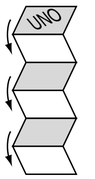
INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	T8236
Part No.:	0627
Trim Size:	4.25" W x 19.25 " H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel w 7 panel h
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Black Plate

Folding Diagram



4XS: English Greek Turkish Bulgarian

English

Barbie UNO® — Card Game — 7+ | 2-10

Contents

112 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
4 Fashion Trend 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 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 you 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)!

Fashion Trend Card – When you play this card, start a fashion trend by calling out a color that the other players must match. Beginning with the next player after you, each player must show a card from their hand that matches the color you called out (Wild cards do not count). Players do not discard these cards; they just show them to you and return them to their hand. Proceed around the table until you reach the first player who cannot show the matching color – this player must draw 2 cards from the DRAW pile. If everyone has a matching card, no one has to draw. Play then resumes with the next player after you.

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. If you don't yell "UNO" and you are caught before the next player begins their turn, you must draw two cards.

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
Fashion Trend ..... 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.

©2012 Mattel. All Rights Reserved.
Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.
Mattel AEBE, Elikyonos 2, 16777 Elikyonas, Elládha.
Mattel Oyuncakçılık Tic. Ltd. Şti., Ataşehir İlçesi, İçerenköy Mah., Erkut Sok. A Blok No:12 Üner Plaza Kat:9-10 34752 İçerenköy İstanbul.

service.mattel.com T8236-0627 mattel GAMES™

Greek

Barbie UNO® — Παιχνίδι Καρτών — 7+ | 2-10

Περιεχόμενα

112 κάρτες:
19 Μπλε κάρτες - 0 ως 9
19 Πράσινες κάρτες - 0 ως 9
19 Κόκκινες κάρτες - 0 ως 9
19 Κίτρινες κάρτες - 0 ως 9
8 Κάρτες "Πάρε Δύο" - 2 μπλε, 2 πράσινες, 2 κόκκινες και 2 κίτρινες
8 Κάρτες "Αλλάζει η Φορά" - 2 μπλε, 2 πράσινες, 2 κόκκινες και 2 κίτρινες
8 Κάρτες "Δεν Παίζει ο Επόμενος" - 2 μπλε, 2 πράσινες, 2 κόκκινες και 2 κίτρινες
4 Κάρτες "Μπαλαντέρ"
4 Κάρτες "Μπαλαντέρ Πάρε Τέσσερις"
4 Κάρτες "Μόδα"

Σκοπός του Παιχνιδιού

Να γίνετε ο πρώτος παίκτης που θα συγκεντρώσει 500 βαθμούς. Οι βαθμοί συγκεντρώνονται ρίχνοντας όλες τις κάρτες που κρατάτε στα χέρια σας πριν από τον αντίπαλο ή τους αντιπάλους σας. Οι βαθμοί συγκεντρώνονται προσθέτοντας τους αριθμούς των καρτών που μένουν στους αντιπάλους σας.

Ας Ετοιμαστούμε

1. Κάθε παίκτης τραβάει μία κάρτα. Αυτός που έχει την κάρτα με το μεγαλύτερο αριθμό μοιράζει πρώτος (οι Κάρτες Δράσης υπολογίζονται ως μηδέν).
2. Αφού ανακατέψετε τις κάρτες, μοιράζετε 7 κάρτες σε κάθε παίκτη.
3. Το υπόλοιπο του πακέτου τοποθετείται με την όψη των καρτών προς τα κάτω, έτσι ώστε να σχηματιστεί η στοίβα ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ.
4. Η πάνω κάρτα της στοίβας ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ αναποδογυρίζεται για να σχηματιστεί η στοίβα των ΑΧΡΗΣΤΩΝ καρτών. **ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:** Αν η κάρτα που εμφανίστηκε είναι Κάρτα Δράσης (κάρτα με σύμβολο), τότε εφαρμόστε τους ειδικούς κανόνες για τις Κάρτες Δράσης που σημειώνονται παρακάτω.

