Games I/S Share review checklist

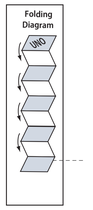
MSC pkg designer	☐	Correct I/S size / printing color / Material Item number / Games logo / Age grade/ Player No Address / Legal Lines / CIB
Copywriters	☐	All English copy / Spell check
ES pkg Designer	☐	All English copy and All graphic
MSC / ES QE	☐	Product name / Item number with part number / Games logo / Address / CIB / Age grade / Warning
ES PM	☐	Copy / item number
Translator	☐	Correct Language Configurations
Legal dept.	☐	Correct Legal, trademark

8LG: ENGLISH / UKRAINIAN / HEBREW / POLISH / CZECH / SLOVAK / HUNGARIAN / ROMANIAN

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	UNO H2O To Go
Toy No.:	P1793
Part No.:	8G70
Trim Size:	8.5" W x 24.75 " H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel + 7 panel
# colors:	1 (one) both sides Black
Colors:	White Offset
Paper Stock:	70 lb.
Paper Weight:	
EDM No.:	

Black Plate

Folding Diagram



ENGLISH

UNO H2O TO GO

7+ 2-10

Card Game

Contents

1 Carabiner Clip
108 Cards as follows:
19 Blue cards - 0 to 9
19 Green cards - 0 to 9
19 Red cards - 0 to 9
19 Yellow cards - 0 to 9
8 Draw Two cards - 2 each in blue, green, red and yellow
8 Reverse cards - 2 each in blue, green, red and yellow
8 Skip cards - 2 each in blue, green, red and yellow
4 Wild cards
4 Wild Draw Four cards

Object of the Game

Be the first player to get rid of all of your cards in each round and score points for the cards your opponents are left holding. Points in rounds accumulate and the first player to reach 500 points wins.

Setup

1. Each player draws a card; the player that draws the highest number deals (count any card with a symbol as zero).
2. The dealer shuffles and deals each player 7 cards.
3. Place the remainder of the deck facedown to form a DRAW pile.
4. The top card of the DRAW pile is turned over to begin a DISCARD pile.
NOTE: If any of the Action Cards (symbols) are turned over to start the DISCARD pile, see FUNCTIONS OF ACTION CARDS for special instructions.

Let's Play

The person to the left of the dealer starts play.

On your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the DISCARD pile, either by number, color or symbol (symbols represent Action Cards; see FUNCTIONS OF ACTION CARDS).
EXAMPLE: If the card on the DISCARD pile is a red 7, the player must put down a red card OR any color 7. Alternatively, the player can put down a Wild card (See FUNCTIONS OF ACTION CARDS).

If you don't have a card that matches the one on the DISCARD pile, you must take a card from the DRAW pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn. Otherwise, play moves on to the next person in turn.

You may also choose NOT to play a playable card from your hand. If so, you must draw a card from the DRAW pile. If playable, that card can be put down in the same turn, however you may not play any other card from your hand after the draw.

Functions of Action Cards

Draw Two Card – When you play this card, the next player must draw 2 cards and miss their turn. This card may only be played on a matching color or on another Draw Two Card. If turned up at the beginning of play, the same rule applies.

Reverse Card – When you play this card, the direction of play reverses (if play is currently to the left, then play changes to the right, and vice versa). This card may only be played on a matching color or on another Reverse Card. If this card is turned up at the beginning of play, the dealer goes first, then play moves to the right instead of the left.

Skip Card – When you play this card, the next player is "skipped" (loses their turn). This card may only be played on a matching color or on another Skip Card. If a Skip Card is turned up at the beginning of play, the player to the left of the dealer is "skipped," hence the player to the left of that player starts play.

Wild Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play (any color including the color in play before the Wild Card was laid down). You may also play a Wild Card on your turn even if you have another playable card in your hand. If a Wild Card is turned up at the beginning of play, the person to the left of the dealer chooses the color that continues play.

Wild Draw 4 Card – When you play this card, you get to choose the color that continues play PLUS the next player must draw 4 cards from the DRAW pile and lose their turn. However, there is a hitch! You may only play this card when you do **NOT** have another card in your hand that matches the **COLOR** on the DISCARD pile (but it is acceptable to play this card if you have matching number or Action Cards). If turned up at the beginning of play, return this card to the deck and pick another card.
NOTE: If you suspect that a Wild Draw 4 Card has been played on illegally (i.e. the player has a matching card), then you may challenge that player. The challenged player must show you (the challenger) their hand. If guilty, the challenged player must draw the 4 cards instead of you. However, if the challenged player is innocent, you must draw the 4 cards PLUS an additional 2 cards (6 total)!

