

## KARTY UNO FLIP GRA KARCIANA RODZINNA DLA DZIECI



Symbol: **KG\_UNO\_FLIP**

**Cena: 10,00 zł**

Wysyłka w ciągu

**24 godziny**

### Rodzaj dostawy

Odbiór osobisty - Warszawa **Darmowa dostawa!**

Pocztex Punkt **9,50 zł**

Paczkomaty InPost **9,99 zł**

Kurier Pocztex **14,99 zł**

Kurier Inpost **16,99 zł**

Kurier DPD **16,99 zł**

Kurier DHL **16,99 zł**

Kurier Pocztex - pobranie **17,00 zł**

Kurier Inpost - pobranie **19,00 zł**

Kurier DPD - pobranie **19,00 zł**

Kurier DHL - pobranie **19,00 zł**

### Dodatkowe informacje

Dostępność **Brak towaru**

Waga **0.15 kg**

### Opis

# KARTY DO GRY W UNO FLIP - GRA KARCIANA RODZINNA DZIECI

Gra Karciana **UNO** to fantastyczna gra znana na całym świecie!

UNO FLIP to **doskonała zabawa** dla rodziny i przyjaciół.

Gra przebiega podobnie jak standardowa gra w UNO.

**Różnica** polega na tym, że karty mają dwie strony: "jasną" i "ciemną". Na początku gra się z użyciem jasnej strony kart, ale za każdym razem, gdy któryś z graczy użyje karty "Odwróć", talia kart zostaje odwrócona (podobnie jak karty w rękach graczy) i wszyscy grają z użyciem ciemnej strony kart.

Podczas gry z użyciem ciemnej strony kart, używa się innych kart specjalnych, które nakładają bardziej surowe kary. Gracze muszą grać z użyciem ciemnej strony kart, dopóki jeden z nich nie użyje kolejnej karty "Odwróć".

Celem gry jest standardowo jak najszybsze pozbycie się wszystkich swoich kart w każdej rundzie i zdobycie punktów za wszystkie karty, które pozostaną w rękach innych graczy. Punkty zdobyte w kolejnych rundach są sumowane. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zdobędzie 500 punktów.

## ZASADY GRY:

Na początku gry rozdaje się po **7 kart** każdemu graczowi i jedną z talii kładzie się na **środek**.

Grę rozpoczyna osoba **po lewej** stronie rozdającego.

Gracz musi dopasować swoją kartę **numerem, kolorem lub symbolem** do odkrytej karty.

Jeżeli gracz **nie posiada** żadnej karty pasującej do tej odkrytej, musi **pociągnąć** kartę z talii.

Jeśli wyciągnięta karta **pasuje do odkrytej**, jeszcze w tej samej kolejce gracz **może ją dołożyć**.

Jeżeli **nie** – ruch ma **kolejny** gracz.

**Nie ma** przymusu w dokładaniu kart.

W talii są także karty specjalne takie jak **Postój, Zmiana kierunku, Weź dwie, Wybierz kolor + Weź cztery, Wybierz kolor**.

Karty **Postój, Zmiana kierunku, Weź dwie** można kłaść do **danego** karcie koloru – natomiast karty **Wybierz kolor + Weź cztery** można kłaść na **dowolną** kartę.

Jeżeli gracz zostaje z jedną kartą na ręku, musi krzyknąć **UNO!** (co oznacza jeden).

Jeżeli tego **nie robi**, musi **dociągnąć 2 karty**, ale tylko wtedy, gdy chociaż jeden z graczy **zauważy** jego przeoczenie przed poprawieniem się gracza z jedną kartą.

**Wygrywa** ten, kto pierwszy **pozbędzie** się wszystkich kart. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart ze swojej talii.

- **Postój** (jak 4 w makao) – następny gracz traci (stoi) kolejkę
- **Zmiana kierunku** (jak As w kunjo) – karta zmieniająca kierunek gry
- **Weź dwie** – następny gracz bierze dwie karty (chyba że pierwsza wyciągnięta karta to karta „weź dwie”, wtedy kolejkę przekazuje następnemu graczowi z powiększoną liczbą kart do dobierania)
- **Wybierz kolor + Weź cztery** – zagrywający kartę deklaruje zmianę koloru na dowolnie przez siebie wybrany, następny gracz bierze 4 karty.
- **Wybierz kolor** – zagrywający kartę deklaruje zmianę koloru na dowolnie przez siebie wybrany (jeden z kolorów dostępnych w grze)

#### SPECYFIKACJA:

- ILOŚĆ KART: 108
- WIEK GRACZY: +7 LAT
- LICZBA GRACZY: 2-10 OSÓB





















