



Карткова гра

## Зміст

**112 карт таким чином: 17**

**блакитних карт** - 1 до 9

**17 зелених карт** - 1 до 9

**17 Червоні картки** - 1 до 9

**17 Жовті картки** - 1 до 9

**8 карт DrawTwo** - По 2 в синьому, зеленому, червоному та жовтому кольорах

**4 карти зворотного ходу** - По 1 в синьому, зеленому, червоному та жовтому кольорах

**4 карти пропуску** - По 1 в синьому, зеленому, червоному та жовтому кольорах

**4Wild Draw Four cards 16Wild**

**Color Character Card 4Wild**

**Colour Choice cards 4 Color**

**Power Cards**

4 підставки для пластикових карт

## Об'єкт гри

Будьте першим гравцем, який позбудеться всіх ваших карт у кожному раунді та набере очки за картки, які у вас залишаються в руках. Очки в раундах накопичуються, і перемагає перший гравець, який набере 500 очок.

### Налаштування

1. Вставте 4 кольорові картки живлення у відповідні підставки для пластикових карт і покладіть їх біля ігрового майданчика.
2. Кожен гравець витягує карту; гравець, який бере найбільшу кількість угод (зараховуйте будь-яку карту з символом як нуль).
3. Дилер відхиляє та роздає кожному гравцеві 7 карт.
4. Помістіть залишок колоди лицьовою стороною вниз, щоб сформувати DRAWpile.
5. Верхня картка DRAWpile перевертається, щоб почати купу DISCARD. ПРИМІТКА. Якщо будь-яка з карт дій (символів) перевернута, щоб запустити купу ВИДАЛЕННЯ, див. ФУНКЦІЇ КАРТК ДЕЙСТВИЙ для отримання спеціальних вказівок.

### Давай грати

Людина зліва від дилера починає грати.

У свою чергу, ви повинні зіставити картку зі своєї руки з картою у верхній частині стопки ВИДАЛЕННЯ, за номером, кольором чи символом (символи позначають картки дій; див. ФУНКЦІЇ КАРТ ДЕЙСТВИЙ).

**ПРИКЛАД:** Якщо картка на купі ВИДАЛЕННЯ має синій колір 7, гравець повинен покласти блакитну картку АБО будь-якого кольору 7. Крім того, гравець може покласти картку «Дикий» (Див. ФУНКЦІЇ КАРТОК ДІЙ).

Якщо у вас немає картки, яка б відповідала картці у стосі DISCARD, ви повинні взяти картку з DRAWpile. Якщо картку, яку ви взяли, можна розіграти, ви можете відкласти її в той же хід. В іншому випадку гра по черзі переходить до наступної людини.

Ви також можете НЕ грати в гральну карту зі своєї руки. Якщо це так, ви повинні витягнути картку з DRAWpile. Якщо можна грати, цю карту можна відкласти в той самий хід, однак ви не зможете розіграти будь-яку іншу карту зі своєї руки після розіграшу.

## Функції карт дій



**Картка DrawTwo** - Коли ви граєте в цю карту, наступний гравець повинен витягнути 2 карти і пропустити свій хід. Цю карту можна грати лише відповідним кольором або на іншій картці DrawTwo. Якщо з'явилося на початку гри, діє те саме правило.



**Картка зворотного ходу** - Коли ви граєте на цю карту, напрямок гри змінюється (якщо гра в даний момент ліворуч, то гра змінюється праворуч і навпаки). Цю карту можна грати лише відповідним кольором або на іншій картці зворотного ходу. Якщо ця карта виявляється на початку гри, дилер йде першим, а потім гра рухається праворуч, а не ліворуч.



**Пропустити картку** - Коли ви граєте в цю карту, наступний гравець "пропускається" (втрачає свою чергу). Цю карту можна грати лише відповідним кольором або на іншій картці пропуску. Якщо карта пропуску виявляється на початку гри, гравець ліворуч від дилера "пропускається", отже, гравець зліва від цього гравця починає гру.



**Картка Wild Draw 4** - Коли ви граєте в цю карту, ви можете вибрати колір, який продовжує грати ПЛЮС, наступний гравець повинен витягнути 4 карти з DRAWpile і втратити свою чергу. Однак є заминка! Ви можете грати на цю карту лише тоді, коли у вашій руці НЕ є інша карта, яка відповідає КОЛІРУ на стосі DISCARD (але допустимо грати на цю карту, якщо у вас є відповідний номер або картки дій). Якщо вона з'явилася на початку гри, поверніть цю карту до колоди та виберіть іншу.

