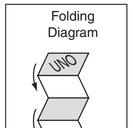
INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy:	Uno Instructions
Toy No.:	FRM36
Part No.:	-SS70
Trim Size:	4.25" W x 22" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel w 7 panel fo
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Black Plate

Folding Diagram



5LS: CZECH / HUNGARIAN / POLISH / RUSSIAN / SLOVAK

CZECH

Karetní hra

Obsahuje

108 karet následujících druhů:
24 modrých karet - 3 karty od čísla 1,3,4,5; 2 karty od čísla 6,7,8,9,10; 2 karty od každé Divoké karty #
24 zelených karet - 3 karty od čísla 1,3,4,5; 2 karty od čísla 6,7,8,9,10; 2 karty od každé Divoké karty #
24 červených karet - 3 karty od čísla 1,3,4,5; 2 karty od čísla 6,7,8,9,10; 2 karty od každé Divoké karty #
24 žlutých karet - 3 karty od každého z následujících čísel: 1,3,4,5; 2 karty od každého z následujících čísel: 6,7,8,9,10; 2 karty od každé Divoké karty #
12 Divokých karet DOS™

Cíl hry

Snažte se být prvním hráčem, který se zbaví všech svých karet a získejte body.

Příprava

1. Každý hráč si vylosuje jednu kartu. Rozdává ten, který si vytáhne nejvyšší číslo (jakákoli karta se symbolem má hodnotu nula).
2. Rozdávající zamíchá karty a rozdá každému hráči 7 karet.
3. Rozdávající umístí 2 karty z dobíracího balíčku licem nahoru doprostřed herního prostoru a vytvoří tak "Středovou řadu karet". POZNÁMKA: BĚHEM HRY SE STŘEDOVÁ ŘADA KARET MŮŽE ROZRŮST O DALŠÍ KARTY, VÍCE O TOM POZDĚJI...
4. Umístěte balíček se zbytkem karet vedle a nechte zde dostatek místa pro odkládací balíček.

Pojďme si hrát

Hru začíná hráč po levici rozdávajícího hráče.

Při svém tahu musíte buď (1) PŘIDÁDIT k jedné nebo k oběma kartám ze Středové řady karet shodující se karty, nebo si (2) VZÍT karty z dobíracího balíčku..

ČÍSELNÁ SHODA

Při svém tahu můžete přiřadit své karty ke kartám ze Středové řady dvojím způsobem:

Shoda jedné karty: Vyneste kartu, která se shoduje s číslem jedné z karet nacházejících se ve Středové řadě karet bez ohledu na barvu.

Příklad: Pokud máte ve své ruce červenou kartu s číslem 7 a jedna z karet nacházející se ve Středové řadě karet je modrá 7, můžete tuto kartu zahrát bez ohledu na barvu.

Shoda dvou karet: Vyneste dvě karty (pouze dvě), které přidáte k jedné z karet ve Středové řadě karet.

Příklad: pokud má karta ve Středové řadě číslo 7, můžete zahrát DVĚ karty, bez ohledu na jejich barvu, ale jejich součet musí odpovídat číslu 7, tj. 5+2, 3+4, 6+1.

Během vašeho tahu můžete vynést jednu číselnou shodu nebo dvojitou číselnou shodu u každé z karet nacházejících se ve Středové řadě, avšak ke každé kartě ve Středové linii lze přiřadit pouze jednou.

PŘIŘAZENÍ ČÍSLA I BARVY ZÁROVEŇ

Pokud se karta(-y), které vynesete, shodují barvou s kartou ve Středové řadě, získáte za každé přiřazení bonus za barevnou shodu.

Shoda jedné karty: pokud se karta, kterou vynesete shoduje číslem A barvou s kartou ve Středové řadě, na konci svého tahu získáte bonus.

BONUS: na konci vašeho tahu můžete vybrat jednu svou kartu a umístit ji licem nahoru ke kartám ve Středové řadě a (2) ostatní hráči si musí vzít jednu kartu z dobíracího balíčku.

Příklad: Pokud je karta ve Středové řadě červená 7 a vy ji máte v ruce a zahrajete červenou kartu číslo 7, po přiřazení získáte bonus za barevnou shodu jedné karty.

Shoda dvu karet: pokud se OBĚ karty, které přiřadíte shodují s číslem A barvou karty ve Středové řadě, získáváte dvojitý bonus.

BONUS: na konci vašeho tahu můžete (1) vybrat jednu svou kartu a umístit ji licem nahoru ke kartám ve Středové řadě a (2) ostatní hráči si musí vzít jednu kartu z dobíracího balíčku.

