Igra

Svaki igrač dobija po 7 karata. Ostale karte se okreću licem na dole i stavljaju na gomilu (gomila za uzimanje karata). Gornja katra sa gomile za uzimanje karata se okreće i stavlja pored gomile za uzimanje karata i čini osnovu gomile izbačenih karata.

Prvi igrač bira kartu iz ruke, ali tako da se ona mora slagati sa kartom na vrhu gomile izbačenih karata po broju, boji ili značenju. Prvi igrač stavlja kartu na vrh gomile izbačenih karata i sledeći igrač izbacuje kartu tako da se ona slaže sa kartom prethodnog igrača. Wild karta se može uvek iskoristiti. Ako, u nekom trenutku, igrač ne može da odigra ni jednu od svojih karata, mora uzeti jednu kartu sa gomile za uzimanje karata, koju može izbaciti ako se ona slaže sa prethodnom po broju, boji ili značenju. Ako i posle izvlačenja karte igrač ne može odigrati, na potezu je sledeći igrač.

Karte sa specijalnim akcijama čine igru zanimljivijom obrtanjem smera igre, preskakanjem igrača koji igra ili zahtevom da naredni igrač vuče određeni broj dodatnih karata.

Špil

Špil karata za igru UNO čini 108 karata u četiri boje:

- 19 karata sa brojevima 0-9 u crvenoj boji

- 19 karata sa brojevima 0-9 u žutoj boji

- 19 karata sa brojevima 0-9 u zelenoj boji

- 8 karata sa oznakom +2 (Draw Two); po 2 u svakoj boji

- 8 karata za obrtanje smera igre (Reverse); po 2 u svakoj boji

- 8 karata za preskakanje igrača koji je na redu za igru (Skip); po 2 u svakoj boji

- 4 karte za promenu boje (Wild)

- 4 karte sa oznakom Wild Draw Four

Deljenje

Pre početka igre, svaki od igrača iz špila karata okrenutih licem na dole uzima po jednu kartu. Računaju se samo karte sa brojevima 0-9. Ako neko izvuče neku drugu kartu, ona se vraća u špil i taj igrač izvlači novu kartu. Igrač koji izvuče najveću kartu prvi deli.

Delilac počinje igru deljenjem po 7 karata svakom od igrača, tako što im deli jednu po jednu kartu.Prvo deli igraču koji sedi sa njegove leve strane. Ostale karte (gomila za uzimanje karata) se stavljaju na sredinu stola, a gornja katra sa gomile za uzimanje karata se okreće i stavlja pored gomile za uzimanje karata i čini osnovu gomile izbačenih karata. Svaki igrač bi trebalo da poređa karte koje drži u ruci po bojama, pazeći pritom da ne otkrije svoje karte drugim igračima.

Igru počinje igrač koji sedi levo od delioca, spuštajući na gomilu izbačenih karata jednu od karata iz svojih ruku, ali tako da se ona mora slagati sa kartom na vrhu gomile izbačenih karata po broju, boji ili značenju.

Primer:

Nakon deljenja, okrenuta je crvena trojka. Igrač levo od delioca može da igra bilo koju kartu u crvenoj boji, ili broj 3 u nekoj drugoj boji.

U slučaju da je prva okrenuta karta neka od karata sa specijalnim značenjem, igra počinje:

- Wild Draw Four - ova karta se vraća u špil i izvlači se druga karta
- Wild - igrač levo od delioca bira boju, a zatim baca kartu
- Draw Two - igrač levo od delioca mora da uzme 2 karte i igra se prenosi na sledećeg igrača
- Reverse - igru počinje delilac, a nastavlja igrač desno od njega...
- Skip - igrač levo od delioca se preskače i igra sledeći igrač

Igra

Igra se nastavlja tako što svaki igrač baca kartu koja se slaže sa prethodnom po broju ili boji, ili tako što igrač prati uputstva sa karte prethodnog igrača. Ako u toku igre igrač ne može da odigra ni jednu od svojih karata, mora uzeti jednu kartu sa gomile za uzimanje karata, koju može izbaciti ako se ona slaže sa prethodnom po broju, boji ili značenju. Ako i posle izvlačenja karte igrač ne može odigrati, na potezu je sledeći igrač. Pobednik je igrač koji prvi izbaci sve karte iz ruke.