Going Out

When you play your next-to-last card, you must yell "UNO" (meaning "one") to indicate that you have only one card left. The last card may be played on a matching color or on each Draw Card. Once a player has no cards left, the round is over. Points are scored (see SCORING) and play starts over again.

If the last card played in a round is a Draw Two or Wild Draw Four card, the next player must draw the 2 or 4 cards respectively. These cards are counted when the points are totaled.

If no player is out of cards by the time the DRAW pile is depleted, the DISCARD pile is reshuffled and play continues.

Scoring

The first player to get rid of their cards in a round receives points for all of the cards left in their opponents' hands as follows:

All number cards (0-9)	Face Value
Draw Two	20 Points
Reverse	20 Points
Skip	20 Points
Wild	50 Points
Wild Draw Four	50 Points

Once the score for the round has been tallied, if no player has reached 500 points, reshuffle the cards and begin a new round.

Winning the Game

The WINNER is the first player to reach 500 points.

Alternative Scoring and Winning

Another way to score points is to keep a running tally of the points each player is left with at the end of each round. When one player reaches 500 points, the player with the lowest points is the winner.

FOR COLORBLIND PLAYERS

Special graphic symbols have been added to each card to help identify the color(s) on that card. This will allow players with ANY form of color blindness to easily play!

● = Red ✚ = Yellow ▼ = Green ■ = Blue

©2016 Mattel. * and TM designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brand Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service: 1300 135 513. Mattel Basther (Shanghai) Trading Co., Ltd. Room 2805, 28th Floor, 399 Buaiing Road, Xuhui District, Shanghai, 200232, PRC. Customer Care Line: 400-819-8658. Kids Kingdom Limited, Room 1908-11, Gala Place, 56 Dundas Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong, P.R.C. Customer Care Line: (852)2782-0766. OMOKABIDOY CO., LTD, 5F, No. 186, Sec. 4, Nanjing E. Rd., Taipei 10595, Taiwan region. Customer Care Line: 0800-051-256. Shimpo & Dedarkan (Mld). Mattel Centennial Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 1, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 D, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Інформ та дистриб-ний Mattel и Радио ТОВ "Тойдім/Україна". Адреса: 04071 м. Київ, вул. Дніпровська,4. тел. (044) 251 89 28, (044) 451 77-96.

E.P.N LIMITED GIRAEL (2020) ליבוי אינטרנטי בע"מ 514194934.ח.פ. 9722-9-8922910, 4710014 מרכז עזריאלי 3 מגדל המלאכה, קומה 27 תל אביב

P1703-8G70-8LG

UKRAINIAN

UNO H2O TO GO

7+ 2-10

Карткова гра

У наборі

1 карабін для перенесення
108 граничних карт:
19 синіх карт – від 0 до 9
19 зелених карт – від 0 до 9
19 червоних карт – від 0 до 9
19 жовтих карт – від 0 до 9
8 карт «Взяти 2» – по 2 карти синього, зеленого, червоного та жовтого кольорів
8 карт «Зміна напрямку» – по 2 карті синього, зеленого, червоного та жовтого кольорів
8 карт «Пропуск ходу» – по 2 карти синього, зеленого, червоного та жовтого кольорів
4 «Шаленні карти»
4 шалені карти «Взяти 4»

Мета гри

Стати першим гравцем, який позбудеться всіх карт у кожному раунді гри, і заробити бали за карти, що залишилися у суперників. Бали за кожен раунд сумуються, і перемагає той, хто першим набере 500 балів.

Початок гри

1. Кожен гравець тягне 1 карту; гравець, який витягнув карту найвищого номіналу, здає карти іншим (всі карти з символами вважаються нульовими).
2. Гравець, який здає карти, перетасовує їх та роздає кожному гравцеві по 7 карт.
3. Карти, що залишилися після роздачі, складаються лицьовою стороною донизу у БАНК.
4. Верхня карта у БАНКУ знімається і перевертається щоб почати колоду СКИДАННЯ.
ПРИМІТКА: Якщо відкриваються одна з Карт дій (символи) щоб почати колоду СКИДАННЯ, див. розділ «ФУНКЦІЇ КАРТ ДІЙ» для подальших інструкцій.

