



Карточная игра

Содержимое

- 112 карт, которые включают:
- 19 голубых карт - от 0 до 9
- 19 зеленых карт - от 0 до 9
- 19 красных карт - от 0 до 9
- 19 желтых карт - от 0 до 9
- 8 карт "Вытяни две карты" - по 2 карты в голубом, зеленом, красном и желтом цвете
- 8 карт "Смени направление" - по 2 карты в голубом, зеленом, красном и желтом цвете
- 8 карт "Пропусти ход" - по 2 карты в голубом, зеленом, красном и желтом цвете
- 4 карты "Дикая карта"
- 4 карты "Вытяни 4 карты"
- 4 карты "Предельная высота"

Цель игры

Ты должен первым избавиться от всех карт в каждом раунде и набрать очки за карты, которые остались на руках у других игроков. Очки за каждый раунд складываются, и игрок, набравший первым 500 очков, выигрывает.

Ход игры

- Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды. Игрок, у которого на руках самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).
- Игрок, сдающий карты, сдает каждому игроку по 7 карт.
- Затем колода с оставшимися картами кладется рубашкой вверх. Это колода, из которой будут вытягиваться карты в ходе игры.
- Верхняя карта из колоды для игры переворачивается и кладется рядом с ней. Она становится первой картой колоды СБРОСА. ПРИМЕЧАНИЕ: Если первой картой оказывается одна из Карт действий (карта с рисунком), то выполняется действие карты, см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЙ, где содержатся особые указания.

Начинаем игру!

Игрок, сидящий слева от сдающего, начинает игру.

Когда подходит твоя очередь ходить, ты должен подобрать одну из твоих карт к той, что лежит сверху колоды сброса, либо по цвету, либо по цифре или символу (символ означает Карту действия; см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЙ).

ПРИМЕР: Если верхняя карта в колоде сброса является красной семеркой, игрок должен сыграть или картой красного цвета или семеркой любого цвета. Игрок также может сыграть "Дикой картой" (см. ФУНКЦИИ КАРТ ДЕЙСТВИЙ).

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

Ты также имеешь право не использовать имеющуюся у тебя на руках карту, соответствующую верхней карте колоды сброса. В этом случае ты должен взять новую карту из колоды. Если эта карта соответствует верхней карте колоды сброса, ты можешь сыграть ей, однако после того, как ты вытянешь карту из колоды, ты не можешь использовать другие имеющиеся у тебя карты во время этого хода.

Функции Карт действий



Карта "Вытяни 2 карты" - Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок берет две новые карты и пропускает свой ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте в колоде СБРОСА или после другой карты "Вытяни 2 карты". Если она появляется в самом начале игры, применяется то же правило.



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



Карта "Пропусти ход" - Когда ты сыграешь этой картой, следующий игрок пропускает ход. Этой картой можно сыграть только тогда, когда она соответствует по цвету верхней карте колоды сброса или после другой карты "Пропусти ход". Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего пропускает ход, а начинает игру игрок слева от него.



"Дикая Карта" - При использовании этой карты ты можешь выбирать, какой цвет продолжит игру (можно выбирать любой цвет, в том числе и тот, который был до того, как ты сыграл "Дикой картой"). Ты можешь сыграть "Дикой картой" в свой ход, даже если у тебя есть другая карта, которая может продолжить игру. Если она появляется в самом начале игры, игрок слева от сдающего выбирает цвет, который продолжает игру.



Дикая карта "Вытяни 4 карты" - При использовании этой карты ты выбираешь цвет, который продолжает игру, ПЛЮС следующий игрок берет 4 карты из колоды и пропускает ход. Однако есть здесь и одно "но"! Ты можешь сыграть этой картой только в том случае, если у тебя на руках нет другой карты, которая подходит по цвету к верхней карте колоды сброса (это правило не распространяется на карты с соответствующей цифрой или Карты действия). Если она появляется в самом начале игры, то она возвращается в колоду, и берется другая карта.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если тебе кажется, что Дикая карта «Вытяни 4 карты» была использована предыдущим игроком против правил (например, у этого игрока на руках была другая подходящая карта), ты имеешь право объявить об этом вслух. В этом случае игрок обязан показать тебе имеющиеся у него на руках карты. Если он оказывается виновен, он должен вытянуть 4 дополнительные карты. Но если он оказывается невиновен, ты должен вытянуть 4 дополнительные карты ПЛЮС еще 2 (всего 6 карт)!



Карта "Предельная высота" - Когда ты используешь эту карту, боязнь высоты Дасти подвергается серьезному испытанию! Сначала игрок, использовавший эту карту, называет цвет. Все игроки (ВКЛЮЧАЯ и игрока, положившего эту карту) выбирают по 1 соответствующей карте этого цвета из имеющихся у них на руках карт. Затем все игроки одновременно показывают свои карты. Игрок с наибольшим УНИКАЛЬНЫМ числом на карте становится победителем и может скинуть эту карту в колоду сброса. Например, если игроки показали следующие карты: 9, 9 и 3 - несмотря на то, что наибольшим из этих чисел является 9, две девятки исключают друг друга (они не уникальны). Таким образом, картой с наибольшим уникальным числом становится 5. Если среди игроков не оказалось уникального победителя, Карта "Предельная высота" используется как Дикая карта, и игра возобновляется с выбранного цвета.

Завершение игры

Когда ты сыграл своей предпоследней картой, ты должен крикнуть "УНО" (что значит "один"), чтобы дать знать, что у тебя осталась одна карта. Если ты не крикнул "УНО" и был пойман на этом до того, как следующий игрок сделал свой ход, ты должен взять из колоды две карты.

Когда один из игроков избавляется от всех карт, раунд считается законченным. Очки подсчитываются (см. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ), и игра начинается снова.

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

Если никто из игроков не избавился от всех своих карт к тому моменту, как закончились все карты в колоде, из которой берут карты для игры, колода сброса перетасовывается, переворачивается рубашкой вверх, и игра продолжается.

Подсчет очков

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

Все карты с цифрами (0-9)	подсчет по цифрам на картах
Вытяни 2 карты	20 очков
Смени направление	20 очков
Пропусти ход.....	20 очков
Дикая карта	50 очков
Дикая карта "Вытяни 4 карты".....	50 очков
Карта "Предельная высота".....	50 очков

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

Победитель игры

ПОБЕДИТЕЛЕМ становится тот игрок, который первым наберет 500 очков.

Альтернативный способ подсчета очков и победитель игры

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

©2013 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. 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.allomattel.com. Импортёр/Уполномоченная организация: ООО "МАТТЕЛ" Российская Федерация, 117105 Москва, Варшавское шоссе 9, стр.1Б. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

© Disney/Pixar



BGG50-0822

