

# UNO FLEX

## 內容物：

112 張遊戲牌-包括 8 張能量牌

(詳細說明請參閱下方能量牌介紹)

**目標：** 成為第一位把手牌都出完的玩家

## UNO FLEX™簡述：

UNO Flex™ 擁有三種卡片：



經典牌



靈變牌



能量牌

就像經典的 UNO®一樣，你可以通過匹配顏色、數字或符號來打出一張手牌。但遊戲卡裡新增了靈變牌 ( Flex Cards )，它代表兩種不同的顏色，所以你也許能以另一種顏色來進行匹配。也增加了新的了靈變行動牌 ( Flex Action ) 和萬用牌 ( Wild Cards )( 下方會詳細介紹 )。

像所有 UNO 一樣，當你剩下最後一張手牌時，你仍然要大喊 “UNO !”

## 設置：

1. 從牌組中找出 8 張能量牌。
2. 發給每位玩家一張能量牌。

3. 所有玩家將力量牌翻到綠色的“✓”面，放在自己面前。
4. 選擇一位莊家，洗混剩餘的牌組。
5. 牌組洗好後發給每位玩家 7 張手牌。
6. 將剩餘的牌組面朝下放在桌子中央，形成牌庫。
7. 將牌庫頂一張牌翻開，正面朝上放置在桌面中央，形成棄牌堆。如果翻開的牌是一張行動牌，請忽略它並翻開下一張牌。
8. 莊家左邊的玩家先開始，遊戲順時針進行。

有一些經典牌上會有一個“翻轉”的圖示。

在下方的能量牌敘述中會解釋此圖示的用

途。



## 遊戲開始：

輪到你時，請在棄牌堆上打出一張符合出牌規則的牌來減少你的手牌。

如果手牌中有符合的牌，你可以打在棄牌堆上

1. 打出的牌必須至少符合棄牌堆第一張牌的其中一個屬性：顏色、數字或符號。且一次只能打出一張牌。

2. 如果你打出的是一張行動牌，可以執行它的效果！（詳見下方的行動牌功能介紹）

如果手牌中沒有符合的牌，從牌庫抽一張卡片放到手牌中。

1. 如果剛抽到的牌能符合棄牌堆第一張牌（見上文），那你可以直接將它打出來。
2. 即使你手牌中有可以符合出牌規則的牌，你也可以選擇不出它來從牌庫抽一張牌。

一旦您打出或抽出了一張牌，就輪到下一位玩家。

注意：如果牌庫沒牌了，將棄牌堆第一張牌留在桌面中央，其餘牌洗混形成新的牌庫。

## 大喊 UNO！：

當你手上只剩一張手牌時，你必須大喊“UNO”來提醒其他玩家你即將獲勝。

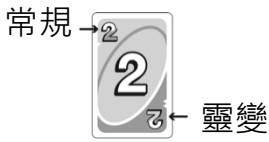
但是，如果在輪到下一位玩家之前，有人抓到你沒喊“UNO”並且比你先喊出來，那麼你必須從牌庫抽 2 張牌！

## 遊戲勝利：

當有玩家打出最後一張手牌時，他獲勝。

可以洗牌開始新的一局遊戲。

## 靈變牌 ( Flex Cards ):



每張靈變牌都有一個主要的“常規”顏色和一個次要的“靈變”顏色。遊戲中主要是使用“常規”顏色來遊玩，除非你選擇使用“靈變”顏色。例如：棄牌堆頂第一張牌的顏色是綠色，但你手牌中沒有綠色的牌。不過你有一張靈變牌，它的“常規”顏色是黃色，“靈變”顏色是綠色。所以你使用“靈變”顏色將它當作綠色牌打出來。然而下一位玩家要接著匹配的顏色是“常規”顏色的黃色，不是“靈變”顏色的綠色。

注意：雖然你選擇使用“靈變”顏色將牌打出，但接下來遊戲進行的顏色是“常規”顏色，也就是卡片“正中央橢圓形內的顏色”，而非“靈變”顏色。

遊戲中也有靈變行動牌—詳情請參閱下方靈變行動牌介紹。

## 能量牌 ( Power Cards ) :

能量牌決定你出牌時可否使用卡牌上的

“靈變” 顏色。如果你的能量牌是在綠色的 “✓” 面，你可以自行選擇出牌時是否使用卡牌的 “靈變” 顏色。如果你的能量卡是在紅色的 “✘” 面，則你無法使用。當你使用能量牌打出一張以 “靈變” 顏色來匹配的卡牌後，你必須將能量牌從綠色的 “✓” 面翻轉到紅色的 “✘” 面。你的能量牌將留在紅色的 “✘” 面，直到以下任一情況出現：

- 所有玩家的能量牌同時都在紅色的 “✘” 面時，將能量牌翻轉回到綠色的 “✓” 面。
- 你打出一張上面有 “翻轉” 圖示的數字牌。
- 有任何玩家打出萬用翻轉牌時 ( 詳見行動牌功能介紹 )