**ПРИМІТКА:** Якщо ви підозрюєте, що картка aWild Draw 4 була зіграна на вас незаконно (тобто гравець має відповідну карту), ви можете кинути виклик цьому гравцеві. Оскаржений гравець повинен показати вам (претенденту) свою руку. У разі вини гравець, якому подано виклик, повинен витягнути 4 карти замість вас. Однак, якщо оскаржений гравець невинний, вам потрібно витягти 4 карти ПЛЮС ще 2 картки (всього 6)!



**Картка символів дикого кольору** - Коли ви граєте в цю карту, ви берете на себе силу кольору зіграної карти:

**ЧЕРВОНИЙ:** Ця картка дозволяє вам у будь-який час віддати свої червоні картки будь-якому іншому гравцеві, якого ви забажаєте. **СИНИЙ:** Ця картка дозволяє вам зіграти 2 карти, які можна грати, у ваш хід. **ЗЕЛЕНИЙ:** Якщо у вашій руці немає карт, на яких можна грати, ви можете взяти верхню картку з стосу для розіграшу і негайно покласти її на купу викидання (незалежно від того, чи це гральна карта чи ні), щоб завершити свій хід. **ЖОВТИЙ:** Ця картка захищає вас від будь-якої карти пропуску, зворотного ходу, нічия 2, дикої нічії 4 та картки з червоним персонажем.

Візьміть відповідну кольорову картку живлення на підставці і покладіть її перед собою, щоб інші гравці знали, якою силою ви зараз володієте. Ця карта залишиться там, поки інший гравець не викраде у вас силу. Наприклад, якщо у вас є сила червоного кольору, а інший гравець грає на картку червоного персонажа АБО грає на карті вибору кольору «Дикий колір» і називає «червоним», сила відбирається у вас і передається новому гравцеві.

Картки кольорових символів є дикими, тому ви можете грати в них, коли захочете, а потім вибираєте колір, який поновлює гру. Якщо ця картка виявляється на початку гри, особа зліва від дилера вибирає колір, з якого починається гра.



**Картка вибору дикого кольору** - Коли ви граєте в цю карту, ви можете вибрати будь-яку кольорну силу, яка вам потрібна. Після того, як ви заявите потрібну потужність кольору, покладіть перед собою відповідну картку живлення кольору. Якщо інший плеєр зараз має цю функцію Color Power, візьміть у них картку Color Power. Ви можете зіграти на своїй черзі картою aWild, навіть якщо у вас в руках інша гральна карта. Після того, як ви зіграли на карту aWild Color Choice та вибрали свою силу, ви також вибираєте колір, який продовжує гру. Якщо картка aWild виявляється на початку, особа зліва від дилера вибирає колір, який продовжує гру.

## Виходить

Коли ви розіграєте свою останню карту, ви повинні кричати "UNO" (що означає "одну"), щоб вказати, що у вас залишилася лише одна карта. Якщо ви не кричите «UNO» і вас спіймають до того, як наступний гравець почне свій хід, ви повинні витягнути дві карти.

Як тільки у гравця не залишиться карт, раунд закінчується. Очки нараховуються (див. ОЦІНКА) і гра починається спочатку.

Якщо остання картка, розіграна в раунді, - це картка DrawTwo або WildWrew Four, наступний гравець повинен витягнути 2 або 4 карти відповідно. Ці картки зараховуються під час підсумовування балів.

Якщо до моменту вичерпання DRAWpile жоден гравець не залишився без карт, стос DISCARD розмалюється і гра продовжується.

## Оцінка

Перший гравець, який позбудеться своїх карт у раунді, отримує очки за всі карти, залишені в руках суперника, наступним чином:

Усі картки з номерами (1-9) .....	Номінальна
вартість DrawTwo .....	20 балів у
зворотному порядку .....	20 пунктів
пропуску .....	20 балів
Wild .....	50 очок Wild Wild Draw
Four .....	50 балів Дикий вибір
кольору .....	50 балів символ дикого
кольору .....	50 балів

Після підрахунку рахунку за раунд, якщо жоден гравець не набрав 500 очок, перевернуть картки та розпочнуть новий раунд.

## Перемога у грі

ПЕРЕМОЖЦЯ - перший гравець, який набрав 500 очок.

## Альтернативна оцінка та перемога

Інший спосіб набрати очки - це вести поточний підрахунок очок, які залишаються у кожного гравця в кінці кожного раунду. Коли один гравець набирає 500 очок, гравець з найменшою кількістю очок стає переможцем.

© 2016 Mattel. Всі права захищені. Tous droits réservés. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, USA Mattel Canada Inc., Micciccora, Ontario, L5R 3W2. Ви можете зателефонувати нам безкоштовно за адресою/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr Mattel Бельгія, Trade Mart, Atomiumsquare, Borota 202 - B 275, 1020 Брюссель. Тел.: 0800 - 16 936. Люксембург: 800 - 22 784. Mattel Europa BV, Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.