

# UNO®

Igra kartama



## Sadržaj

108 karata sledeće vrste:

19 plavih karata – 0 do 9

19 zelenih karata – 0 do 9

19 crvenih karata – 0 do 9

19 žutih karata – 0 do 9

8 karata Izvuci dve – po 2 u plavoj, zelenoj, crvenoj i žutoj boji

8 preokrenutih karata – po 2 u plavoj, zelenoj, crvenoj i žutoj boji

8 karata preskakanja – po 2 u plavoj, zelenoj, crvenoj i žutoj boji

4 džokera

4 džokera Izvuci četiri karte

## Cilj igre

Budi prvi igrač koji se rešio svih svojih karata u svakoj rundi i zabeleži poene za karte koje su ostale kod protivnika. Poeni u rundama se sabiraju i prvi igrač koji sakupi 500 poena je pobednik.

## Početak

1. Svaki igrač izvlači kartu; igrač koji izvuče najveći broj deli (svaka karta sa simbolom se broji kao nula).

2. Delilac promeša i svakom igraču podeli po 7 karata.

3. Stavite ostatak špila na sto, okrenut prema dole, da napravite špil za IZVLACENJE.

4. Karta na vrhu špila za IZVLACENJE se preokrene radi započinjanja špila za ODBACIVANJE.

**NAPOMENA:** Ako se za pravljenje špila za ODBACIVANJE preokrene bilo koja od Akcionih karata (simboli), pogledajte FUNKCIJE AKCIONIH KARATA radi specijalnih uputstava.

## Igrajmo se

Lice sa leve strane delioca započinje igru.

Kad si ti na redu, moraš da upariš kartu iz svoje ruke sa kartom na vrhu špila za ODBACIVANJE, bilo prema broju, boji ili simbolu (simboli predstavljaju Akcione karte; pogledati FUNKCIJE AKCIONIH KARATA).

**PRIMER:** Ako je karta na špilu za ODBACIVANJE crvena 7, igrač mora da stavi crvenu kartu ILI bilo koju boju karte sa brojem 7. U drugom slučaju, igrač mora da stavi Džokera (pogledati FUNKCIJE AKCIONIH KARATA).

Ako nemaš kartu koja odgovara onoj na špilu za ODBACIVANJE, moraš uzeti kartu sa špila za IZVLACENJE. Ako može da se odigra karta koja je izvučena, imaš pravo da je odbaciš odmah, ne čekajući ponovo svoj red na igranje. Inače, nastavi s igrom do sledećeg igrača na redu.

Takođe možeš da izabereš da NE odigraš kartu iz ruke koja je inače dobra. U tom slučaju, moraš da izvučeš kartu sa špila za IZVLACENJE. Ako je karta dobra (može se odigrati), ta karta se može odbaciti u tom istom tvom redu za odigravanje, međutim nećeš moći da odigraš nikakvu drugu kartu iz ruke nakon izvlačenja.

## Funkcije Akcionih karata



**Izvuci dve karte** – Kad igrač ovu kartu, sledeći igrač mora da izvuče 2 karte i preskoči svoj red. Ova karta se može odigrati samo na odgovarajuću boju ili na drugu Izvuci dve karte. Ako se preokrene gore na početku igre, primenjuje se isto pravilo.



**Preokrenuta karta** – Kad igrač ovu kartu, smer igre se preokreće (ako se trenutno igra na levo, onda se igra menja na desno, i obrnuto). Ova karta se može odigrati samo na odgovarajuću boju ili na drugu Preokrenutu kartu. Ako se ova karta preokrene na početku igre, onda delilac igra prvi, a zatim nastavlja igru na desno, umesto na levo.



**Karta preskakanja** – Kad odigraš ovu kartu, sledeći igrač je "preskočen" (gubi svoj red na igru). Ova karta se može odigrati samo na odgovarajuću boju ili na drugu Kartu preskakanja. Ako se ova karta preokrene na početku igre, igrač sa leve strane delioca se "preskače", što znači da igrač sa leve strane tog igrača započinje igru.

# UNO®

Joc de cărți



## Conținut

108 cărți, după cum urmează:

19 cărți albastre – de la 0 la 9

19 cărți verzi – de la 0 la 9

19 cărți roșii – de la 0 la 9

19 cărți galbene – de la 0 la 9

8 cărți „la două” – 2 albastre, 2 verzi, 2 roșii și 2 galbene

8 cărți „Schimbă direcția” – 2 albastre, 2 verzi, 2 roșii și 2 galbene

8 cărți „Stai o tură” – 2 albastre, 2 verzi, 2 roșii și 2 galbene

4 jokeri

4 jokeri „la patru”

## Obiectivul jocului

Fii primul care scapă de toate cărțile în fiecare rundă de joc și câștigă puncte pentru cărțile cu care rămân adversarii. Se adună punctele de la toate rundele, iar primul jucător care atinge 500 de puncte câștigă.

## Cum începe jocul

1. Fiecare jucător ia câte o carte; jucătorul care are cartea cea mai mare este dealerul (orice carte cu simbol se consideră zero).