Ας Παίξουμε

Ο παίκτης που κάθεται στα αριστερά αυτού που μοίρασε, παίζει πρώτος.

Αυτός ο παίκτης πρέπει να επιλέξει και να ρίξει στην στοίβα των ΑΧΡΗΣΤΩΝ καρτών μία από τις κάρτες του, που να ταιριάζει με τον αριθμό, το χρώμα ή το σύμβολο της "άχρηστης κάρτας".

Παράδειγμα: Αν η "άχρηστη κάρτα" είναι 7 κόκκινο, ο παίκτης πρέπει να ρίξει μία κόκκινη κάρτα ή μία κάρτα με τον αριθμό 7, οποιουδήποτε χρώματος. Εναλλακτικά, ο παίκτης μπορεί να ρίξει μία "Κάρτα Μπαλαντέρ" (Διαβάστε παρακάτω τους κανόνες για τις Κάρτες Δράσης).

Αν ο παίκτης δεν έχει καμία κατάλληλη κάρτα για να ρίξει, τότε πρέπει να πάρει μία κάρτα από την στοίβα ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ. Αν αυτή η κάρτα ταιριάζει, τότε μπορεί να τη ρίξει σε αυτόν το γύρο, διαφορετικά το παιχνίδι συνεχίζεται με τον επόμενο παίκτη.

Ένας παίκτης μπορεί να μη θελήσει να ρίξει μία κάρτα ακόμα κι αν έχει μία που να ταιριάζει. Σε αυτή την περίπτωση όμως, πρέπει να πάρει μία κάρτα από την στοίβα ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ. Αν αυτή η κάρτα που τράβηξε μπορεί να παιχθεί, ο παίκτης τότε μπορεί να παίξει αυτήν την κάρτα, αλλά δεν μπορεί να παίξει καμία κάρτα από αυτές που έχει ήδη στα χέρια του. Μπορεί να παίξει δηλαδή μόνο την κάρτα που τράβηξε.

Κανόνες για τις Κάρτες Δράσης

Πάρε Δύο – Όταν παίζεται αυτή η κάρτα, ο επόμενος παίκτης πρέπει να πάρει 2 κάρτες και να μη ρίξει κάρτα, χάνοντας έτσι τη σειρά του. Ο επόμενος παίκτης μπορεί να ρίξει κάρτα "Πάρε Δύο" ή οποιοδήποτε κάρτα του ίδιου χρώματος. Αν αυτή η κάρτα εμφανιστεί στην αρχή του παιχνιδιού, ισχύουν οι ίδιοι κανόνες.

Αλλάζει η Φορά – Αυτή η κάρτα αλλάζει τη φορά του παιχνιδιού. Δηλαδή, το παιχνίδι προς τα αριστερά αλλάζει φορά προς τα δεξιά ή αντίστροφα. Ο επόμενος παίκτης μπορεί να ρίξει κάρτα ίδιου χρώματος ή μία ίδια κάρτα "Αλλάζει η Φορά". Αν αυτή η κάρτα εμφανιστεί στην αρχή του παιχνιδιού, παίζει πρώτος αυτός που μοιράζει και το παιχνίδι συνεχίζεται προς τα δεξιά αντί για αριστερά.

Δεν Παίζει ο Επόμενος – Ο επόμενος παίκτης χάνει τη σειρά του όταν εμφανιστεί αυτή η κάρτα. Ο επόμενος παίκτης από αυτόν που έχασε τη σειρά του, μπορεί να ρίξει μία κάρτα "Δεν Παίζει ο Επόμενος" ή μία άλλη κάρτα του ίδιου χρώματος. Αν αυτή η κάρτα εμφανιστεί στην αρχή του παιχνιδιού, ο παίκτης στα αριστερά του παίκτη που μοιράζει, χάνει τη σειρά του, οπότε παίζει αυτός που κάθεται στα αριστερά αυτού που δεν έπαιξε.

