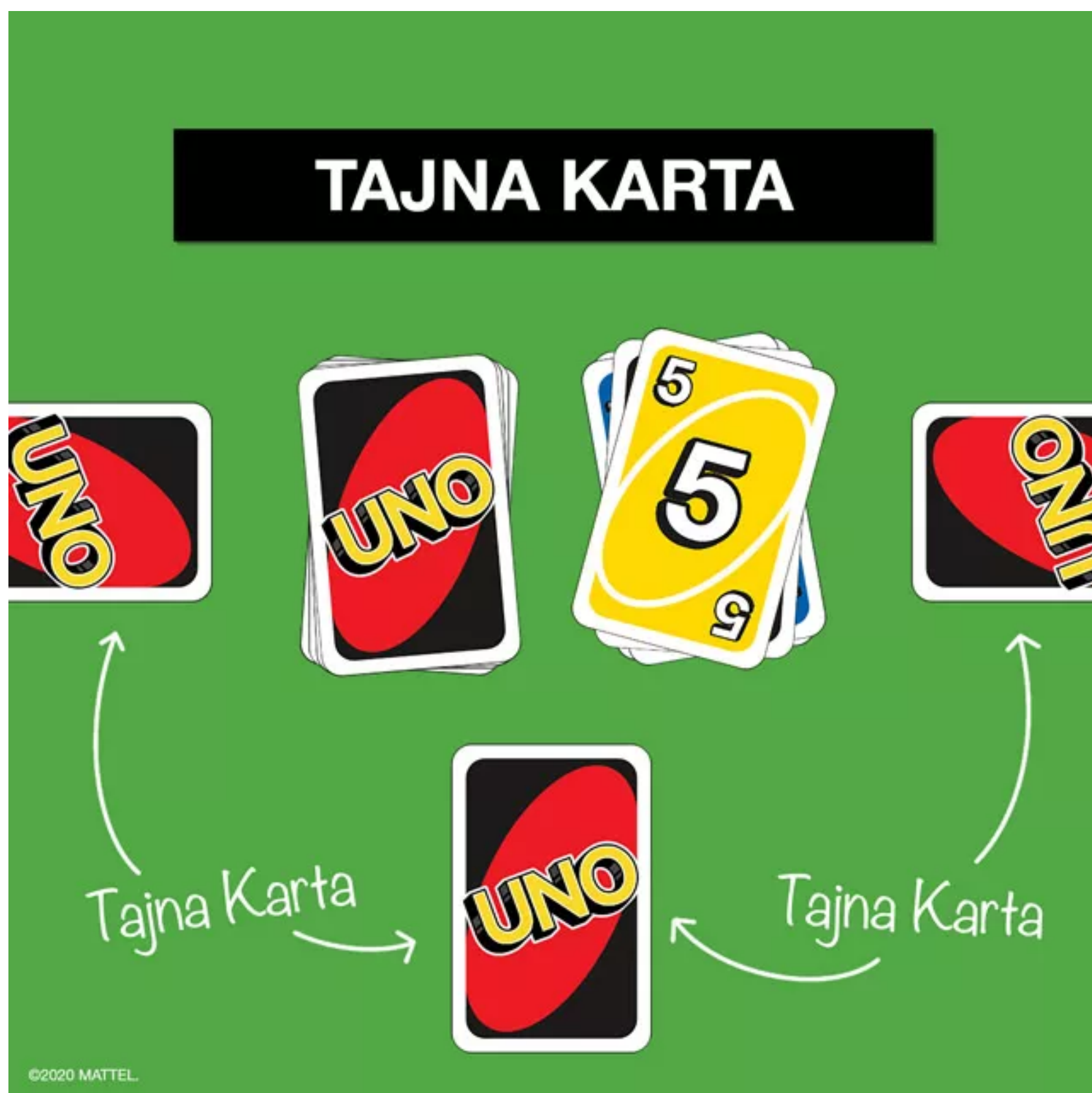


Odkryj 13 nowych, kreatywnych sposobów gry w UNO®!

Dzięki UNO® Bingo, UNO® KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY, UNO® SZYBKA GRA i wielu innym nowym zasadom, gra w najbardziej kultową grę karcianą na świecie staje się jeszcze bardziej emocjonująca. Jedna talia i tak wiele możliwości. Z każdą rozgrywką zmieniaj zasady! Czy można wyobrazić sobie lepszą zabawę?

