

Uno (karetní hra)

Uno je [americká karetní hra](#) pro 2 - 10 hráčů, kterou vymyslel v roce [1971](#) holič Merle Robbins z [Readingu](#) v [americkém Ohiu](#). Hra měla velký úspěch a rozšířila se do většiny světa. Nyní ji vydává v karetním podání firma [Mattel](#) a pro počítače [Ubisoft](#). Hra je velmi podobná české hře [Prší](#) nebo německé [Mau Mau](#), na rozdíl od nich se však hraje se speciálním balíčkem karet. Karta s počtem 0 - si hráč který vlastní kartu může vyměnit karty s jiným hráčem pokud nechce hraje dál.

Pravidla

Karty



UNO karty mezinárodní

Balíček se skládá ze 108 karet. Mezi nimi je 100 karet rozdělených do čtyř barev ([červená](#), [modrá](#), [žlutá](#) a [zelená](#)). V každé barvě je 25 karet, z toho 19 číselných (označených číslicemi 0 až 9), 2 akční karty „táhni 2“, 2 akční karty „obrácení“ a 2 akční karty „skok“. Mezi zbývajících 8 kartami jsou 4 „divoké karty“ a 4 „divoké karty: táhni 4“.

Před hrou se losem zvolí hráč, který bude rozdávat (každý hráč táhne kartu z balíčku a kdo vytáhl nejvyšší číslo, rozdávat – pokud si někdo vytáhne akční kartu, táhne další). Zvolený hráč zamíchá balíček a každému hráči rozdává 7 karet. Pak otočí vrchní kartu z balíčku lícem nahoru a položí ji na stůl jako základ odhazovací hromádky, na kterou budou hráči odhazovat své karty. Zbytek karet představuje tahací balíček, z něhož budou hráči tahat karty v průběhu hry.

Průběh hry

Začíná hráč po levici rozdávacího, pak se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč může odhodit na odhazovací hromádku kartu z ruky, která má stejnou barvu nebo číselnou hodnotu (u číselných karet) nebo symbol (u akčních karet) jako vrchní karta na odhazovací hromádce. Pokud má hráč dvě stejné karty (barva nebo číslo) tak na odhazovací hromádku může hodit obě dvě. Pokud takovou kartu nemá nebo ji nechce odhodit, táhne do ruky vrchní kartu z tahacího balíčku. Je-li tuto kartu podle pravidel možné zahrát, hráč to může udělat, ale po táhnutí karty již hráč nesmí odehrát kartu, kterou měl v ruce už předtím. Pak hraje další hráč.

Akční a divoké karty mají speciální význam ve chvíli, kdy je někdo zahráje nebo když jsou odkryty po rozdání jako první karta odhazovací hromádky:

- *Táhni 2*: následující hráč namísto svého tahu táhne 2 vrchní karty z balíčku.
- *Obrácení*: obrátí se směr hry, tedy pokud hráči hráli po směru hodinových ručiček, po odehrání této karty budou hrát proti směru a naopak. Po hráči, který odehrál tuto kartu, tedy bude na tahu vždy hráč, který hrál před ním. Je-li tato karta odkryta na začátku hry, začíná hru rozdávací a hra pak pokračuje proti směru hodinových ručiček.
- *Skok*: následující hráč přeskočí svůj tah. Je-li odkryta na začátku hry, hráč po levici rozdávacího je přeskočen a hru začíná až hráč, který je po jeho levici. Dá se použít jako blok +2 a +4.

Obsah je uzamčen

Dokončete, prosím, proces objednávky.

Následně budete mít přístup k celému dokumentu.



Proč je dokument uzamčen? Nahněvat Vás rozhodně nechceme. Jsou k tomu dva hlavní důvody:

- 1) Vytvořit a udržovat obsáhlou databázi návodů stojí nejen spoustu úsilí a času, ale i finanční prostředky. Dělali byste to Vy zadarmo? Ne*. Zakoupením této služby obdržíte úplný návod a podpoříte provoz a rozvoj našich stránek. Třeba se Vám to bude ještě někdy hodit.

**) Možná zpočátku ano. Ale vězte, že dotovat to dlouhodobě nelze. A rozhodně na tom nezbohatneme.*

- 2) Pak jsou tady „roboti“, kteří se přiživují na naší práci a „vysávají“ výsledky našeho úsilí pro svůj prospěch. Tímto krokem se jim to snažíme překazit.

A pokud nemáte zájem, respektujeme to. Urgujte svého prodejce. A když neuspějete, rádi Vás uvidíme!