



Карткова гра

Зміст

112 карт таким чином: 19

блакитних карт - Від 0 до 9

19 Зелених карт - Від 0 до 9

19 Жовті картки - Від 0 до 9

19 Червоні картки - Від 0 до 9

8 карт DrawTwo - По 2 в синьому, зеленому, жовтому та червоному кольорах

8 картки зворотного ходу - По 2 в синьому, зеленому, жовтому та червоному кольорах

8 карт для пропуску - По 2 в синьому, зеленому, жовтому та червоному кольорах

4 Дикі карти

4 Wild Витягніть чотири картки 4

Картки сортувальних капелюхів

Об'єкт гри

Будьте першим гравцем, який позбудеться всіх ваших карт у кожному раунді та набере очки за картки, які у вас залишаються в руках. Очки в раундах накопичуються, і перемагає перший гравець, який набере 500 очок.

Налаштування

1. Кожен гравець витягує карту; гравець, який бере найбільшу кількість угод (зараховуйте будь-яку карту з символом як нуль).
2. Дилер розмовляє і роздає кожному гравцеві по 7 карт.
3. Розмістіть залишок колоди лицьовою стороною вниз, щоб сформувати DRAWpile.
4. Верхня картка DRAWpile перевертається, щоб почати купу DISCARD. ПРИМІТКА. Якщо будь-яка з карт дій (символів) перевернута, щоб запустити купу ВИДАЛЕННЯ, див. ФУНКЦІЇ КАРТК ДЕЙСТВІЙ для отримання спеціальних вказівок.

Давай грати

Людина зліва від дилера починає грати.

У свою чергу, ви повинні зіставити картку зі своєї руки з картою у верхній частині стопки ВИДАЛЕННЯ, за номером, кольором чи символом (символи позначають картки дій; див. ФУНКЦІЇ КАРТК ДЕЙСТВІЙ).

ПРИКЛАД: Якщо картка на купі ВИДАЛЕННЯ має синій колір 7, гравець повинен покласти блакитну картку АБО будь-якого кольору 7. Крім того, гравець може покласти картку «Дикий» (Див. ФУНКЦІЇ КАРТОК ДІЙ).

Якщо у вас немає картки, яка б відповідала картці у стопі DISCARD, ви повинні взяти картку з DRAWpile. Якщо картку, яку ви взяли, можна розіграти, ви можете відкласти її в той же хід. В іншому випадку гра по черзі переходить до наступної людини.

Ви також можете НЕ грати в гральну карту зі своєї руки. Якщо це так, ви повинні витягнути картку з DRAWpile. Якщо можна грати, цю карту можна відкласти в той самий хід, однак ви не зможете розіграти будь-яку іншу карту зі своєї руки після розіграшу.

Функції карт дій



Картка DrawTwo - Коли ви граєте в цю карту, наступний гравець повинен витягнути 2 карти і пропустити свій хід. Цю карту можна грати лише відповідним кольором або на іншій картці DrawTwo. Якщо з'явилося на початку гри, діє те саме правило.



Картка зворотного ходу - Коли ви граєте на цю карту, напрямок гри змінюється (якщо гра в даний момент ліворуч, то гра змінюється праворуч і навпаки). Цю карту можна грати лише відповідним кольором або на іншій картці зворотного ходу. Якщо ця карта виявляється на початку гри, дилер йде першим, а потім гра рухається праворуч, а не ліворуч.



Пропустити картку - Коли ви граєте в цю карту, наступний гравець "пропускається" (втрачає свою чергу). Цю карту можна грати лише відповідним кольором або на іншій картці пропуску. Якщо карта пропуску виявляється на початку гри, гравець ліворуч від дилера "пропускається", отже, гравець зліва від цього гравця починає гру.



Wild Card - Коли ви граєте в цю карту, ви можете вибрати колір, який продовжує гру (будь-який колір, включаючи колір, який грається до того, як була покладена карта Wild). Ви можете зіграти картою aWild у свою чергу, навіть якщо у вас в руках інша гральна карта. Якщо картка aWild виявляється на початку гри, особа зліва від дилера вибирає колір, який продовжує гру.



Картка Wild Draw 4 - Коли ви граєте в цю карту, ви можете вибрати колір, який продовжує грати ПЛЮС, наступний гравець повинен витягнути 4 карти з DRAWpile і втратити свою чергу. Однак є заминка! Ви можете грати на цю карту лише тоді, коли у вашій руці НЕ є інша карта, яка відповідає КОЛІРУ на стосі DISCARD (але допустимо грати на цю карту, якщо у вас є відповідний номер або картки дій). Якщо вона з'явилася на початку гри, поверніть цю карту до колоди та виберіть іншу.

