

## HPW21 Disney UNO társasjáték

### Tartalom

112 kártya beleértve egy **Különleges Szabályok kártyát** (a részletekért nézd a **Különleges Kártyák** szekciót).

### A játék célja

A játék nyertese az, aki először ér el 500 pontot. Pontot akkor kap, ha előbb szabadul meg a kezében levő összes laptól, mint az ellenfele(i). Pontot kap az ellenfelei kezében maradt kártyák után is.

### Kezdés

Minden játékos egy lapot húz.  
A legmagasabb értékű lapot húzó játékos oszt.  
A különleges kártyák nullát érnek a játék ezen szakaszában.  
Keverés után minden játékos 7 kártyát kap.  
A megmaradt kártyákat színnel lefelé az asztalra helyezzzük.  
Az asztalra helyezett pakli legfelső kártyáját színnel felfelé fordítjuk, a játékosok erre a lapra helyezik a többi kártyát.

### A játék menete

A játékot az osztótól balra ülő játékos kezdi, a többi játékos ezt a sorrendet követi.

Az első játékosnak olyan lapot kell találnia, amelynek a száma, a színe vagy a jele megegyezik az asztalra helyezett kezdőlappal. Például: ha a kártya a piros hetes, akkor a játékosnak piros kártyát vagy bármilyen színű hetes kártyát kell letennie. De az is egy lehetőség, ha a játékos egy színválasztó kártyát tesz le (lásd: A **KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK SZEREPE**).  
Ha a játékosnak nincs olyan kártyája, amely megegyezik az asztalra helyezett kártyával, akkor húznia kell egy kártyát a középre helyezett, színnel lefelé fordított pakliból. Ha a felvett kártya megjátszható, a játékos lerakhatja azt ugyanebben a körben. Ha nem, akkor a soron következő játékos jön.

A játékosok dönthetnek úgy is, hogy nem játsszák meg a kezükben levő egyébként megjátszható lapot. Ebben az esetben a játékosnak húznia kell a színnel lefelé fordított pakliból. Ha megjátszható, ezt a kártyát le lehet tenni ugyanebben a körben, de a húzás után a játékos nem választhat a kezében levő lapok közül, csak a frissen húzott lapot rakhatja le.

## Akció kártyák



**Húzz kettőt! kártya** – Ha ezt a kártyát játsszák meg, a következő játékosnak 2 kártyát kell húznia, és egyszer kimarad a játékból. Ez a kártya csak azonos színre vagy egy másik **Húzz kettőt!** kártyalapra rakható le. Ha a játék elején tűnik fel, ugyanezt a szabályt kell alkalmazni.



**Irányváltás kártya** – megfordítja a játék menetét az ellenkező irányba. A kártya csak azonos színű kártyára vagy egy másik **Irányváltás kártyára** rakható le. Ha ez a kártya a játék elején kerül elő, az osztó jön először, majd pedig bal helyett jobb irányba folytatódik a játék.



**Kimarad! kártya** – A kártya megjátszása után következő játékos kimarad, a játék „átugorja” őt. A kártya csak azonos színű kártyára vagy egy másik **Kimarad! kártyára** rakható le. Ha a Kimarad! kártya a játék elején kerül elő, az osztótól balra ülő játékos marad ki, és a kimaradt játékostól balra ülő játékos kezdi a játékot.

## Különleges kártyák



**Színválasztó kártya** – A kártyát megjátszó játékos határozza meg, hogy milyen színnel folytatódjon a játék (választhatja az éppen játékban lévő színt is, ha szeretné). A **Színválasztó kártya** bármikor kijátszható, még akkor is, ha a játékosnak van másik megjátszható kártyája a kezében. Ha a **Választó kártya** a játék elején kerül elő, az osztótól balra ülő játékos határozza meg a színt, amivel a játéknak folytatódnia kell.



#### **Színválasztó + Húzz négyet! kártya**

– Ezt a kártyát csak akkor szabad megjátszani, ha a játékosnak **NINCS** más olyan lap a kezében, amely a **színében** egyezik az utolsó eldobott kártya színével. Ha a játékosnak csak azonos számú vagy különleges kártyái vannak, akkor ez a kártya megjátszható.

Ezzel a kártyával meg lehet határozni a következő szint, és a következő játékosnak 2 lehetősége van:

- 1) 4 kártyát kell húznia az asztal közepén lévő pakliból, plusz kimarad a körből
- 2) kérdőre vonja a különleges kártyát kijátszó játékost, akinek így meg kell mutatnia a kezében lévő kártyákat, hogy bebizonyítsa, nincs olyan kártyája, amely megegyezik a az utolsó eldobott kártya színével.

- HA **NINCS** a dobóhalom színével megegyező lapja, tehát helyesen cselekedett a **Színválasztó + Húzz négyet! kártya** kijátszásával, ezért a kérdőre vonó játékos a 4 helyett 6 lapot húz és kimarad a körből.

- HA **VAN** a különleges kártyát kijátszó játékosnak a dobóhalom színével megegyező lapja, akkor neki kell 4 lapot húznia, a kérdőre vonó játékosnak pedig egyet sem és folytathatja a kört.

Amennyiben ez a kártya a játék elején kerül elő, a lapot vissza kell tenni a pakliba, és másik kártyát kell húzni.



**Disney 100 Filmválasztó kártya** - A kártyát kijátszó játékos kiválaszt egy Disney filmet az elmúlt 100 év legjobbjai közül és általa választott játékosnak meg kell neveznie 4 szereplőt a filmből. Ha nem sikerül, akkor 4

kártyát kell húznia. A kártya színválasztó kártya is egyben, így a kártyát kijátszó játékos határozza meg, hogy milyen színnel folytatódjon a játék. A kártya bármikor kijátszható.

#### **A játék vége**

Amikor a játékos az utolsó előtti kártyáját lerakja, „UNO”-t (jelentése: „egy”) kell kiáltania.

Ha nem kiált „UNO”-t, és ezt egy másik játékos észreveszi, mielőtt a következő játékos jön, két kártyát kell húznia.

Ha egy játékosnak elfogynak a kártyái, vége a játszmának. A pontokat össze kell számolni (lásd: PONTOZÁS) és új játszma kezdődik.

Ha az utolsó kijátszott kártya a **Húzz kettőt!** vagy **Színválasztó + Húzz négyet!**, a következő játékosnak 2, illetve 4 kártyát kell húznia. Ezeket a kártyákat is figyelembe kell venni a pontszámításnál.

Ha egyik játékos kezében sem fogy el a kártya, viszont a húzópakli igen, akkor az eldobott kártyalapokat kell újrakeverni, lefordítani és a játék folytatódhat.

#### **Pontozás**

Az a játékos, aki először szabadul meg a kártyáitól, pontokat kap az ellenfelei kezében maradt kártyák után:

Minden számozott kártya (0-9) . . . . . számozás szerinti érték

Minden Akció kártya . . . . . 20 pont

- *Húzz kettőt!, Irányváltás, Kimarad!*

Minden Különleges kártya . . . . . 50 pont

- *Színválasztó, Színválasztó + Húzz négyet!, Dobj szint! kártya*

#### **Győzelem**

Az a játékos **NYER**, aki először éri el az 500 pontot. A játékot azonban lehet úgy is játszani, hogy minden játékosnak minden egyes kör végén annyi pontot írnak fel, amennyi a játékosok kezében maradt, és ezeket a számokat adják össze folyamatosan. Ebben az esetben, ha egy játékos eléri az 500 pontot, a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.