Час грати!

Першим робить хід гравець, що сидить ліворуч від гравця, який роздавав карти.

Коли настає черга робити хід, гравець повинен покласти карту, яка збігається з верхньою карткою у СКИДАННЯ або за номером, або за кольором, або за символом (можнійі Карті дій відповідає свій символ; див. розділ «ФУНКЦІЇ КАРТ ДІЙ»).
ПРИКЛАД: Якщо першою у гральній колоді лежить червона карта з номером 7, гравець може покласти на неї будь-яку карту червоного кольору АБО будь-яку карту з номером 7. Крім того, гравець може також покласти «Шалену карту» (див. розділ «ФУНКЦІЇ КАРТ ДІЙ»).

Якщо у гравця немає карти, яка відповідає карті з колоди СКИДАННЯ, він повинен взяти карту з БАНКУ. Якщо карта підходить, гравець може зіграти нею. Якщо ж витягнута карта не підходить, хід переходить до наступного гравця.

Гравець також може НЕ розігрувати карту зі своєї руки навіть якщо вона підходить для гри. У такому разі він має витягнути карту з БАНКУ. Якщо карта підходить, гравець може зіграти нею, однак ходити будь-якою іншою картою після роздачі вже не дозволяється.

Функції карт дій

Карта «Взяти 2» – Якщо ви кладете цю карту, наступний гравець повинен витягнути дві карти та пропустити хід. Цією картою можна зіграти, лише якщо в гральній колоді зверху лежить такого ж кольору або інша карта «Взяти 2». Якщо з цієї карти починається гра, застосовується те саме правило.

Карта «Зміна напрямку» – Коли гравець ходить цією картою, змінюється напрямок ходу гри (якщо гра йшла за годинниковою стрілкою, то гравці починають грати проти годинникової стрілки, і навпаки). Цю карту можна зіграти, лише якщо в колоді зверху лежить будь-яка карта того самого кольору або інша карта «Зміна напрямку». Якщо з цієї карти починається гра, першим ходить гравець, який здавав карти, а потім гра продовжується проти годинникової стрілки.

Карта «Пропуск ходу» – Коли гравець кладе цю карту, він має право замовити будь-який колір для продовження гри (це може бути будь-який колір, навіть той, який був у гру до того, як гравець поклав Шалену карту). Гравець завжди може зіграти «Шаленою картою», навіть якщо на руках є інша карта, якою можна зробити хід. Якщо з цієї «Шаленої карти» починається гра, гравець, який сидить ліворуч від гравця, що здавав карти, обирає колір для продовження гри.

Шалена карта «Взяти 4» – Якщо гравець кладе цю карту, він має право замовити будь-який колір для продовження гри, але КРІМ ЦЬОГО наступний гравець має взяти 4 карти з БАНКУ та пропустити хід. Та є одне «але»! Грати цією картою можна, лише якщо у гравця на руках **НЕМАЄ** іншої карти, яка збігається за **КОЛЬОРОМ** із верхньою карткою в колоді СКИДАННЯ (карти з іншими номерами, кожне поклали це цифру, якщо у нього є карти з тим самим номером або символом). Якщо з цієї карти починається гра, гравець, що сидить ліворуч від гравця, що здавав карти, робить перший хід.

ПРИМІТКА. Якщо хтось запідозрить, що гравець, який поклав шалену карту «Взяти 4», порушив правило (тобто в нього є карта необхідного кольору), то цей хід можна оскаржити. У такому випадку цей гравець має показати гравцеві, що запідозрив порушення, свої карти. Якщо гравець дійсно порушив правила, він має взяти 4 карти з банку замість того, хто це запідозрив. Однак, якщо підозра не справдилася, той, хто запідозрив порушення, має взяти 4 карти з банку, а ТАКОЖ 2 додаткові карти (у сумі 6 карт)!

Кінець гри

Кладучи у колоду свою передостанню карту, гравець повинен вигукнути «УНО!» (значить «один», що свідчитиме про те, що у нього залишилася лише одна карта. Якщо гравець не встигає вигукнути «УНО!» і його спіймають до того, як наступний гравець почне свій хід, він бере з банку 2 карти.

Раунд завершується тоді, коли в одного з гравців закінчуються карти. Після цього підраховуються бали (див. розділ «ПІДРАХУНОК БАЛІВ»), і гра починається знову.