2. Dealerul face cărțile și împarte la fiecare jucător câte 7 cărți.

3. Așează restul cărților cu fața în jos – acesta va fi teancul DE LUAT.

4. Cartea de deasupra din teancul DE LUAT este întoarsă cu fața în sus pentru a deveni prima din teancul DE PUS JOS. **NOTĂ:** În cazul în care cartea care se întoarce cu fața în sus pentru a începe teancul DE PUS JOS este o carte de acțiune (cu simboluri), citește instrucțiunile speciale din secțiunea FUNCȚIILE CĂRȚILOR DE ACȚIUNE.

## Să jucăm

Jucătorul din stânga dealerului începe jocul.

Când îți vine rândul, trebuie să găsești între cărțile tale una care să corespundă cu cartea de deasupra teancului DE PUS JOS fie la număr, fie la culoare, fie la simbol (simbolurile sunt cărți de acțiune, vezi FUNCȚIILE CĂRȚILOR DE ACȚIUNE).

**EXEMPLU:** În cazul în care cartea de deasupra teancului DE PUS JOS este un 7 roșu, jucătorul trebuie să pună jos o carte roșie SAU un 7 de orice culoare. De asemenea, jucătorul poate să pună jos un joker (vezi FUNCȚIILE CĂRȚILOR DE ACȚIUNE).

Dacă nu ai o carte corespunzătoare celei din teancul DE PUS JOS, trebuie să iei o carte din teancul DE LUAT. Dacă îți este folositoare cartea luată de jos, o poți pune jos în aceeași tură. Dacă nu, păstrezi cartea și vine rândul jucătorului următor.

Poți alege și să NU folosești o carte pe care o ai în mână, chiar dacă e bună. În acest caz, trebuie să iei o carte din teancul DE LUAT. Dacă îți este folositoare cartea luată, o poți pune jos în aceeași tură, dar nu poți pune jos una dintre cărțile pe care le aveai în mână înainte de a lua cartea.

## Funcțiile cărților de acțiune



**Cartea „la două”** – Când joci această carte, următorul jucător trebuie să ia 2 cărți de jos și nu are voie să pună jos niciuna. Cartea „la două” se poate juca numai dacă a fost pusă jos o carte de aceeași culoare sau o altă carte „la două”. Aceeași regulă se aplică și în cazul în care aceasta este cartea întoarsă la începutul jocului.



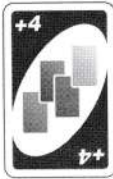
**Cartea „Schimbă direcția”** – Când joci această carte se inversează direcția de joc (dacă până atunci s-a mers de la dreapta la stânga, acum se va merge de la stânga la dreapta și viceversa). Această carte se poate juca numai dacă a fost pusă jos o carte de aceeași culoare sau o altă carte „Schimbă direcția”. Dacă această carte este întoarsă la începutul jocului, dealerul va fi cel care începe jocul, iar direcția de joc va fi de la stânga la dreapta.



**Cartea „Stai o tură”** – Când joci această carte, jucătorul care urmează trebuie să stea deoparte o tură. Această carte se poate juca numai dacă a fost pusă jos o carte de aceeași culoare sau o altă carte „Stai o tură”. Dacă la începutul jocului este întoarsă cartea „Stai o tură”, se sare peste jucătorul din stânga dealerului.



**Džoker** – Kad igraš ovu kartu, moraš da izabereš boju koja nastavlja igru (bilo koju boju, uključujući boju u igri pre nego što je položen Džoker). Možeš da odigraš Džokera kad je tvoj red za igru čak i ako imaš drugu odgovarajuću kartu u ruci. Ako se Džoker preokrene na početku igre, igrač sa leve strane delioca bira boju koja nastavlja igru.



**Džoker Izvuci 4 karte** – Kad odigraš ovu kartu, moraš da izabereš boju koja nastavlja igru PLUS što sledeći igrač mora da izvuče 4 karte sa špila za IZVLAČENJE i gubi svoj red na igru. Međutim, postoji kvaka! Možeš da odigraš ovu kartu samo kad NEMAŠ drugu kartu u ruci koja odgovara BOJI na špilu za ODBACIVANJE (ali je prihvatljivo da se odigra ova karta ako imaš odgovarajući broj na Akcionim kartama). Ako se ta karta preokrene na početku igre, vrati je na sto i izvuci drugu kartu.

**NAPOMENA:** Ako posumnjaš karta da je Džoker Izvuci 4 bila odigrana s namerom da se ostali igrači prevari (npr. taj igrač je imao odgovarajuću kartu), onda izazivaš tog igrača. Izazvani igrač mora da pokaže (izazivaču) svoje karte u ruci. Ako je kriv, izazvani igrač mora da izvuče 4 karte umjesto tebe. Međutim, ako izazvani igrač nije kriv, onda ti moraš da izvučeš 4 karte PLUS dodatne 2 karte (ukupno 6).

## Izlazak

Kad odigraš preposlednju kartu, moraš da uzvikneš "UNO" (to znači "jedna") da ukažeš da ti je ostala još samo jedna karta. Ako ne uzvikneš "UNO", a budeš primećen s jednom kartom pre nego što sledeći igrač bude na redu, moraš da izvučeš dve karte.

