

UNO FLEX!

Karetní hra



Obsah

112 karet – včetně 8 dobijecích karet (podrobnosti najdete v části Dobijecí karty).

Cíl hry

Zbavte se jako první všech svých karet.

UNO FLEX™ V KOSTCE

Hra UNO Flex™ obsahuje tři druhy karet:



KLASICKÉ



FLEX



DOBÍJECÍ

Hra se hraje stejně jako klasická hra UNO® tak, že se snažíte zahrát kartu se stejnou barvou, číslem nebo symbolem. Tato varianta hry však obsahuje také dvojbarevné karty „Flex“. U těch máte při odhazování na výběr ze dvou barev. Dále jsou k dispozici akční a divoké karty Flex (podrobnější informace níže). Stále platí, že jakmile budete mít v ruce poslední kartu, musíte vykřiknout „UNO!“

Příprava

- Vytáhněte z balíčku osm dobijecích karet.
- Každému hráči dejte jednu.
- Hra začíná s dobijecími kartami obrácenými zelenou stranou se symbolem „✓“ vzhůru.
- Zvolte, kdo bude rozdávat a zamíchejte zbylé karty.
- Každému hráči rozdejte 7 karet.
- Zbývající karty položte doprostřed stolu LÍCEM DOLŮ. Tyto karty tvoří DOBÍRACÍ BALÍČEK.
- Vrchní kartu DOBÍRACÍHO BALÍČKU otočte a položte ji LÍCEM NAHORU, čímž vytvoříte ODKLÁDACÍ BALÍČEK. Pokud je tato karta akční karta, ignorujte ji a otočte další kartu.
- Začíná hráč nalevo od toho, kdo rozdával, a dále se hraje po směru hodinových ručiček.

Uvidíte, že některé klasické karty mají na sobě ikonu „otoč“. O těch se dozvíte více v sekci „Dobijecí karty“.



Zahrajme si UNO Flex™!

Během svých tahů se postupně snažíte zbavit všech svých karet tím, že na odkládací balíček odložíte vždy JEDNU KARTU.

Pokud v ruce DRŽÍTE odpovídající kartu, můžete ji ODHODIT na odkládací balíček.

- Kartu můžete zahrát pouze tehdy, když má alespoň jeden stejný atribut jako vrchní karta na odkládacím balíčku: barvu, číslo či symbol.
- Pokud zahránete akční kartu, stane se něco zvláštního! (viz Akční karty níže)

Pokud NEMÁTE odpovídající kartu, VEZMĚTE SI JEDNU KARTU z dobíracího balíčku.

- Pokud lze *novou* kartu zahrát (viz výše), můžete ji hned zahrát.
- Namísto zahrání karty si můžete líznout kartu, i když máte v ruce hratelnou kartu.

Poté, co hráč zahráje kartu, nebo si jednu lízne, pokračuje další hráč.

POZNÁMKA: Pokud v dobíracím balíčku nezbývají žádné karty, zamíchejte odkládací balíček a udělejte z něj dobírací balíček.

Zvolání „UNO!“

V okamžiku, kdy máte v ruce již pouze 1 kartu, musíte zvolat „UNO“, a upozornit tak ostatní hráče, že máte vítězství na dosah.

Pokud vás však předběhne jiný hráč a zvolá „UNO“ dříve než vy (a před tím, než začne hrát další hráč), musíte si 2 karty vzít!

Vítěz

Hráč, který zahráje svou poslední kartu, vyhrává. Zamíchejte karty a hrajte znovu!

Karty Flex

běžnou



Flex

Každá karta Flex má „běžnou“ stranu a stranu „Flex“. Tyto karty hrajete jako jejich „běžnou“ stranu, dokud se nerozhodnete využít stranu „Flex“. Představte si například, že horní karta na odhazovacím balíčku má zelenou barvu, vy ale nemáte žádné zelené karty. Máte ale kartu „Flex“ s „běžnou“ stranou žluté barvy a „Flex“ stranou zelené barvy. Použijete tedy stranu „Flex“ a zahránete kartu jako zelenou. V tomto případě ale následující hráč musí zahrát kartu, která odpovídá ŽLUTÉ, tedy „běžné“ straně vaší karty, nikoli zelené straně „Flex“.

POZNÁMKA: Pokud se u dané karty rozhodnete zahrát stranu „Flex“, hra pokračuje barvou „běžné“ strany, která vyplňuje střed oválu na kartě, nikoli barvou strany „Flex“

Součástí balíčku jsou také akční karty „Flex“ – podrobné informace naleznete v části Akční karty.

Dobijecí karta

Dobijecí karta určuje, zda můžete využít stranu „Flex“ vaší karty. Pokud je dobijecí karta obrácená zelenou stranou se symbolem „✓“ vzhůru, můžete využít stranu „Flex“. Pokud je dobijecí karta obrácená vzhůru červenou stranou se symbolem „✗“, pak tuto stranu využít nesmíte.

Když použijete stranu „Flex“, musíte svou dobijecí kartu obrátit zelenou stranou dolů tak, aby ležela červenou stranou se symbolem „✗“ vzhůru. Karta zůstane obrácená červenou stranou vzhůru, dokud:

- nebudou dobijecí karty všech hráčů najednou obráceny červenou stranou vzhůru. Pak mohou všichni hráči otočit své karty zpět na zelenou stranou se symbolem „✓“.
- nezahránete běžnou kartu s číslem a ikonou „otoč“.
- někdo zahráje divokou kartu Otoč (viz část Divoké karty)



Když zahránete klasickou kartu s číslem a ikonou „otoč“, MUSÍTE zároveň otočit svou dobijecí kartu. Pokud je vaše karta otočená zelenou stranou se symbolem „✓“ vzhůru, otočte ji na červenou stranou se symbolem „✗“. Platí to i obráceně.



Akční karty

Akční karty lze zahrát na akční karty stejné barvy.



Karta Vezmi si dvě - Další hráč si musí vzít 2 karty a v tomto kole nehraje.



Karta Změna směru - Otočí se směr hry. Jestliže se dosud hrálo po směru hodinových ručiček, bude se odted hrát proti směru a naopak.



Karta Přeskoč - Následující hráč přijde o svůj tah.



Divoká karta Otoč - Všichni hráči musí otočit svou dobijecí kartu. Jedná se zároveň o divokou kartou, takže vybíráte barvu, kterou se bude ve hře pokračovat.

AKČNÍ KARTY FLEX



Karta Flex Vezmi si dvě:
Běžná strana - Funguje jako klasická karta Vezmi si dvě.
Strana Flex - Každý druhý hráč si musí líznout 1 kartu a následující hráč v řadě neztrácí svůj tah.



Karta Flex Změna směru:
Běžná strana - Funguje jako klasická karta Změna směru.
Strana Flex - Funguje JAKO OPAK ZMĚNY SMĚRU a zároveň karta PŘESKOČIT, hra tedy pokračuje opačným směrem a první hráč v tomto směru ztrácí svůj tah.



Karta Flex Přeskoč:
Běžná strana - Funguje jako klasická karta Přeskoč.
Strana Flex - Zahránete-li stranu „Flex“, PŘESKOČÍTE VŠECHNY OSTATNÍ HRÁČE, takže je řada opět na vás.