Příklad: Pokud je karta ve Středové řadě červená 7 a vy zahrajete DVĚ červené karty, jejichž součet dává 7, získáte dvojitý bonus za barevnou shodu.

POZNÁMKA: POKUD ZAHRAJETE DVĚ KARTY Z NICHŽ SE POUZE JEDNA SHODUJE BARVOU S KARTOU VE STŘEDOVÉ ŘADĚ, **NEZÍSKÁVÁTE** BAREVNOU SHODU.

BRANÍ KARET

Pokud nemůžete (nebo nechcete) přiřadit kartu ke kartám ve Středové řadě, musíte si vzít kartu.

Pokud po líznutí karty ji můžete ihned přiřadit, můžete tak okamžitě udělat.

Pokud jste si lízli kartu a nemůžete (nebo nechcete) ji přiřadit, položte jednu ze svých karet do Středové řady licem nahoru.

POZNÁMKA: POKUD JE VE STŘEDOVÉ ŘADĚ VÍCE KARET NEŽ JEN DVĚ, MŮŽETE PŘIŘAZOVAT KARTY K JAKÉKOLI Z NICH NEBO KE VŠEM. NEEXISTUJE MAXIMÁLNÍ LIMIT, KOLIK KARET MŮŽE BÝT VE STŘEDOVÉ ŘADĚ. PŘÍLEŽITOSTNĚ TEDY MŮŽE BÝT VE STŘEDOVÉ ŘADĚ VÍCE KARET NEŽ JEN DVĚ. AVŠAK VŽDY MUSÍ BÝT VE STŘEDOVÉ ŘADĚ ALESPOŇ DVĚ KARTY.

KONEC VAŠEHO TAHU

PŘI UKONČOVÁNÍ VAŠEHO TAHU JE DŮLEŽITÉ NÁSLEDOVAT TYTO KROKY.

1. Vezměte všechny karty, které jste zahrál, včetně karet ze Středové řady, na které jste své karty přikládali a dejte je na odkládací balíček.
2. Pokud se ve Středové řadě nachází méně než dvě karty, doplňte ji, aby v ní byly opět dvě karty.
3. Pokud jste v daném tahu získali jakýkoli bonus za barevnou shodu, nezapomeňte za každý získaný bonus položit jednu svou kartu do Středové řady licem nahoru.

Speciální karty

Divoké karty DOS™ – Divoká karta DOS™ se počítá jako číslo 2 jakékoliv barvy, což z ní dělá obzvlášť užitečnou kartu při vytváření dvojité shody. Je na vás, jakou barvu Divokou kartou DOS™ během svého tahu nahradíte. Jakmile se Divoká karta DOS™ nachází licem nahoru ve Středové řadě, je na vás, jakou barvu bude během vašeho tahu představovat.

Příklad: pokud se ve Středové řadě nachází červená 7 a vy máte v ruce červenou 5 a Divokou kartu DOS™, můžete tyto karty zkombinovat a získat tak dvojitou barevnou shodu. Pokud karta s číslem 5 NEMÁ červenou barvu, můžete ji i přesto zkombinovat s Divokou kartou DOS™ a vytvořit tak dvojitou číselnou shodu.

Divoká karta # – Divoká karta # se počítá jako jakékoli číslo od 1 do 10 v barvě dané karty. Je na vás, jaké číslo Divokou kartou # během svého tahu nahradíte. Jakmile se Divoká karta # nachází licem nahoru ve Středové řadě, je na vás, které číslo bude během vašeho tahu představovat.

Příklad: Pokud se ve Středové řadě nachází červená 7, můžete svou Divokou kartu # použít jako 7 a vytvořit jednu číselnou shodu. Pokud je vaše Divoká karta # červená, můžete také vytvořit barevnou shodu jedné karty.

Pokud máte v ruce modrou kartu s číslem 3 a žlutou Divokou kartu #, můžete je zkombinovat. Použijte žlutou Divokou kartu # jako 4 a zahrajte je na červenou 7 nacházející se ve Středové řadě a získejte dvojitou číselnou shodu. Pokud karta s číslem 3 a Divoká karta # mají OBĚ červenou barvu, můžete získat i dvojitý barevný bonus.

ZÁSADA DOS

Pokud máte v ruce přesně dvě karty, nezapomeňte zakřičet "DOS"! (v překladu "dvě"). Pokud zapomenete a jiný z hráčů zakřičí "DOS!" dříve než vy, musíte si okamžitě vzít dvě karty, jako trest. Pokud se toto stane během vašeho tahu, nevkládejte si do ruky trestné karty, dokud neskončí váš tah.

