OFICJALNE

ZASADY

UNO™

TEAMS PDF

UNOTEAM.NET

ZAWARTOŚĆ

112 kart

CEL GRY

Wygrywa pierwsza drużyna, która pozbędzie się wszystkich swoich kart.

UNO TEAMS™ W SKRÓCIE

Gra się tak samo jak w klasyczną grę UNO®, dopasowując kolory, cyfry lub symbole. Jednak nie gra się pojedynczo, a w 2-osobowych drużynach. Przed rozpoczęciem rozgrywki ustalcie, w jakich parach gracie — abyście mogli siedzieć naprzeciwko siebie.
Reguły i karty specjalne pomagają członkom drużyny wspólnie działać, by wygrać, choć osoby z drużyny muszą pozbyć się wszystkich swoich kart. Nie zapominaj, że gdy krzyknąłeś „UNO!", gdy Tobie lub partnerowi została w ręku tylko jedna karta!

PRZYGOTOWANIE

1. Dobierzcie się parami i usiądźcie w parach naprzeciwko siebie w obszarze gry.
2. Wyznaczcie osobę rozdającą i potasujcie karty.
3. Każdy gracz powinien dostać 7 kart.
4. Ułóżcie pozostałe karty ZAKRYTE na środku stołu, aby utworzyły stos LOSOWANIA.
5. Weźcie kartę ze stosu losowania i połóżcie ją odkrytą na stole, aby utworzyła stos ROZGRYWKI. Jeśli jest to karta specjalna, jej funkcję należy pominąć.
6. Każdy gracz może spojrzeć na swoje karty, ale nie powinien ich pokazywać partnerowi. WSKAZÓWKA: najlepiej, gdy partner zna kartę, z której będziesz mógł skorzystać.
7. Grę rozpoczyna osoba po lewej od rozdającego, a rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Karta „Weź dwie"
Następny gracz musi wziąć 2 karty i traci swoją kolejkę.

Karta „Zmiana kierunku"
Zmieniamy kierunek gry. Jeśli rozgrywka toczyła się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, teraz będzie kontynuowana w kierunku przeciwnym (i odwrotnie).

Karta „Postój"
Następny gracz traci swoją kolejkę.

Dzika karta „Wybierz kolor"
Ta karta pasuje do każdej innej, więc można ją wyłożyć bez względu na kolor na stosie rozgrywki. Pozwala też wybrać kolor, od którego ma być kontynuowana gra.

Dzika karta „Zagrywka drużynowa"
Najpierw gracz wybiera kolor. Potem rozgrywka PRZECHODZI bezpośrednio na jego partnera. Jeśli partner może wyłożyć swoją kartę, robi to, a gra toczy się dalej. Jeśli nie może — gracz, który wyłożył tę kartę, dobiera 2 karty w ramach kary. Rozgrywka toczy się dalej od partnera i z wybranym kolorem.

Dzika karta drużynowa „Wybierz kolor + weź cztery"
Następny gracz musi dobrać 2 karty i pominąć swoją kolejkę, a jego partner też musi dobrać 2 karty (nawet jeśli wypadł z gry). Ta karta pełni też funkcję „Wybierz kolor", więc gracz, który ją wyłożył, wybiera kolor, od którego będzie kontynuowana rozgrywka.

KOMUNIKACJA

Podczas gry partnerzy mogą rozmawiać ze sobą, ale nie mogą nazywać kart, które mają, w trakcie gry. Gdy wyłożona zostanie dowolna dzika kart, partner nie może powiedzieć nic, co by wpłyneło na kolor wybrany do kontynuowania gry.

WOŁANIE: "UNO!"

UNO! jeśli gracz zostaje w ręku tylko z jedną kartą, musi krzyknąć UNO!, aby dać znać innym graczom, że zostaje z tylko jedną kartą. Jeżeli partner nie zrobi tego, jego runda jest wygrana. Jeżeli gracz zapomni, musi wtedy wybrać i dobrać 2 karty.

KOŃCZENIE RUNDY

Jeśli gracz pozbędzie się wszystkich swoich kart, jego partner przekazuje mu połowę swojej talii i gra toczy się dalej. Jeśli partner ma tylko 1 kartę, nie przekazuje nic i gracz wypada z gry (potem może wrócić – więcej informacji w kolejnej sekcji).

WYGRANA

Drużyna wygrywa, gdy wyłoży ostatnią kartę, a obie osoby z drużyny nie mają więcej kart. Czas przetasować karty i zacząć grę od nowa!

PUNKTACJA

Jeśli chcecie urozmaicić rozgrywkę, możecie stosować punktację. Po zakończeniu rozdania drużyna

zwycięska otrzymuje punkty za karty pozostałe w rękach przeciwników.

Wszystkie karty z numerami (1–9) Liczba punktów równa cyfrze na karcie

Karty specjalne („Zmiana kierunku”, „Postój”, „Weź dwie”) 20 punktów

Dzika karta (każda) 50 punktów

Dzika karta „Wybierz kolor”, „Zagrywka drużynowa”, drużynowa „Wybierz kolor + weź cztery” 50 punktów