ПРИМІТКА: Якщо ви підозрюєте, що картка aWild Draw 4 була зіграна на вас незаконно (тобто гравець має відповідну карту), ви можете оскаржити цього гравця. Оскаржений гравець повинен показати вам (претенденту) свою руку. У разі вини гравець, якому подано виклик, повинен витягнути 4 карти замість вас. Однак, якщо оскаржений гравець невинний, ви повинні витягнути 4 карти ПЛЮС ще 2 картки (всього 6)!



Картка дикого сортувального капелюха - Сортувальний капелюх точно знає, де розмістити вас GRYFFINDOR! Коли ви граєте в цю карту, виберіть іншого гравця, а потім цей гравець повинен витягнути з стосу для розіграшу, поки не отримає картку Гріндора. Ця карта також є підстановкою, тому гравець, який грав на ній, обирає колір, який поновлює гру. Якщо ця картка виявляється на початку гри, особа зліва від дилера вибирає колір, з якого починається гра.

Виходить

Коли ви розіграєте свою останню карту, ви повинні кричати "UNO" (що означає "одну"), щоб вказати, що у вас залишилася лише одна карта. Якщо ви не кричите «UNO» і вас спіймають до того, як наступний гравець почне свій хід, ви повинні витягнути дві карти.

Як тільки у гравця не залишиться карт, раунд закінчується. Очки нараховуються (див. ОЦІНКА) і гра починається спочатку.

Якщо остання картка, розіграна в раунді, - це карта DrawTwo або Wild Draw Four, наступний гравець повинен витягнути 2 або 4 карти відповідно. Ці картки зараховуються під час підсумовування балів.

Якщо до моменту вичерпання DRAWpile жоден гравець не залишився без карт, стос DISCARD розмалюється і гра продовжується.

Оцінка

Перший гравець, який позбудеться своїх карт у раунді, отримує очки за всі карти, залишені в руках суперника, наступним чином:

Усі карти з номерами (0-9)	Номінальна
вартість DrawTwo	20 балів у
зворотному порядку	20 пунктів
пропуску	20 балів
диких	50 очок Wild Wild
Draw Four	Капелюх для сортування 50
балів	50 балів

Після підрахунку рахунку за раунд, якщо жоден гравець не набрав 500 очок, перекутіть картки та розпочніть новий раунд.

Перемога у грі

ПЕРЕМОЖЦЯ - перший гравець, який набрав 500 очок.

Альтернативна оцінка та перемога

Інший спосіб набрати очки - це вести поточний підрахунок очок, які залишаються у кожного гравця в кінці кожного раунду. Коли один гравець набирає 500 очок, гравець з найменшою кількістю очок стає переможцем.

Герої, імена та пов'язані ознаки GIPPI ПОТТЕРА - це & Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: TM & © WBEL ЧУДОВИЙ СВІТ JK ROWLING™ JK Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Права на публікації © JKR. (s18)

© 2018 Mattel. ® та ™ позначають торгові марки Mattel у США, за винятком зазначених випадків. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, USA
Consumer Services 1-800-524-8697. Важливо та розподілено з Mattel de México, SA de CV, Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, CP 11520, México, Ciudad de México. RFC MME-920701-NB3. Тел.: 59-05-51-00 Вн. 5206-01-800-463-59-89. Mattel Chile, SA, Avenida Américo Vespucio 501-B, Кілікура, Сантьяго. Тел.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Венесуела: Тел.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, SA, Curupayti 1186, (1607) - Білла Аделіна, Буенос-Айрес. Тел.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, SA, Calle 123#7-07 P.5, Борота. Тел.: 01800-710-2069. Mattel Perú, SA, Av. Хуан де Арона # 151, Імперський центр Хуана де Арони, Торре С, Пізо 7, Офіс 704, Сан-Ісідро, Ліма 27, Перу. RUC: 20425853865. Per. Імпортер: 02350-12-JUE-DIGESA. Тел.: 0800-54744. Латиноамериканська електронна пошта: servicio_clientes@mattel.com. Mattel España, SA, Apilay 200. 08036 Барселона. cservice.spain@mattel.com. Тел.: 902203010.
http://www.service.mattel.com/es. Mattel East Asia Ltd., кімната 503-09, Північна вежа, Всесвітній фінансовий центр, Харбор-Сіті, Цзімшай, Гонконг, Китай. Тел.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Куала-Лумпур, Малайзія. Тел.: 03-33419052. Mattel Australia Pty. Ltd., Ричмонд, Вікторія. 3121. Консультативна служба споживачів - 1300 135 312. Mattel South Africa (PTY) LTD, офіс 102 I3, бульвар Мелроуз, 30, Йоганнесбург 2196. Тел. Numero Verde: 800 10 10 71 - consumidor@mattel.com.

? service.mattel.com FNC42-0970