Cílená divoká karta Flex Vezmi si 2:
Běžná strana - Funguje jako klasická Divoká karta.
Strana Flex - Funguje jako „cílená“ karta Vezmi si 2. Sami tedy určujete, který hráč si lízne dvě karty. Poté pokračuje další hráč v pořadí. Jedná se zároveň o divokou kartou, takže vybíráte barvu, kterou se bude ve hře pokračovat.



Divoká karta Flex Berou všichni:
Běžná strana - Funguje jako klasická Divoká karta.
Strana Flex - Každý druhý hráč si lízne 2 karty. Následující hráč o svůj tah nepřijde.



Divoká karta Vezmi si 4:
Běžná strana - Tato karta odpovídá všem kartám, tudíž ji můžete zahrát bez ohledu na vrchní kartu odkládacího balíčku. Má to však jeden háček: divokou kartu Vezmi si čtyři můžete zahrát pouze tehdy, KDYŽ V RUCI NEMÁTE ŽÁDNOU KARTU, KTERÁ MÁ STEJNOU BARVU JAKO SVRCHNÍ KARTA ODKLÁDACÍHO BALÍČKU.

Následující hráč má 2 možnosti: vzít si 4 karty a v tomto kole nehrát, NEBO vás vyzvat na souboj.

- Pokud NEMÁTE kartu stejné barvy: vyzyvatel si vezme 6 karet namísto 4 a v tomto kole nehraje.
- Pokud MÁTE kartu stejné barvy: VY si vezmete 4 karty a vyzyvatel žádnou. Tato karta je rovněž divokou kartou, tudíž si můžete vybrat barvu, se kterou se bude dál hrát (bez ohledu na to, jak dopadne výzva).

Když vás hráč vyzve na souboj, musíte mu ukázat všechny karty v ruce, abyste dokázali, že skutečně nemáte žádnou kartu, která by odpovídala svrchní kartě odhazovacího balíčku – divoké karty se rovněž považují za odpovídající.

Strana Flex - Funguje jako „cílená“ karta Vezmi si 4, vyberete tedy hráče, který si musí líznout 4 karty. Poté pokračuje další hráč v pořadí. Jedná se zároveň o divokou kartou, takže vybíráte barvu, kterou se bude ve hře pokračovat.

Počítání bodů (alternativní metoda určení vítěze)

Když hráč vyhraje hru, získá body podle karet, které zbyly v rukou ostatním hráčům.

Hodnota karet:

- Všechny karty s čísly (1-8)..... Nominální hodnota
Všechny akční karty 20 bodů
- Přeskoč, Změna směru, Vezmi si 2, Flex Přeskoč, Flex Změna směru, Flex Vezmi si dvě 2.
Všechny divoké karty 50 bodů
- Cílená divoká karta Flex Vezmi si 2, divoká karta Flex Berou všichni, divoká karta Flex Vezmi si 4, divoká karta Všichni otáčí

Sečítejte body každému hráči z jednotlivých her. Vyhrává hráč, který získá 500 bodů.



PRO BARVOSLEPÉ HRÁČE

Herní karty jsme opatřili speciálními grafickými symboly, které vám pomohou rozpoznat barvu (nebo barvy) každé karty. Díky tomu se mohou do hry snadno zapojit i hráči s JAKOUKOLI formou barvosleposti!

● = Červená ♦ = Žlutá ▼ = Zelená ■ = Modrá

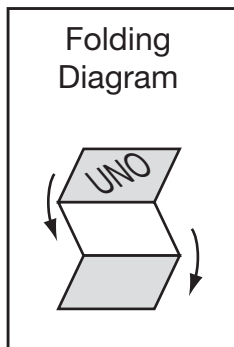
©2023 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel Evropa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha 1. Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Импортёр/Уполномоченная организация: ООО "МАТЕЛ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятнинский переулок, 1; +7 495 287 79 39

? service.mattel.com

HMY99-5S71_JS



INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	UNO® Flex
Toy No.:	HMY99
Part No.:	5S71
Trim Size:	4.25" W x 24.75" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	Fold to half (W), and accordion fold 9 times (H)
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	





INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	UNO® Flex
Toy No.:	HM999
Part No.:	5S70
Trim Size:	4.25" W x 24.75" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	Fold to half (W), and accordion fold 9 times (H)
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Tartalom

112 db kártya – 8 db Power kártyát is tartalmaz (a részletekért lásd a „Power kártyák” című részt).

A játék célja

Elsőként megszabadulni az összes lapodtól.

AZ UNO FLEX™ DIÓHÉJBAN

Az UNO Flex™-ben háromféle kártya van:

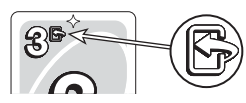


A játék ugyanúgy megy, mint a klasszikus UNO® esetén: a kártyákat szám, szín vagy szimbólum alapján kell lerakni. Ebben a játékban azonban vannak „Flex” kártyák is, amelyeknek két oldala van, így megváltoztatható a kártya színét, hogy le tudj rakni azt. Vannak flex akciókártyák és színválasztó flex kártyák is (ezekről később lesz szó bővebben). Mint mindig, ha már csak egy kártya van a kezvedben, azt kell mondanod, hogy „UNO!”.

Előkészítés

- Válogassátok ki a 8 db Power kártyát a pakliból.
- Adjatok egy-egy Power kártyát minden játékosnak.
- A játék kezdetekor a játékosoknál lévő Power kártyák zöld „✓” oldala néz felfelé.
- Vállasszatok egy osztót, és keverjétek össze a többi kártyát.
- Minden játékosnak osszatok 7 kártyát.
- A fennmaradó kártyákat tegyétek LEFELÉ FORDÍTVA az asztal közepére. Ez lesz a HÚZÓPAKLI.
- Fordítsd fel a HÚZÓPAKLI legfelső kártyáját, és helyezd el FELFELÉ FORDÍTVA a DOBÓPAKLI létrehozásához. Ha ez a kártya akciókártya, hagyj figyelmen kívül és fordítsd fel a következő kártyát.
- Az osztótól balra ülő játékos kezd, a többi játékosra pedig az óramutató járásának megfelelő irányban kerül sor.

Bizonyára észrevettétek, hogy a Klasszikus kártyákon van egy „megfordítás” ikon. Erről a „Power kártyák” című részben lesz részletesebben szó.



Játsszunk UNO Flex™-et!

Amikor sorra kerülsz, próbáld megszabadulni az összes kártyádtól oly módon, hogy kijátszol EGY KÁRTYÁT a dobópaklira.

<p>Ha VAN egyező kártya a kezvedben, akkor MEGJÁTSZHATOD a dobópaklira.</p> <ol style="list-style-type: none"> Csak akkor játszatsz meg egy kártyát, ha az megegyezik a dobópakli tetején lévő kártya legalább egy tulajdonságával: színével, számával vagy szimbólumával. Ha a megjátszott kártyád akciókártya, különleges képességekkel bír! <i>(lásd az akciókártyákat alább)</i> 	<p>Ha NINCS egyező kártyád, HÚZZ EGY KÁRTYÁT a húzópakliból.</p> <ol style="list-style-type: none"> Ha az új kártyádat meg lehet játszani (lásd fent), most megjátszhatod. Akkor is dönthetsz úgy, hogy egy kártya megjátszása helyett húzol egyet, ha van a kezvedben megjátszható kártya.
---	--

Miután megjátszottál vagy húztál egy kártyát, a játék a következő játékkal folytatódik.
MEGJEGYZÉS: Ha a húzópakliból elfogytak a lapok, keverjétek újra a dobópaklit, és legyen az az új húzópakli.

