OFICIALE

UNO ALL WILD! REGULI PDF

UNOALLWILD.COM

CONȚINUT

112 cărți

OBIECTIV

Fii primul care scapă de toate cărțile din mână.

UNO ALL WILD™ PE SCURT

Fiecare carte este un joker, așa că nu trebuie să corespundă numărul sau culoarea când joci o carte, ca la UNO® obișnuit, trebuie doar să decartezi. O să spui „Ce ușor!”. Stai puțin. Cărțile de acțiune speciale chiar pot schimba jocul, așa că fii atent!
Ca întotdeauna, când ajungi la ultima carte, trebuie să strigi „UNO!”

PREGĂTIRE

1. Alegeți un dealer care să amestece cărțile.
2. Acesta va împărți câte 7 cărți fiecărui jucător.
3. Așază cărțile rămase cu fața în jos în mijlocul zonei de joc, pentru a forma un teanc de luat.
4. Întoarce prima carte din teancul de luat pentru a începe teancul de decartat (dacă este un joker de acțiune, ignoră acțiunea).

Jucătorul din stânga dealerului este primul, iar jocul se desfășoară în sensul acelor de ceas.

SĂ JUCĂM!

Când îți vine rândul, încearcă să scapi de toate cărțile, punând o carte în teancul de decartat.
1. Joacă o carte.
2. Dacă este un joker de acțiune, efectuează acțiunea (consultă secțiunea Jokeri de acțiune mai jos).

Asta e tot.
Simplu, nu-i așa? Însă jokerii de acțiune sunt cărțile care fac jocul cu adevărat interesant, așa că hai să aflăm care sunt aceștia:
Joker
Joker — Aceasta este cea mai comună carte din pachet, așa că vei juca multe astfel de cărți. Pentru a face lucrurile mai interesante, ai putea striga o culoare când joci această carte. Ce dacă nu va schimba jocul cu nimic — măcar ai scăpat de o carte, nu-i așa

Jokerul care inversează direcția — Când această carte este jucată, se inversează direcția de joc. Dacă jocul se desfășura în sensul acelor de ceas, atunci se schimbă în sensul invers acelor de ceas și viceversa.

Jokerul care inversează direcția – când este jucat, direcția jocului se schimbă. Dacă jocul se desfășura în sensul acelor de ceasornic, va continua în sens invers (și invers).

Jokerul „Skip” — Când este jucat, următorul jucător își pierde rândul.

Jokerul „Skip Two” — Când este jucat, următorii doi jucători își pierd rândul.

Jokerul „ia două” — Când este jucat, următorul jucător trebuie să ia 2 cărți și își pierde rândul

Jokerul „ia două” țintit — Un jucător la alegere trage 2 cărți (nu își pierde următorul rând)

Jokerul „ia patru” — Când este jucat, următorul jucător trebuie să ia 4 cărți și își pierde rândul.

Jokerul „schimbare forțată” — Când este jucat, TREBUIE să alegi un alt jucător și să schimbi cărțile cu el (Dacă oricare dintre jucători ajunge să aibă o carte în mână, trebuie să-și amintească să strige „UNO!”).

ȘI ÎNCĂ CEVA...

Să presupunem că următorul jucător este pe cale de a scăpa de toate cărțile și nu ai cum să-l oprești. Poți să-ți încerci norocul și să iei o carte în loc să joci oricare dintre cărțile din mână. Ai putea avea noroc! Dacă faci acest lucru, trebuie fie să joci cartea pe care tocmai ai luat-o, fie să stai o tură fără să joci nicio carte.

CÂND SĂ STRIGI UNO!

În momentul în care ai rămas cu o singură carte în mână, trebuie să strigi „UNO” pentru a-i avertiza pe ceilalți jucători că ești pe punctul de a câștiga.
Însă, dacă nu strigi și cineva strigă „UNO” înaintea ta (și înainte ca următorul jucător să își înceapă rândul), atunci tu trebuie să tragi 2 cărți!

CÂȘTIGĂTORUL

Jucătorul care își joacă ultima carte este câștigătorul. Este momentul să amestecați cărțile și să începeți un nou joc!

CALCULAREA SCORULUI (METODĂ OPȚIONALĂ DE CÂȘTIG)

Când un jucător câștigă o rundă, acesta primește puncte pe baza cărților care au rămas în mâinile adversarilor.

Cărțile au următoarele puncte:
- Orice joker — 20 de puncte
- Orice joker de acțiune — 50 de puncte (adică orice altă carte)

Calculează punctele fiecărui jucător la sfârșitul fiecărei runde. Când un jucător ajunge la 500 de puncte, este câștigătorul.