Ukončení kola

Kolo končí ve chvíli, kdy se jeden z hráčů zbaví všech svých karet, které má v ruce. Tento hráč získá body za karty, které ostatním hráčům zůstaly v ruce (POZNÁMKA: POKUD DANÝ HRÁČ ZÍSKAL V KOLE, VE KTERÉM SE ZBAVIL VŠECH SVÝCH KARET, JAKÝKOLIV BONUS ZA BAREVNOU SHODU DVOU KARET, OSTATNÍ HRÁČI SI NEZAPOMENOU PŘED POČÍTÁNÍM SKÓRE VZÍT KARTU).

Počítání bodů

Všechny karty s čísly (1, 3-10).....Nominální hodnota
Divoká karta DOS™.....20 bodů
Divoká karta #.....40 bodů

Zaznamenávejte skóre každého z hráčů na samostatný kus papíru (není součástí). Vítěz předchozího kola se v dalším kole stává rozdávajícím.

Kdo vyhrává

Vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu podaří nasbírat 200 bodů.

©2018 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel Czech Republic s.r.o., The Forum, Václavské nám. 19, 11000 Praha 1. Forg.: Mattel Toys Hungary Kft. 1139 Budapest Váci út 91. +36 1 270 0223.Mattel Poland Sp. z o.o., Warsaw Trade Tower 34 p., ul. Chłodna 51, 00-867 Warszawa. Импортер/Уполномоченная организация: ООО "МАТТЕЛ" Российская Федерация, 105120 Москва, 2-й Сыромятнический переулок,1; +7 495 287 79 39

HUNGARIAN

Kártyajáték

Tartalom

108 db kártya:
24 db kék kártya – 3-3 db 1-es, 3-as, 4-es és 5-ös; 2-2 db 6-os, 7-es, 8-as, 9-es és 10-es; 2 db # számválasztó kártya
24 db zöld kártya – 3-3 db 1-es, 3-as, 4-es és 5-ös; 2-2 db 6-os, 7-es, 8-as, 9-es és 10-es; 2 db # számválasztó kártya
24 db piros kártya – 3-3 db 1-es, 3-as, 4-es és 5-ös; 2-2 db 6-os, 7-es, 8-as, 9-es és 10-es; 2 db # számválasztó kártya
24 db sárga kártya – 3-3 db 1-es, 3-as, 4-es és 5-ös; 2-2 db 6-os, 7-es, 8-as, 9-es és 10-es; 2 db # számválasztó kártya
12 db DOS™ színválasztó kártya

A játék célja

Szabaduljmeg elsőként a lapoktól minden körben, és gyűjtsd a pontokat!

Előkészületek

1. Mindegyik játékos húz egy-egy lapot. A legnagyobb számértékű lapot húzó játékos lesz az osztó. (A szimbólumokkal rendelkező lapok nulla értékűnek számítanak.)
2. Az osztó megkeveri a kártyákat, és mindegyik játékosnak 7-7 lapot oszt.
3. Az osztó 2 lapot felfordít a húzópakliból, és a játékosok elé teszi, az asztal közepére. A két lap alkotja a „Középső sor". MEGJEGYZÉS: JÁTÉK KÖZBEN A KÖZÉPSŐ SORBAN LÉVŐ LAPOK SZÁMA TÖBB LEHET, MINT KETTŐ. ERRŐL A KÉSŐBBIEKBEN LESZ SZÓ...
4. A maradék kártyákat pakliba rendezve le kell fektetni a „Középső sor" mellé úgy, hogy a dobópakli is elférjen mellette.

Játsszunk egyet!

Az osztótól balra lévő játékos kezd.

Amikor ránk kerül a sor, meg kell nézniünk, hogy van-e (1) a „Középső sor" kártyáival egy vagy több EGYEZŐ kártya a kezünkben, vagy (2) HÚZNUNK kell a húzópakliból.

SZÁMEGYEZÉS

Kétféle számegyezés lehetséges a „Középső sorban" lévő kártyák és saját lapjaink között:

Egyszámos egyezés: Dobjuk el azt a kártyát, amelyen a szám megegyezik a „Középső sorban" lévő kártyák egyikén látható számmal, színtől függetlenül.

Példa: ha van egy piros 7-esünk, és a „Középső sorban" lévő kártyák egyike kék 7-es, színtől függetlenül rátehetjük a kártyánkat.

Kétszámos egyezés: Ha van két (csakis két) olyan kártyánk, amelyek összege megegyezik a „Középső sorban" lévő egyik kártyán látható számmal, eldobhatjuk őket.

Példa: ha a „Középső sorban" lévő kártyák között van 7-es, színtől függetlenül rátehetünk két olyan kártyát, amelyek összege hét (5+2, 3+4, 6+1).

