



***MOSIGRA***

Крупнейшая в Европе сеть  
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,  
Украине, Казахстане.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

# UNO™



Карточная игра

## Содержимое

- 112 карт, которые включают:
  - 19 синих карт - от 0 до 9
  - 19 зеленых карт - от 0 до 9
  - 19 красных карт - от 0 до 9
  - 19 желтых карт - от 0 до 9
  - 8 карт "Возьми две" - по 2 карты в синем, зеленом, красном и желтом цвете
  - 8 карт "Смени направление" - по 2 карты в синем, зеленом, красном и желтом цвете
  - 8 карт "Пропусти ход" - по 2 карты в синем, зеленом, красном и желтом цвете
  - 4 дикие карты
  - 4 дикие карты "Возьми четыре"
  - 1 дикая карта "Обмен"
  - 3 пустые дикие карты

## Цель игры

Стать первым игроком, который избавится от всех своих карт в каждом раунде, и набрать очки за карты, которые остались на руках у соперников. Очки за каждый раунд суммируются, и игрок, первым набравший 500 очков, выигрывает.

## Подготовка к игре

1. Каждый игрок берет по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках оказывается самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).
2. Игрок, сдающий карты, раздает каждому игроку по 7 карт.
3. Затем колода с оставшимися картами кладется рубашкой вверх. Она будет игровой колодой, из которой игроки берут карты в ходе игры.
4. Верхняя карта из игровой колоды переворачивается и кладется рядом с ней. Она становится первой картой колоды сброса. ПРИМЕЧАНИЕ: Если первой картой колоды сброса оказывается одна из Активных карт (карта с символом), см. ФУНКЦИИ АКТИВНЫХ КАРТ.

## Начинаем игру!

Игрок, сидящий слева от сдающего, начинает игру.

Когда подходит твоя очередь ходить, ты должен подобрать одну из своих карт к той, что лежит сверху колоды сброса, по цвету, цифре или символу (символ означает Активную карту; см. ФУНКЦИИ АКТИВНЫХ КАРТ).

**ПРИМЕР:** Если верхняя карта колоды сброса является красной семеркой, игрок должен сыграть картой красного цвета ИЛИ картой любого цвета с цифрой семь. Игрок также может сыграть Дикой картой (см. ФУНКЦИИ АКТИВНЫХ КАРТ).

Если у тебя на руках нет карты, которая соответствует верхней карте колоды сброса, ты должен взять карту из игровой колоды. Если взятая карта соответствует по цвету, цифре или символу верхней карте, ей можно сыграть. Если нет, то ход переходит к следующему игроку.

Ты также можешь НЕ использовать карту, которая соответствует верхней карте колоды сброса. В этом случае ты должен взять карту из колоды для игры. Если она подходит для продолжения игры, ты кладешь ее на верхнюю карту колоды сброса, но ты уже не имеешь права использовать в этот ход другую карту из тех, что есть у тебя на руках.

## Функции Активных карт



**Карта "Возьми две"** - Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок должен взять 2 карты и пропустить свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте колоды СБРОСА, либо после другой карты "Возьми две". Если она появляется в самом начале игры, применяется то же правило.



**Карта "Смени направление"** - Если ты сыграешь этой картой, ход игры сменится на противоположный (если игра идет "справа налево", то ход сменится на "слева направо", и наоборот). Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте в колоде сброса, либо после другой карты "Смени направление". Если она появляется в самом начале игры, первым ходит сдающий игрок, а игра продолжается игроком справа от него, а не слева, как обычно.



**Карта "Пропусти ход"** - В случае использования этой карты следующий игрок пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте в колоде сброса, либо после другой карты "Пропусти ход". Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего пропускает ход, а начинает игру игрок слева после него.



**Дикая карта** - В этом случае ты можешь выбирать, какой цвет продолжит игру (можно выбрать любой цвет, в том числе и тот, который был до того, как ты сыграл Дикой картой). Ты можешь сыграть Дикой картой в свой ход, даже если у тебя есть другая подходящая карта. Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжает игру.



**Дикая карта "Возьми четыре"** - В этом случае ты выбираешь цвет, который продолжает игру, ПЛЮС следующий игрок берет 4 карты из колоды БАНКА и пропускает свой ход. Но есть одно "но"! Ты можешь сыграть этой картой только в том случае, если у тебя на руках нет другой карты, которая подходит по ЦВЕТУ к верхней карте колоды сброса (это правило не распространяется на карты с соответствующей цифрой или Активные карты). Если она появляется в самом начале игры, нужно вернуть ее в колоду и взять другую карту.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если ты подозреваешь, что против тебя нечестно использовали дикую карту "Возьми четыре" (например, у твоего соперника есть другая подходящая карта), ты можешь подвергнуть сомнению честность его игры. Этот игрок обязан раскрыть тебе (сомневающемуся игроку) все карты, которые есть у него на руках. Если он оказывается виновен, он должен взять 4 карты из игровой колоды. Но если он невиновен, ты берешь 4 карты ПЛЮС еще дополнительные 2 карты (всего 6 карт)!



