

UNO



Gioco di Carte

Contenuto:

- 112 Carte come segue:
- 19 carte blu da 0 a 9
- 19 carte verdi da 0 a 9
- 19 carte rosse da 0 a 9
- 19 carte gialle da 0 a 9
- 8 Carte Pesca Due, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
- 8 Carte Inverti, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
- 8 Carte Salto, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo
- 4 Carte Jolly
- 4 Carte Jolly Pesca Quattro
- 1 Carta Jolly Baratto
- 3 Carte Jolly Personalizzabili

Obiettivo del Gioco

Essere in ogni round il primo giocatore a scartare tutte le carte, totalizzando punti in base alle carte rimaste in mano ai vostri avversari. I punti dei diversi round saranno sommati e vincerà il primo giocatore a totalizzare 500 punti.

Preparativi

- Ogni giocatore pesca una carta; il giocatore che pesca la carta più alta sarà il mazziere (le carte con un simbolo valgono zero).
- Il mazziere mischia le carte e ne distribuisce 7 ad ogni giocatore.
- Posizionate il resto del mazzo di carte a faccia in giù per formare il mazzo di PESCA.
- Girate la prima carta del mazzo di PESCA per iniziare un mazzo di SCARTO. **NOTA:** Se la prima carta girata per formare il mazzo di SCARTO fosse una Carta Azione (simboli), fate riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE per le istruzioni speciali.

Giochiamo

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo.

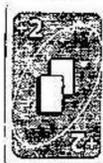
Quando arriva il vostro turno, dovrete abbinare una carta della vostra mano alla prima carta in cima al mazzo di SCARTO, per numero, colore o simbolo (i simboli rappresentano le Carte Azione; fate riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE).

ESEMPIO: Se la carta in cima al mazzo di SCARTO fosse una carta 7 rossa, il giocatore dovrà scartare una carta rossa 0 o una carta 7 di qualunque colore. In alternativa il giocatore può scartare una carta Jolly (vedi FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE).

Se non aveste in mano una carta da abbinare a quella in cima al mazzo di SCARTO, dovrete pescare una carta dal mazzo di PESCA. Se la carta pescata fosse abbinabile a quella in cima al mazzo di SCARTO, potrete scartarla durante quello stesso turno. In caso contrario, il gioco passerà al giocatore successivo.

Potrete anche decidere di NON giocare una carta valida che avete in mano. In questo caso dovrete pescare una carta dal mazzo di PESCA. Se la carta pescata fosse valida, potrete scartarla durante lo stesso turno, ma dopo aver pescato non potrete giocare nessun'altra delle carte che avete in mano.

Funzioni delle Carte/Azione



Carta Pesca Due - Giocando questa carta, la persona successiva dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Pesca Due. La stessa regola vale se questa carta viene girata all'inizio del gioco.



Carta Inverti - Inverte la direzione del gioco (se l'attuale direzione del gioco fosse la sinistra, il gioco si inverte verso destra e viceversa). Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Inverti. Se questa carta venisse girata all'inizio del round, il mazziere comincerà per primo e poi il gioco proseguirà verso destra invece che verso sinistra.



Carta Salto - Giocando questa carta, la persona successiva al giocatore viene "saltata" (perde il turno). Può essere giocata solo con un colore abbinabile o un'altra carta Salto. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Salto, il giocatore alla sinistra del mazziere verrà "saltato" e il giocatore alla sua sinistra inizierà il gioco.



Carta Jolly - La persona che gioca questa carta decide il colore per continuare il gioco (incluso il colore già in gioco prima che la carta Jolly venisse scartata). La carta Jolly può essere giocata in qualunque momento, anche se il giocatore che la scarta avesse in mano un'altra carta valida. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Jolly, il giocatore alla sinistra del mazziere stabilirà il colore da giocare.



Carta Jolly Pesca Quattro - Questa carta consente di decidere il colore successivo da giocare e obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte dal mazzo di PESCA e a rinunciare al proprio turno. Tuttavia, c'è una particolarità! Questa carta può essere scartata solo quando il giocatore che l'ha in mano NON ha un'altra carta abbinabile al COLORE del mazzo di SCARTO (ma può essere giocata se il giocatore avesse in mano carte abbinabili per numero o delle Carte Azione). Se all'inizio del gioco viene girata questa carta, dovete rimetterla nel mazzo e pescare un'altra carta.

NOTA: Nel caso in cui aveste il sospetto che una carta Jolly Pesca 4 sia stata giocata in modo illecito (ovvero sospettate che il giocatore abbia una carta abbinabile), allora potete sfidare chi l'ha giocata. Il giocatore sfidato dovrà mostrare (allo sfidante) le carte della propria mano. Se colto in flagrante, il giocatore sfidato dovrà pescare 4 carte al posto vostro. Tuttavia, se fosse innocente, sarete voi a dover pescare 4 carte PIÙ 2 carte aggiuntive (per un totale di 6 carte)!