SZÁM- ÉS SZÍNEGYEZÉS

Ha az eldobott kárty a/kártyák nemcsak számban, de színben is egyezik/egyeznek a „Középső sor" megfelelő kártyájával, bónusz jár a színegyezésért.

Egykártyás színegyezés: ha az eldobott kártyánk számban És színben is egyezik a „Középső sor" megfelelő kártyájával, bónuszt kapunk a körünk végén.

BÓNUSZ: ha végeztünk az adott körben, a kezünkben lévő kártyák közül egyet lapjával felfelé elhelyezünk a „Középső sor" kártyái között.

Példa: ha van egy piros 7-esünk, és a „Középső sorban" lévő kártyák egyike is piros 7-es, a színegyezésért bónuszt kapunk.

Kétkártyás színegyezés: ha a KÉT kártya összege ÉS színe egyaránt megegyezik a „Középső sor" megfelelő kártyájával, dupla bónuszt kapunk.

BÓNUSZ: ha végeztünk az adott körben (1), a kezünkben lévő kártyák közül egyet lapjával felfelé elhelyezünk a „Középső sor" kártyái között, és (2) a többi játékos egy-egy kártyát húz a húzópakliból.

Példa: ha a „Középső sorban" lévő kártyák között van egy piros 7-es, és van KÉT olyan piros kártya a kezünkben, amelyek összege hét, az azonos színért dupla színegyezéses bónuszt kapunk.

MEGJEGYZÉS: HA A KÉTTŐ KÖZÜL CSAK AZ EGYIK KÁRTYA SZÍNE AZONOS A „KÖZÉPSŐ SOR" KÁRTYÁJÁVAL, **NEM** JÁR SZÍNEGYEZÉSES BÓNUSZ.

TIRER UNE CARTE

Ha nem tudunk (vagy nem akarunk) kártyát dobni, húznunk kell egyet.

Ha húzás után találunk egyezést, eldobhatjuk a lapot.

Ha húztunk, de továbbra sem találunk egyezést (vagy nem szeretnénk kiraknI), a kezünkben lévő kártyák közül tegyük az egyiket lapjával felfelé a „Középső sorba".

MEGJEGYZÉS: HA KETTŐNÉL, TÖBB KÁRTYA VAN A „KÖZÉPSŐ SORBAN", BÁRMELYIKKEL (AKÁR AZ ÖSSZESSEL) KERESHETÜNK EGYEZÉST. A „KÖZÉPSŐ SORBAN" BÁRMENNYI KÁRTYA LEHET, ÍGY ELŐFORDULHAT, HOGY AKÁR KETTŐNÉL TÖBB IS LE VAN TERÍTVE. FONTOS AZONBAN, HOGY LEGALÁBB KÉT KÁRTYÁNAK MINDIG LENNIE KELL A SORBAN.

SAJÁT KÖRÜNK BEFEJEZÉSE

FONTOS, HOGY AZ ALÁBBI LÉPÉSEKET AZ ITT LEÍRT SORRENDBEN KÖVESSÜK A SAJÁT KÖRÜNK BEFEJEZÉSEKOR.

1. Vegyünk ki minden eldobott kártyát a „Középső sorból" a kezdő kártyákkal együtt, és tegyük őket a dobópakliba.
2. Ha csak egy kártya maradt a „Középső sorban", tegyünk mellé egy másikat a pakliból.
3. Ezután a körben szerzett minden egyes színbónusz után tegyünk lapjával felfelé egy-egy kártyát a „Középső sorba".

Különleges kártyák

DOS™ színválasztó kártya – ez a kártya bármilyen színű 2-est helyettesíthet, és különösen hasznos kétkártyás egyezés esetén. Mi dönthetjük el, hogy a DOS™ színválasztó kártyát milyen színként használjuk fel. Ha a DOS™ színválasztó kártya a „Középső sorban" található, akkor is mi dönthetjük el, hogy milyen színű kártyát teszünk rá.

Példa: ha a „Középső sorban" lévő kártyák között van egy piros 7-es, nálunk pedig van egy piros 5-ös és egy DOS™ színválasztó kártya, kombinálhatjuk őket, hogy dupla színegyezet alkossanak a piros 7-essel. Ha a kezünkben lévő 5-ös NEM piros, sima kétszámos egyezéshez is kombinálhatjuk a DOS™ színválasztó kártyával.

 # számválasztó kártya – ez a kártya 1-től 10-ig bármilyen, színben egyező számot helyettesíti. Mi dönthetjük el, hogy a # számválasztó kártyát milyen számként használjuk fel. Ha a # számválasztó kártya a „Középső sorban" található, akkor is mi dönthetjük el, hogy milyen számú (de azonos színű) kártyát teszünk rá.