Μπαλαντέρ – Ο παίκτης που παίζει αυτήν την κάρτα αποφασίζει με ποιο χρώμα κάτρας θα συνεχιστεί το παιχνίδι. Μπορεί ακόμα και να συνεχίσει με το ίδιο χρώμα που παίζεται. Η κάρτα "Μπαλαντέρ" μπορεί να παιχθεί οποιαδήποτε στιγμή από έναν παίκτη, ακόμα κι αν έχει και άλλη κάρτα να ταιριάζει. Αν ο "Μπαλαντέρ" εμφανιστεί στην αρχή του παιχνιδιού, ο παίκτης στα αριστερά του παίκτη που μοιράζει, αποφασίζει το χρώμα με το οποίο θα συνεχιστεί το παιχνίδι.

Μπαλαντέρ Πάρε 4 – Αυτή είναι η καλύτερη κάρτα! Αυτός που παίζει αποφασίζει το χρώμα με το οποίο θα συνεχιστεί το παιχνίδι. Επίσης, ο επόμενος παίκτης πρέπει να πάρει 4 κάρτες από την στοίβα ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ και χάνει τη σειρά του. Δεν είναι όμως όλα τόσο απλά! Δυστυχώς, αυτή η κάρτα μπορεί να παιχθεί, μόνο όταν ο παίκτης που την έχει, δεν μπορεί να ταιριάξει άλλη κάρτα με το ΧΡΩΜΑ της κάρτας που βρίσκεται στη στοίβα των ΑΧΡΗΣΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ. Αν όμως ο παίκτης έχει κάρτα με τον ίδιο αριθμό ή μία Κάρτα Δράσης μπορεί να παίξει την κάρτα "Μπαλαντέρ Πάρε 4". Αν η κάρτα αυτή εμφανιστεί στην αρχή του παιχνιδιού, πρέπει να την επιστρέψετε στη στοίβα και να τραβήξετε μια άλλη.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Αν νομίζετε ότι ένας παίκτης έπαιξε "παράνομα" μία κάρτα "Μπαλαντέρ Πάρε Τέσσερις" (ενώ είχε δηλαδή άλλη κάρτα που ταιριάζει) μπορείτε να τον προκαλέσετε. Αν είναι παίκτης παίξει "Μπαλαντέρ Πάρε 4" ενώ έχει στα χέρια του άλλη κάρτα που μπορεί να ταιριάξει (ίδιου χρώματος), "τιμωρείται" παίρνοντας 4 κάρτες. Αν όμως παιχθεί σωστά, τότε αυτός που αμφισβήτησε την κάρτα, πρέπει να πάρει 2 επιπλέον κάρτες, δηλαδή συνολικά 6. Η κάρτα μπορεί να αμφισβητηθεί μόνο από τον παίκτη που πρέπει να πάρει τις 4 κάρτες.

Κάρτα "Μόδα" – Όταν κάποιος παίκτης ρίξει αυτήν την κάρτα θα πρέπει και να πει ένα χρώμα που θα είναι το "χρώμα της μόδας". Όλοι οι παίκτες με τη σειρά θα πρέπει να δείξουν μία κάρτα τους που να έχει το "χρώμα της μόδας" (οι μπαλαντέρ δε μετράει). Οι παίκτες δε ρίχνουν αυτές τις κάρτες, αλλά απλά τις δείχνουν και τις βάζουν ξανά στις υπόλοιπες κάρτες που κρατάνε. Όταν βρεθεί ο πρώτος παίκτης που δεν έχει κάρτα με αυτό το χρώμα τραβάει 2 κάρτες από την στοίβα ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ. Εάν όλοι (μέχρι να φτάσουν στον παίκτη που έπαιξε την κάρτα μόδας) έχουν κάρτα που να ταιριάζει, δε χασούζεται κανείς να τραβήξει. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον επόμενο παίκτη από εκείνον που έπαιξε την κάρτα μόδας.

