve	50 bodov
Žolík Ťahaj farbu	60 bodov

Ak sa po spočítaní bodov zistí, že nikto nedosiahol 500 bodov, pomiešaj karty a začni nové kolo.

VÍŤAZSTVO

VÍŤAZOM je hráč, ktorý prvý nazbieral v hre 500 bodov.

ALTERNATÍVNE BODOVANIE A VÝHRA

Ďalší spôsob bodovania je viesť si priebežný počet bodov, ktoré má každý hráč na konci každého kola. Keď niektorý hráč dosiahne 500 bodov, vyhráva hráč s najmenším počtom bodov.