Kiáltsd azt, hogy „UNO!”

Amint csak egy kártya maradt a kezvedben, azt kell kiáltanod, hogy „UNO!”, így figyelmeztetve a többi játékost arra, hogy nyeresére állsz. Ha azonban valaki beelőz, és előtted (és mielőtt a következő játékos sorra kerülne) kiáltja, hogy „UNO”, húznod kell két kártyát!

Győzelem

Az a játékos nyer, aki a legutolsó kártyáját is megjátssza. Ideje megkeverni a kártyákat, és új játékot kezdeni!

Flex kártyák

normál

 Mindegyik Flex kártyának van egy elsődleges „normál” oldala és egy másodlagos „flex” oldala. A kártya a hagyományos játékban az elsődleges „normál” oldalával vesz részt, hacsak úgy nem döntesz, hogy a másodlagos „flex” oldalt használod. Például akkor, amikor a dobópakli tetején lévő kártya zöld, de neked nincs kijátszható zöld kártyád. Van viszont egy Flex kártyád, amelynek „normál” oldala sárga, a „flex” oldala pedig zöld, így a „flex” oldalt használva le tudod tenni a kártyádat. A következő játékosnak azonban a SÁRGA „normál” oldalnak megfelelő kártyát kell letennie, nem a zöld „flex” oldallal egyezőt.
 MEGJEGYZÉS: Ha úgy döntesz, hogy a kártya „flex” oldalát játszod ki, a kártyának a „normál” oldala, azaz a középső, ovális részben lévő szín vesz részt a további játékban, nem a „flex” oldal színe.
 Vannak Flex akciókártyák is – erről részletesebben az Akciókártyák című részben lesz szó.

Power kártya

A Power kártya határozza meg, hogy használhatod-e egy adott kártya „flex” oldalát, vagy sem. Ha a Power kártyád zöld „✓” oldala néz felfelé, használhatod a kártya „flex” oldalát. Ha a Power kártya piros „✗” oldala néz felfelé, akkor nem használhatod.
 Ha a Power kártya révén használod egy kártya „flex” oldalát, át kell fordítanod a Power kártyát, hogy a zöld „✓” oldala helyett a piros „✗” oldala nézzen felfelé. A kártya a piros „✗” oldalával néz felfelé, amíg:
 • Az összes játékos Power kártyájának a piros „✗” oldala nem néz felfelé – ekkor az összes játékos visszafordítja a kártyát a zöld „✓” oldalára.
 • Egy olyan számkártyát nem játszol ki, amelyen „megfordítás” ikon van.
 • Valaki ki nem játszik egy megfordító színválasztó kártyát (lásd a Színválasztó kártya című részt).

Ha olyan számkártyát játszol ki, amelyen „megfordítás” ikon van, meg KELL fordítanod a Power kártyát. Ha éppen a zöld „✓” oldala néz felfelé, fordítsd át a piros „✗” oldalra, és fordítsd.

Akciókártyák

Az akciókártyák más azonos színű akciókártyákon is megjátszhatók.

<p>„Húzz kettőt!” kártya - Ha a játékos megjátssza, a soron következő játékosnak húznia kell két lapot, és egyszer kimarad a játékból.</p>	<p>Irányváltó kártya - Ha a játékos megjátssza, a játék iránya megfordul. Ha a játék eddig az óramutató járásával megegyező irányban haladt, innentől kezdve az óramutató járásával ellentétes irányban fog haladni, és fordítva.</p>
<p>„Kimaradsz!” kártya - Ha a játékos megjátssza, a soron következő játékos egyszer kimarad a játékból.</p>	<p>„Mindenki fordít” színválasztó kártya - Az összes játékosnak át kell fordítania a Power kártyáját. Ugyanakkor ez egy színváltó kártya is, így te mondhatod meg, milyen színnel menjen tovább a játék.</p>

FLEX AKCIÓNKÁRTYÁK

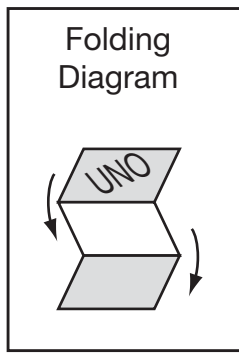
<p>„Húzz kettőt!” flex kártya: Normál oldal - Ugyanúgy működik, mint a klasszikus „Húzz kettőt!” kártya. Flex oldal - Az összes többi játékosnak húznia kell 1 lapot, és a soron következő játékos nem marad ki a játékból.</p>	<p>Irányváltó flex kártya: Normál oldal - Ugyanúgy működik, mint a klasszikus irányváltó kártya. Flex oldal - Egy irányváltás kártya és egy „Kimaradsz!” kártya kombinációja, azaz a játék az ellenkező irányban folytatódik, és ebben az irányban az első játékos kimarad a körből.</p>
<p>„Kimaradsz!” flex kártya: Normál oldal - Ugyanúgy működik, mint a klasszikus „Kimaradsz!” kártya. Flex oldal - A „flex” oldal használatakor az összes többi játékos kimarad a körből, így újra te jössz.</p>	<p>Célzott „Húzz kettőt!” színválasztó flex kártya: Normál oldal - Ugyanúgy működik, mint a klasszikus színválasztó kártya. Flex oldal - Olyan, mint egy adott személyre irányuló „Húzz kettőt!” kártya: te döntöd el, hogy melyik játékos húzzon 2 kártyát. A játék az aktuális sorrend szerint következő játékkal folytatódik. Ugyanakkor ez egy színváltó kártya is, így te mondhatod meg, milyen színnel menjen tovább a játék.</p>
<p>„Mindenki húz” színválasztó flex kártya: Normál oldal - Ugyanúgy működik, mint a klasszikus színválasztó kártya. Flex oldal - Az összes többi játékosnak húznia kell 2 kártyát. A soron következő játékos nem marad ki a körből.</p>	<p>„Húzz négyet!” színválasztó flex kártya: Normál oldal - Ez a kártya bármihez illik, így a dobópaklin lévő kártyától függetlenül meg lehet játszani. Van azonban egy csalfintáság: csak akkor játszatsz meg színválasztó „Húzz négyet!” kártyát, ha NINCS OLYAN KÁRTYA A KEZEDBEN, AMELY MEGEGYEZIK A DOBÓPAKLI SZÍNÉVEL. Ha ezt a kártyát megjátsszák, a következő játékosnak két opciója van: Húznia kell 4 kártyát, és egyszer ki kell maradnia a játékból, VAGY ki kell hívnia valakit. • Ha NINCS olyan kártyád, amely egyezik a színnel: a kihívónak 4 helyett 6 kártyát kell húznia, és egyszer kimarad a játékból. • Ha VAN olyan kártyád, amely megfelelő színben: NEKED kell 4 kártyát húznod, és 6 egyet sem húz. Ez a kártya egyben színválasztó kártya is, így kiválaszthatod a színt, amellyel folytatódjon a játék (a kihívás kimenetelétől függetlenül). Ha a játékos kihív téged, az összes kártyádat meg kell mutatnod neki annak megerősítéseként, hogy van-e olyan kártyád, amely megegyezik a dobópakli színével – a színválasztó kártyák is egyezésnek számítanak. Flex oldal - Olyan, mint egy adott személyre irányuló „Húzz négyet!” kártya: te döntöd el, hogy melyik játékos húzzon 4 kártyát. A játék az aktuális sorrend szerint következő játékkal folytatódik. Ugyanakkor ez egy színváltó kártya is, így te mondhatod meg, milyen színnel menjen tovább a játék.</p>