Πώς Τελειώνει ο Γύρος

Όταν ο παίκτης μείνει με μία μόνο κάρτα, πρέπει να φωνάξει "UNO" (που σημαίνει "ένα"). Αν δεν το κάνει, "τιμωρείται", παίρνοντας δύο κάρτες από την στοίβα ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ. Αυτό βέβαια γίνεται, μόνο όταν την αντιληφθούν οι άλλοι παίκτες.

Όταν ένας παίκτης μείνει χωρίς κάρτες, ο γύρος τελειώνει. Οι βαθμοί συγκεντρώνονται (διαβάστε τη ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ) και αρχίζει ο επόμενος γύρος.

Αν η τελευταία κάρτα ενός παίκτη είναι "Πάρε Δύο" ή "Μπαλαντέρ Πάρε Τέσσερις", ο επόμενος παίκτης πρέπει να πάρει 2 ή 4 κάρτες αντίστοιχα, ακόμα κι αν το παχνίδι τελειώνει. Αυτές οι κάρτες θα προστεθούν στις άλλες που ήδη έχει και θα βαθμολογηθούν.

Αν οι παίκτες έχουν κάρτες στα χέρια τους όταν η στοίβα ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΟΣ τελειώσει, τότε οι κάρτες στη στοίβα ΑΧΡΗΣΤΩΝ καρτών ανακατεύονται και το παχνίδι συνεχίζεται.

Βαθμολογία

Ο πρώτος παίκτης που ξεφορτώνεται όλες τις κάρτες του, μαζεύει βαθμούς για τις κάρτες που μένουν στους αντιπάλους του. Η βαθμολογία των καρτών είναι:

Όλες οι κάρτες με αριθμούς (0-9) ..... Όσο Γράφουν Πάνω
Πάρε Δύο ..... 20 Βαθμοί
Αλλάζει η Φορά ..... 20 Βαθμοί
Δεν Παίζει ο Επόμενος ..... 20 Βαθμοί
Μπαλαντέρ ..... 50 Βαθμοί
Μπαλαντέρ Πάρε Τέσσερις ..... 50 Βαθμοί
Μόδα ..... 50 Βαθμοί

Αφού μετρηθούν οι βαθμοί και κανένας από τους παίκτες δεν έχει καταφέρει να φτάσει τους 500, ανακατέψτε τις κάρτες και ξεκινήστε έναν καινούριο γύρο.

Και νικητής είναι ο...

...πρώτος παίκτης που θα φτάσει τους 500 βαθμούς.

Εναλλακτική Βαθμολόγηση Παιχνιδιού

Το παιχνίδι μπορεί να βαθμολογηθεί επίσης, σημειώνοντας τους συνολικούς βαθμούς που έχει ο κάθε παίκτης στο τέλος κάθε γύρου. Σε αυτή την περίπτωση, νικητής θα είναι ο παίκτης με τους λιγότερους πόντους.

service.mattel.com T8236-0627 mattel GAMES™

Turkish

Barbie UNO® — Kart Oyunu — 7+ | 2-10

İçindekiler

Aşağıdaki şekilde 112 kart:
19 Mavi kart - 0'den 9'a kadar
19 Yeşil kart - 0'den 9'a kadar
19 Kırmızı kart - 0'den 9'a kadar
19 Sarı kart - 0'den 9'a kadar
8 adet '2 Kart Al' kartı - mavi, yeşil, kırmızı ve sarı renklerin her birinden 2'şer adet
8 adet 'Yön Değiştir' kartı - mavi, yeşil, kırmızı ve sarı renklerin her birinden 2'şer adet
8 adet 'El Geçer' kartı - mavi, yeşil, kırmızı ve sarı renklerin her birinden 2'şer adet
4 adet 'Joker' kartı
4 adet '4 Kart Al ve Joker' kartı
4 Moda Trendi kartı

Oyunun Amacı

Her turda elinizdeki tüm kartlardan ilk önce siz kurtulun ve rakiplerinizin elinde kalan kartların toplam puanını kazanın. Her turda puanlar birikir ve 500 puan yapan oyuncu kazanır.

