

UNO PARTY – Magyar szabályok

A játék célja

Légy te az első, aki megszabadul az összes lapjától.

UNO PARTY röviden

Az UNO® Party az UNO® klasszikus játékszabályaira épül, azzal a különbséggel, hogy nagyobb játékoslétszámra lett optimalizálva speciális szabályokkal és több kártyával.

Tartalom

168 kártya

Játékmenet

Körödben egyetlen kártyát dobhatsz a dobópaklira. Ha kijátszod az utolsó kártyád, megnyered a kört.

Akciókártyák

- +2 kártya: A következő játékos 2 lapot húz és kimarad.
- Kimaradsz (Skip): A következő játékos kimarad.
- Irányváltó (Reverse): A játék iránya megfordul. Forgasd meg az Irányjelző kártyát az új irány szerint.
- Joker: Bármire kijátszható. A játékos választja meg a folytatás színét.

UNO kiáltása

Ha már csak egy lapod maradt, ki kell kiáltanod: „UNO!”. Ha valaki megelőz, két lapot kell húznod.

Gyors játék

Ha van olyan számozott kártyád, ami SZÍN BEN ÉS SZÁMBAN is megegyezik a dobópakli tetejével, kijátszhatod körön kívül is. Ha viszont hibás lapot dobsz le, vissza kell vened, és még egyet húzni.

Előkészületek

1. Vedd ki az Irányjelző és a Kapcsoló kártyákat a pakliból.
2. Válasszatok osztót, keverjétek meg a többi lapot.
3. Ossz ki 7 lapot játékosonként.
4. A maradék kártyát tedd lefordítva középre (húzópakli).
5. Az Irányjelző kártyát tedd látható helyre, az óramutatóval megegyező iránnyal felfelé.
6. A Kapcsoló kártyák is legyenek középen.
7. Fordítsd fel a húzópakli legfelső lapját, ez lesz a dobópakli. Ha akciókártya, húzz másikat.
8. Az osztótól balra ülő játékos kezd.

Pontozás (opcionális)

- Számozott lapok (0–9): a lapon szereplő érték
- Színes akciókártyák: 20 pont (Skip, Reverse, +2, Point Taken)
- Joker akciókártyák: 50 pont (Wild, Wild Draw 4, Wild Drawn Together, Wild Pile Up)

Aki először eléri az 500 pontot, megnyeri a játékot.

Speciális kártyák

	Irányjelző kártya: Helyezd ezt a kártyát a játéktér közepére. Minden alkalommal, amikor egy Irányváltó kártyát játszanak ki, fordítsd meg ezt a kártyát, hogy jelezze a játék új irányát.
	Kapcsoló kártya: Helyezd ezeket a kártyákat a két kiválasztott játékos elé, miután egy „Wild Drawn Together” (Közösen Húzó Joker) kártyát játszottak.
	+2-es kártya: Amikor kijátsszák, a következő játékosnak két lapot kell húznia, és kimarad a köréből.
	Kimaradsz kártya: Amikor kijátsszák, a következő játékos kimarad a sorból.
	Joker kártya: Ez a kártya bármivel egyezik , így bármikor játszható , függetlenül attól, mi van a dobópakli tetején. A játékos ezután kiválasztja a színt , amellyel a játék folytatódik.
	Irányváltó kártya: Amikor kijátsszák, a játék irányát meg kell fordítani . Ha eddig az óramutató járásával megegyezően haladt, mostantól az ellenkező irányba megy, és fordítva. Fordítsd meg az Irányjelző kártyát , hogy jelezze az új irányt.

	Rád mutatunk kártya (Point Taken): Amikor kijátszod ezt a kártyát, hangosan számolj vissza: 3...2...1! Az „1”-nél minden játékos mutasson egy másik játékosra. Számold meg, hány ujj mutat egy-egy játékosra, majd minden játékos annyi lapot húz, ahányan rá mutattak (maximum 5-öt), soron következő sorrendben. Tipp: Akik rád mutatnak, emeljék fel a kezüket. Te annyi lapot húzol, ahány kéz fent van (max. 5), majd ezek a játékosok leengedik a kezüket. Folytassátok sorrendben, míg minden kéz le nem került.
	Joker halmozás kártya (Wild Pile Up): Amikor kijátszod ezt a kártyát, húzd fel a húzópakli legfelső lapját, és felfordítva tedd magad elé, hogy ezzel egy mini-paklit hozz létre. (Ha joker, húzz újabb lapokat, amíg nem joker kártyát kapsz.) A következő játékosnak ugyanolyan színű kártyát kell kijátszania (a joker elfogadható, de nem változtatja meg a színt, és az akciókártyák nem érvényesítik a hatásukat), majd továbbadja a mini-paklit a következő játékosnak, és így tovább. Ha egy játékos nem tud lapot kijátszani, az egész mini-paklit fel kell vennie a kezébe! A játék tőle folytatódik, a meglévő játékirány szerint. Megjegyzés: A mini-pakliban utoljára kijátszott szín lesz az, amellyel a játék folytatódik – nem választhatsz új színt.
	Közösen húzó joker kártya (Wild Drawn Together) – Amikor kijátszod ezt a kártyát, válassz két játékost, és helyezz egy Kapcsoló kártyát mindkettőjük elé. Ezután válaszd ki a színt, amellyel a játék folytatódik. Innentől kezdve valahányszor az egyik játékosnak lapot kell húznia, a másik is ugyanannyit húz. Ha már két játékos kapcsolatban van, válassz helyettük két másikat. A kapcsolat akkor szűnik meg, amikor valaki kijátssza a „Rád mutatunk” (Point Taken) kártyát. Ez a kártya joker is egyben, így a játékos választhatja meg a folytatás színét.
	Húzz négyet joker kártya (Wild Draw Four): Ez a kártya bármivel megegyezik, tehát bármilyen helyzetben kijátszható, függetlenül attól, mi van a dobópakli tetején. Azonban van egy feltétel: ezt a kártyát csak akkor játszhatod ki, ha nincs a kezedben olyan kártya, amely SZÍNBEN megegyezik a dobólap színével. Amikor kijátszod ezt a kártyát, a következő játékos két lehetőség közül választhat: 1. Húz 4 lapot és kimarad, 2. Kihívást indít ellened. Ha kihív, neked meg kell mutatnod az egész kezedet, hogy bizonyítsd: nincs olyan kártyád, amely színben megegyezik a dobólappal. (A joker kártyák színnel számítanak!) • Ha valóban nincs egyező színű kártyád: a kihívó 6 lapot húz a 4 helyett, és kimarad. • Ha viszont van egyező színű kártyád: te húzol 4 lapot, a kihívó pedig nem húz semmit. Ez a kártya szintén joker, tehát a kijátszó szabadon választhat színt, függetlenül attól, mi lett a kihívás eredménye.