

Правила игры UNO Minecraft

Цель игры

Первым избавиться от всех своих карт. За карты, оставшиеся на руках соперников даются очки. Игра длится несколько раундов. Первый набравший 500 очков побеждает.

Подготовка

1. Каждый игрок берет карту; игрок с наибольшим значением становится раздающим (считайте любую карту с символом как ноль).
2. Раздающий тасует колоду и раздает каждому игроку по 7 карт.
3. Положите оставшуюся часть колоды лицевой стороной вниз, чтобы сформировать стопку.
4. Верхняя карта стопки переворачивается, чтобы начать стопку сброса.

Процесс игры

Человек слева от раздающего начинает игру.

В свой ход надо выложить совпадающую по цвету или по номеру карту с верхней картой стопки сброса.

Пример: Если карта в стопке сброса - синяя 7, игрок должен положить синюю карту ИЛИ 7 любого цвета. В качестве альтернативы, игрок может положить дикую карту.

Если у вас нет карты, которая совпадает с той, что находится в стопке сброса, вы должны взять карту из стопки. Если взятая вами карта может быть сыграна, вы можете сыграть ее в тот же ход. В противном случае игра переходит к следующему игроку по очереди.

Вы также можете НЕ разыгрывать карту с руки. В этом случае вы должны взять карту из колоды. Если можно сыграть, эту карту можно положить в тот же ход, однако вы не можете разыгрывать другую карту из руки после взятия карты из колоды.

Действия карт



Взять две карты

Когда вы разыгрываете эту карту, следующий игрок должен взять 2 карты и пропустить свой ход. Эта карта может быть сыграна только на том же цвете или на другой карте вытягивания двух. Если он появился в начале игры, применяется то же правило.



Реверс

Когда вы разыгрываете эту карту, направление игры меняется на противоположное (если игра сейчас идет влево, то игра меняется вправо, и наоборот). Эта карта может быть сыграна только на том же цвете или на другой обратной карте.

Если эта карта открыта в начале игры, раздающий ходит первым, затем игра перемещается вправо, а не влево.



Пропустить ход

Когда вы разыгрываете эту карту, следующий игрок «пропускается» (теряет свой ход). Эта карта может быть сыграна только на том же цвете или на другой карте Пропуска.

Если карта пропуска открыта в начале игры, игрок слева от раздающего «пропускается», следовательно, игрок слева от этого игрока начинает игру.



Дикая карта

Когда вы разыгрываете эту карту-джокер, вы можете выбрать цвет, которым будет продолжаться игра (любой цвет, включая цвет, находившийся в игре до того, как была выложена дикая карта).

Вы можете сыграть джокер в свой ход, даже если у вас в руке есть еще одна игральная карта. Если в начале игры открывается дикая карта, игрок слева от дилера выбирает цвет, продолжающий игру.



Дикая карта Взять 4

Когда вы разыгрываете эту карту, вы можете выбрать цвет для продолжения игры ПЛЮС, следующий игрок должен взять 4 карты из колоды и пропустить свой ход.

Однако есть загвоздка! Вы можете разыграть эту карту, только если у вас в руке НЕТ другой карты, соответствующей ЦВЕТУ в стопке сброса (но можно играть этой картой, если у вас есть совпадающий номер или карты действий). Если карта появилась в начале игры, верните эту карту в колоду и возьмите другую карту.

Примечание: Если вы подозреваете, что карта Взять 4 была сыграна против вас незаконно (т. е. у игрока есть совпадающая карта), вы можете бросить вызов этому игроку. Вызываемый игрок должен показать вам (претенденту) свою руку.

Если игрок виновен (на руке есть карты этого цвета), он должен взять 4 карты вместо вас. Однако, если вызываемый игрок невиновен, вы должны взять 4 карты ПЛЮС еще 2 карты (всего 6)!



Карта Крипер (также считается Дикой картой)

Когда вы берете эту карту из колоды, вы должны немедленно показать ее всем другим игрокам. Затем вы должны взять 3 дополнительные карты из колоды и положить их в руку.

Если одна из этих трех дополнительных карт также является картой крипера, не показывайте ее другим игрокам, просто держите ее в руке и используйте как обычную дикую карту. Карта Creeper также является дикой картой, поэтому вы выбираете цвет, который возобновляет игру.

Если эта карта открыта в начале игры, человек слева от раздающего выбирает цвет, с которого начинается игра.

Завершение раунда

Когда вы разыгрываете предпоследнюю карту, вы должны крикнуть «UNO»(что означает «одна»), чтобы указать, что у вас осталась только одна карта. Если вы не крикните «UNO» и вас поймали до того, как следующий игрок начинает свой ход, вы должны взять две карты.

Когда у игрока не осталось карт, раунд заканчивается. Выполняется подсчет очков и игра начинается заново.

Если последняя карта, сыгранная в раунде - это карта «Взять две карты» или «Дикая карта Взять 4», следующий игрок должен взять 2 или 4 карты соответственно. Эти карты засчитываются при подсчете очков.

Если к тому времени, как стопка карт закончилась и ни у одного игрока не закончились карты, стопка сброса перетасовывается, и игра продолжается.

Подсчет очков

Игрок, первым избавившийся от своих карт в раунде, получает очки за все карты, оставшиеся в руках его оппонентов, следующим образом:

- **Все карточки с цифрами (0-9):** номинал (столько, сколько написано на карте)
- **Взять две карты:** 20 очков
- **Реверс:** 20 очков
- **Пропустить ход:** 20 очков
- **Дикая карта:** 50 очков
- **Дикая карта Взять 4:** 50 очков
- **Крипер:** 50 очков

После подсчета очков в раунде, если ни один из игроков не набрал 500 очков, перетасуйте карты и начните новый раунд.

Конец игры

Побеждает игрок, первым набравший 500 очков.