Carta Jolly Baratto - quando giocate questa carta, potrete scegliere un avversario e scambiare tutte le carte che avete in mano con le sue. Si tratta di una carta Jolly, quindi giocabile durante il vostro turno anche se disponete di un'altra carta valida. Inoltre, sceglierete il colore con il quale il gioco riprenderà. Se questa carta venisse giocata all'inizio della mano, la persona alla sinistra del mazziere sceglierà il colore per iniziare il gioco.



Carta Jolly Personalizzabile - Usate una matita numero 2 per scrivere la regola che desiderate su una carta. L'unico limite è la vostra immaginazione (e il consenso degli altri giocatori). Prima che il gioco inizi, decidete quante di queste carte volete includere. Potrete usarne 1 sola o tutte e 3, la scelta sta a voi. Si tratta di una carta Jolly, quindi giocabile durante il vostro turno anche se disponete di un'altra carta valida. Inoltre, sceglierete il colore con il quale il gioco riprenderà. Se questa carta venisse giocata all'inizio della mano, la persona alla sinistra del mazziere sceglierà il colore per iniziare il gioco. **NOTA:** le carte sono cancellabili, quindi potrete scrivere una regola nuova ogni volta che giocate!

PER GIOCARE CON LA VERSIONE CLASSICA DI UNO, TOGLIETE DAL MAZZO LA CARTA JOLLY BARATTO E 3 CARTE JOLLY PERSONALIZZABILI.

Come usare le Carte Personalizzabili

Le Carte Personalizzabili vi permettono di scegliere ciò che volete. Usatele per dare un po' di sprint al gioco, aggiungere un tocco di strategia o obbligare qualcuno a fare qualcosa di davvero spassoso. Ecco alcuni spunti per le regole da personalizzare:

- Il giocatore successivo deve continuare a pescare carte fino a quando non pesca una carta di un colore specifico.
- Tutti a parte voi devono scartare tutte le loro carte Jolly.
- Se il giocatore successivo non ha carte da giocare, dovrà pescare TRE carte dal mazzo di PESCA.
- Fate un turno extra.
- Il giocatore successivo deve pescare o scartare una carta fino a quando non rimane con esattamente 7 carte.
- Tutti devono scartare (o pescare) fino ad avere esattamente 3 carte.
- Tutti devono giocare a carte scoperte fino al prossimo turno.
- Raccontate una barzelletta. Se nessuno ride, dovrete pescare 4 carte. Altrimenti, scartate tutte le carte fino a rimanere con una carta sola in mano (non dimenticate di gridare "UNO!!").
- Il prossimo giocatore non potrà piegare i gomiti fino a quando qualcuno non dirà "UNO!!".
- Il giocatore successivo deve fare il suo miglior verso del gallo o "chiocciare come una gallina" e pescare 4 carte.

Fine del gioco

Quando un giocatore resta con una sola carta, deve gridare "UNO" per indicare che gli è rimasta una sola carta. Se si dimentica di farlo e viene colto sul fatto da un altro giocatore prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno, dovrà pescare due carte.

Quando un giocatore non ha più carte, il round finisce. Si calcolano i punti (vedere PUNTEGGI) e il gioco ricomincia da capo.

Se l'ultima carta giocata fosse una carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo dovrà pescare rispettivamente 2 o 4 carte. Queste carte sono conteggiate per il punteggio finale.

Se nessuna delle giocatrici resta senza carte quando il mazzo di PESCA si esaurisce, il mazzo di SCARTO deve essere rimischiato e il gioco continua.

Punteggio

Il primo giocatore a restare senza carte riceve punti in base alle carte rimaste in mano ai suoi avversari come segue:

Tutte le carte numerate (0-9)	Il valore della carta
Pesca Due	20 Punti
Inverti	20 Punti
Salto	20 Punti
Jolly	50 Punti
Jolly Pesca Quattro	50 Punti
Jolly Baratto	40 Punti
Personalizzabile	40 Punti

Nel caso in cui nessun giocatore avesse raggiunto 500 punti una volta calcolato il punteggio del round, rimischiare le carte e cominciate un nuovo round.

Il vincitore

Il VINCITORE sarà il primo giocatore a totalizzare 500 punti.

Altre modalità di calcolo del punteggio

In alternativa, si può calcolare il punteggio totale delle carte di ciascun giocatore alla fine di ogni round. Quando un giocatore raggiunge 500 punti, il giocatore con il punteggio più basso diventa il vincitore.