Якщо раунд завершується картою «Взяти 2», «Взяти 4», наступний гравець повинен взяти 2 або 4 карти відповідно. Бали за ці карти також враховуються під час загального підрахунку.

Якщо до моменту вичерпання БАНКУ жоден гравець не залишився без карт, колода СКИДАННЯ перетасовується, і гра продовжується.

Підрахунок балів

Гравець, який першим позбудується своїх карт у раунді, отримає бали за всі карти, що залишилися в його суперників. Нижче подано таблицю відповідності балів:

Усі карти з номерами (0–9)	за номіналом карти
Карта «Взяти 2»	20 балів
Карта «Зміна напрямку»	20 балів
Карта «Пропуск ходу»	20 балів
Шалена карта	50 балів
Шалена карта «Взяти 4»	50 балів

Якщо жоден гравець не набирає 500 балів після завершення підрахунку, перетасуйте карти та почніть новий раунд.

Переможець

ПЕРЕМОЖЦЕМ стає той, хто першим набере 500 балів.

Інший спосіб підрахунку балів і визначення переможця

Підраховувати бали можна ще таким способом: після закінчення раунду, кожен гравець підсумовує власні бали зі всіх з карткам, які в нього залишилися. Коли один із гравців набере 500 балів, переможцем вважатиметься гравець із найменшою кількістю балів.

ДЛЯ ГРАВЦІВ ІЗ КОЛІРНОЮ СЛІПОТОЮ

На кожній карті додано спеціальні графічні мітки, які допомагають визначити її колір. Завдяки цьому й гру легко можуть грати особи з БУДЬ-ЯКОЮ формою колірної сліпоти.

● = Червоний ✚ = Жовтий ▼ = Зелений ■ = Синій

HEBREW

UNO H2O TO GO

7+ 2-10

משחק קלפים

תכולה

1 אבזר לולאה אחד
108 קלפים כדלקמן:
19 קלפים כחולים - 0 עד 9
19 קלפים ירוקים - 0 עד 9
19 קלפים אדומים - 0 עד 9
19 קלפים צהובים - 0 עד 9
8 קלפי "+2" - 2 מאלה בכחול, ירוק, אדום וצהוב
8 קלפי "הפוך" - 2 מאלה בכחול, ירוק, אדום וצהוב
8 קלפי "דילוג" - 2 מאלה בכחול, ירוק, אדום וצהוב
4 קלפים פרועים
4 קלפי "+4" פרועים

מטרת המשחק

היו השחקנים הראשונים להיפטר מכל הקלפים שלהם בכל סיבוב וקבלו נקודות עבור הקלפים שהיריבים שלהם עדיין מחזיקים. הנקודות בכל הסיבובים מצטברות, והשחקן הראשון שמגיע ל-500 נקודות מנצח.

הכנה

1. כל שחקן לוקח קלף. השחקן שמושך את הספרה הגבוה ביותר מחלק (וכל קלף עם סמל יספר כאפס).
2. השחקן מערבב ומחלק לכל שחקן 7 קלפים.
3. הניחו את יתרת הסיפון בגב הקלפים כדי ליצור את ערימת המשחק.
4. הפכו את הקלף העליון של ערימת המשחק כדי להתחיל ערימת השלכה. אם הופכים את אחד מקלפי הפעולה (סמלים) כדי להתחיל את ערימת השלכה, ראו את "פעולות כרטיסי הפעולה" להראות מיוחדות.

בואו נשחק

השחקן מצד שמאל של המחלק מתחיל במשחק.

בתורכם, עליכם להתאים קלף מהקלפים שבידיכם לקלף שנמצא בראש ערימת השלכה, בין אם על פי מספר, צבע או סמל (הסמלים מסמנים קלפי פעולה; ראו את "פעולות כרטיסי הפעולה" להגדרות מיוחדות).
לדוגמה: אם הקלף העליון על גבי ערימת הקלפים להשלכה היה 7 אדום, על השחקן להניח קלף אדום או קלף עם ספרה 7 מצבע כלשהו. לחילופין, השחקן יכל להניח קלף פרוע וראו את "פעולות כרטיסי הפעולה".

אם אין לכם קלף המתאים לזה שעל ערימת השלכה, עליכם לקחת קלף מערימת המשחק. אם ניתן לשחק עם הקלף שמשכתם, מותר לכם להניח אותו באותו תור. אם לא, תוכלו להמשיך עובר לשחקן הבא בתור.