Nasıl Oynanır

1. Her oyuncu bir kart çeker; en yüksek sayıyı çeken kağıtları dağıtır (sıfır gibi bir sembolü olan her kart için geçerlidir).
2. Dağıtacak kişi kağıtları karıştırır ve her oyuncuya 7'şer adet kağıt dağıtır.
3. Kalan kağıtları, ÇEKME destesi oluşturmak için masaya yüzleri aşağı gelecek şekilde koyar.
4. ÇEKME destesinin en üstündeki kağıt açılır ve ortaya atılır, böylece ISKARTA destesi oluşmaya başlar. **NOT:** ISKARTA kağıt destesini başlatmak için açılan kart Hareket Kartlarından (sembolleden) herhangi biri ise, özel talimatlar için HAREKET KARTLARININ FONKSİYONLARI'na bakın.

Haydi Oynayalım

Kart dağıtanın solundaki kişi oyuna başlar.

Sıra size geldiğinde, elinizdeki kartlardan birini ISKARTA destesinin en üstündeki kağıtla eşleştirmeniz gerekir. Bu eşleştirme sayıya, renge veya sembole dayalı olabilir (semboller Hareket Kartlarını temsil eder; HAREKET KARTLARININ FONKSİYONLARI'na bakın).

ÖRNEK: ISKARTA kart destesinin en üstündeki kağıt kırmızı 7'li ise, sırası gelen oyuncu kırmızı bir kart VEYA herhangi renkte bir 7'li atmalıdır. Alternatif olarak, oyuncu yere bir "Joker" kartı atabilir (HAREKET KARTLARININ FONKSİYONLARI'na bakın).

Eğer elinizde ISKARTA destesindeki kartla eşleşen bir kart yoksa, ÇEKME destesinden bir kart çekmeniz gerekir. Çektiğiniz kartla oynayabiliyorsanız, aynı turda ortaya atabilirsiniz. Aksi takdirde sıra bir sonraki oyuncuya geçer.

Elinizdeki oynayabileceğiniz kartı OYNAMAMAYI da seçebilirsiniz. Durum böyleyse, ÇEKME destesinden bir kart çekmeniz gerekir. Oynanabiliyorsa, çekilen kart aynı turda ortaya atılabilir, ancak çektiğiniz kartın dışında elinizden başka bir kart oynayamazsınız.

Hareket Kartlarının Fonksiyonları

2 Kart Al – Bu kartı oynadığınızda, bir sonraki oyuncu 2 kart çeker ve o el oynayamaz. Bu kart, sadece aynı renk veya başka bir '2 Kart Al' kartının eşleşmesi olursa oynanabilir. Eğer bu kart oyunun başında açılırsa, aynı kural uygulanır.

Yön Değiştir – Bu kart oynandığında oyunun yönü değişir (oyunun yönü soldan sağa ise, sağdan sola olarak değişir - ya da tersi). Bu kart, sadece aynı renk veya başka bir 'Yön Değiştir' kartı eşleşmesi olursa oynanabilir. Bu kartın oyunun başında açılması durumunda, önce kağıdı dağıtan oynar, ardından oyun sol yerine sağdan devam eder.

El Geçer – Bu kartı oynadığınızda, bir sonraki oyuncu "atlanır" (yanı o el oynayamaz). Bu kart, sadece aynı renk veya başka bir 'El Geçer' kartı eşleşmesi olursa oynanabilir. Oyunun başında bir 'El Geçer' kartı açılırsa, dağıtıcının solundaki oyuncu "atlanır" ve atlanan oyuncunun solundaki oyuna başlar.

