OFICJALNE ZASADY

UNO ALL WILD ZASADY PDF

UNOALLWILDRULES.COM

UNOALLWILDRULES.COM

ZAWARTOŚĆ

112 kart

CEL GRY

Jako pierwszy gracz pozbądź się wszystkich kart z ręki.

UNO ALL WILD™ W SKRÓCIE

Każda karta jest dzika, więc nie musisz dopasowywać numeru ani koloru tak, jak w zwykłym UNO® – wystarczy wyłożyć kartę. Wydaje Ci się, że to będzie proste? Nie tak szybko. Karty specjalne mogą naprawdę zmienić rozgrywkę, więc musisz się skupić! Tak jak w klasycznej wersji – gdy graczowi pozostanie tylko jedna karta, musi zawołać „UNO!”.

PRZYGOTOWANIE

1. Wybierzcie osobę rozdającą i potasujcie karty.
2. Każdy gracz powinien dostać 7 kart.
3. Ułóż pozostałe karty zakryte, aby utworzyć stos LOSOWANIA.
4. Odwróć górną kartę ze stosu LOSOWANIA, aby utworzyć stos ROZGRYWKI (jeśli jest to dzika karta specjalna, zignoruj wskazane na niej zadanie).
5. Grę rozpoczyna osoba po lewej od rozdającego, a rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

CZAS ZASZALEĆ!

Podczas swojej tury starasz się pozbyć kart, wykładając JEDNĄ KARTĘ na stos odrzutów.
Zagraj kartę.
Jeśli jest to Dzika Karta Akcji, wykonaj jej efekt (zobacz poniżej sekcję Dzike Karty Akcji).
I to wszystko.
Brzmi prosto, prawda? Ale to właśnie Dzike Karty Akcji nadają grze prawdziwego tempa – sprawdźmy więc, czym są:

Dzika karta – Jest to najliczniejsza karta w talii, więc będziesz często nią grać. Przy jej wykładaniu możesz nawet wybrać i wymówić kolor, jeśli chcesz. Niczego to nie zmieni, ale przynajmniej masz teraz jedną kartę mniej, prawda?

Dzika karta „Zmiana kierunku” – zmienia kierunek gry. Jeśli rozgrywka toczyła się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, teraz będzie kontynuowana w kierunku przeciwnym (i vice versa).

Dzika karta „Postój” – następny gracz traci swoją kolejkę.

Dzika karta „Postój dla dwóch” – dwóch następnych graczy traci swoje kolejki.

UNOALLWILDRULES.COM

Dzika karta „Weź dwie” – następny gracz musi wziąć 2 karty ze stosu LOSOWANIA i traci swoją kolejkę.

Dzika karta „Weź cztery” – następny gracz musi wziąć 4 karty ze stosu LOSOWANIA i traci swoją kolejkę.

Dzika karta „Ty weź dwie” – gracz wykładający kartę wybiera drugiego gracza, który musi dobrać 2 karty (nie tracąc przy tym kolejki).

Dzika karta „Wymuszona zamiana” – gracz wykładający kartę MUSI wybrać innego gracza i zamienić się z nim kartami (jeśli którykolwiek z graczy w efekcie będzie miał jedną kartę, musi pamiętać, by zawołać „UNO”!).

JESZCZE JEDNA SPRAWA...

Załóżmy, że następny gracz w kolejce ma zamiar zakończyć grę i nie jesteś w stanie go zatrzymać. W tej sytuacji zamiast wykładać jedną z kart w ręku, masz jeszcze jedną możliwość: możesz zaryzykować i dobrać kartę.

Może dopisze Ci szczęście! Jeśli tak będzie, musisz wyłożyć dobraną kartę lub zakończyć swoją kolejkę bez wykładania karty.

Gdy gracz ma tylko jedną kartę w ręku, musi krzyknąć „UNO”, aby dać znać innym graczom, że szykuje się do wygranej.
Jeśli jednak ktoś go przyłapie i pierwszy zawoła „UNO” (ale przed rozpoczęciem kolejki następnego gracza), gracz z jedną kartą musi dobrać 2 karty!

ZWYCIĘZCA

Gracz wygrywa po wyłożeniu swojej ostatniej karty. Czas przetasować karty i zacząć grę od nowa!

LICZENIE PUNKTÓW (OPCJONALNY SPOSÓB NA WYGRANĄ)

Gdy gracz wygra rozdanie, otrzymuje punkty na podstawie kart pozostałych w rękach jego przeciwników.
Karty mają następującą punktację:

- Dzika karta ..... 20 punktów
- – Dzika karta
- Dzika karta specjalna ..... 50 punktów
- – (czyli dosłownie każda inna)

Pamiętaj, aby na bieżąco zapisywać punktację z każdej rundy. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.