Eredmény vezetése (opcionális győzelmi módszer)

Amikor egy játékos megnyer egy kört, az ellenfél kezében maradt kártyák alapján kap pontokat. A kártyák értéke a következő:
 Az összes számos lap (1-8) névérték
 Bármilyen akciókártya 20 pont
 - „Kimaradsz!” kártya, Irányváltó kártya, „Húzz kettőt!” kártya, „Kimaradsz!” flex kártya, Irányváltó flex kártya, „Húzz kettőt!” flex kártya
 Bármilyen színválasztó kártya 50 pont
 - Célzott „Húzz kettőt!” színválasztó flex kártya, „Mindenki húz” színválasztó flex kártya, „Húzz négyet!” színválasztó flex kártya, „Mindenki fordít” színválasztó kártya
 Tartsd számon a játékosok pontjait az egyes körök során. Az a nyertes, aki eléri az 500 pontot.

SZÍNVAK JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA

Az összes kártyákat különleges grafikai szimbólumokkal láttuk el, amelyek segítenek azonosítani az adott kártyán látható szín(ek)e)t. Ez lehetővé teszi, hogy a színvak játékosok is könnyedén játszassanak!





INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	UNO® Flex
Toy No.:	HM999
Part No.:	5S70
Trim Size:	4.25" W x 24.75" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	Fold to half (W), and accordion fold 9 times (H)
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Zawartość

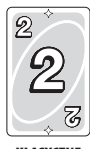
112 kart – w tym 8 kart „Akcji” (szczegółowe informacje znajdziesz w sekcji Karty „Akcji”).

Cel gry

Jako pierwszy gracz pozbędź się wszystkich kart z ręki.

UNO FLEX™ W SKRÓCIE

W UNO Flex™ są trzy rodzaje kart:



KLASYCZNE



ZMIANY



AKCJI

Tak jak w klasycznej grze UNO® rozgrywka polega na dopasowywaniu koloru, cyfry lub symbolu. Ta gra zawiera jednak karty „Zmiany”, które mają w przeciwnym rogu element wskazujący możliwość zmiany koloru karty, co może pomóc je dopasować. Dostępne są też Karty specjalne „Zmiany” oraz dzikie karty (więcej na ten temat później). Tak jak w klasycznej wersji – gdy graczowi pozostanie tylko jedna karta, musi zawołać „UNO!”.

Przygotowanie

1. Oddziel 8 kart „Akcji” od reszty talii.
2. Rozdaj graczom po jednej karcie „Akcji”.
3. Gracze zaczynają z kartami „Akcji” na zielonej stronie “✓”.
4. Wybierz osobę rozdającą i potasuj pozostałe karty.
5. Każdy gracz powinien dostać 7 kart.
6. Ułóżcie pozostałe karty ZAKRYTE na środku stołu. Utworzą one stos LOSOWANIA.
7. Odkryjcie górną kartę ze stosu LOSOWANIA i połóżcie ją obok ODKRYTĄ na stole, aby utworzyć stos ROZGRYWKI. Jeśli jest to karta specjalna, pomińcie ją i odwróćcie następną kartę.
8. Grę rozpoczyna osoba po lewej od rozdającego, a rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Niektóre karty klasyczne mają ikonę „Odwróć”. Więcej na ten temat dowiesz się z sekcji „Karta »Akcji«”.



Zagrajmy w UNO Flex™!

Gracz próbuje jak najszybciej pozbyć się wszystkich swoich kart. Podczas swojej kolejki wyklada JEDNĄ KARTĘ na stos ROZGRYWKI.

Jeśli MA pasującą kartę w ręku, może wyłożyć ją na stos ROZGRYWKI.

1. Kartę można wyłożyć tylko wtedy, gdy odpowiada ona co najmniej jednemu elementowi karty na górze stosu ROZGRYWKI, takiemu jak kolor, cyfra lub symbol.
2. Jeśli wyłożona karta jest kartą specjalną, ma ona wyjątkową funkcję. (Szczegóły w sekcji Karty specjalne).

Jeśli gracz NIE MA pasującej karty, musi DOBRAĆ JEDNĄ KARTĘ ze stosu LOSOWANIA.

1. Jeżeli jego nowa karta może zostać wyłożona (sprawdź informacje powyżej), może nią teraz zagrać.
2. Gracz może zawsze dobrać zamiast wyłożyć kartę, nawet jeśli ma w swojej puli pasującą kartę, którą mógłby wyłożyć.

Po wyłożeniu lub dobraniu karty przez gracza kolejka przechodzi na następną osobę.

UWAGA: jeśli na stosie LOSOWANIA nie ma żadnych kart, trzeba przetasować stos ROZGRYWKI, aby utworzyć nowy stos LOSOWANIA.

Zawołaj: „UNO!”

W momencie gdy gracz zostaje z tylko jedną kartą w ręku, musi krzyknąć „UNO”, aby dać znać innym graczom, że szykuje się do wygranej.

Jeśli jednak ktoś go przyłapie i pierwszy zawoła „UNO” (ale przed rozpoczęciem kolejki następnego gracza), gracz z jedną kartą musi dobrać 2 dodatkowe karty!

Wygrana

Gracz wygrywa po wyłożeniu swojej ostatniej karty. Czas przetasować karty i zacząć grę od nowa!

Karty „Zmiany”

Zmiany



przeważający

Każda karta „Zmiany” ma element „przeważający”, a w przeciwnym rogu odwrócony element „zmiany”. W rozgrywce gra się elementem „przeważającym”, ale gracz może też użyć elementu zmieniającego. Na przykład karta na górze stosu ROZGRYWKI jest zielona, ale gracz nie ma zielonych kart do dopasowania. Ma za to kartę „Zmiany” z żółtym elementem „przeważającym” i zielonym elementem „zmiany” w przeciwnym rogu. Może więc użyć karty jako pasującej do koloru zielonego. Następny gracz w kolejce musi jednak dopasować kartę do ŻÓŁTEGO elementu „przeważającego”, a nie zielonego elementu „zmiany”.

UWAGA: jeśli gracz zdecyduje się użyć elementu zmieniającego, gra jest kontynuowana od koloru elementu „przeważającego”, czyli koloru w „środkowej owalnej” części karty, a nie od koloru elementu zmieniającego.

Są też Karty specjalne „Zmiany” – szczegóły w sekcji „Karta specjalna”.