Példa: ha a „Középső sorban" lévő kártyák között van egy piros 7-es, a # számválasztó kártyát 7-esként felhasználva egyszámos egyezésünk lesz. Ha a # számválasztó kártya piros, akkor egykártyás színegyezésünk lesz.

Ha egy kék 3-as kártya és egy sárga # számválasztó kártya van a kezünkben, kombinálhatjuk őket úgy, hogy a sárga # számválasztó kártya 4-esnek feleljen meg, és a piros hetesre dupla színegyezetnek feleltetjük meg. Ha MIND a 3-as kártya, MIND a # számválasztó kártya piros, akkor dupla színegyezésünk is lesz.

„DOS" SZABÁLY

Ha már csak két kártya maradt a kezünkben, be kell mondanunk, hogy „DOS!" („A_dos" azt jelenti, hogy „kettő"). Ha erről megfeledkezünk, és egy másik játékos kiabálja be, hogy „DOS!", büntetésül két kártyát kell húznunk. Ha ez akkor történik meg, amikor rajtunk a sor, elég a körünk végén büntetőkártyát húzni.

A kör vége

A kör akkor ér véget, ha az egyik játékos a kezében lévő összes kártyától megszabadul. A játékos pontot szerez az ellenfeleknél maradt lapokért (MEGJEGYZÉS: HA A JÁTÉKOS BÁRMILYEN KÉTKÁRTYÁS SZÍNEGYEZÉST TALÁLT ABBAN A KÖRBEN, AMIKOR MEGSZABADULT AZ ÖSSZES LAPJÁTOL, PONTOZÁS ELŐTT LAPOT KELL HÚZNIA A TÖBBI JÁTÉKOSNAKI.

Pontozás

Az összes számos lap (1, 3–10).....névértéke
DOS™ színválasztó lap.....20 pont
számválasztó lap.....40 pont

Írjuk fel minden játékos pontszámát egy papírlapra (nem tartozék). Az utolsó kör nyertese lesz a következő kör osztója.

Ki nyeri a játékot?

Az nyer, aki először ér el 200 pontot.

POLISH

Gra karciana

Rozpoczęcie gry

108 następujących kart:
24 karty niebieskie – po 3 karty 1, 3, 4, 5; po 2 karty 6, 7, 8, 9, 10; 2 karty # **24 karty zielone –** po 3 karty 1, 3, 4, 5; po 2 karty 6, 7, 8, 9, 10; 2 karty # **24 karty czerwone –** po 3 karty 1, 3, 4, 5; po 2 karty 6, 7, 8, 9, 10; 2 karty # **24 karty żółte –** po 3 karty 1, 3, 4, 5; po 2 karty 6, 7, 8, 9, 10; 2 karty # **12 kart „Wybierz kolor" DOS™**

Cel gry

Zdobywaj punkty przez pozbycie się w każdej z rund wszystkich swoich kart, zanim zrobią to inni gracze.

Przygotowanie do gry

1. Każdy gracz ciągnie kartę. Karty rozdaje gracz, który wyciągnie najwyższy numer (karty z symbolem traktowane są jako zerowe).
2. Osoba rozdająca tasuje karty i rozdaje po 7 kart dla każdego gracza.
3. Osoba rozdająca umieszcza na środku 2 odsłonięte karty ze stosu do dobierania, tworząc tym samym środkowy rząd. UWAGA: PODCZAS GRY ŚRODKOWY RZĄD MOŻE SIĘ ROZROŚNĄĆ I ZAWIERAĆ NIE TYLKO TE 2 PIERWSZE KARTY. ALE O TYM TROCHĘ PÓŹNIEJ...
4. Umieść talię obok środkowego rzędu, pozostawiając miejsce na stos rozgrywki.

Rozpoczęcie gry

Grę rozpoczyna pierwsza osoba na lewo od rozdającego.

Podczas swojej kolejki musisz DOPASOWAĆ kartę/karty ze swojej ręki do jednej lub dwóch kart ze środkowego rzędu lub DOBRAĆ kartę.

DOPASOWANIE NUMERU

Możesz grać kartami ze swojej ręki, które pasują do numerów na kartach w środkowym rzędzie, na dwa sposoby:

Pojedyncze dopasowanie numeru: Zagraj jedną kartą dopasowaną numerem do jednej z kart w środkowym rzędzie, niezależnie od jej koloru.

Przykład: jeśli masz w dłoni czerwoną kartę 7, a jedna z kart w środkowym rzędzie to niebieska karta 7, to możesz zagrać swoją kartą.