Joker – Bu kartı oynadığınızda, oyuna devam edilecek rengi belirleme şansınız olur ('Joker' kartı atılmadan önce oynanmakta olan renk dahil). Elinizde oynayabileceğiniz başka bir kart olsa bile 'Joker' kartı oynayabilirsiniz. Oyunun başında bir 'Joker' kart açılırsa, dağıtıcının solundaki oyuncu oyunun rengini belirler.

4 Kart Al ve Joker – Bu kartı oynadığınızda, oyuna devam edilecek rengi belirleme şansınız olur, ÜSTELİK sizden sonraki oyuncu ÇEKME destesinden 4 tane kart çeker ve o el oynama hakkını kaybeder. Bununla birlikte, zor bir durum var! Bu kartı yalnızca, elinizde ISKARTA destesindeki RENGE uyan bir kağıt YOKSA oynayabilirsiniz (ancak sayı ya da Hareket Kartı eşleşmesi varsa bu kartı oynayabilirsiniz). Eğer oyunun başında açılırsa, bu kartı ortaya atın ve yeni bir kart çekin.

NOT: Bir '4 Kart Al ve Joker' kartının kural dışı olarak oynandığından şüphelenirseniz (ör: oyuncunun elinde eşleşen bir kart olması), bu oyuncuya itiraz edebilirsiniz. İtiraz ettiğiniz oyuncu size (itiraz edene) elini göstermek zorundadır. Şayet suçlusya, itiraz ettiğiniz oyuncu sizin yerinize 4 adet kart çekmelidir. Ancak, itiraz ettiğiniz oyuncu suçsuzsa, 4 kart ARTI 2 kart daha (toplamda 6) siz çekersiniz!

Moda Trendi kartı – Bu kartı oynadığınızda diğer oyuncuların eşleştirmesi gereken bir renk söyleyerek bir moda trendi başlatırsınız. Sizden sonraki oyuncudan başlamak üzere sırayla her oyuncu sizin söylediğiniz renkle eşleşen renkte bir kart göstermeli (Joker kartı geçerli değildir). Oyuncular bu kartları oyundan çıkaramaz, yalnızca bu kartları size göstermeli ve ellerindeki diğer kartların yanına geri koymalı. Oyuncılardan biri eşleşen renkte bir kart gösteremeyene kadar masanın etrafında oyunu devam ettirin - Kartı gösteremeyen kişi ÇEKME destesinden 2 kart almalı. Herkesin eşleşen bir kartı varsa, kimsenin yeni kart almasına gerek kalmaz. Sizden sonraki oyuncuyla oyun yeniden başlar.

Oyunu Bitirme

Sondan bir önceki kartı oynadığınızda, elinizde tek kart kaldığını belirtmek için "UNO" diye bağırmanız gerekir (UNO, BİR demektir). "UNO" demezseniz ve siz söylemeden bir sonraki oyuncu oynamaya başlarsa, 2 kart çekmeniz gerekir.

Bir oyuncunun elinde kart kalmadığında, tur biter. Puanlar yazılır (bkz PUANLAMA) ve oyun tekrar başlar.

Turda atılan son kart bir '2 Kart Al' veya bir '4 Kart Al ve Joker' kartı ise, bir sonraki oyuncu '2 Kart Al' kartı için 2 adet, '4 Kart Al ve Joker' kartı içinse 4 adet kart çeker. Puanlar toplandığında bu kartlar da sayılır.

ÇEKME destesinde kağıt kalmadığında oyun hala devam ediyorsa, yerine ISKARTA destesi karıştırılıp konur ve oyun devam eder.