כמו כן, באפשרותכם לבחור שלא לשחק בקלף שמשך שנמצא בידכם. בתקרה כזאת, עליכם לקחת קלף מערימת המשחק. אם קלף זה שמישהו יוכל לנצח אותו באותו תור, אזלו לא תוכלו לשחק עם קלף אחר שנמצא בידכם לאחר המשיכה.

פעולות כרטיסי הפעולה

קלף "+2" - כאשר שמים קלף זה, השחקן הבא חייב למשוך שני קלפים ופספד את תורו. שניתן לשים קלף זה רק על צבע תואם או קלף "+2" אחר. אם הופכים את קלף זה בתחילת המשחק, המחלק יפסיד תור.

קלף "דילוג" - כאשר שמים קלף זה, "מדלגים" על השחקן הבא בתור והוא מפספד את תורו. ניתן לשים קלף זה רק על צבע תואם או קלף "דילוג" אחר. אם הופכים קלף "דילוג" בתחילת המשחק, "מדלגים" על השחקן שמצד שמאל של המחלק, כך שהשחקן לשמאלו של אותו שחקן מתחיל.

קלף פרוע - "כאשר הגיע הזמן" - כאשר שמים קלף זה, אתם בוחרים את הצבע בו יישחק המשחק (כל צבע, כולל הצבע בו הונחה לפני שהקלף הפרוע הונח). מותר לשים קלף פרוע בתורם אפילו אם אתם מחזיקים בידכם קלף שניתן לשחק איתו. אם הופכים קלף פרוע בתחילת המשחק, השחקן משמאל למחלק בוחר את הצבע בו משחיקים לשחק.

קלף "+4" פרוע - "כאשר הגיע הזמן" כאשר שמים קלף זה, אתם בוחרים את הצבע בו יישחק המשחק גם השחקן הבא שחייב לקחת 4 קלפים מערימת המשיכה ומפספד את תורו. אבל, יש "בעיה" לשחיטתו בקלף הזה: ניתן לשים קלף זה רק אם אין לכם אף קלף אחר בידי שלכם, שמתאים לצבע של ערימת השלכה (אבל מותר לשחק עם קלף פרוע).

אזהרה: אם אתם חושדים שאחרון מן שם לכם מספר אחר, אם הוכיחו כי אתם אמרתם "UNO" ולמעשה "אחד" לפני שמשכתם קלף מערימת המשיכה, אתם חייבים לקחת 4 קלפים נוספים.

אזהרה: אם אתם חושדים שאחרון מן שם קלף "+4" פרוע בתור בשעון יד המוך, ומתוך, יש לקלף הזה אותו מספר כמו אחד מקלפי הקלפים בידיו, אתם רשאים לאתגר אותו. אם אתם אכן מאתגרים אותו, אז אתם מאתגרים לא ביצוע פעולה בתור חוקי. עליכם לקחת את ערימת הקלפים שנמצאת בידיו. אבל, אם אתם מאתגרים אותו, אז אתם לוקחים 4 קלפים נוספים בשעה שהוא יקח 6 קלפים!

הכרזה לסיום

כאשר אתם שמים את הקלף הלפני-אחרון שלכם, עליכם לאמוק "UNO" (מלמד "אחד") כדי להודיע שנשאר לכם רק קלף אחד. אם לא תגידו "UNO" ותיתפסו לפני שהשחקן הבא מתחיל את תורו, ויאלצו למשוך שני קלפים.

כאשר לא נותרו לשחקן קלפים, הסיבוב נגמר. מחשבים נקודות וראו איזה שחקן (אם יש) הגיע ל-500 נקודות. אם לא, יש לערבב מחדש את הקלפים ולשחק בסיבוב נוסף.

הפיכת הכרטיס בכל הקלפים

כאשר אתם שמים את הקלף הלפני-אחרון שלכם, עליכם לאמוק "UNO" (מלמד "אחד") כדי להודיע שנשאר לכם רק קלף אחד. אם לא תגידו "UNO" ותיתפסו לפני שהשחקן הבא מתחיל את תורו, ויאלצו למשוך שני קלפים.

כאשר לא נותרו לשחקן קלפים, הסיבוב נגמר. מחשבים נקודות וראו איזה שחקן (אם יש) הגיע ל-500 נקודות. אם לא, יש לערבב מחדש את הקלפים ולשחק בסיבוב נוסף.