Podwójne dopasowanie numeru: Zagraj dwoma (i tylko dwoma) kartami, które w sumie dają numer jednej z kart w środkowym rzędzie.

Przykład: jeśli w środkowym rzędzie jest karta 7, możesz zagrać dowolnymi DWOMA kartami, których suma daje 7, np. 5+2, 3+4, 6+1, niezależnie od ich koloru.

Jeśli jesteś w stanie, możesz zrobić Pojedyncze dopasowanie numeru lub Podwójne dopasowanie numeru dla każdej z kart w środkowym rzędzie, ale robiąc tylko jedno dopasowanie na kartę.

DOPASOWANIE NUMERU I KOLORU

Jeśli karta/karty, którymi grasz, pasują również kolorem do karty ze środkowego rzędu, z którą tworzysz parę, to za każde takie dopasowanie otrzymujesz Bonus za dopasowanie koloru.

Pojedyncze dopasowanie koloru: jeśli karta, która grasz, pasuje do karty w środkowym rzędzie numerem ORAZ kolorem, to na zakończenie swojej kolejki zdobywasz bonus.

BONUS: a zakończenie swojej kolejki możesz dodać do środkowego rzędu jedną odsłoniętą kartę ze swojej dłoni.

Przykład: jeśli masz w dłoni czerwoną kartę 7, a jedna z kart w środkowym rzędzie to czerwona karta 7, to po dopasowaniu tych kart zdobywasz Bonus za pojedyncze dopasowanie koloru.

Podwójne dopasowanie koloru: jeśli dwie karty, którymi zagrasz, sumują się do numeru jednej z kart w środkowym rzędzie ORAZ OBIE pasują jej kolor, to zdobywasz podwójny bonus.

BONUS: na zakończenie swojej kolejki (1) dodajesz do środkowego rzędu jedną odsłoniętą kartę ze swojej dłoni oraz (2) wszyscy pozostali gracze muszą dobrać po jednej karcie ze stosu dobierania.

Przykład: jeśli karta w środkowym rzędzie to czerwona karta 7, a Ty zagrasz DWOMA czerwonymi kartami, które w sumie dają liczbę 7, zdobywasz Bonus za podwójne dopasowanie koloru.

UWAGA: JEŚLI TYLKO JEDNA Z TYCH DWÓCH KART MA TEN SAM KOLOR, CO KARTA W ŚRODKOWYM RZĘDZIE, TO **NIE JEST** TO DOPASOWANIE KOLORU.

DOBIERANIE

Jeśli nie możesz (lub nie chcesz) utworzyć dopasowania, to dobierasz jedną kartę.

Jeśli po dobraniu jesteś w stanie stworzyć dopasowanie, to możesz to zrobić.

Jeśli po dobraniu karty nadal nie jesteś w stanie (lub nie chcesz) dopasować kart, dodaj jedną odsłoniętą kartę ze swojej dłoni do środkowego rzędu.

UWAGA: JEŚLI W ŚRODKOWYM RZĘDZIE SĄ WIĘCEJ NIŻ DWIE KARTY, MOŻESZ DOPASOWYWAĆ KARTY DO DOWOLNEJ LUB WSZYSTKICH Z NICH, NIE MA OGRANICZENIA CO DO MAKSYMALNEJ LICZBY KART W ŚRODKOWYM RZĘDZIE. W ZWIĄZKU Z TYM CZASAMI PODCZAS KOLEJKI DANEGO GRACZA W ŚRODKOWYM RZĘDZIE BĘDĄ WIĘCEJ NIŻ DWIE KARTY. W ŚRODKOWYM RZĘDZIE MUSZĄ NATOMIAST ZAWSZE BYĆ CO NAJMNIEJ DWIE KARTY.

ZAKOŃCZENIE KOLEJKI

PODCZAS KOŃCZENIA KOLEJKI KONIECZNE JEST WYKONANIE NASTĘPUJĄCYCH KROKÓW W ODPOWIEDNIEJ KOLEJNOŚCI.

1. Weź wszystkie swoje karty, którymi zagrałeś, w tym karty ze środkowego rzędu, do których zostały dopasowane, i umieść je na stosie rozgrywki.
2. Jeśli w środkowym rzędzie zostały mniej niż dwie karty, to uzupełnij środkowy rząd kartami z talii tak, aby były w nim dwie karty.
3. Następnie, jeśli podczas tej kolejki zdobyłeś jakiekolwiek Bonusy za dopasowanie koloru, nie zapomnij dodać jednej odsłoniętej karty ze swojej dłoni do środkowego rzędu za każdy zdobyty Bonus za dopasowanie koloru.