Puanlama

Elindeki tüm kartlardan ilk önce kurtulan oyuncu, rakiplerinin elinde kalan kartların toplam puanını alır. Puanlama şöyledir:

Üzerinde sayı olan tüm kartlar (0-9) ..... Kendi Değerleri
2 Kart Al ..... 20 Puan
Yön Değiştir ..... 20 Puan
El Geçer ..... 20 Puan
Joker ..... 50 Puan
4 Kart Al ve Joker ..... 50 Puan
Moda Trendi Kartı ..... 50 Puan

Tur puanları toplandığında, hiçbir oyuncu 500 puan alamazsa, kartları yeniden karıştırın ve yeni bir tura başlayın.

Oyunu Kazanmak

500 puan yapan ilk oyuncu KAZANIR.

Alternatif Puanlama ve Kazanma

Bir diğer puanlama yolu da, her turun sonunda her oyuncuda kalan puanları hesaplamaktır. Böylece bir oyuncu 500 puana ulaştığında, en az puana sahip olan kişi kazanır.

service.mattel.com T8236-0627 mattel GAMES™

Bulgarian

Barbie UNO® — Игра с карти — 7+ | 2-10

Съдържание

112 карти както следва:
19 сини карти - 0 до 9
19 зелени карти - 0 до 9
19 червени карти - 0 до 9
19 жълти карти - 0 до 9
8 Карта "Изтегли две" - по 2 от всеки цвят - в синьо, зелено, червено и жълто
8 Карти "Обръщане" - по 2 от всеки цвят - в синьо, зелено, червено и жълто
8 Карти "Прескачане" - по 2 от всеки цвят - в синьо, зелено, червено и жълто
4 Жокера
4 Жокера Изтегли Четири карти
4 карти с модни тенденции

Цел на играта

Стани първият играч, който ще изиграе всички свои карти във всеки кръг и ще спечели точки за картите, които са останали в ръцете на противника. Точките от кръговете се събират и победителя става първият играч, който успее да спечели 500 точки.

Поставяне

1. Всеки играч изтегля карта; играчът, който изтегли най-голямата цифра (бройте всяка карта със символ за нула).
2. Раздаващият размесва картите и раздава на всеки играч по 7 карти.
3. Поставете останалата част от тестето с лицевата страна надолу, за направите куп за ТЕГЛЕНЕ .
4. Горната карта от купчината а ТЕГЛЕНЕ се преобръща за започване на купчина за ИЗХВЪРЛЯНЕ. **БЕЛЕЖКА:** Когато някоя от Екшън картите (символи) са предадени за създаване на куп за ИЗХВЪРЛЯНЕ, прочетете ФУНКЦИИТЕ НА ЕКШЪН КАРТИТЕ за специални инструкции.

Хайде да играем

Човекът от ляво на раздавача започва игра.

Когато сте наред, трябва да откриете съвпадение на карта от ръката с карта от върха на купа за ИЗХВЪРЛЯНЕ, или като цифра, цвят или символ (символите представляват ЕКШЪН КАРТИ; вижте ФУНКЦИИ НА ЕКШЪН КАРТИТЕ).

ПРИМЕР: Когато картата на купа за ИЗХВЪРЛЯНЕ е червена 7, играчът трябва да остави една червена карта или 7 от който и да било цвят 7. Като алтернатива, играчът може да остави една Жокер карта (Вижте ФУНКЦИИ НА ЕКШЪН КАРТИТЕ).

В случай, че не разполагате с карта, която съвпада с тази в купа за ИЗХВЪРЛЯНЕ, трябва да вземете карта от купа за ТЕГЛЕНЕ. Когато картата, която изтеглите може да се играе, можете да я поставите в същия ред. В противен случай, играта ще се продължи следващият по ред човек.

Може би ще предпочетете да не играете карта, с която можете да играете от вашата ръка. Когато това е така, трябва да изтеглите карта от купа за ТЕГЛЕНЕ . Когато картата може да се постави в същия ред, Вие можете да не играете никаква друга карта от ръката си след теглането.