מנצח במשחק

המנצח הוא השחקן הראשון שמגיע ל-500 נקודות.

חישוב ניקוד וניצחון חלופיים

דרך אחרת לחשב את הניקוד הוא לרבר באמן שמוקף אחר הניקוד עבור כל שחקן בסופו של כל סיבוב. בשחקנים מעל 500 נקודות, השחקן עם מספר הנקודות הנמוך ביותר הוא המנצח.

לשחקנים עיוורי צבעים

סמלים גרפיים מיוחדים נוספו לכל קלף כדי לסייע בזיהוי הצבע(ים) בקלף זה. דבר זה יאפשר לשחקנים עם כל סוג של עיוורון צבעים לשחק בקלפיה.

● = אדום ✚ = צהוב ▼ = ירוק ■ = כחול

POLISH

UNO H2O TO GO

7+ 2-10

Gra karciana

Zawartość

1 uchwyt
108 kart:
19 kart niebieskich – od 0 do 9
19 kart zielonych – od 0 do 9
19 kart czerwonych – od 0 do 9
19 kart żółtych – od 0 do 9
8 kart „Weź dwie" – po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
8 karty Zmiana kierunku" – po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
8 kart „Postój" – po 2 w kolorach niebieskim, zielonym, czerwonym i żółtym
4 dzikie karty „Wybierz kolor"
4 dzikie karty „Wybierz kolor + Weź cztery"

Cel gry

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich swoich kart w każdej rundzie i zdobycie punktów za wszystkie karty, które pozostają w rękach innych graczy. Punkty zdobyte w kolejnych rundach są sumowane. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.

Rozpoczęcie gry

1. Każdy gracz ciągnie kartę. Karty rozdaje gracz, który wyciągnie najwyższy numer (karty z symbolem traktowane są jako zerowe).
2. Osoba rozdająca tasuje karty i rozdaje po 7 kart każdemu graczowi.
3. Pozostałe karty z talii położone obrazkiem do dołu tworzą stos LOSOWANIA.
4. Górną kartę stosu LOSOWANIA należy odkryć i obok rozpocząć stos ROZGRYWKI.
UWAGA: Jeśli stos ROZGRYWKI rozpoczyna któraś z kart specjalnych (z symbolem), należy postępować zgodnie ze wskazówkami zamieszczonymi w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH.

Gra

Gra rozpoczyna pierwsza osoba na lewo od rozdającego.

Gracz ma za zadanie położyć na stosie ROZGRYWKI kartę ze swojej ręki, która ma taki sam numer, kolor lub symbol (symbolami oznaczone są karty specjalne opisane w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH).
PRZYKŁAD: Jeśli na stosie ROZGRYWKI znajduje się czerwona 7, to gracz musi wyłożyć dowolną czerwoną kartę LUB 7 w dowolnym kolorze. Ewentualnie gracz może wyłożyć dziką kartę „Wybierz kolor" (opis w części FUNKCJE KART SPECJALNYCH).

Jeśli gracz nie ma karty, którą mógłby położyć na stosie ROZGRYWKI, musi wziąć kartę ze stosu LOSOWANIA. Jeśli wylosowana karta pasuje do karty na stosie ROZGRYWKI, gracz może nią zagrać w tej samej kolejce. W przeciwnym wypadku kolejka przechodzi na następną osobę.

Gracz może NIE zagrać kartą ze swojej ręki, nawet jeżeli mógłby ją wyłożyć. W takiej sytuacji gracz musi wziąć kartę ze stosu LOSOWANIA. Jeśli karta pasuje, to gracz może ją wyłożyć w tej samej kolejce, jednak po wylosowaniu nie może w tej kolejce zagrać inną kartą ze swojej ręki.

Funkcje kart specjalnych

Karta „Weź dwie" – Jeżeli gracz położy tę kartę, to następny gracz musi wziąć 2 karty ze stosu LOSOWANIA i traci kolejkę. Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Weź dwie". Jeśli karta ta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gra rozpoczyna osoba rozdająca, a następnie gra toczy się w prawo, a nie w lewo.

Karta „Zmiana kierunku" – Po wyłożeniu tej karty zmienia się kierunek gry (jeśli dotychczas gra przebiegała w lewą stronę, to teraz będzie przebiegać w prawo i na odwrót). Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Zmiana kierunku". Jeśli karta ta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od rozdającego zostaje pominięty, a gra rozpoczyna kolejna osoba po lewej stronie.