**！只要你打出上面有 “翻轉” 圖示的數字卡，就必須翻轉你的能量牌。如果你的能量牌目前在綠色的 “✓” 面，它會翻轉到紅色的 “✘” 面，反之亦然。**

## 行動牌功能：

當棄牌堆頂是行動牌時，可以打出其他相同顏色的行動牌。



### 罰抽兩張牌 ( Draw Two Card ):

當你出這張牌時，你的下一位玩家必須立即從牌堆抽兩張牌並結束他的回合。



### 迴轉牌 ( Reverse Card ):

當你出這張牌，遊戲進行方向相反（順時鐘變成逆時鐘，逆時鐘變成順時鐘）。



### 禁止牌 ( Skip Card ):

當你出這張牌，下一位玩家的回合將跳過，輪到下下一位玩家。

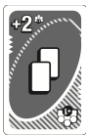


### 萬用牌翻轉牌 ( Wild All Flip

### Card ):

當你打出這張牌，所有玩家必須翻轉他們的能量牌。這張牌也是萬用牌，所以你可以選擇接下來遊戲進行的顏色。

## 靈變行動牌功能：



### 靈變罰抽兩張牌 ( Flex Draw Two

Card ):

常規功能：同罰抽兩張牌。

靈變功能：強迫所有其他玩家抽 1 張牌，

但下一位玩家並不會結束他的回合。



### 靈變迴轉牌 ( Flex Reverse Card ):

常規功能：同迴轉牌。

靈變功能：遊戲進行方向相反 ( 順時鐘變成逆時鐘，逆時鐘變成順時鐘 )，且跳過遊戲新進行方向下一位玩家的回合，輪到下一位玩家。



### 靈變禁止牌 ( Flex Skip Card ):

常規功能：同禁止牌。

靈變功能：跳過所有其他玩家的回合再次輪到你，也就是你再進行一回合。



### 靈變萬用指定罰抽兩張牌 ( Flex

Wild Target Draw 2 Card ):

常規功能：同普通萬用牌，當你打出時，

你必須「說出」你想要更換的顏色，你甚至可以喊出當前的顏色。

靈變功能：變成可以指定目標的罰抽兩張牌。你選擇一位玩家抽 2 張牌，然後由當前順序的下一位玩家繼續進行遊戲。這張牌也是萬用牌，所以你可以選擇接下來遊戲進行的顏色。



**靈變萬用全部罰抽牌 ( Flex Wild All**

**Draw Card ):**

常規功能：同普通萬用牌，當你打出時，你必須「說出」你想要更換的顏色，你甚至可以喊出當前的顏色。

靈變功能：強迫所有其他玩家抽 2 張牌，但下一位玩家並不會結束他的回合。



**靈變萬用罰抽四張牌 ( Flex Wild**

**Draw Four Card ):**

常規功能：這張牌可以匹配所有牌的屬性，所以無論棄牌堆上是什麼牌都可以打出來。但是此牌只能在你手牌中沒有任何一張符合當前「顏色」的牌時才能使用。



當你打出這張牌，下一位玩家有兩個選擇：罰抽 4 張牌並結束他的回合；或是對你發起挑戰。

如果下一位玩家對你發起挑戰，你必須向他展示你所有的手牌，確認你是否有任何一張能符合棄牌堆當前「顏色」的牌，萬用牌也算。

- 如果你沒有符合「顏色」的牌：挑戰者改成罰抽 6 張牌而不是 4 張，並結束他的回合。
- 如果你至少有一張符合「顏色」的牌：挑戰者無須抽牌，而你必須罰抽 4 張牌。

萬用罰抽四張牌也是萬用牌，所以你可以選擇接下來遊戲進行的顏色。(無論挑戰的結果為何)

靈變功能：變成可以指定目標的罰抽四張牌。你選擇一位玩家抽 4 張牌，然後由當前順序的下一位玩家繼續進行遊戲。這張牌也是萬用牌，所以你可以選擇接下來遊戲進行的顏色。

**記分方式 (可自由選擇是否使用)：**

當有玩家把手牌都出完時，他會根據其他  
玩家手中剩餘的牌來獲得分數。

每種牌的分數如下：

- 數字牌 ( 1 到 8 ) --- 數字為幾等於幾分

- 任何顏色的行動牌-----20 分

( 禁止牌、迴轉牌、罰抽兩張牌、靈變禁止牌、靈  
變迴轉牌、靈變罰抽兩張牌 )

- 任何萬用行動牌-----50 分

( 靈變萬用指定罰抽兩張牌、靈變萬用全部罰抽  
牌、靈變萬用罰抽四張牌、萬用翻轉牌 )

分別記錄每位玩家的得分。當有玩家達到  
500 分，他就是贏家。

## 色盲玩家幫助：

在每張卡片的數字或符號下添加了特殊的  
圖示“三角形缺口”，能幫助識別卡牌的  
顏色。讓任何形式的色盲玩家都能輕鬆遊  
玩！

- 一個三角形缺口：黃色

- 兩個三角形缺口：綠色

- 三個三角形缺口：藍色

- 四個三角形缺口：紅色

▶ = 黃色    ▶▶ = 綠色    ▶▶▶ = 藍色    ▶▶▶▶ = 紅色