Karta „Akcji”

Karta „Akcji” określa, czy można użyć „zmieniającej” strony karty. Jeśli karta „Akcji” leży zieloną stroną “✓” do góry, gracz może użyć elementu zmieniającego. Jeśli karta „Akcji” leży czerwoną stroną “✗” do góry, gracz nie ma takiej możliwości.

Po użyciu karty „Akcji” w celu zagrania elementem „zmiany” należy obrócić ją zieloną stroną “✓” do dołu, a czerwoną “✗” do góry. Karta musi leżeć czerwoną stroną “✗” do góry do momentu, gdy:

- Wszyscy gracze jednocześnie mają kartę „Akcji” odwróconą czerwoną stroną “✗” do góry. Odwracają wtedy swoje karty zieloną stroną “✓” do góry.
- Dany gracz zagra kartą z cyfrą, na której znajduje się ikona „Odwróć”;
- Któryś z graczy zagra dziką kartą „Odwróć wszystkie” (szczegóły w sekcji „dzika karta”).



Jeśli gracz zagra kartą z cyfrą, na której znajduje się ikona „Odwróć”, gracz MUSI odwrócić kartę „Akcji”. Jeśli ta karta leży zieloną stroną “✓” do góry, należy obrócić ją na czerwoną stroną “✗” – i odwrotnie.



Karty specjalne

Karty specjalne można wykladać na inne karty specjalne w tym samym kolorze.



Karta „Weź dwie” - Następny gracz musi wziąć dwie karty ze stosu LOSOWANIA i traci swoją kolejkę.



Karta „Zmiana kierunku” - Zmienia się kierunek gry. Jeśli rozgrywka toczyła się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, teraz będzie kontynuowana w kierunku przeciwnym (i vice versa).



Karta „Postój” - Następny gracz traci swoją kolejkę.



Dzika karta „Odwróć wszystkie” - Wszyscy gracze muszą odwrócić swoje karty „Akcji”. Ta karta pełni też funkcję dzikiej karty, więc gracz, który ją wyłożył, wskazuje kolor, od którego ma być kontynuowana gra.

KARTY SPECJALNE „ZMIANY”



Karta Zmiany „Weź dwie”:
Standardowa zasada - Działa jak tradycyjna karta „Weź dwie”.
Reguła zmieniona - Zmusza wszystkich innych graczy do wzięcia jednej karty, a następny gracz nie traci kolejki.



Karta Zmiany „Zmiana kierunku”:
Standardowa zasada - Działa jak tradycyjna karta „Zmiana kierunku”.
Reguła zmieniona - Działa jak karta ZMIANA KIERUNKU i POSTÓJ, więc gra jest kontynuowana w drugą stronę, a pierwszy gracz od tej strony traci kolejkę.



Karta Zmiany „Postój”:
Standardowa zasada - Działa jak tradycyjna karta „Postój”.
Reguła zmieniona - „Zmiana oznacza POSTÓJ DLA WSZYSTKICH GRACZY. Kolejka wraca do gracza, który zagrał tą kartą.



Dzika karta Zmiany „Ty weź dwie”:
Standardowa zasada - Działa jak tradycyjna dzika karta.
Reguła zmieniona - Działa jak karta „Ty weź dwie” pozwalająca wybrać gracza, który ma wziąć dwie karty. Gra toczy się dalej i kolejka przechodzi na następną osobę. Ta karta pełni też funkcję dzikiej karty, więc gracz, który ją wyłożył, wskazuje kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka.



Dzika karta Zmiany „Wszyscy biorą karty”:
Standardowa zasada - Działa jak tradycyjna dzika karta.
Reguła zmieniona - Zmusza wszystkich innych graczy do wzięcia 2 kart. Następny gracz nie traci kolejki.



Dzika karta Zmiany „Weź cztery”:
Standardowa zasada - Ta karta pasuje do każdej innej, więc można ją wyłożyć bez względu na to, jaka karta znajduje się na stosie ROZGRYWKI. Jednak gracz może wyłożyć tę kartę tylko wtedy, gdy NIE MA W SWOJEJ PULI KARTY O TAKIM SAMYM KOLORZE CO KARTA NA STOSIE ROZGRYWKI.

Następny gracz w kolejności ma 2 opcje: dobiera 4 karty i traci kolejkę LUB rzuca wyzwanie.

- Jeśli gracz, któremu rzucono wyzwanie, NIE MA karty w pasującym kolorze: osoba rzucająca wyzwanie musi dobrać 6 zamiast 4 kart i traci kolejkę.
- Jeśli gracz, któremu rzucono wyzwanie, MA kartę w pasującym kolorze: to on MUSI dobrać 4 karty, a gracz rzucający wyzwanie nie dobiera żadnej.

Ta karta jest także kartą „Wybierz kolor”, więc gracz, który ją wyłożył, wybiera kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka (niezależnie od wyniku wyzwania).

Jeśli drugi gracz wybierze wyzwanie, gracz, który wyłożył tę kartę, musi pokazać mu swoje karty w ręce, aby ujawnić, czy ma kartę pasującą do koloru na stosie ROZGRYWKI czy nie – uwaga, dzikie karty również liczą się jako pasujące.

Reguła zmieniona - Działa jak karta „Ty weź cztery” pozwalająca wybrać gracza, który ma wziąć cztery karty. Gra toczy się dalej i kolejka przechodzi na następną osobę. Ta karta pełni też funkcję dzikiej karty, więc gracz, który wyłożył tę kartę, wskazuje kolor, od którego ma być kontynuowana gra.

Liczenie punktów (opcjonalny sposób na ustalenie wygranej)

Gdy gracz wygra rozdanie, otrzymuje punkty na podstawie kart pozostałych w rękach jego przeciwników.

Karty mają następującą punktację:

- Wszystkie karty z cyfrą (1-8) liczba punktów zgodna z cyfrą na karcie
- Dowolna karta specjalna 20 punktów
 - Karta Postój, Karta Zmiana kierunku, Karta Weź dwie, Karta Zmiany Postój, Karta Zmiany Zmiana kierunku, Karta Zmiany Weź dwie
- Dowolna dzika karta 50 punktów
 - Dzika karta Zmiany Ty weź dwie, Dzika karta Zmiany Wszyscy biorą karty, Dzika karta Zmiany Weź cztery, Dzika karta Odwróć wszystkie

Pamiętaj, aby na bieżąco zapisywać punktację z każdej rundy. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.



DLA GRACZY, KTÓRZY NIE ROZRÓŻNIĄJĄ KOLORÓW

Do każdej karty dodano specjalne symbole graficzne pomagające rozpoznać znajdujące się na niej kolory. Dzięki temu gracze z jakimikolwiek problemami w zakresie rozpoznawania kolorów mogą z łatwością brać udział w grze!

- = Czerwony
- ◆ = Żółty
- ▼ = Zielony
- = Niebieski





INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	UNO® Flex
Toy No.:	HMY99
Part No.:	5S70
Trim Size:	4.25" W x 24.75" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	Fold to half (W), and accordion fold 9 times (H)
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Содержимое

112 карт, включая 8 карт силы (подробнее см. в разделе "Карты силы").

Цель:

избавиться от своих карт раньше остальных игроков.