Dzika karta „Wybierz kolor" – Gracz, który wyklada tę kartę, ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka (dowolny kolor, także ten, który poprzedzał wyłożenie karty „Wybierz kolor"). Gracz może wyłożyć dziką kartę „Wybierz kolor" zawsze, nawet jeśli ma w ręku inną kartę, którą mógłby wyłożyć. Jeśli karta „Wybierz kolor" zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od osoby rozdającej ustala kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka.

Dzika karta „Wybierz kolor + Weź cztery" – Ta karta pozwala wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana rozgrywka, a PONADTO następny gracz musi wziąć 4 karty ze stosu LOSOWANIA i dodatkowo opuszcza kolejkę. Ale jest haczyk! Gracz może wyłożyć tę kartę tylko wtedy, gdy **NIE** ma w ręku karty o takim samym **KOLORZE** co karta na stosie ROZGRYWKI (jednak gracz może wyłożyć tę kartę, jeśli ma pasujący numer lub kartę specjalną). Jeśli karta ta zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to należy ją zwrócić do talii i wybrać inną kartę.

UWAGA: Jeśli inny gracz przypuszcza, że jego poprzednik wyłożył kartę „Weź cztery" wbrew zasadom (tj. gracz, który ją wyłożył, ma w ręku kartę o pasującym kolorze), to może ruszać mu wyzwanie. Podejrzewany gracz musi pokazać swoje karty graczowi rzucającemu wyzwanie. Jeśli podejrzewany gracz jest winny, wtedy to on, a nie kolejny gracz, musi dobrać 4 karty. Jednak jeśli podejrzewany gracz jest niewinny, to gracz rzucający wyzwanie musi wylosować 4 karty PLUS 2 dodatkowe karty (razem 6 kart!

Kończenie rundy

Po wyłożeniu przedostatniej karty gracz musi krzyknąć „UNO" (czyli „jeden"), żeby poinformować innych graczy, że ma tylko jedną kartę. Jeśli gracz nie krzyknie „UNO", a inny gracz przyłapie go na tym przed rozpoczęciem kolejki następnej osoby, to przyłapany gracz musi wziąć dwie karty.

Kiedy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart, runda się kończy. Po podliczeniu punktacji (szczegóły w rozdziale „LICZENIE PUNKTÓW") gra rozpoczyna się od nowa.

Jeśli ostatnią wyłożoną kartą jest „Weź dwie" lub „Wybierz kolor + Weź cztery", to kolejny gracz musi dobrać odpowiednio 2 lub 4 karty. Karty te liczą się do łącznego wyniku.

Jeśli do czasu wyczerpania całego stosu LOSOWANIA żaden z graczy nie pozbył się wszystkich kart, to należy potasować stos ROZGRYWKI i gra toczy się dalej.

Liczenie punktów

Gracz, który jako pierwszy w danej rundzie pozbędzie się kart, uzyskuje punkty za wszystkie karty, które zostały w rękach jego przeciwników. Punkty oblicza się następująco:

Wszystkie karty z numerami (0–9)	liczba punktów zgodna z cyfrą na karcie
„Weź dwie"	20 punktów
„Zmiana kierunku"	20 punktów
„Postój"	20 punktów
„Wybierz kolor"	50 punktów
„Wybierz kolor + Weź cztery"	50 punktów

Jeśli po zsumowaniu punktów w danej rundzie żaden z graczy nie uzyskał 500 punktów, należy potasować karty i rozpocząć nową rundę.

Wygrana

ZWYCIĘZCA gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.

Alternatywny sposób obliczania punktów

Istnieje także inny sposób obliczania punktów: poprzez prowadzenie rejestru punktów za każdą rękę, które zapisuje się końcu każdej partii. Zwycięża gracz, który ma najmniej punktów w momencie, gdy jeden z graczy osiąga 500 punktów.