Karte sa specijalnim značenjem

Draw Two

[illegible]

Reverse

Odigravanjem ove karte se okreće smer igre, dok se ne odigra druga Reverse karta.

Skip

Odigravanjem ove karte "preskače" se sledeći igrač. Ne može se poništiti efekat Skip karte bacanjem druge Skip karte.

Nakon što igrač povuče dve karte, ili je preskočen, sledeći igrač može igrati neku od specijalnih karata u istoj boji, bilo koju kartu u boji te karte sa specijalnim značenjem, ili odigrati Wild kartu.

Nakon igranja Reverse karte, sledeći igrač u novom smeru može opet odigrati Reverse kartu i takovratiti smer igre u prethodni.

WILD

Ove karte mogu biti odigrane na bilo koju boju ili tip karte. Igrač koji baci ovu kartu, može da promeni boju koja se igra ili da odluči da nastavi sa tekućom bojom. Ogigravanje ove karte ne poništava efekat prethodno odigranih karata sa specijalnim značenjem, niti ima drugog efekta na sledećeg igrača osim promene boje igre. Wild kartu igrač može odigrati, čak i ako ima druge karte koje može da odigra. Ova karta ne mora biti odigrana pre Wild Draw Four karte, kako bi "promenila boju u crnu", jer Wild karta nema boju dok je pozove igrač koji je bacio ovu kartu.

Primer: Odigrana je crvena šestica. Igrač ima u ruci crvenu četvorku, plavu šesticu, crvenu Reverse i Wild kartu. Iako ima karata u crvenoj boji, igrač može da baci Wild kartu i da odredi boju koja će se dalje igrati. Ne postoje ograničenja u odigravanju Wild karte!

Wild Draw Four

Odigravanje ove karte ne samo da daje pravo igraču da odredi boju kojom će se igra dalje nastaviti, nego i prinuđuje sledećeg igrača da uzme 4 karte iz špila za uzimanje karata i preskoči svoj red za igru. Wild Draw Four karta može biti odigrana samo kada igrač među

kartama u ruci nema ni jednu kartu u traženoj boji. Dozvoljeno je da igrač ima kartu sa odgovarajućim brojem, ali različite boje i da odigra Wild Draw Four kartu.

Primeri:

1. Odigrana je crvena četvorka. Sledeći igrač nema kartu u crvenoj boji, ali ima plavu četvorku. Sme da odigra Wild Draw Four kartu.
2. Plava šestica je odigrana. Sledeći igrač ima plavu Skip kartu, crvenu šesticu i Wild Draw Four kartu. Ne sme da odigra Wild Draw Four kartu, jer ima plavih karata u ruci. Naravno, može odigrati i crvenu šesticu, ako tako želi.
3. Odigrana je crvena petica. Igrač nema nema crvenih karata, ali ima običnu Wild kartu. Sme da odigra Wild Draw Four kartu, jer je Wild karta neutralna po boji dok se ne odigra.

Wild Draw Four karta, kao i Wild karta nema boju dok se ne odigra.

Završetak igre

Dok igrač odigrava svoju pretposlednju kartu, mora na glas reći reč "UNO" (što znači JEDAN). Ovim upozorava ostale igrače da je u mogućnosti da završi igru kada sledeći put dođe red na njega. Ako igrač ne kaže "UNO" do trenutka kada njegova karta dotakne špil za izbacivanje karata, bilo koji drugi igrač može da ga "uhvati". Ako je igrač "uhvaćen", odmah mora uzeti dve karte sa špila za uzimanje karata. Igra se tada nastavlja. Igrač koji nije rekao "UNO" mora biti "uhvaćen" pre nego što sledeći igrač odigra svoju kartu. Ako ne bude "uhvaćen" do tog trenutka, onda je "siguran" i u tom slu;aju ne uzima kaynene karte.

Kada igrač odigra poslednju od svojih karata, tada se završava ruka. Računaju se poeni, karte se skupjaju i mešaju, deljenje se prenosi na sledećeg igrača sa leve strane i počinje nova ruka. Ako je poslednja odigrana karta Draw Two, ili Wild Draw Four, naredni igrač mora uzeti 2, odnosno 4 karte koje se takođe računaju prilikom brojanja.

U slučaju da niko od igrača ne završi do trenutka kada se istroše sve karte sa špila za uzimanje karata, uzima se špil za izbacivanje karata (osim gornje karte), koji se meša i zatim stavlja kao novi špil za uzimanje karata.