UNO® TAJNA KARTA



Jaki jest sekret „Tajnej Karty”? Na początku gry, oprócz siedmiu kart potrzebnych do standardowej rozgrywki, każdy gracz otrzymuje jedną dodatkową „Tajną Kartę”. Gracze nie mogą jej podejrzeć aż do końca rozgrywki – staje się ona tym samym ostatnią kartą, którą należy zagrać, aby wygrać. Gra przebiega tak jak zwykle, dopóki jeden z graczy nie pozbędzie się wszystkich kart w ręce. Po wyłożeniu przedostatniej karty i krzyknieniu „UNO”, w następnej kolejce musi zagrać swoją „Tajną Kartą”. Jeśli „Tajna Karta” nie pasuje do wyłożonej ostatnio karty (lub nie jest Dziką Kartą), gracz musi dobrać kartę ze stosu losowania i kontynuować grę. Wygrywa oczywiście, jeśli może zagrać swoją „Tajną Kartą”.

UNO® KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY

KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY



Zgodnie z tą nową zasadą gra w UNO® przebiega jak w klasycznej wersji, dopóki jeden z graczy podczas swojej kolejki nie wyłoży karty dokładnie dopasowanej do tej, która znajduje się na wierzchu stosu rozgrywki, np. „Czerwona 2” na „Czerwoną 2”. W takiej sytuacji wszyscy gracze „ścigają się”, aby jak najszybciej położyć rękę na stosie rozgrywki. Ostatni gracz, który położy rękę, musi dobrać 2 karty!

UNO® SZYBKA GRA

SZYBKA GRA



©2020 MATTEL.

To szybsza wersja klasycznej rozgrywki. Wszyscy gracze zaczynają z trzema kartami w ręku (zamiast siedmiu). Akcja będzie gorąca i dynamiczna, więc gracze muszą być skupieni i gotowi wykrzyczeć „UNO!”, gdy zostanie im ostatnia karta!

UNO® DŁUŻSZA GRA

DŁUŻSZA GRA



©2020 MATTEL

W tej wersji rozgrywka jest wydłużona, ponieważ gracze zaczynają od 12 kart! Reszta rozgrywki przebiega tak, jak w standardowej grze UNO®. Długa i emocjonująca zabawa gwarantowana!

UNO® GOLF

GOLF



©2020 MATTEL

W grze w golfa wygrywa ten, kto ma najmniejszą liczbę punktów, podobnie jest w UNO® GOLF. Po każdej zakończonej rundzie zliczamy liczbę kart (Uwaga! Nie wartość, jak w klasycznym UNO!), które pozostały graczom w rękach. Wyniki poszczególnych graczy zapisujemy na kartce, zwycięzca danej rundy otrzymuje 0. Gra kończy się wtedy, kiedy suma podliczonych punktów jednego z graczy równa się 50. Wygrywa osoba z najniższą liczbą punktów.

UNO® BINGO

BINGO

				
DOBRAŁEŚ 10 LUB WIĘCEJ KART W JEDNEJ RUNDZIE	WYŁOŻYŁEŚ KARTĘ „POSTÓJ” NA INNĄ KARTĘ „POSTÓJ”	KRZYKNAŁEŚ „UNO”	PRZEGRAŁEŚ Z JEDNĄ KARTĄ	PRZEGRAŁEŚ Z DZIKĄ KARTĄ LUB KARTĄ „WYBIERZ KOLOR + WEŻ 4”
ZAGRAŁEŚ KARTĄ „0”	UŻYŁEŚ KARTY „ZMIANA KIERUNKU” PRZECIWKO GRACZOWI Z JEDNĄ KARTĄ	MASZ 12 KART LUB WIĘCEJ	ZAGRAŁEŚ KARTĄ „WEŻ 2” NA INNĄ KARTĘ „WEŻ 2”	ZAGRAŁEŚ KARTĄ ZE STOSU LOSOWANIA
PRZEGRAŁEŚ Z NAJMNIJSZĄ LICZBĄ PUNKTÓW	WYGRAŁEŚ WYZWANIE Z KARTY „WYBIERZ KOLOR + WEŻ 4”		ZAKOŃCZYŁEŚ GRĘ KARTĄ „0”	WYGRAŁEŚ RUNDĘ
UŻYŁEŚ KARTY „WEŻ DWIE” PRZECIWKO GRACZOWI Z JEDNĄ KARTĄ	ZAKOŃCZYŁEŚ GRĘ BEZ WYKRZYCZENIA „UNO” I NIE DAŁEŚ SIĘ ZŁAPAĆ	ZAGRAŁEŚ KARTĄ SPECJALNĄ I KOLEJNY GRACZ MUSIAŁ DOBRAĆ KARTĘ	ZAGRAŁEŚ KARTĄ DOPASOWANĄ KOLOREM I NUMEREM	ZSZEDŁEŚ DWA RAZY DO JEDNEJ KARTY W TEJ SAMEJ RUNDZIE
ZAGRAŁEŚ KARTĄ „WYBIERZ KOLOR + WEŻ 4” BEZ WYZWANIA	WYŁOŻYŁEŚ KARTĘ DOPASOWANĄ NUMEREM	WYŁOŻYŁEŚ KARTĘ „POSTÓJ” GRACZOWI Z JEDNĄ KARTĄ	ZAGRAŁEŚ KARTĄ „ZMIANA KIERUNKU” NA INNĄ KARTĘ „ZMIANA KIERUNKU”	ZAKOŃCZYŁEŚ GRĘ KARTĄ „WYBIERZ KOLOR + WEŻ 4”