Karty specjalne

Karta „Wybierz kolor" DOS™ – pełni rolę karty 2 dowolnego koloru, co sprawia, że jest szczególnie przydatna przy tworzeniu Podwójnego dopasowania. Ty decydujesz, jaki kolor będzie miała karta „Wybierz kolor" DOS™ podczas jej wykładania. Jeśli w środkowym rzędzie leży odkryta karta „Wybierz kolor" DOS™, to Ty decydujesz, jaki ma ona kolor w momencie dopasowywania do niej swojej karty/kart.

Przykład: jeśli w środkowym rzędzie jest czerwona karta 7, a Ty masz w dłoni czerwoną kartę 5 oraz kartę „Wybierz kolor" DOS™, to możesz połączyć te karty, aby stworzyć Podwójne dopasowanie koloru z czerwoną kartą 7. Jeśli karta 5 w Twojej dłoni NIE jest czerwona, to wciąż możesz połączyć ją z kartą „Wybierz kolor" DOS™, aby stworzyć Podwójne dopasowanie numeru.

Karta # – pełni funkcję dowolnej liczby od 1 do 10 w kolorze tej karty. Ty decydujesz, jaką wartość będzie miała karta # podczas jej wykładania. Jeśli w środkowym rzędzie leży odkryta karta #, to Ty decydujesz, jaką ma ona wartość w momencie dopasowywania do niej swojej karty/kart.

Przykład: jeśli w środkowym rzędzie leży czerwona karta 7, to możesz użyć swojej karty # jako karty 7 i stworzyć Pojedyncze dopasowanie numeru. Jeśli Twoja karta # ma kolor czerwony, to możesz też stworzyć Pojedyncze dopasowanie koloru.

Jeśli masz w ręce niebieską kartę 3 oraz żółtą kartę #, to możesz je połączyć, uznając kartę # za kartę 4 i dopasowując obie karty do czerwonej karty 7, tworząc Podwójne dopasowanie numeru. Jeśli karta 3 i karta # OBIE są czerwone, możesz stworzyć też Podwójne dopasowanie koloru.

Reguła DOS

Zawsze, kiedy masz w ręce dokładnie dwie karty, musisz krzyknąć „DOS!" (czyli „dwa"). Jeśli zapomnisz tego zrobić, a inny gracz krzyknie „DOS!" przed Tobą, to za karę musisz natychmiast dobrać dwie karty. Jeśli stanie się to podczas Twojej kolejki, to nie dodawaj tych dwóch karnych kart do puli kart w swojej ręce aż do końca swojej kolejki.

Zakończenie rundy

Runda kończy się, gdy jeden z graczy opuszcza grę po pozbyciu się wszystkich swoich kart. Gracz ten otrzymuje punkty za karty, które zostały w rękach pozostałych graczy (UWAGA: JEŚLI GRACZ, KTÓRY KOŃCZY GRĘ, ZDOBYŁ W DANEJ KOLEJCE JAKIKOLWIEK BONUS ZA PODWÓJNE DOPASOWANIE KOLORU, TO NALEŻY PAMIĘTAĆ, ABY PRZED PODLICZENIEM PUNKTÓW POZOSTALI GRACZE DOBRALI DO RĄK KARTY!).

Obliczanie punktów

Wszystkie karty z numerami (1, 3–10).....liczba punktów zgodna z cyfrą na karcie
Karta „Wybierz kolor" DOS™.....20 punktów
Karta #.....40 punktów

Punkty każdego z graczy należy zapisywać na oddzielnej kartce papieru (kartki nie należą do zestawu). Zwycięzca poprzedniej rundy rozdaje karty w kolejnej rundzie.

Zwycięzca

Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie 200 punktów.

RUSSIAN

Карточная игра

Содержимое

108 карт, которые включают:
24 синие карты – по 3 номиналом 1,3,4,5; по 2 номиналом 6,7,8,9,10; по 2 "дикие карты #"
24 зеленые карты – по 3 номиналом 1,3,4,5; по 2 номиналом 6,7,8,9,10; по 2 "дикие карты #"
24 красные карты – по 3 номиналом 1,3,4,5; по 2 номиналом 6,7,8,9,10; по 2 "дикие карты #"
24 желтые карты – по 3 номиналом 1,3,4,5; по 2 номиналом 6,7,8,9,10; по 2 "дикие карты #"
12 "диких карт DOS™"

Цель игры

Зарабатывайте очки, избавляясь от всех своих карт первым в каждом раунде.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок вытягивает по одной карте из колоды. Игрок, у которого самая старшая карта, будет сдающим (все карты с символами считаются за ноль).
2. Сдающий раздает каждому игроку по 7 карт.
3. Сдающий кладет 2 карты из колоды лицом вверх по центру игровой зоны, образуя "центральный ряд". ПРИМЕЧАНИЕ: ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ РЯД МОЖЕТ СОСТОЯТЬ ИЗ БОЛЕЕ, ЧЕМ ДВУХ ПЕРВЫХ КАРТ. ОБ ЭТОМ ПОЗЖЕ...
4. Расположите колоду за "центральным рядом", оставив место для колоды сброса.