**Дикая карта "Обмен"** - Если ты играешь этой картой, ты можешь выбрать любого игрока и обменяться с ним всеми своими картами. Ты можешь сыграть этой дикой картой в свой ход, даже если у тебя есть другая подходящая карта. Кроме того, ты выбираешь цвет, который продолжит игру. Если эта карта переворачивается в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжит игру.



**Пустая дикая карта** - Придумайте любое дополнительное правило и напишите его на карте, используя карандаш. Единственное, что вас ограничивает - это ваша фантазия (и согласие других игроков)! Перед началом игры определите количество таких карт, участвующих в игре. Вы можете использовать только 1 или все 3 карты - выбор за вами. Ты можешь сыграть этой дикой картой в свой ход, даже если у тебя есть другая подходящая карта. Кроме того, ты выбираешь цвет, который продолжит игру. Если эта карта переворачивается в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжит игру. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Надписи на картах стираются - вы можете писать новые правила в каждой следующей игре!

**ДЛЯ КЛАССИЧЕСКОЙ ИГРЫ "УНО" ВОЗЬМИТЕ ИЗ КОЛОДЫ ДИКУЮ КАРТУ "ОБМЕН" И 3 ДИКЕ КАРТЫ "ПУСТО".**

## Использование пустых диких карт

Пустые карты могут иметь любое произвольное значение по вашему усмотрению. Используйте их, чтобы ускорить ход игры, добавить немного стратегии или заставить кого-нибудь из игроков сделать что-нибудь смешное. Вот несколько идей того, какими могут быть придуманные правила:

1. Следующий игрок должен брать карты из игровой колоды до тех пор, пока не вытянет карту определенного цвета.
2. Все игроки, кроме тебя, должны сбросить все свои Дикие карты.
3. Если следующий игрок не может сделать ход, он должен взять ТРИ карты из игровой колоды.
4. Сделать дополнительный ход.
5. Следующий игрок должен брать или сбрасывать карты до тех пор, пока у него не останется ровно 7 карт.
6. Все игроки должны брать или сбрасывать карты до тех пор, пока у них не останется ровно 3 карты.
7. Все игроки должны играть, держа свои карты раскрытыми, до тех пор, пока ход вновь не перейдет к тебе.
8. Игроку нужно рассказать анекдот или шутку. Если никто не засмеется, взять 4 карты. В противном случае, сбросить все карты, кроме одной (не забыв крикнуть "УНО!").
9. Следующий игрок не может сгибать руки в локтях до тех пор, пока какой-либо игрок не крикнет "УНО!".
10. Следующий игрок должен изобразить петуха (прокукарекать) и взять 4 карты.

## Завершение игры

Когда ты сыграешь своей предпоследней картой, ты должен крикнуть "УНО" (что значит "один"), чтобы дать другим знать, что у тебя осталась одна карта. Если ты не крикнешь "УНО" и это заметят до того, как следующий игрок сделает свой ход, ты должен взять две карты из игровой колоды.

Когда у одного из игроков не осталось карт, раунд закончен. Очки подсчитываются (см. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ), и игра начинается снова.

Если последней сыгранной картой в раунде оказалась карта "Возьми две" или дикая карта "Возьми четыре", следующий игрок должен взять из игровой колоды 2 или 4 карты соответственно. Эти карты учитываются при подсчете очков.

Если никто из игроков не избавился от всех своих карт к тому моменту, как закончились все карты в игровой колоде, колода сброса перетасовывается и становится колодой для игры, и игра продолжается.

## Подсчет очков

Игрок, который первым в раунде сбросил все карты, получает очки за все карты, которые остались на руках у соперников, по следующим правилам:

Все карты с цифрами (0-9) .....	подсчет по цифрам на картах
Карта "Возьми две" .....	20 очков
Карта "Смени направление" .....	20 очков
Карта "Пропусти ход" .....	20 очков
Дикая карта .....	50 очков
Дикая карта "Возьми четыре" .....	50 очков
Дикая карта "Обмен" .....	40 очков
Пустая Дикая карта .....	40 очков

После подсчета, если никто не набрал 500 очков, карты перетасовываются, и игра продолжается.

## Победитель игры

ПОБЕДИТЕЛЕМ становится тот игрок, который первым наберет 500 очков.

## Другой способ подсчета очков и определения победителя игры

Еще один способ подсчета очков - подсчет очков по картам, которые остаются на руках у игроков в конце каждого раунда. Когда один из игроков набрал 500 очков, тот игрок, у кого меньше всего очков по оставшимся на руках картам, становится победителем.