©2020 MATTEL

©2020 MATTEL

Do tej wersji będą potrzebne wydrukowane lub przerysowane arkusze Bingo UNO® ze strony: [UNO-Bingo.pdf](https://www.mattel.com/pl/unobingo). Każdy z graczy otrzymuje jeden arkusz i sprawdza hasła – są to sytuacje, które mogą wyniknąć podczas rozgrywki. Gracz skreśla kolejne trafienia, gdy dana sytuacja przytrafi mu się podczas rundy. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zaznaczy pięć pól w linii (poziomo lub pionowo) lub wszystkie 4 w rogach karty bingo.

UNO® KUMULACJA

KUMULACJA



©2020 MATTEL

W klasycznej wersji UNO®, gdy któryś z graczy zagra kartą „Weź dwie”, kolejna osoba musi dobrać dwie karty ze stosu losowania. Jeśli jednak kolejny gracz również ma w ręku kartę „Weź dwie”, może ją wyłożyć. W ten sposób następny gracz musi dobrać cztery karty. Jeśli jednak on też ma kartę „Weź dwie”, może ją dołożyć do stosu rozgrywki, a kolejka przechodzi na następną osobę, która teraz musi dobrać aż 6 kart! Układanie można kontynuować, dopóki kolejny z graczy nie będzie miał karty „Weź dwie”. Wtedy wartość wyłożonych kart „Weź dwie” sumuje się, a gracz, którego kolejka przypada, musi wziąć liczbę kart równą tej sumie.

UNO® REWERS

Ta prosta zasada może wiele namieszać w rozgrywce! Kiedy gracz zagra kartą „Weź dwie”, a kolejny położy kartę „Zmiana kierunku” w tym samym kolorze, kolejka wraca do pierwszego z graczy i to on musi dobrać ze stosu dwie dodatkowe karty!

UNO® POMINIĘCIE

Kiedy jeden z graczy położy kartę „Weź dwie”, a kolejny z nich ma kartę „Postój” w tym samym kolorze, może ją wyłożyć. Wtedy następny w kolejce gracz musi dobrać dwie karty. Jeżeli jednak ma kartę „Postój” (w dowolnym kolorze) – dobranie kart przechodzi na kolejnego gracza. Rozgrywkę na tej zasadzie można kontynuować, dopóki gracz, którego kolejka przypada, nie ma karty „Postój” i będzie zmuszony dobrać dwie karty.

UNO® DZIKA KARTA +1

W klasycznej wersji UNO®, jeżeli gracz wyłoży „Dziką Kartę”, wybiera kolor, który będzie obowiązywał kolejne osoby. W tej wersji dodatkowo, od razu po wyłożeniu „Dzkiej Karty”, gracz może położyć na niej kartę o wybranym przez siebie kolorze! Zwykle musi poczekać do następnej rundy, ale teraz może jeszcze w tej samej kolejce pozbyć się dodatkowej karty!

UNO® DOBIERAJ DALEJ

W standardowej rozgrywce, gdy podczas swojej kolejki gracz nie ma pasującej do stosu rozgrywki karty w ręku, dobiera jedną kartę ze stosu losowania. Gdy dobrana karta pasuje kolorem lub cyfrą, może nią zagrać od razu, jeśli jednak wylosowana karta nie pasuje do tej wyłożonej przez poprzedniego gracza, omija go kolejka. Zgodnie z nową zasadą UNO® DOBIERAJ DALEJ gracz musi dobierać kolejne karty do momentu, gdy trafi na kartę, którą będzie mógł zagrać!

UNO® BŁYSKAWICZNA ROZGRYWKA

Ta wersja sprawia, że rozgrywka jest błyskawiczna! Gra toczy się tak jak zwykle, ale tylko do pewnego momentu. Jeśli gracz ma kartę, która dokładnie pasuje kolorem i cyfrą do ostatniej karty ze stosu rozgrywki (np. „Żółta 7” na „Żółtą 7”), może zagrać natychmiast, nawet jeśli nie jest to jego kolej. Następnie gra jest kontynuowana od osoby, która jako ostatnia wyłożyła kartę w błyskawicznej rozgrywce.

UNO® WIELOKROTNOŚĆ

W tej wersji rozgrywki dominują wielokrotności. Gra przebiega tak jak zwykle z jedną różnicą. Za każdym razem, gdy gracz ma wiele kart o tej samej wartości, może grać nimi razem. Oznacza to tyle, że podczas jednej kolejki gracz może pozbyć się wszystkich swoich „Ósemek”, zagrać dwiema kartami „Stop”, trzema „Zmiana kierunku” itd.