Давайте играть!

Игрок слева от сдающего начинает игру.

В свой ход вы должны либо (1) ПОДОБРАТЬ одну или две карты из "центрального ряда" под карты в своей руке, либо (2) ВЗЯТЬ новую карту из колоды..

СОВПАДЕНИЕ ЧИСЕЛ

Вы можете играть своими картами, которые совпадают с картами из "центрального ряда" по числам на них, двумя способами:

Одиночное совпадение: Сыграйте одной картой, которая соответствует числу на одной из карт в "центральном ряду", вне зависимости от цвета.

Например: если в вашей руке есть семерка, и одной из карт в "центральном ряду" является синяя семерка, вы можете сыграть вашей картой.

Двойное совпадение: Сыграйте двумя картами, сумма номиналов которых составляет номинал одной из карт в "центральном ряду".

Например: если в "центральном ряду" есть семерка, вы можете сыграть любыми ДВУМЯ картами, сумма номиналов которых равна семи: 5+2, 3+4, 6+1 независимо от цвета.

Если можете, сыграйте одиночное совпадение или двойное совпадение для каждой карты в "центральном ряду", но для одной карты возможно только одно совпадение.

СОВПАДЕНИЕ НОМЕРА И ЦВЕТА

Если карта, которой вы сыграете, того же цвета, что и карта в "центральном ряду", к которой вы подбираете соответствие, вы получаете бонус за совпадение цвета за каждый случай совпадения.

Одиночное совпадение цвета: Если сыгранная вами карта совпадает по числу И цвету с картой в "центральном ряду", вы зарабатываете бонус к концу своего хода.

БОНУС: при завершении вашего хода вы можете добавить одну из своих карт в "центральный ряд" рубашкой вверх.

Например: если у вас в руках красная семерка и одна из карт в "центральном ряду" - красная семерка, вы зарабатываете бонус "одиночное совпадение цвета", когда совмещаете эти карты.

Двойное совпадение цвета: если две карты, которыми вы играете, совпадают по числу и цвету с картой в "центральном ряду", вы зарабатываете двойной бонус.

БОНУС: при завершении вашего хода вы (1) можете добавить одну из своих карт в "центральный ряд" рубашкой вверх, и (2) все остальные игроки должны взять одну карты из колоды раздачи.

Например: если карта в "центральном ряду" является красной семеркой, и вы сыграете ДВУМЯ красными картами, которые в сумме дают семь, вы получаете Бонус за двойное совпадение цвета.

ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ ТОЛЬКО ОДНА ИЗ КАРТ СОВПАДАЕТ ПО ЦВЕТУ С КАРТОЙ В "ЦЕНТРАЛЬНОМ РЯДУ", ВЫ **НЕ** ЗАРАБАТЫВАЕТЕ БОНУС ЗА СОВПАДЕНИЕ ЦВЕТА.

НОВАЯ КАРТА ИЗ КОЛОДЫ

Если вы не можете (или не хотите) подобрать совпадение, вы должны взять карту.

Если, взяв новую карту из колоды, вы можете подобрать совпадение, вы можете сделать ход.

Если, взяв новую карту из колоды, вы все еще не можете (или не хотите) подобрать карту, выложите одну из ваших карт лицом вверх в "центральный ряд".

ПРИМЕЧАНИЕ: ЕСЛИ В "ЦЕНТРАЛЬНОМ РЯДУ" БОЛЬШЕ ДВУХ КАРТ, ВЫ МОЖЕТЕ ПОДОБРАТЬ СООТВЕТСТВИЕ К ЛЮБОЙ ИЛИ ВСЕМ ИЗ НИХ. Количество карт в "центральном ряду" не ограничено. Тем не менее, в "центральном ряду" всегда должно быть не менее двух карт. Тем не менее, в центральном ряду всегда должно быть не менее двух карт.

ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

ВАЖНО СОБЛЮДАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ ПРИ ЗАВЕРШЕНИИ ВАШЕГО ХОДА.

1. Возьмите все сыгранные вами карты, включая карты "центрального ряда", которыми вы сыграли, и поместите их в колоду сброса.
2. Если в "центральном ряду" осталось меньше двух карт, дополните его картами из колоды так, чтобы в центральном ряду было две кар