

UNO PAKLI

UNO, a Sziget egyik kedvenc kártyajátéka

A Sziget lakói nagyon szeretnek játszani. A kártyajátékok is népszerűek. Az UNO különösen kedvelt kártyajáték a gyerekek és felnőttek körében is.

UNO, ahogy a Szigeten játsszák:

Az Uno egyszerű szabályokra épülő gyors kártyajáték, amelyet 2-10 fő játszhat. Kisebb, akár óvodás korú gyermekek is gyorsan megtanulják, és 99 éves korig mindenki örömét leli benne. Mivel csak egy pakli Uno kártyára van szükség, utazáskor is könnyen magunkkal vihetjük. Az Uno játékot az alapvető szabályok betartása mellett többféleképpen is játszhatjuk, a lényeg azonban mindig az, hogy minél gyorsabban elfogyjanak a kezünkől a lapok.



Szabályok:



1. Először döntjük el, hogy ki fog elsőként osztani. Minden játékos húzzon egy lapot az Uno kártyák közül! Akinél a legnagyobb számú kártya van, az lesz az osztó.
2. Adjuk vissza a kártyákat az osztónak, ő pedig keverje össze a paklit. Ezután osszon minden játékosnak 7-7 lapot.
3. A maradék lapokat lefordítva helyezzük középre. A legfelső kártyát fordítsuk fel, és tegyük lapjával felfelé az asztalra, hogy mindenki lássa.
4. Az osztótól balra ülő játékos kezd. **Az alábbi lehetőségek közül választhat:**

- **Letesz a kezéből egy lapot:** Ha van a kezében olyan lap, amely a felfordított kártya számával, színével vagy szimbólumával egyezik, akkor azt ráteheti a felfordított kártyára. Ha például az elsőként felfordított lap egy piros 7-es volt, akkor erre bármilyen piros lapot vagy bármilyen színű hetest tehet le. Emellett színválasztó kártyát is dobhat (lásd később). Az általános szabály: Színre színt, számra számot!
- **Húz egy kártyát:** Ha a játékosnak nincs eldobható lapja, vagy nem akar abban a körben semmit sem letenni, akkor fel kell húznia egy lapot a lefordított pakli tetejéről. Ha ez a kártya illik a legfelső felfordított laphoz, akkor azonnal eldobhatja – de a kezében tartott többi lap közül ekkor már nem választhat másikat.

5. A játékot ezután a soron következő játékos folytatja: dob vagy húz egy kártyát. Ekkor már a felfordított lapok közül a legfelső, legutoljára letett kártyához kell igazodni.
6. Az Uno kártya lapjai között négy színben található 0-9-ig számozott lapok, emellett úgynevezett **akciókártyákat** is tartalmaz a csomag. Ezekkel a következő szabályok szerint kell játszani:

UNO PAKLI

- **„Húzz kettőt!”:** Ezt a kártyát egy ugyanolyan színű lapra lehet dobni, vagy egy másik „Húzz kettőt!” kártyára. Ha valaki kijátssza, a következő játékos nem dobhat lapot, és két kártyát kell húznia. (Ha a soron következő játékosnál is van „Húzz kettőt!” kártya, akkor ezt kijátszhatja, ekkor a következő játékosnak már négy kártyát kell húznia.) Ugyanez történik, ha ez a kezdőlap. Ezután a játékosok a korábban leírtak szerint folytatják a játékot, a „Húzz kettőt!” kártya színének megfelelő lapot kell dobniuk.



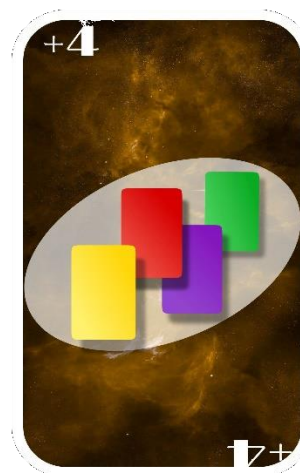
- **„Fordulj vissza!”:** Ezt a kártyát egy ugyanolyan színű lapra lehet dobni, vagy egy másik „Fordulj vissza” kártyára. Ha valaki kijátssza, a játék iránya megfordul: ha a balra ülő játékos következett volna, akkor helyette a jobb oldalon ülőnek kell dobnia. Ha ez a kezdőlap, akkor az osztótól jobbra ülő játékos kezd. Ezután a játékosok a korábban leírtak szerint folytatják a játékot, a „Fordulj vissza” kártya színének megfelelő lapot kell dobniuk.