ОБ ИГРЕ UNO FLEX™

В UNO Flex™ есть три вида карт:



Правила игры такие же, как и в классической игре UNO®: подбирайте карты по цвету, цифре или символу. Но в этой игре появились двусторонние карты Flex, цвет которых можно менять, чтобы подобрать соответствие. Карты действий и дикие карты также могут быть картами Flex (подробнее об этом далее). Как всегда, когда у вас на руках остается одна карта, вы должны крикнуть "УНО!".

Подготовка к игре

1. Вытащите 8 карт силы из игровой колоды.
2. Раздайте по одной карте силы каждому игроку.
3. Игроки начинают игру с карт силы со стороны зеленого цвета с отметкой "✓".
4. Выберите сдающего и перетасуйте оставшиеся карты.
5. Раздайте по 7 карт каждому игроку.
6. Положите оставшиеся карты **ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВНИЗ** в центре стола. Эти карты образуют **ИГРОВУЮ КОЛОДУ**.
7. Переверните верхнюю карту **ИГРОВОЙ КОЛОДЫ** и положите ее **ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ**, чтобы образовать **КОЛОДУ СБРОСА**. Если вы перевернули карту действий, положите ее обратно и переверните следующую карту.
8. Игрок слева от сдающего ходит первым. Игра продолжается по часовой стрелке.

Вы заметите, что на некоторых классических картах есть значок переворачивания. Подробнее об этом см. в разделе "Карты силы" далее.



Начинаем игру в UNO Flex™!

В свой ход вы должны попытаться избавиться от всех карт, сбросив **ОДНУ КАРТУ** в колоду сброса.

<p>Если у вас ЕСТЬ подходящая карта, вы можете СБРОСИТЬ ЕЕ в колоду сброса.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Карту можно сбросить, если она совпадает с верхней картой колоды сброса по цвету, цифре или символу. 2. Если вы играете картой действий, правила меняются! (См. раздел "Карты действий" ниже) 	<p>Если у вас НЕТ подходящей карты, ВОЗЬМИТЕ ОДНУ КАРТУ из игровой колоды.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Если новая карта подходит (см. выше), вы можете сбросить ее в этот же ход. 2. Вы также можете оставить карту при себе, даже если у вас на руках есть подходящая карта.
--	---

После того, как вы сбросили или вытянули карту, игра переходит к следующему игроку. **ПРИМЕЧАНИЕ.** Если в игровой колоде не осталось карт, перемешайте колоду сброса и образуйте новую игровую колоду.

Кричим "UNO!"

Как только у вас на руках останется одна карта, вы должны крикнуть "УНО!", чтобы дать знать остальным игрокам, что вы близки к победе. Если другой игрок заметит, что у вас осталась одна карта, и прокричит "УНО" раньше вас (и до того, как следующий игрок начнет свой ход), вы должны взять 2 карты!

Победа

Если игрок сбросил свою последнюю карту, он становится победителем. Перетасуйте карты и сыграйте еще раз!

Карты Flex

обычную
Flex

Каждая карта Flex имеет две стороны: обычную сторону и сторону Flex. Вы можете играть такими картами как обычно или воспользоваться второй стороной Flex. Например, верхняя карта колоды сброса зеленого цвета, а у вас нет зеленых карт, чтобы сделать ход. Но у вас есть карта Flex с обычной стороной желтого цвета и стороной Flex зеленого цвета. Вы можете воспользоваться зеленой стороной и сыграть этой картой. Тем не менее, следующий игрок должен сыграть картой ЖЕЛТОГО цвета, то есть подобрать соответствие к обычной стороне карты, а не к стороне Flex.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы решили сыграть стороной Flex, обычная сторона (или цвет овала в центре карты) продолжает игру, а не цвет стороны Flex.

Карты действий также могут быть картами Flex, подробнее об этом см. в разделе "Карты действий".

Карта силы

Карта силы определяет, сможете ли вы воспользоваться стороной Flex. Если ваша карта силы расположена зеленой стороной вверх со значком "✓", вы можете воспользоваться стороной Flex. Если ваша карта силы расположена красной стороной вверх со значком "✗", воспользоваться стороной Flex нельзя.

После того как вы воспользуетесь картой силы, чтобы сыграть стороной Flex, вы должны перевернуть карту силы с зеленой стороны с "✓" на красную с "✗". Карта лежит красной стороной с "✗" вверх до тех пор, пока не будут выполнены следующие действия:

- Карты силы каждого игрока лежат красной стороной вверх с "✗" в одно и то же время. После этого все игроки переворачивают свои карты обратно зеленой стороной с "✓" вверх.
- Вы сыграли картой с цифрой и значком переворачивания.
- Один из игроков использует дикую карту Flip (см. раздел "Дикие карты").

! Если вы сыграете картой с цифрой и значком переворачивания, вы ДОЛЖНЫ перевернуть свою карту силы. Если в данный момент карта лежит зеленой стороной с "✓" вверх, ее необходимо перевернуть, и наоборот. !

Карты действий

Вы можете положить карту действий на карту действий, если они совпадают по цвету.

<p>+2 Карта "Возьми две" - При использовании этой карты следующий игрок должен взять 2 новые карты и пропустить свой ход.</p>	<p>↻ Карта "Смените направление" - При использовании этой карты ход игры меняется на противоположный. Если в данный момент ход передается по часовой стрелке, то игра продолжается против часовой стрелки и наоборот.</p>
<p>0 Карта "Пропусти ход" - При использовании этой карты следующий игрок пропускает свой ход.</p>	<p>♠ Дикая карта All Flip - Все игроки переворачивают свои карты силы. Эта карта также является дикой, поэтому вы можете выбрать цвет, который продолжит игру.</p>

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ FLEX

<p>+2 Карта Flex "Возьми две": Обычная сторона - Действует как классическая карта действий "Возьми две". Сторона Flex - Все игроки через одного берут по одной карте, а следующий по очереди игрок не пропускает свой ход.</p>	<p>↻ Карта Flex "Смените направление": Обычная сторона - Действует как классическая карта действий "Смените направление". Сторона Flex - Действует как карта "Смените направление" и "Пропусти ход", поэтому игра начинает двигаться в обратном направлении и первый игрок в этом направлении пропускает ход.</p>
<p>0 Карта Flex "Пропусти ход": Обычная сторона - Действует как классическая карта действий "Пропусти ход". Сторона Flex - Все игроки пропускают ход, поэтому ход снова переходит к вам.</p>	<p>♠ Дикая карта Flex "Возьми две" с мишенью: Обычная сторона - Действует как классическая дикая карта. Сторона Flex - Вы можете выбрать игрока, который вытянет 2 карты. Игру продолжает следующий по очереди игрок. Эта карта также является дикой, поэтому вы можете выбрать цвет, который продолжит игру.</p>
<p>♠ Дикая карта Flex All "Возьми две" Обычная сторона - Действует как классическая дикая карта. Сторона Flex - Все игроки через одного берут по 2 карты. Следующий по очереди игрок не пропускает свой ход.</p>	<p>♠ Дикая карта Flex "Возьми четыре": Обычная сторона - Это универсальная карта, поэтому ей можно сыграть вне зависимости от того, какая карта была вытянута из колоды сброса. Однако вы можете сыграть дикой картой "Возьми четыре" только в том случае, ЕСЛИ У ВАС НА РУКАХ НЕТ ДРУГОЙ КАРТЫ, КОТОРАЯ ПОДХОДИТ ПО ЦВЕТУ К ВЕРХНЕЙ КАРТЕ КОЛОДЫ СБРОСА. При использовании этой карты у следующего игрока есть два варианта. Он может взять 4 карты и потерять свой ход или бросить вызов. - Если у вас НЕТ карты, подходящей по цвету, то игрок, бросивший вызов, берет 6 карт вместо 4 и пропускает свой ход. - Если у вас ЕСТЬ карта, подходящая по цвету: Вы должны взять 4 карты, а игрок, бросивший вызов, не берет ни одной. Эта карта также является дикой, поэтому вы можете выбирать, какой цвет продолжит игру (вне зависимости от исхода вызова). Если игрок бросает вызов вам, вы должны показать ему все свои карты, чтобы подтвердить, что у вас действительно нет карты, соответствующей по цвету с верхней картой колоды сброса. Дикая карта также считается подходящей. Сторона Flex - Вы можете выбрать игрока, который вытянет 4 карты. Игру продолжает следующий по очереди игрок. Эта карта также является дикой, поэтому вы можете выбрать цвет, который продолжит игру.</p>

