HIVATALOS SZABÁLYOK

UNO ALL WILD SZABÁLYOK PDF

UNOALLWILDRULES.COM

UNOALLWILDRULES.COM

TARTALOM

112 kártyalap

A JÁTÉK CÉLJA

Elsőként megszabadulni az összes lapodtól.

AZ UNO ALL WILD™ JÁTÉK DIÓHÉJBAN

Minden kártya színválasztó, így nem kell a számnak vagy a színeknek egyeznie úgy, mint a hagyományos UNO® játékban, csak játssz le egy kártyát. „De ez így nagyon könnyű!”, gondolhatjátok. Ez nem minden! A különleges akciókártyák jelentősen megváltoztathatják a játék menetét, ezért figyeljetek jól oda! Mint mindig, ha már csak egy kártya van a kezedben, azt kell mondanod, hogy „UNO”!

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Válasszatok egy osztót, és keverjétek össze a kártyákat.
2. Minden játékosnak osszatok 7 kártyát.
3. Az osztó lapjával lefelé elhagyja a pakli maradékát. Ez lesz a húzópakli.
4. A húzópakli felső lapját felfedjük, és kezdő egy dobópaklit (ha színválasztó akciókártyát húztál, figyelmen kívül az akciót).
5. Az osztótól balra ülő játékos kezd, a többi játékos az óramutató járásának megfelelő irányban kerül sorra.

IDEJE MEGŐRÜLNI!

A saját körödben az a célod, hogy megszabadulj a lapjaidtól úgy, hogy EGY LAPOT teszel le a dobópaklira.
Játssz ki egy lapot.
Ha ez egy Vad Akciókártya, akkor hajtsd végre a hatását (lásd alább a Vad Akciókártyák szekciót).
És ennyi az egész.
Egyszerűnek hangzik, igaz?
De épp ezek a Vad Akciókártyák adják meg a játék igazi lendületét – nézzük meg tehát, mik is ezek pontosan:

Színválasztó kártya – Ez a leggyakoribb kártya a pakliban, így gyakran fogod kijátszani. Amikor leteszed, akár meg is nevezhetsz egy színt – ha szeretnéd. Ez ugyan semmit nem változtat a játékon, de legalább egy lappal kevesebb van a kezedben, nem igaz?

Színválasztó irányváltó – Megfordítja a játék irányát. Ha eddig az óramutató járásával megegyezően haladt a játék, mostantól az ellenkező irányba folytatódik (és fordítva).

Színválasztó „Kimaradsz!” kártya – A következő játékos kimarad a sorából.

Színválasztó „Két játékos kimarad!” kártya – A következő két játékos kimarad a sorából.

UNOALLWILDRULES.COM

Színválasztó „Húzz kettőt!” kártya – A következő játékosnak húznia kell 2 lapot a HÚZÓ pakliból, és ki kell hagynia a körét.

Színválasztó „Húzz négyet!” kártya – A következő játékosnak húznia kell 4 lapot a HÚZÓ pakliból, és ki kell hagynia a körét.

Színválasztó „Válassz egy játékost: Húzz kettőt!” kártya – A kártyát kijátszó játékos kiválaszt egy másik játékost, akinek 2 lapot kell húznia (de nem marad ki a köréből).

Színválasztó kötelező kártyacsere kártya – A kártyát kijátszó játékosnak KÖTELEZŐ kiválasztania egy másik játékost, akivel ki kell cserélnie a kezében lévő lapokat. (Ha a csere után valamelyik játékosnak csak egy lap marad, ne felejtsen el „UNO!”-t kiáltani!)

MÉG VALAMI...

Tegyük fel, hogy a soron következő játékos el fogja tudni dobni az utolsó kártyáját, és sehogy sem tudod ezt megakadályozni. Mihez kockáztatni, a kezedben lévő kártyák egyikének kijátszása helyett húzhatsz egy új kártyát. Talán szerencséd lesz! Ha jó kártyát húztál, akkor kijátszhatod ezt az új kártyát, vagy ebben a körben nem játszol ki egy kártyát sem, és a következő játékos jön.

KIÁLTSD AZT, HOGY UNO!

Amint csak egy kártya marad a kezedben, azt kell kiáltanod, hogy „UNO”, így figyelmeztetve a többi játékost arra, hogy nyerésre állsz. Ha azonban valaki beelőz, és előtted (és mielőtt a következő játékos sorra kerülne) kiáltja, hogy „UNO”, húznod kell két kártyát!

KI NYER?

Az a játékos nyer, aki a legutolsó kártyáját is kijátssza. Ideje megkeverni a kártyákat, és új játékot kezdeni! translat

EREDMÉNY VEZETÉSE (OPCIONÁLIS GYŐZELMI MÓDSZER)

Amikor egy játékos megnyer egy kört, az ellenfél kezében maradt kártyák alapján kap pontokat.
A kártyák értéke a következő:

- Bármilyen színválasztó kártya – 20 pont
- Színválasztó akciókártya – 50 pont
- Tényleg minden más – 0 pont

Tartsd számon a játékosok pontjait az egyes körök során. Az a nyertes, aki eléri az 500 pontot.

UNOALLWILDRULES.COM