

UNO

MINECRAFT



Kártyajáték

Tartalom

112 db lap, az alábbi összetételben:

19 db kék lap: 0-tól 9-ig

19 db zöld lap: 0-tól 9-ig

19 db piros lap: 0-tól 9-ig

19 db sárga lap: 0-tól 9-ig

8 db „Húzz kettőt!” lap: 2-2 kék, zöld, rózsaszín és sárga lap.

8 db Irányváltó lap: 2-2 kék, zöld, rózsaszín és sárga lap.

8 db „Kimaradsz!” lap: 2-2 kék, zöld, rózsaszín és sárga lap.

4 db színválasztó kártya

4 db színválasztó, „húzz négyet!” kártya

4 db kúszónövény-kártyalap

A játék célja

elsőként megszabadulni az összes laptól mindegyik menetben, és pontot szerezni az ellenfeleknél maradt lapokért. Az nyer, aki a menetekben szerzett pontszámok összesítése szerint elsőként ér el 500 pontot.

Előkészítés

1. Mindegyik játékos húz egy-egy lapot. A legnagyobb számértékű lapot húzó játékos lesz az osztó. (A szimbólumokkal rendelkező lapok nulla értékűnek számítanak.)
2. Az osztó megkeveri a kártyákat, és mindegyik játékosnak oszt 7-7 lapot.
3. A pakli maradékát le kell fektetni lapjával lefelé. Ez lesz a HÚZÓ pakli.
4. A HÚZÓ pakli felső lapját fel kell fordítani, és le kell tenni. Ez lesz a DOBÓ pakli kezdő lapja. MEGJEGYZÉS: ha valamelyik akciókártyát (szimbólumok) fordítjuk fel a DOBÓ pakli kezdő lapjából, az AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című részben foglalt speciális utasítások lépnek érvénybe.

Játsszunk!

Az osztótól balra ülő játékos kezd.

Amikor sorra kerülünk, a DOBÓPAKLI tetején lévő lapnak megfelelő számú, színű vagy szimbólumú lapot kell dobunk a lapjaink közül. (A szimbólumok különleges lapokat jelképeznek, ezzel kapcsolatban lásd: AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című részt.)

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

Ha nincs a DOBÓ pakli tetején lévő lapnak megfelelő színű/számú/szimbólumú lapunk, húznunk kell egyet a HÚZÓPAKLIBÓL. Ha jól 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 jól húzunk, azonnal el is dobhatjuk, húzás után azonban nem dobhatunk újabb lapot a kezünkben lévő lapok közül.

A különleges lapok funkciói



„Húzz kettőt!” lap: ha ilyet dobunk, a következő játékosnak húznia kell két lapot, és kimarad a menetből. Csak ugyanolyan színű vagy egy másik „Húzz kettőt!” lapra lehet dobni. Ugyanez érvényes, ha egy ilyen kártyát fordítunk fel kezdő lapnak.



Irányváltó kártya: ha ilyet dobunk, a játék iránya megfordul (ha éppen jobbról balra játszottunk, a játék balról jobbra fordul, és viszont). Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik irányváltó lapra lehet dobni. Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó kezd, és a bal oldali szomszédja helyett a jobb oldali szomszédja következik.



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



Színválasztó kártya: ha ilyet dobunk, kiválaszthatjuk a következő színt a játékban (bármelyik színt, beleértve azt is, amelyiket a színválasztó kártya dobása előtt dobunk). Akkor is dobhatunk színválasztó kártyát, ha más megjátszható kártya is van a kezünkben. Ha színválasztó kártyát fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó bal oldali szomszédja választ színt.



Színválasztó „húzz négyet” kártya: ha ilyet dobunk, mi választhatunk színt, PLUSZ a következő játékosnak 4 lapot kell húznia a HÚZÓ pakliból, és kimarad a menetből. Van azonban egy bökkenő! Csak akkor dobhatunk ilyen kártyát, ha NINCS másik olyan kártyánk, amelyiknek a SZÍNE egyezik a DOBÓ pakli tetején lévő lappal. (Abban az esetben azonban eldobhatjuk, ha van a DOBÓ pakli tetején lévő lappal egyező számú kártyánk vagy akciókártyánk). Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdő lapnak, vissza kell tenni a pakliba, és másik lapot kell húzni.

MEGJEGYZÉS: ha úgy véltük, hogy jogtalanul dobta színválasztó „húzz négyet” kártyát (azaz a játékosnak van egyező színű kártyája), kérdőre vonhatjuk a játékost. A kérdőre vont játékosnak meg kell mutatnia nekünk (a megkérdőjelezőnek) a lapjait. Ha tényleg jogtalanul dobott ilyen lapot, nem nekünk, hanem a kérdőre vont játékosnak kell húznia négy lapot. Ha azonban a kérdőre vont játékos jogosan dobott ilyen lapot, nekünk kell húznunk 4 lapot PLUSZ még 2 lapot (összesen 6 darabot)!



Kúszónövény-kártyalap: Ha ezt a kártyát húzzuk ki a húzópakliból, azonnal meg kell mutatnunk a többi játékosnak. Ezután további 3 kártyát kell kihúznunk, és a kezünkben lévő lapokhoz adnunk. Ha a három kártya egyike SZINTÉN Kúszónövény-kártyalap, NE mutassuk meg a többi játékosnak, tartsuk a kezünkben, és használjuk fel színválasztó kártyaként. Mivel ez a kártyalap egyben színválasztó lap is, a kártyát dobó játékos kiválasztja, hogy milyen színnel folytatódjon a játék. Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, a kezdő játékos, az osztó bal oldali szomszédja választ színt.

Kimenetel

Amikor az utolsó előtti kártyánkat készülünk eldobni, az „UNO” (jelentése: „egy”), szót kell kiáltanunk, és ezzel jelezniünk kell, hogy már csak egy lapunk maradt. Ha nem kiáltjuk az „UNO” szót, 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 színválasztó „Húzz kettőt!” vagy színválasztó „Húzz négyet!” lappal zárult a kör, a következő játékosnak rendre húznia kell kettő, illetve négy lapot. Ezek a kártyák 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 folytatásában ez lesz a HÚZÓPAKLI.

Pontozás

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

Számos lapok (0–9)	a számértéknek megfelelő számú pont
„Húzz kettőt!” lap	20 pont
Irányváltó lap	20 pont
Kimaradsz	20 pont
Színválasztó lap	50 pont
Színválasztó „Húzz négyet!” lap	50 pont
Kúszónövény-kártyalap	50 pont

Ha a menet pontszámainak összesítése szerint egyik játékos sem ért el 500 pontot, meg kell keverni a kártyákat, és új menetet kell kezdeni.

Ki nyeri a játékot?

Az NYER, aki elsőként gyűjt össze 500 pontot.

Alternatív pontozás és kimenetel

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