Подсчет очков (дополнительный способ определения победителя)

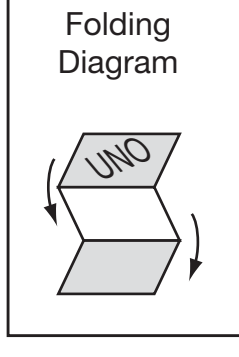
Когда игрок выигрывает ход, он получает очки в зависимости от карт, оставшихся у соперников. Карты оцениваются по следующим правилам:

Все карты с цифрами (1-8) подсчет по номинальной стоимости
Любая карта действий 20 очков
- Пропусти ход, Смени направление, Возьми две, Flex "Пропусти ход", Flex "Смени направление", Flex "Возьми две"
Любая дикая карта 50 очков
- Дикая карта Flex "Возьми две" с мишенью, Дикая карта Flex All "Возьми две", Дикая карта Flex "Возьми четыре", Дикая карта All Flip

Ведите текущий подсчет очков карт, которые остаются на руках у игроков после каждого хода. Когда один игрок набирает 500 очков, он становится победителем.

ДЛЯ ИГРОКОВ С ЦВЕТОВОЙ СЛЕПОТОЙ

На каждой ее цвет (специальные пиктограммы от Маттео, которые помогают определить ее цвет (цвета). Это позволит игрокам с ЛЮБОЙ формой цветовой слепоты играть!





INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	UNO® Flex
Toy No.:	HM999
Part No.:	5S70
Trim Size:	4.25" W x 24.75" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	Fold to half (W), and accordion fold 9 times (H)
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Obsah

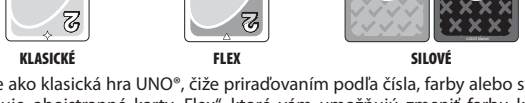
112 kariet – vrátane 8 silových kariet (podrobnosti nájdete v časti Silové karty).

Cieľ

Buď prvým hráčom, ktorý sa zbaví všetkých kariet na ruke.

UNO FLEX™ V SKRATKE

Hra UNO Flex™ obsahuje tri druhy kariet:



Hrá sa podobne ako klasická hra UNO®, čiže priradovaním podľa čísla, farby alebo symbolu. Táto hra však obsahuje obojstranné karty „Flex“, ktoré vám umožňujú zmeniť farbu karty, aby ste mohli vytvoriť zhodu. Taktiež obsahuje akčné a žolíkové karty Flex (o tom viac neskôr). Ako vždy, keď máš poslednú kartu, musíš zakričať „UNO!“.

Príprava na hru

1. Oddelíte 8 silových kariet od zvyšku balíčka.
2. Každému hráčovi dajte po jednej silovej karte.
3. Hráči začínajú hru so svojimi silovými kartami otočenými na zelenej strane so symbolom „✓“.
4. Vyberte rozdávačujúceho a pomiešajte zvyšné karty.
5. Každému hráčovi rozdajte 7 kariet.
6. Položte zostávajúce karty **LÍCOM NADOL** doprostred stola. Tým vytvoríte **KÓPKU NA ŤAHANIE**.
7. Obráťte vrchnú kartu na **KÓPKE NA ŤAHANIE** a položte ju **LÍCOM NAHOR**, čím vytvoríte **KÓPKU NA VYHADZOVANIE**. Ak ide o akčnú kartu, nevšímajte si ju a obráťte ďalšiu kartu.
8. Začína hráč po ľavici rozdávačujúceho a hrá sa v smere hodinových ručičiek.

Určite si všimnete, že niektoré z klasických kariet majú na sebe ikonu symbolizujúcu pokyn „Otoč“. Viac informácií sa dozviete v časti „Silová karta“.



Podme hrať UNO Flex™!

Keď pridáte na rad, snažte sa zbaviť všetkých svojich kariet tým, že na kópku na vyhadzovanie vyhodíte **JEDNU KARTU**.

<p>Ak MÁTE na ruke zhodnú kartu, môžete ju VYHODIť na kópku na vyhadzovanie.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kartou môžete vyhodiť iba vtedy, ak sa s kartou na vrchu kópku na vyhadzovanie zhoduje aspoň v jednej vlastnosti: farbe, čísle alebo symbole. 2. Ak ste vyhodili akčnú kartu, má špeciálnu úlohu! <i>(akčné karty nájdete nižšie)</i> 	<p>Ak zhodnú kartu NEMÁTE, POTIAHNITE SI JEDNU KARTU z kópku na ťahanie.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ak sa vaša nová karta dá vyhodiť (pozrite vyššie), teraz tak môžete urobiť. 2. Namiesto vyhodenia karty sa môžete rozhodnúť, že si kartu potiahnete, a to aj vtedy, keď máte na ruke kartu, ktorú by ste mohli vyhodiť.
---	--

Keď vyhodíte alebo si potiahnete kartu, v hre pokračuje ďalší hráč.
POZNÁMKA: ak v žrebovacej kópke nezostali žiadne karty, premiešajte odhadzovacia kópku a vytvorte novú žrebovaciu kópku.

Výkrik „UNO!“

Vo chvíli, keď máte na ruke iba 1 kartu, musíte vykriknúť „UNO“, aby ste ostatným dali vedieť, že idete vyhrať.
Ak si to však niekto všimne a vykrikne „UNO“ skôr ako vy (a skôr ako začne hrať ďalší hráč), musíte si potiahnuť 2 karty!

Vítaz

Keď hráč vyhodí svoju poslednú kartu, vyhráva. Čas pomiešať karty a hrať odznova!

Karty Flex

normálnu Každá karta Flex má hlavnú „normálnu“ stranu a druhoradú stranu „flex“. Karta účinkuje v bežnej hre ako hlavná „normálna“ strana, až kým sa nerozhodnete použiť druhoradú stranu „flex“. Napríklad v situácii, ak je na kópke na vyhadzovanie zelená karta, ale vy nemáte žiadne zelené karty, s ktorými by ste mohli hrať. Máte však kartu Flex, ktorá má žltú „normálnu“ stranu a zelenú stranu „flex“, takže použijete stranu „flex“ a zahráte ňou ako s kartou zodpovedajúcej farby. Ďalší hráč v poradí však musí nájsť zhodu k ŽLTEJ „normálnej“ strane, a nie k zelenej strane „flex“.