DLA GRACZY Z TRUDNOŚCIAMI W ROZPOZNAWANIU BARW

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

● = Czerwony ✚ = Żółty ▼ = Zielony ■ = Niebieski

CZECH

UNO H2O TO GO

7+ 2-10

Karetní hra

Obsah

1 karabina
108 následujících karet:
19 modrých karet – 0 až 9
19 zelených karet – 0 až 9
19 červených karet – 0 až 9
19 žlutých karet – 0 až 9
8 karet Vezmi si dvě – vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
8 karty Změna směru – vždy 2 modrá, zelená, červená a žlutá
8 karet Přeskoč – vždy 2 modré, zelené, červené a žluté
4 divoké karty
4 divoké karty Vezmi si čtyři

Cíl hry

Zbavte se v každém kole jako první všech svých karet a získejte body za karty, které zůstaly vašim soupeřům v ruce. Body za jednotlivá kola se sčítají a vyhrává hráč, který jako první dosáhne 500 bodů.

Příprava

1. Každý hráč si vezme kartu. Hráč, který si vytáhl kartu s nejvyšší hodnotou, rozdává (všechny karty se symboly mají hodnotu nula).
2. Rozdávající zamíchá balíček a rozdá každému hráči 7 karet.
3. Zbylé karty položí na stůl licem dolů, čímž vznikne DOBÍRACÍ balíček.
4. Horní karta z DOBÍRACÍHO balíčku se otočí a vytvoří základ ODKLÁDACÍHO balíčku.
POZNÁMKA: Pokud je první otočenou kartou z ODKLÁDACÍHO balíčku některá z akčních karet (se symbolem), postupujte podle zvláštních pokynů v části FUNKCE AKČNÍCH KARET.

A hra může začít

Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče.

Když jste na řadě, musíte z ruky vynést kartu, která má stejné číslo, stejnou barvu nebo stejný symbol jako karta na vrchu ODKLÁDACÍHO balíčku (symboly označují akční karty, viz FUNKCE AKČNÍCH KARET).
PŘÍKLAD: Pokud je na ODKLÁDACÍM balíčku červená sedmička, musí hráč vynést nějakou červenou kartu NEBO sedmičku jakékoli barvy. Další možností je zahrát divokou kartu (viz FUNKCE AKČNÍCH KARET).

Pokud nemůžete zahrát kartu, která by odpovídala kartě na ODKLÁDACÍM balíčku, musíte si vzít jednu kartu z DOBÍRACÍHO balíčku. Pokud lze právě získanou kartu zahrát, může ji hráč použít ve stejném kole. V opačném případě je na řadě další hráč.

Můžete se také rozhodnout, že i když máte v ruce vhodnou kartu, NEBUDETE ji hrát. V takovém případě si musíte vzít kartu z DOBÍRACÍHO balíčku. Pokud lze tuto kartu hrát, můžete ji rovnou použít, ale nesmíte už zahrát žádnou další kartu z ruky.

Funkce akčních karet

Karta Vezmi si dvě – Když zahrajete tuto kartu, další hráč si musí vzít 2 karty z balíčku a v tomto kole již nehraje. Tuto kartu lze zahrát pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Vezmi si dvě. Pokud je karta otočena na začátku hry, platí stejné pravidlo.

Karta Změna směru – Když zahrajete tuto kartu, otáčí se směr hry (pokud se hraje směrem doleva, bude se od této chvíle hrát doprava, a naopak). Tuto kartu lze zahrát pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Změna směru. Pokud je tato karta otočena na začátku hry, začíná hráč, který rozdává, a potom hra pokračuje směrem doprava namísto doleva.

Karta Přeskoč – Když zahrajete tuto kartu, další hráč „skočí" (v tomto kole nehraje). Tuto kartu lze zahrát pouze na kartu odpovídající barvy nebo na jinou kartu Přeskoč. Pokud je karta Přeskoč otočena na začátku hry, hraje levicí hráče, který rozdává, „skočí" a hru začíná hráč po jeho levici.

Karta „Postój" – Jeżeli gracz położy tę kartę, to następny gracz traci kolejkę i ma „postój". Kartę tę można wyłożyć jedynie na kartę o takim samym kolorze lub na inną kartę „Postój". Jeśli karta „Postój" zostanie odwrócona na początku rozgrywki, to gracz znajdujący się na lewo od rozdającego zostaje pominięty, a gra rozpoczyna kolejna osoba po lewej stronie.

Divoká karta – Když zahrajete tuto kartu, můžete vybrat barvu, která se dále hrát (jakoukoli barvu včetně té, která se hrála před zahráním divoké karty). Když jste na řadě, můžete zahrát divokou kartu i tehdy, máte-li v ruce jinou kartu, kterou lze zahrát. Pokud je divoká karta otočena na začátku hry, barvu vybere hráč nalevo od rozdávajícího hráče.