Brojanje i rezultati

Vrednosti karata su:

- Karte 0-9 - nominalna vrednost
- Draw Two karte - 20 poena
- Skip karte - 20 poena
- Wild Draw Four karte - 50 poena
- Reverse karte - 20 poena
- Wild karte - 50 poena

Kada neko od igrača završi, svi ostali sabiraju poene u rukama. Igrač koji je završio dobija ovaj zbir poena. Pobednik je onaj ko prvi dostigne 500 poena.

Varijacija: Može se voditi evidencija koliko svaki od igrača ima poena u svakoj ruci. Ti poeni se sabiraju. Kada neko dostigne 500 poena (ili neki drugi, unapred dogovoreni iznos poena), igra se završava i pobednik je onaj ko ima najmanje poena.

Kazne

Ako igrač sugeriše drugom igraču na bilo koji način koju kartu da odigra, mora odmah uzeti 4 kaznene karte. Dalje se igra nastavlja normalno.

Ako igrač odigra Wild Draw Four kartu kada ima u rukama kartu u traženoj boji, on se kažnjava i

mora uzeti 4 kaznene karte. Svaki put kada se odigra ova karta, naredni igrač (onaj od koga se zahteva da uzme 4 karte) može izazvati onoga ko je bacio Wild Draw Four kartu. Ako je izazvan, igrač je dužan da pokaže izazivaču svoje karte, da bi dokazao da je odigrao po pravilima. Ako je izazvani odigrao korektno, izazivač uzima 2 kaznene karte pored 4 koje je dužan da uzme zbog Wild Draw Four karte. Igra se dalje nastavlja normalno. Ako je izazvani odigrao protiv pravila, vraća mu se Wild Draw Four karta, mora odigrati ispravnu kartu i uzima 4 kaznene karte. gra se dalje nastavlja normalno.

Taktike i strategije

Igrač može, kada god je na redu za igru, da odluči da ne odigra kartu koju ima u ruci. Ako je to slučaj, mora uzeti jednu kartu iz špila za uzimanje karata. Ako je karta koju je izvukao odgovarajuća, može odigrati tu kartu, ali ne sme odigrati neku od karata koje je već imao u ruci. U tom slučaju može se igrati samo izvučena karta.

Na primer, vaš protivnik je odigrao svoju pretposlednju kartu. To je Wild karta i promenio je boju u crvenu. Velika je verovatnoća da mu je poslednja karta u crvenoj boji. Vi imate crvenu kartu u rukama, ali želite da promenite boju, da Vaš protivnik ne bi završio. Možete uzeti kartu, nadajući se da ćete izvući Wild kartu i tako sprečiti protivnika da završi igru.

Igra u zavisnosti od broja igrača

Kada se UNO igra u dvoje, važe sledeća pravila:

1. Reverse karta se ponaša kao Skip karta. Igrač koji odigra reverse kartu, može odmah odigrati još jednu kartu.
2. Osoba koja odigra Skip kartu može odmah odigrati još jednu kartu.
3. Kada odigrate Draw Two kartu, Vaš protivnik uzima 2 kaznene karte i Vi nastavljate igru. Isti princip se primenjuje i kod Wild Draw Four karte.

Kada se UNO igra u četvoro (u parovima), igrači koji su u paru bi uvek trebalo da sede jedan naspram drugog.Kada bilo ko od partnera završi, igra se prekida. Suma poena oba partnera protivničkog tima se dodaje poenima pobedničkog tima.

Varijacija: Kada igrate u četvoro, možete odigrati po 4 ruke sa svakim od ostala 3 igrača (ukupno 12 poena). Svaki igrač vodi evidenciju poena po odigranim partijama sa svakim od partnera. Nakon nekoliko odigranih rundi, igrača sa najvećim brojem poena možete proglasiti večernjim pobednikom.

Kada se UNO igra u osmoro, igrajte dve odvojene igre za dva stola, tako da svako odigra sa svakim kao svojim partnerom po 4 ruke (ukupno 28 ruku). Rezulata izračunajte kao što je gore navadeno.

U toku igre, kada neko od igrača dostigne dogovoreni iznos poena (preporuka je 500), on ispada iz igre. Ostali nastavljaju sa igrom, dok ih ne ostane dvoje. Kada neko od njih dvoje dostigne 500 poena, gubi igru, dok je drugi igrač pobednik.