POZNÁMKA: Ak sa rozhodnete hrať stranou „flex“ karty, hra bude ďalej pokračovať farbou na „normálnej“ strane alebo, inak povedané, „farbou v stredovom ovále“, a nie farbou na strane „flex“.

Súčasťou hry sú tiež akčné karty Flex – podrobnejšie informácie nájdete v časti Akčná karta.

Silová karta

Silová karta určuje, či môžete alebo nemôžete použiť stranu „flex“ karty. Ak je vaša silová karta otočená na zelenú stranu so symbolom „✓“, máte možnosť rozhodnúť sa použiť stranu „flex“ karty. Ak je vaša silová karta otočená na červenú stranu so symbolom „✗“, stranu „flex“ použiť nemôžete.

Po použití silovej karty na zahratie stranou „flex“ karty, musíte silovú kartu otočiť zo zelenej strany so symbolom „✓“ na červenú stranu so symbolom „✗“. Karta zostane na červenej strane so symbolom „✗“ až dovtedy, kým:

- Nie sú silové karty všetkých hráčov súčasne otočené na červenej strane so symbolom „✗“ – potom môžu všetci hráči otočiť svoje karty na zelenú stranu so symbolom „✓“.
- Nezahráte kartou s číslom, na ktorej je ikona symbolizujúca pokyn „Otoč“.
- Niekoľko nezahrá žolíkovou kartou Otoč (pozrite si časť Žolík)

! Ak zahráte kartou s číslom, na ktorej je ikona symbolizujúca pokyn „Otoč“, MUSÍTE otočiť svoju silovú kartu. Ak sa aktuálne nachádzate na zelenej strane so symbolom „✓“, otáča sa na červenú stranu so symbolom „✗“ a naopak. !

Akčné karty

- Akčné karty možno vyhodiť na iné akčné karty rovnakej farby.
- +2 Karta Ťahať dve karty** - keď ju niekto vyhodí, ďalší hráč si musí potiahnuť 2 karty a v tomto kole sa preskočí.
 - Karta Zmena smeru** - Keď ju niekto vyhodí, smer hry sa otočí. Ak hra postupovala v smere hodinových ručičiek, teraz pôjde proti smeru hodinových ručičiek a naopak.
 - Karta Preskoč** - Keď ju niekto vyhodí, ďalší hráč sa preskočí.
 - Žolík Otočiť všetky** - Všetci hráči musia otočiť svoju silovú kartu. Táto karta je zároveň žolík, takže vy určíte farbu, ktorou bude hra pokračovať.

AKČNÉ KARTY FLEX

- +2 Flex Ťahať dve karty:**
Normálna strana - Funguje ako klasická karta Ťahať 2 karty.
Strana Flex - Núti každého z ostatných hráčov potiahnuť si 1 kartu a ďalší hráč v poradí nestráca svoje kolo.
- Flex karta Preskoč:**
Normálna strana - Funguje ako klasická karta Preskoč.
Strana Flex - Strana „Flex“ je **PRESKOČ VŠETKÝCH**, takže môžete preskočiť všetkých ostatných hráčov a ťah sa vracia späť k vám.
- Flex Žolík Ťahajú všetci:**
Normálna strana - Funguje ako klasický žolík.
Strana Flex - Núti všetkých ostatných hráčov potiahnuť si po 2 karty. Nasledujúci hráč nestráca svoj ťah.
- Flex Žolík Ťahať 4 karty:**
Normálna strana - Táto karta sa zhoduje so všetkým kartami, takže ju môžete vyhodiť bez ohľadu na to, aká karta sa nachádza na kópke na vyhadzovanie. Má to však háčik: žolíka Ťahať štyri karty môžete vyhodiť iba vtedy, keď **NEMÁTE NA RUKU ŽIADNU KARTU, KTOREJ FARBA SA ZHODUJE S FARBOU NA KÓPKE NA VYHADZOVANIE**.
Keď ju vyhodíte, ďalší hráč má dve možnosti: potiahnuť si 4 karty a v danom kole nevyhadzovať ALEBO vás vyzvať.
• Ak kartu, ktorej farba sa zhoduje, **NEMÁTE:** hráč, ktorý vás vyzval si ťahá 6 kariet namiesto 4 a v danom kole sa preskočí.
• Ak kartu, ktorej farba sa zhoduje, **MÁTE:** VY si musíte potiahnuť 4 karty a on nemusí ťahať nič.
Táto karta je aj žolíkom, takže vyberáte farbu, ktorou bude hra pokračovať (bez ohľadu na výsledok výzvy).
Ak vás hráč vyzve, potom mu musíte ukázať všetky svoje karty na potvrdenie. Či máte alebo nemáte kartu, ktorej farba sa zhoduje s farbou na kópke na vyhadzovanie – za zhodnú kartu sa považujú aj žolíky.
Strana Flex - Funguje ako „cielená“ karta Ťahať 4 karty, pri ktorej vyberáte, ktorý hráč si potiahne 4 karty. Hra potom pokračuje ďalším hráčom v aktuálnom poradí. Táto karta je zároveň žolík, takže vy určíte farbu, ktorou bude hra pokračovať.
- Flex karta Zmena smeru:**
Normálna strana - Funguje ako klasická karta Zmena smeru.
Strana Flex - Funguje ako karta **ZMENA SMERU** a následne **PRESKOČ**, takže hra pokračuje v opačnom smere, pričom sa preskočí prvý hráč v tomto smere.
- Flex žolík Cielená ťahať 2:**
Normálna strana - Funguje ako klasický žolík.
Strana Flex - Funguje ako „cielená“ karta Ťahať 2 karty, pri ktorej vyberáte, ktorý hráč si potiahne 2 karty. Hra potom pokračuje ďalším hráčom v aktuálnom poradí. Táto karta je zároveň žolík, takže vy určíte farbu, ktorou bude hra pokračovať.

Zapisovanie skóre (voliteľný spôsob víťazstva)

Keď hráč vyhrá hru, dostane body podľa toho, koľko kariet zostalo na ruke jeho protivníkom. Karty majú nasledovnú hodnotu:

- Karty so všetkými číslami (1-8) nominálna hodnota
- Akákoľvek akčná karta..... 20 bodov
- Preskoč, Zmena smeru, Ťahať 2 karty, Flex Preskoč, Flex Zmena smeru, Flex Ťahať 2 karty
- Akýkoľvek žolík 50 bodov
- Flex Žolík Cielená ťahať 2, Flex Žolík Ťahajú všetci, Flex Žolík Ťahať 4 karty, Žolík Otočiť všetky

Priebežne si zapisujte body každého hráča v jednotlivých hrách. Keď hráč dosiahne 500 bodov, vyhráva.

PRE FARBOSLEPÝCH HRÁČOV

Na každú kartu boli pridané špeciálne grafické symboly, ktoré pomáhajú identifikovať farby na tejto karte. Vďaka tomu môžu túto hru jednoducho hrať aj hráči s AKÝMKOL'VEK stupňom farboslepy!