Функции на Екшън картите

Карта "Изтегли две" – Когато играете тази карта, следващия играч трябва да изтегли 2 карти и да пропусне реда си. Тази карта може да се играе само при съвпадение на цвят или друга карта Изтегли две. Когато се появи в началото на играта, важи същото правило.

Карта "Обърни"– Когато играете тази карта, посоката на игра се обръща (ако в момента се играе на ляво, след това играта променя посоката си на дясно и обратно). Тази карта може да се играе само при съвпадение на цвят или друга Карта за обръщане на посоката. Когато тази карта е обърната в началото на играта, раздавачът тръгва първ, а след това играта се движи надясно вместо наляво.

Карта "Пропусни" – Когато играете тази карта, следващия играч е пропуска ред (губи своя ред). Тази карта може да се играе само при съвпадение на цвят или на друга карта Пропусни. Когато картата "Пропусни" е обърната в началото на играта, играчът отляво на раздавача пропуска реда си, тъй като играчът отляво на този играч започва играта.

Жокер – Когато играете тази карта, можете да изберете цвят, който продължава играта (всеки цвят, включително на цвета в игра преди поставянето на жокера). Можете да играете Жокер , когато сте наред дори и да имате друга карта, с която можете да играете. Когато Жокерът се изиграе в началото на играта, човекът от ляво на раздавача избира цвета, с който продължава играта.

Жокер "Изтегли четири" – Когато играете тази карта, можете да изберете цвят, който продължава играт ПЛЮС следващия играч трябва да изтегли 4 карти от купа за ТЕГЛЕНЕ и да загуби своя ред. Все пак има изкуф! Може да се играете само тази карта, когато правите НЯМАТЕ друга карта в ръката си, която съвпада по ЦВЯТ с купа за ИЗХВЪРЛЯНЕ (но е приемливо да се играе тази карта, ако има съвпадение на числото или Екшън карта). Когато се появи в началото на играта, върнете тази карта в колодата и вземете друга карта.

БЕЛЕЖКА: Когато подозирате, че Жокер изтегли 4 карти е играна от вас без основание (т. е. играчът има съвпадение на картата), след това можете да оспорите действието на този играч. Оспореният играч трябва да ви покаже картите си . В случай, че е виновен, оспореният играч трябва да изтегли 4 карти вместо вас. Все пак, ако оспореният играч е невинен, вие трябва да изтеглите 4 карти, плюс още 2 карти (общо 6)!

Карта с модни тенденции – Когато изиграете тази карта, започнете модна тенденция като извикате цвят, с който трябва да се съобразяват другите играчи. Започвайки със следващия играч след вас, всеки играч трябва да покаже карта от ръката си, която отговаря на цвета, който сте извикали (жокер картите не се броят). Играчите не изхвърлят тези карти; те просто си показват на вас и ги връщат в ръката си. Продължете около масата докато не достигнете до първия играч, който не може да покаже подходящ цвят - този играч трябва да изтегли 2 карти от купчината ИЗТЕГЛЯНЕ. Ако всеки има съответстваща карта, никой няма нужда да тегли. Играта се подновява със следващия играч след вас.

Излизане

Когато играете пред последната карта, трябва да извикате „UNO!", което означава едно, за да покажете, че имате станала само една карта . Ако не извикате "UNO" и вие сте хванат преди следващия играч да изиграе своя ред, Вие трябва да изтеглите две карти.

След като даден играч няма повече карти , кръгът приключва. Точките се събират (виж РЕЗУЛТАТ) и играта започва отново.

Когато последната изиграна карта е Изтегли Две или Жокер Изтегли Четири , следващият играч трябва да изтегли съответно 2 или 4 карти. Тези карти се броят , когато точките се събират.

Когато никой от играчите не е останал без карти , преди купа за ТЕГЛЕНЕ да свърши, купа за ИЗХВЪРЛЯНЕ се разбърква и играта продължава.

Резултат

Първият играч, чийто карти свършат в кръга получава точки за всички карти останали в ръцете на противниците , както следва: