

# UNO FLIP!™

Kártyajáték

## TARTALOM

112 db lap, az alábbi összetételben:

### VILÁGOS OLDAL (fehér szegély)

- 18 db kék lap: 1-től 9-ig
- 18 db zöld lap: 1-től 9-ig
- 18 db piros lap: 1-től 9-ig
- 18 db sárga lap: 1-től 9-ig
- 8 db „Húzz egyet!” lap: 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
- 8 db Irányváltó lap: 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
- 8 db „Kimaradsz” lap: 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
- 8 db átfordító lap: 2-2 kék, zöld, piros és sárga lap
- 4 db Színválasztó lap
- 4 db „Húzz kettőt!” színválasztó lap

### SÖTÉT OLDAL (fekete szegély)

- 18 db rózsaszín lap: 1-től 9-ig
- 18 db kékeszöld lap: 1-től 9-ig
- 18 db narancssárga lap: 1-től 9-ig
- 18 db lila lap: 1-től 9-ig
- 8 db „Húzz ötöt!” lap: 2-2 rózsaszín, kékeszöld, narancssárga és lila lap
- 8 db Irányváltó lap: 2-2 rózsaszín, kékeszöld, narancssárga és lila lap
- 8 db „Mindenki kimarad!” lap: 2-2 rózsaszín, kékeszöld, narancssárga és lila lap
- 8 db átfordító lap: 2-2 rózsaszín, kékeszöld, narancssárga és lila lap
- 4 db Színválasztó lap
- 4 db „Húzz egy szint!” színválasztó lap

## AZ UNO FLIP SZABÁLYAI DIÓHÉJBAN

Az UNO FLIP a hagyományos UNO játéknak megfelelően zajlik. Csúpan annyi a különbség, hogy a kártyalapoknak két oldala van: egy „világos” és egy „sötét”. A játék a kártyák világos oldalával kezdődik, azonban ha valamelyik játékos eldob egy ÁTFORDÍTÓ lapot, a paklit (es a kezünkben levő lapokat) át kell fordítani a másik oldalára – ezután mindenki a kártyák sötét oldalával játszik. A sötét oldalhoz különféle, sokkalta szigorúbb büntetéseket kirovó akciókártyák tartoznak. A játékosok addig játszanak a kártyák sötét oldalával, míg valaki eldob egy újabb ÁTFORDÍTÓ lapot, és a játék visszatér a világos oldalra. Mindez addig folytatódik, míg valaki meg nem szabadul az összes kártyájától, ezzel lezárva a kört.

Ahogy mindig, a cél most is az, hogy elsőként szabaduljunk meg az összes laptól az egyes körökben, és ezzel pontokat szerezzünk az ellenfeleknél maradt lapokért. Az nyer, aki a körökben szerzett pontszámok összesítése szerint elsőként ér el 500 pontot.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Mivel minden kártyának két oldala van, ügyelni kell arra, hogy az azonos oldalak azonos irányba nézzenek: a kártyák világos oldala az egyik, a sötét oldala pedig a másik irányba.

Mindegyik játékos húz egy-egy lapot, és felelő a lap világos oldalát. A legnagyobb számértékű lapot húzó játékos lesz az osztó (a szimbólumokkal rendelkező lapok nulla értékűnek számítanak).

Az osztó megkeveri a paklit, és mindegyik játékosnak oszt 7-7 lapot. A kártyák világos oldala felénk, a sötét oldala pedig az ellenfelek felé nézzen.

A fennmaradó kártyák (világos oldalukkal lefelé) alkotják a HÚZÓPAKLI (a kártyák sötét oldala FELFELÉ néz).

A HÚZÓPAKLI legfelső kártyáját lefordítjuk, és az asztalra helyezzük – ez lesz a DOBÓPAKLI kezdő lapja (a kártyák világos oldala FEL- FELÉ néz).

**MEGJEGYZÉS:** Ha valamelyik különleges lapot (szimbólumok) fordítjuk fel a DOBÓPAKLI kezdő lapjával, AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI részben foglalt utasítások lépnek érvénybe.

## A JÁTÉK MENETE

Az osztótól balra ülő játékos kezd.

Amikor sorra kerülünk, akkor (függetlenül attól, hogy éppen a sötét vagy a világos oldalal zajlik a játék) a DOBÓPAKLI telején lévő lapnak megfelelő színű, színű vagy szimbólumú lapot kell dobniuk a lapjaink közül (a szimbólumok különleges lapokat jelölnek, ezzel kapcsolatban lásd AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI című részt).

**PÉLDÁUL:** a DOBÓPAKLI-n lévő kék hetesre vagy kék színű lapot VAGY bármilyen színű 7-eset kell leadni. Színválasztó lapot is dobhatunk (lásd: AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI).

Ha nincs a DOBÓPAKLI telején lévő lapnak megfelelő színű/számú/szimbólummal rendelkező lapunk, húznunk kell egy lapot a HÚZÓPAKLI-BÓL.

**MEGJEGYZÉS:** Amikor új lapot húzunk, ügyeljünk arra, hogy a lap a kezünkben lévő lapokéval azonos irányba nézzen. Tehát ha éppen a kártyák világos oldalával zajlik a játék, az új lapokat a világos oldalukkal felénk nézve kell a többi lap közé helyezni.

Ha jót húzunk, azonnal el is dobhatjuk. Ha nem jó, a következő játékos kerül sorra.

Mindig dönthetünk úgy, hogy NEM dobjuk el a kezünkben lévő megfelelő lapot, hanem húzunk egyet a HÚZÓPAKLI-BÓL. Ha jót húzunk, azonnal el is dobhatjuk, azonban húzás után nem dobhatunk lapot a kezünkben lévő lapok közül.

# AZ AKCIÓKÁRTYÁK FUNKCIÓI

## VILÁG OLDAL



**„Húzz egyet!” kártya** – ha ilyen lapot dobunk, a következő játékosnak húznia kell egy lapot, és kimarad a körből. A lapot csak ugyanolyan színű vagy egy másik „Húzz egyet!” lapra lehet dobni. Ugyanez érvényes, ha egy ilyen kártyát fordítunk fel kezdő lapnak.



**Irányváltó lap** – ha ilyet dobunk, a játék iránya megfordul (ha a játékosok eddig jobbról balra haladva kerültek sorra, mostantól balról jobbra haladva fognak sorra kerülni, és viszont). Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik irányváltó lapra lehet dobni. Ha ilyen lapot fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó kezd, és a bal oldali szomszédja helyett a jobb oldali szomszédja következik.



**„Kimaradsz!” lap** – ha ilyet dobunk, a következő játékos kimarad az adott menetből. Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik „Kimaradsz!” lapra lehet dobni. Ha „Kimaradsz!” lapot fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó bar oldali szomszédja kimarad, és az ő bal oldali szomszédja kezd.



**Színválasztó lap** – ha ilyet dobunk, kiválaszthatjuk a következő színt a játékban (bármelyik színt, beleértve azt is, amelyet a színválasztó lap dobása előtt dobtak). Más dobható lap birtokában is dobhatunk színválasztó lapot. Ha színválasztó lapot fordítunk fel kezdő lapnak, az osztó bal oldali szomszédján választ színt.



**Színválasztó „Húzz kettőt!” lap** – ha ilyet dobunk, mi választhatunk színt, PLUSZ a következő játékosnak 2 lapot kell húznia a HÚZÓPAKLIBÓL, és kimarad a körből. Van azonban egy bökkenő! Csak akkor dobhatunk ilyen lapot, ha NINCS másik olyan lapunk, amelynek a színe egyezik a DOBÓPAKLI tetején lévő lap SZÍNÉVEL. (Abban az esetben azonban eldobhatjuk, ha van a DOBÓPAKLI tetején lévő lap számának megfelelő számértékű lapunk vagy akciókártyánk). Ha ilyen kártyát fordítunk fel kezdőlapnak, vissza kell tenni a pakliba, és másik lapot kell húzni.

**MEGJEGYZÉS:** Ha úgy véljük, hogy jogtalanul dobtak színválasztó „Húzz kettőt!” kártyát (azaz a játékosnak van egyező színű kártyája), kérdőre vonhatjuk a játékost. Ekkor a kérdőre vont játékos megmutatja a megkérdőjelezőnek a lapjait. Ha tényleg jogosulatlanul dobott ilyen lapot, akkor nem a megkérdőjelező, hanem a kérdőre vont játékosnak kell húznia két lapot. Ha azonban a kérdőre vont játékos jogosan dobott ilyen lapot, nekünk kell húznunk 2 PLUSZ 2 lapot (összesen 4-et)!



**Átfordító lap** – ha ilyet dobunk, minden kártya átfordul a világosról a sötét oldalára. Az átfordító lap eldobása után fordítsuk át a dobópaklit (azaz imént eldobott lap így a dobópakli aljára kerül) és a húzópaklit, majd a játékosoknál lévő összes lapot a másik oldalára. A játék egészen addig az új oldalal folytatódik, amíg valamelyik játékos el nem dob egy újabb átfordító kártyát, ezzel ismét a másik oldalra fordítva a lapokat. A lapot csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik átfordító lapra lehet dobni.

## SÖTÉT OLDAL



**„Húzz ötöt!” kártya 5** – ha ilyen lapot dobunk, a következő játékosnak húznia kell öt lapot, és kimarad a körből. A lapot csak ugyanolyan színű vagy egy másik „Húzz ötöt!” lapra lehet dobni.



**Irányváltó lap** – ha ilyet dobunk, a játék iránya megfordul (ha a játékosok eddig jobbról balra haladva kerültek sorra, mostantól balról jobbra haladva fognak sorra kerülni, és viszont). Csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik irányváltó lapra lehet dobni.



**„Mindenki kimarad!” kártya** – ha ilyen lapot dobunk, minden játékos kimarad a körből. Ekkor ismét az a játékos következik, aki az adott kártyát eldobta. A lapot csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik „Mindenki kimarad!” lapra lehet dobni.



**Színválasztó lap** – ha ilyet dobunk, kiválaszthatjuk a következő színt a játékban (bármelyik színt, beleértve azt is, amelyet a színválasztó lap dobása előtt dobtak). Más dobható lap birtokában is dobhatunk színválasztó lapot.



**„Húzz egy színt!” színválasztó kártya** – ha ilyen lapot dobunk, a következő játékosnak egészen addig kell húznia a húzópakliból, amíg ki nem húz egy, az általa választott színnel egyező kártyát (nem számít, ehhez mennyi kártyát kell húznia). Az adott játékos kimarad a körből. Van azonban egy bökkenő! Csak akkor dobhatunk ilyen lapot, ha NINCS másik olyan lapunk, amelynek a színe egyezik a DOBÓPAKLI tetején lévő lap SZÍNÉVEL. (Abban az esetben azonban eldobhatjuk, ha van a DOBÓPAKLI tetején lévő lap számának megfelelő számértékű lapunk vagy akciókártyánk).

**MEGJEGYZÉS:** Ha úgy véljük, hogy jogtalanul dobtak „Húzz egy színt!” színválasztó kártyát (azaz a játékosnak van egyező színű kártyája), kérdőre vonhatjuk a játékost. Ekkor a kérdőre vont játékos megmutatja a megkérdőjelezőnek a lapjait. Ha tényleg jogosulatlanul dobott ilyen lapot, nem a megkérdőjelező, hanem a kérdőre vont játékosnak kell húznia a pakliból, ameddig ki nem húz egy, a választott színnel megfelelő kártyát. Ha azonban a kérdőre vont játékos jogosan dobott ilyen lapot, nekünk kell húznunk, ameddig ki nem húzunk egy megfelelő színű kártyát, PLUSZ további 2 lapot.



**Átfordító lap** – ha ilyet dobunk, minden kártya átfordul a sötétől a világos oldalára. Az átfordító lap eldobása után fordítsuk át a dobópaklit (azaz imént eldobott lap így a dobópakli aljára kerül) és a húzópaklit, majd a játékosoknál lévő összes lapot a másik oldalára. A játék egészen addig az új oldalal folytatódik, amíg valamelyik játékos el nem dob egy újabb átfordító kártyát, ezzel ismét a másik oldalra fordítva a lapokat. A lapot csak ugyanolyan színű lapra vagy egy másik átfordító lapra lehet dobni.

## KIMENETEL

Ha utolsó előtti kártyánkat készülünk eldobni, akkor (függetlenül attól, hogy éppen a sötét vagy a világos oldallal zajlik a játék) az "UNO" (jelentése: "egy") szót kell kiáltanunk, jelezve, hogy csak egy lapunk maradt. Ha erről megfeledkezünk, és ezt észreveszik, mielőtt a következő játékos lapot húzna vagy dobna, húznunk kell két lapot.

Ha valakinek elfogynak a lapjai, vége a körnek. Mindenki megkapja a megfelelő számú pontot (lásd: PONTOZÁS), és új kör kezdődik.

Ha az adott körben eldobott utolsó lap „Húzz egyet!”, „Húzz ötöt!”, „Húzz kettőt!” színválasztó vagy „Húzz egy szint!” színválasztó lap, a következő játékosnak az adott lapnak megfelelően kell egy, öt, kettő vagy a kiválasztott szín megszerzéséhez szükséges számú lapot húznia. Ezek a lapok is beszámítanak a pontok összesítésébe.

Ha a HÚZÓPAKLI elfogy, mielőtt valamelyik játékosnak sikerült volna megszabadulnia minden lapjától, meg kell keverni a DOBÓPAKLI-t, és a játék úgy folytatódik, hogy ez lesz a HÚZÓPAKLI.

## PONTOZÁS

Akinek elsőként fogynak el a lapjai a körben, az alábbiaknak megfelelően pontokat kap minden olyan lapért, amely az ellenfeleknél maradt:

Számos lapok (1–9) .....	a számértéknek megfelelő számú pont
„Húzz egyet!” .....	10 pont
„Húzz ötöt!” .....	20 pont
Írányváltó lap .....	20 pont
„Kimaradsz!” lap .....	20 pont
„Mindenki kimaradt!” .....	30 pont
Átfordító lap .....	20 pont
Színválasztó lap .....	40 pont
„Húzz kettőt!” színválasztó lap .....	50 pont
„Húzz egy szint!” színválasztó lap .....	60 pont

Ha a kör pontszámainak összesítése alapján egyik játékos sem ér el 500 pontot, meg kell keverni a paklit, és új kört kell kezdeni.

## KI NYERI A JÁTÉKOT?

Az lesz a NYERTES, aki elsőként gyűjt össze 500 pontot.

## ALTERNATÍV PONTOZÁS ÉS KIMENETEL

Úgy is pontozhatunk, hogy a kézben maradt lapoknak megfelelően minden kör végén feljegyezzük, hogy kinek-kinek hány pontja lett. Ilyenkor az nyer, akinek a legkevesebb számú pontot sikerül begyűjtenie, mire valakinél összegyűlik 500 pont.