



REGOLE UFFICIALI DI

UNO

PDF

LE REGOLE DI UNO CHE HAI TROVATO NELLA SCATOLA

UNORULES.NET/IT

CONTENUTO

112 carte – incluse 3 carte Jolly Personalizzabili (per i dettagli, consultare la sezione Carte Azione).

OBIETTIVO

Essere il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte.

PREPARATIVI

1. Scegliete un mazziere e mischiate le carte.
2. Distribuite 7 carte a ogni giocatore.
3. Posizionate le carte rimanenti COPERTE al centro del tavolo. Questo sarà il MAZZO DI PESCA.
4. Capovolgete la prima carta del MAZZO DI PESCA e posizionatela SCOPERTA per formare il MAZZO DI SCARTO. Se questa è una Carta Azione, ignoratela e girate la carta successiva.
5. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia e il gioco procede in senso orario.

GIOCHIAMO A UNO!

Quando sarà il vostro turno, dovete provare a liberarvi di tutte le carte giocando UNA CARTA sul Mazzo di Scarto.

Se AVETE in mano una carta da abbinare, potete GIOCARLA sul Mazzo di Scarto.

1. È possibile giocare una carta solo se ha almeno una caratteristica uguale alla carta in cima al Mazzo di Scarto, ad esempio colore, numero o simbolo.
2. Se la carta che avete giocato è una Carta Azione, fate qualcosa di speciale! (Vedere sotto le Carte Azione)

Se NON AVETE una carta da abbinare, PESCATE UNA CARTA dal Mazzo di Pesca.

1. Se è possibile giocare la carta nuova (vedere sopra), potete farlo ora.
2. È possibile scegliere di pescare una carta anziché giocare una, anche se avete in mano una carta valida.

Una volta giocata o pescata una carta, il gioco continuerà con il giocatore successivo.

NOTA: se non sono presenti carte nel Mazzo di Pesca, mescolate il Mazzo di Scarto per creare un nuovo Mazzo di Pesca.

GRIDATE “UNO!”

Quando restate con una sola carta in mano, dovete gridare “UNO!” per avvisare gli altri giocatori che state per vincere.

Tuttavia, se qualcuno se ne accorge e grida “UNO” prima di voi (e prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno), allora dovete pescare 2 carte.

COME SI VINCE

Quando un giocatore gioca l'ultima carta, vince. È il momento di mischiare le carte e giocare di nuovo!



CARTE AZIONE



Pesca Due: Giocando questa carta, la persona successiva dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno.



Cambia Giro: Cambia la direzione del gioco. Se il gioco procedeva in senso orario, ora procederà in senso antiorario e viceversa.



Salta Giro: Il giocatore successivo salta il proprio turno.



Jolly Cambia Colore: Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi in cima al Mazzo di Scarto. Giocando questa carta Jolly Cambia Colore, potete scegliere il colore con cui proseguire il gioco.

Jolly Pesca Quattro: Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi in cima al Mazzo di Scarto. Tuttavia, potete giocare questa carta Jolly Pesca Quattro solo quando **NON AVETE UN'ALTRA CARTA IN MANO ABBINABILE PER COLORE DEL MAZZO DI SCARTO**.

Quando viene usata, il giocatore successivo ha 2 opzioni: Pescare 4 carte e perdere il turno **OPPURE** lanciare una sfida.



Se il giocatore vi sfida, allora dovete mostrargli tutte le vostre carte per confermarvi di non avere una carta abbinabile al colore del Mazzo di Scarto (anche le carte Jolly Cambia Colore vengono considerate abbinabili).

- Se **NON** avete una carta abbinabile al colore: Lo sfidante pesca 6 carte invece di 4 e perde il turno.
- Se **AVETE** una carta abbinabile al colore: Voi pescate 4 carte e lo sfidante nessuna.

Questa carta è anche una carta Jolly Cambia Colore, quindi potete scegliere il colore per proseguire il gioco (indipendentemente dal risultato).

Jolly Mischia Tutto: Carta Jolly Mischia Tutto – Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi in cima al Mazzo di Scarto. Giocando questa carta:



1. Raccogliete **OGNI CARTA** dalla mano di **CIASCUN** giocatore e mischiatele tutte.
2. A partire dal giocatore a sinistra, distribuite queste carte a tutti i giocatori fino a quando non ne resta più nessuna. I giocatori possono finire con più o meno carte di quelle con cui hanno iniziato.
3. Il gioco continua nella stessa direzione di gioco dell'azione precedente.

Se giocate una carta Jolly Mischia Tutto, potete scegliere il colore con cui proseguire



Jolly Pesca Quattro: Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi in cima al Mazzo di Scarto. Tuttavia, potete giocare questa carta Jolly Pesca Quattro solo quando **NON AVETE UN'ALTRA CARTA IN MANO ABBINABILE PER COLORE DEL MAZZO DI SCARTO**.

COME USARE LE CARTE PERSONALIZZABILI

Ecco alcuni suggerimenti su come usare le carte personalizzabili:

1. Il giocatore successivo deve continuare a pescare carte fino a quando non pesca un colore specifico.
2. Tutti tranne voi devono scartare tutte le loro carte Jolly.
3. Se il giocatore successivo non ha carte da giocare, dovrà pescare 3 carte dal Mazzo di Pesca.
4. Potete giocare un turno extra.
5. Il giocatore successivo deve pescare o scartare una carta fino a quando non rimane con esattamente 7 carte.

CALCOLARE IL PUNTEGGIO (METODO DI VINCITA OPZIONALE)

Quando un giocatore vince una mano, riceve dei punti in base alle carte che rimangono nelle mani dell'avversario. Le carte hanno il seguente valore:

- Tutte le carte numerate (0-9) ... hanno il valore della carta
- Qualsiasi Carta Azione vale ... 20 punti
 - Salta Giro, Cambia Giro, Pesca Due
- Qualsiasi Carta Jolly vale ... 50 punti
 - Jolly, Jolly Pesca Quattro, Jolly Mischia Tutto, Jolly Personalizzabile

Calcola il punteggio totale di ogni giocatore a ogni mano. Quando un giocatore raggiunge 500 punti, è il vincitore.

PER I GIOCATORI DALTONICI

Ogni carta è dotata di simboli grafici speciali per identificare i colori. In questo modo anche le persone che hanno difficoltà a riconoscere i colori potranno giocare senza problemi!

● = Rosso ★ = Giallo ▲ = Verde ■ = Blu

