



REGRAS OFICIAIS

DO UNO

PDF

AS REGRAS OFICIAIS DO UNO QUE VÊM NA CAIXA

UNORULES.NET/PT

CONTEÚDO

112 cartas, incluindo 3 Cartas Joker Personalizáveis (consultar a secção Cartas de Ação para mais detalhes).

OBJETIVO

Ser o primeiro a ficar sem cartas na mão.

PREPARAÇÃO

1. Escolhe quem distribui as cartas e baralha-as.
2. Cada jogador recebe 7 cartas.
3. Coloca as restantes cartas VIRADAS PARA BAIXO no centro da mesa. Esta é a PILHA DAS BISCAS.
4. Vira a primeira carta da PILHA DAS BISCAS e coloca-a VIRADA PARA CIMA para formar a PILHA DE JOGO. Se esta for uma Carta de Ação, ignora-a e vira a próxima carta.
5. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

VAMOS JOGAR UNO!

Na tua vez, tens de tentar livrar-te de todas as tuas cartas jogando UMA CARTA na Pilha de Jogo.

Se TIVERES uma carta correspondente na mão, podes JOGÁ-LA na Pilha de Jogo.

1. Só podes jogar uma carta se corresponder, pelo menos, um atributo da carta no topo da Pilha de Jogo: cor, número ou símbolo.
2. Se jogares uma Carta de Ação, esta tem uma função especial!(consultar Cartas de Ação abaixo)

Se NÃO TIVERES uma carta correspondente, BISCA UMA CARTA da Pilha das Biscas.

1. Se a nova carta puder ser jogada (ver acima), podes jogá-la agora.
2. Podes optar por biscar uma carta em vez de jogar, mesmo que tenhas uma carta correspondente na mão.

Depois de jogares ou biscares uma carta, o jogo continua com o jogador seguinte.

NOTA: se já não houver cartas na Pilha das Biscas, volta a baralhar a Pilha de Jogo para formar uma nova Pilha das Biscas.

GRITA “UNO!”

No momento em que só tiveres 1 carta na mão, tens de gritar “UNO!” para alertar os outros jogadores de que estás prestes a ganhar.

No entanto, se alguém te apanhar e gritar “UNO!” antes de ti (antes de o jogador seguinte começar a sua vez), tens de biscar 2 cartas!

O VENCEDOR

Quando um jogador joga a sua última carta, ganha. É altura de baralhar as cartas e começar uma nova partida.



CARTAS DE AÇÃO



Bisca 2: quando jogada, o jogador seguinte tem de buscar 2 cartas e perde a vez.



Inverte o Jogo: quando jogada, a ordem do jogo é invertida. Se a direção do jogo for no sentido dos ponteiros do relógio, agora será no sentido contrário (ou vice-versa).



Passa a Vez: quando jogada, o jogador seguinte perde a vez.



Joker: esta carta combina com todas as outras, para que possas jogar independentemente da carta que se encontra na Pilha de Jogo. Quando jogas esta carta, deves também escolher a cor da carta que dará continuidade ao jogo.

Joker Bisca 4: esta carta combina com todas as outras, para que possas jogar independentemente da carta que se encontra na Pilha de Jogo. No entanto, existe uma condição: só podes jogar uma Carta Joker Bisca 4 se NÃO TIVERES NENHUMA CARTA NA MÃO QUE CORRESPONDA À COR DA CARTA NA PILHA DE JOGO.

Quando jogada, o jogador seguinte tem 2 opções: Biscar 4 cartas e perder a vez OU desafiar.



Se o jogador te desafiar, tens de lhe mostrar todas as cartas na tua mão para confirmar se tu não tens uma carta que corresponda à cor da carta na Pilha de Jogo. As Cartas Joker também são consideradas correspondências.

- Se NÃO TIVERES uma carta que corresponda à cor: o jogador que desafiou bisca 6 cartas, em vez de 4, e perde a vez.
- Se TIVERES uma carta que corresponda à cor: TENS de biscar 4 cartas e o jogador não tem de biscar nenhuma carta.

Esta também é uma Carta Joker, por isso, podes escolher a cor que dá continuidade ao jogo (independentemente do resultado de um possível desafio).

Joker Baralha Tudo: Carta Joker Baralha Tudo — esta carta combina com todas as outras, para que possas jogar independentemente da carta que se encontra na Pilha de Jogo. Quando jogas esta carta, tens de fazer o seguinte:



- Recolhe TODAS as cartas da mão de CADA jogador e baralha-as em conjunto.
- Começando pelo jogador à tua esquerda, distribui essas cartas a todos os jogadores até que não sobre nenhuma. Os jogadores podem ficar com mais ou menos cartas do que começaram.
- O jogo prossegue na direção em que estava a ser jogado.
- Quando jogas uma Carta Joker Baralha Tudo, também podes escolher a cor que dá continuidade ao jogo.



Cartas Joker Personalizáveis: Modifica o jogo ao criares as tuas próprias regras Joker! Antes de um jogo começar, tens a opção de escrever ou criar as tuas próprias regras para estas cartas. Esta é uma Carta Joker, por isso, combina com qualquer carta que seja a carta em jogo. Depois de jogada, a regra especial entra em vigor. Quando jogas uma Carta Joker Personalizável, também podes escolher a cor que dá continuidade ao jogo.



PARA USAR AS CARTAS PERSONALIZÁVEIS

Eis algumas ideias para as cartas personalizáveis:

1. O jogador seguinte tem de biscar até obter uma cor específica.
2. Todos os jogadores têm de descartar todas as suas cartas Joker.
3. Se o jogador seguinte tiver de jogar uma carta, bisca 3 cartas da Pilha das Biscas.
4. Joga outra vez.
5. O jogador seguinte tem de biscar ou descartar até terem exatamente 7 cartas na mão.

ACUMULAÇÃO DE PONTOS (MÉTODO DE VITÓRIA OPCIONAL)

Quando um jogador fica sem cartas, recebe pontos com base nas cartas que permanecem nas mãos dos adversários.

As cartas são valorizadas da seguinte forma:

- Todas as cartas numeradas (0-9) - Valor facial
- Qualquer Carta de Ação – 20 pontos
 - Passa a Vez, Inverte o Jogo, Bisca 2
- Qualquer Carta Joker – 50 pontos
 - Joker, Joker Bisca 4, Joker Baralha Tudo, Joker Personalizável

Conta os pontos que cada jogador recebe quando fica sem cartas. Quando um jogador atinge os 500 pontos, ganha.

PARA JOGADORES DALTÓNICOS

Foram adicionados símbolos gráficos especiais a cada carta para ajudar a identificar a(s) respetiva(s) cor(es). Isto permitirá que jogadores com QUALQUER forma de daltonismo joguem facilmente!

● = Vermelho ★ = Amarelo ▲ = Verde ■ = Azul