- **„Kimaradsz!”:** Csak ugyanolyan színű kártyára lehet letenni, vagy egy másik „Kimaradsz!” kártyára. Ha valaki kijátssza, a soron következő játékos semmit sem csinál, az utána következő folytatja a játékot. Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, akkor az osztótól balra ülő első játékos kimarad, és az ő bal oldali szomszédja kezd.



- **„Színválasztó” kártya:** A színválasztó kártyát bármilyen másik lapra le lehet tenni, ezért Jokernek is nevezik. Aki ilyen kártyát játszik ki, meghatározhatja, hogy milyen színnel kell folytatni a játékot. A játékos akár azt a színt is választhatja, amellyel korábban játszottak (tehát ha egy piros 7-es lapra tette le a színválasztó kártyát, választhatja a piros színt is). A színválasztó kártyát akkor is kijátszhatja a játékos, ha van másik eldobható kártya a kezében. Ha a játék kezdetén színválasztó lapot fordítunk fel, akkor az osztótól balra ülő játékos választ színt, a következő játékosnak pedig ilyen színű lapot kell letennie.

- **„Színválasztó + húzz négyet!” kártya:** Ezt a kártyát csak akkor lehet kijátszani, ha a játékosnak nincs olyan eldobható lapja, amelynek a színe megegyezne a felső felfordított lapéval. (Például ha a legfelső lap egy piros 7-es, a játékos csak abban az esetben játszhatja ki a „Színválasztó + húzz négyet!” kártyáját, ha nincs másik piros lapja.). Ennek a kártyának a kijátszásakor a soron következő játékos nem dobhat, hanem négy lapot húz a lefordított pakliból. A játék azzal a színnel folytatódik, amelyet a „Színválasztó + húzz négyet!” kártyát lerakó játékos választ. Ha esetleg ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, keverjük vissza a pakliba és húzzunk újat.



UNO PAKLI

Megjegyzés: Ha felmerül a gyanú, hogy a játékos szabálytalanul dobta el a „Színválasztó + húzz négyet!” kártyát, akkor fel lehet szólítani arra, hogy mutassa meg a lapjait a kihívónak. Ha valóban volt a korábbi kártyával egyező színű lapja, akkor neki kell plusz négy kártyát húznia. Ha viszont a vád alaptalan volt, akkor a kihívónak 4+2 (összesen 6!) lapot kell húznia.

7. A fenti szabályokat követve úgy kell játszani, hogy nekünk lehetőség szerint fogyjanak a lapok a kezünkéből, míg ellenfeleinknek újabb és újabb kártyát kelljen húznia.
8. Ha esetleg elfogynak a lefelé fordított lapok, akkor az eldobott kártyákat (az utolsó kivételével) összekeverjük és lefordítjuk, majd ezzel folytatjuk a játékot.
9. Ha valaki az utolsó előtti lapját rakja le, hangosan az UNO (jelentése: egy) szót kell mondania, mielőtt a soron következő játékos cselekedne. Ha erről elfeledkezik, és ezt a többi játékos észreveszi, akkor 2 lapot kell húznia.
10. Amikor valaki az utolsó lapját is lerakja, véget ér a játék. Ha esetleg utolsóként egy „Húzz kettőt!” vagy „Színválasztó + húzz négyet!” kártyát játszott ki, akkor a következő játékosnak ezeket még fel kell húznia.
11. Az a játékos győz, aki az utolsó lapját is lerakta és a rá következő körben a többi játékos nem tudja visszahívni őt a „Húzz kettőt!” vagy „Színválasztó + húzz négyet!”

Forrás:

<https://hogyan kell.hu/Un%C3%B3zni>