Onda kad igrač više nema karata, runda je gotova. Poeni se sabiraju (pogledati BODOVANJE) i igra započinje ponovo.

Ako je zadnja odigrana karta u rundi Izvuci dve ili karta Džoker Izvuci četiri, sledeći igrač mora da, prema tome, izvuče 2 ili 4 karte. Ove karte se broje kad se sabiraju ukupni poeni.

Ako niko od igrača ne ostane bez karata do vremena kad se potroši špil za IZVLAČENJE, špil za ODBACIVANJE se ponovo promeša i igra se nastavlja.

## Bodovanje

Prvi igrač koji se reši svojih karata u rundi dobija poene za sve karte koje su ostale u rukama njegovih protivnika, a poeni su sledeći:

Sve karte sa brojevima (0-9) .....	nominalna vrednost
Izvuci dve .....	20 poena
Preokrenuta karta .....	20 poena
Karta preskakanja .....	20 poena
Džoker .....	50 poena
Džoker Izvuci četiri .....	50 poena

Kad se bodovi za rundu saberu, ako ni jedan igrač nije dostigao 500 poena, ponovo promešati karte i započeti novu rundu.

## Pobeđivanje u igri

POBEDNIK je prvi igrač koji dostigne 500 poena.

## Drugi način bodovanja i pobeđivanja

Drugi način za osvajanje poena je čuvanje tekućeg broja poena svakog igrača koji je ostao u igri na kraju svake runde. Kad jedan igrač dostigne 500 poena, igrač s namanjim brojem poena je pobednik.



**Jokerul** – Când joci această carte, poți alege culoarea cu care se continuă jocul (poți alege orice culoare, inclusiv culoarea dinainte de a fi pus jos jokerul). Poți juca un joker când îți vine rândul chiar dacă ai în mână și o altă carte folositoare. Dacă la începutul jocului este întors un joker, jucătorul din stânga dealerului alege cu ce culoare se continuă jocul.

**Jokerul „la patru”** – Când joci această carte, poți alege cu ce culoare se continuă jocul, iar jucătorul următor trebuie să ia 4 cărți din teancul DE LUAT, fără să poată pune vreo carte jos. Există însă un clenci! Poți juca acest joker numai dacă NU ai în mână nicio altă carte de aceeași CULOARE cu cartea din teancul DE PUS JOS (poți folosi acest joker dacă ai o carte de același număr sau o carte de acțiune). Dacă la începutul jocului este întors acest joker, pune-l înapoi în teanc și alege o altă carte.

**NOTĂ:** Dacă bănuiești că un jucător a folosit ilegal împotriva ta un joker „la patru” (adică jucătorul avea o carte de aceeași culoare cu cartea de jos), poți contesta jucătorul respectiv. Jucătorul contestat trebuie să îți arate ție (contestatarului) ce cărți are. Dacă este vinovat, jucătorul contestat trebuie să ia de jos 4 cărți în locul tău. Dacă însă jucătorul este nevinovat, tu va trebui să iei cele 4 cărți de jos, PLUS încă 2 cărți (în total 6)!

## Spre final

Când joci penultima carte, trebuie să strigi „UNO” (adică „una”), pentru a anunța că mai ai o singură carte. Dacă nu strigi „UNO” și ești prins înainte ca următorul jucător să își înceapă rândul, trebuie să iei două cărți.

Runda se termină când unul dintre jucători rămâne fără cărți. Se calculează scorul (vezi CALCULAREA SCORULUI), iar jocul reîncepe.

Dacă ultima carte jucată într-o rundă este cartea „la două” sau jokerul „la patru”, următorul jucător trebuie să ia de jos cele 2 sau 4 cărți. Aceste cărți se numără când se calculează totalul scorului.

Dacă niciun jucător nu își termină cărțile înainte de a se epuiza teancul DE LUAT, se amestecă din nou teancul DE PUS JOS, iar jocul continuă.

## Calcularea scorului

Primul jucător care scapă de toate cărțile într-o rundă primește puncte pentru toate cărțile rămase la adversari, astfel:

Toate cărțile cu numere (0-9): .....	valoarea este egală cu numărul cărții
Cartea „la două”: .....	20 de puncte
Cartea „Schimbă direcția”: .....	20 de puncte
Cartea „Stai o tură”: .....	20 de puncte
Jokerul: .....	50 de puncte
Jokerul „la patru”: .....	50 de puncte

După calcularea scorului pentru runda respectivă, dacă niciun jucător nu a atins 500 de puncte, se amestecă din nou cărțile și se începe o rundă nouă.

## Câștigarea jocului

CĂȘTIGĂTORUL este primul jucător care atinge 500 de puncte.

## Altă metodă de a aduna puncte și a câștiga

O altă metodă de a aduna puncte este de a număra punctele fiecărui jucător la sfârșitul fiecărei runde. Când unul dintre jucători atinge 500 de puncte, jocul este câștigat de către jucătorul care are numărul cel mai mic de puncte.