

Uno Spin szabályok és utasítások

Kezdjük az Uno alapszabályaival

Az **Uno Spin** szabályai alapvetően megegyeznek a hagyományos Uno szabályaival, de néhány extra csavarral egészülnek ki. Mielőtt belemerülnénk az Uno Spin különleges szabályaiba, gyorsan áttekintjük az Uno alapjait.

A játék célja, hogy **elsőként szabadulj meg az összes kártyádtól**. Ezt úgy teheted meg, hogy szín vagy szám szerint illeszted a kártyáidat a dobópakli tetején lévő laphoz. A játék menete:

- Keverd meg a paklit
- Ossz ki **fejenként 7 kártyát** egyesével
- Hozz létre egy húzópaklit
- Fordíts fel egy lapot a húzópakliból, és tedd azt a dobópakli tetejére

A játék több körből áll, amíg valaki el nem éri az **500 pontot**. A pontokat a többi játékos kezében maradt kártyák értéke alapján számoljuk ki minden kör végén. Most pedig nézzük az Uno Spin speciális szabályait.

Hogyan kell játszani az Uno Spint?

Az **Uno Spin** játék elindításához helyezd az **Uno Spin kereket** az asztalra, majd ossz ki **7 lapot minden játékosnak**. A maradék kártyákból készül a húzópakli, amit a kerék **nyílának egyik oldalára** helyeztek. A másik oldalra kerül a dobópakli első lapja, amit a húzópakli tetejéről fordítunk fel.

Tartsátok kéznél a **kerék szimbólumait magyarázó lapot**, mivel hasznos lehet emlékeztetőként.

A játék kezdete:

- A kezdő játékos az osztó **bal oldalán ülő** játékos
 - A dobópakli tetején lévő kártyára **szín vagy szám szerint lehet rakni**
 - Ha egy kártyán örvényszerű minta van, az **Spin kártya**
 - A Spin kártyák szín szerint és számként is lejátszhatók
 - Ha Spin kártyát játszanak ki, a **következő játékosnak meg kell pörgetnie a kereket**
 - A pörgetés **kiváltja az adott játékos köre eljátszását**
 - A kerék megpörgetése után a **nyíl által mutatott akciót végre kell hajtani**
-

Uno Spin kerék – Mit jelentenek az akciók?

A Spin kártyák teszik különlegessé és izgalmassá a játékot. Lássuk, milyen akciók szerepelhetnek a keréken:

UNO SPIN - SPIN AREAS



SHOW HAND



TRADE HANDS



ALMOST UNO



DRAW RED



UNO SPIN



DISCARD COLOR



DRAW BLUE



WAR



DISCARD NUMBER

Mutasd a kezéd

A kezekben lévő lapokat meg kell **mutatnod az összes játékosnak**. Ez taktikai hátrány lehet, hiszen így tudják majd, milyen színekre és számokra építesz.

Kézcseré

Minden játékos **átadja a kezében lévő lapokat a balján ülőnek**. Ha valaki **csak egy lappal** kap kézbe, azonnal ki kell mondania, hogy „**Uno!**”. Ha ezt elmulasztja, **két lapot kell húznia**.

Majdnem Uno

Ha ezt az akciót kapod, akkor minden lapodat el kell dobnod, **kivéve kettőt**. Már majdnem elérted az Uno-t. Ha a következő körben egy újabb lapot el tudsz dobni, **kiálts „Uno!”**, és közel vagy a győzelemhez.

Piros húzása

Addig kell **lapokat húznod a húzópakliból**, amíg nem húzol **piros színű** vagy **joker (wild)** lapot. A jokerrel te választhatod meg a színt, így az is elfogadott.

Uno Spin

Az első játékos, aki azt kiáltja, hogy „**Uno Spin!**”, **eldobhat egy lapot** a kezéből.

Szín eldobása

Eldobhatsz **bármennyi azonos színű lapot**, amennyit csak szeretnél.

Kék húzása

Ugyanaz, mint a piros, csak itt **kék** vagy **joker** lapig kell húzni.

Háború

Minden játékos válassza ki a **legnagyobb számértékű kártyáját**, és tegye le az asztalra. A legnagyobb számot kijátszó játékos **eldobhatja azt a kártyát**. A többi játékos visszaveszi a saját lapját a kezébe.

Ha kettő vagy több játékos ugyanakkora számot játszik ki, ők újra játszanak a **második legnagyobb lapjukkal**, és ez így megy tovább, amíg egyvalaki nem nyer. A győztes **eldobja** a kártyáját, a többiek **visszaveszik**.

A háború után a játék a **győztes utáni játékkal** folytatódik az aktuális játékirány szerint.

Szám eldobása

Eldobhatsz **bármennyi azonos számú lapot**, amennyit csak akarsz. Ha valaki közel áll a győzelemhez, érdemes a **nagyobb számértékű lapokat** eldobni, így kevesebb pontot szerezhetsz tőled.