

SUPER MARIO™

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 Jolly 2, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo

8 Carte Jolly Cambia Giro, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo

8 Carte Jolly Salta Giro, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo

4 Carte Jolly Cambia Colore

4 Carte Jolly +4

2 Carte Mario Super Stella

2 Carte Mario Personalizzabili

Obiettivo del Gioco

Essere in ogni partita il primo giocatore a scartare tutte le carte, totalizzando punti in base alle carte rimaste in mano agli avversari. I punti delle diverse partite saranno sommati e vincerà il primo giocatore a totalizzare 500 punti.

Impostazioni

1. Ogni giocatore pesca una carta; il giocatore che pesca la carta più alta sarà il mazziere (le carte con un simbolo valgono zero).
2. Il mazziere mischia le carte e ne distribuisce 7 ad ogni giocatore.
3. Posizionate il resto del mazzo di carte a faccia in giù per formare il mazzo di PESCA.
4. 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 è una Carta Jolly (simboli), fate riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE JOLLY per le istruzioni speciali.

Gochiamo

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo.

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

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

Se non avete 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 è abbinabile a quella in cima al mazzo di SCARTO, potrete scartarla durante lo stesso turno. In caso contrario, il gioco passa al giocatore successivo.

Potete 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 Jolly



Carta Jolly +2 – Giocando questa carta, il giocatore successivo dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno. Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Jolly +2. La stessa regola vale se questa carta viene girata all'inizio del gioco.



Carta Jolly Cambia Giro – Inverte la direzione del gioco (se l'attuale direzione del gioco fosse la sinistra, il gioco si inverte verso destra e viceversa). Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra Carta Jolly Cambia Giro. 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 Jolly Salta Giro – Giocando questa carta, la persona successiva al giocatore viene "saltata" (perde il turno). Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o un'altra carta Jolly Salta Giro. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Jolly Salta Giro, il giocatore alla sinistra del mazziere verrà "saltato" e il giocatore alla sua sinistra inizierà il gioco.



Carta Jolly Cambia Colore – 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 Cambia Colore 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 viene girata una carta Jolly Cambia Colore, il giocatore alla sinistra del mazziere stabilisce il colore da giocare.



Carta Jolly +4 – Giocando questa carta puoi decidere il colore successivo da giocare e obbligare il giocatore successivo a pescare 4 carte dal mazzo di PESCA e a rinunciare al proprio turno. Tuttavia, c'è una particolarità! Il giocatore che ha in mano questa carta potrà scartarla solo se NON avesse un'altra carta abbinabile al COLORE del mazzo di SCARTO (ma può essere giocata se il giocatore ha in mano carte abbinabili al numero o Carte Jolly). Se all'inizio del gioco viene girata questa carta, dovete rimetterla nel mazzo e pescare un'altra carta.

NOTA: Nel caso in cui abbiate il sospetto che una carta Jolly +4 sia stata giocata in modo illecito (ovvero se 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 Personalizzabile – Usate una matita per scrivere la regola che desiderate su una carta. L'unico limite è la vostra immaginazione (e il consenso degli altri giocatori). Si tratta di una carta Jolly, quindi giocabile al vostro turno anche se disponete di un'altra carta giocabile. Inoltre, sceglierete il colore con il quale il gioco riprenderà. Se all'inizio del gioco venisse girata questa carta, il giocatore alla sinistra del mazziere stabilisce il colore da giocare. **NOTA:** le carte sono cancellabili, quindi potrete scrivere una regola nuova ogni volta che giocatel!



Carta Super Stella – Vi sentite invincibili? Giocate questa carta ogni volta che un avversario gioca una Carta Jolly +2 o +4 su contro di voi e fategli rimbalzare contro lo stesso effetto. Ora dovranno pescare +2 o +4 carte! Questa carta vale anche come carta Jolly Cambia Colore e quindi potrete decidere il colore da giocare. Se all'inizio del gioco venisse girata questa carta, il giocatore alla sinistra del mazziere stabilisce il colore da giocare.

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, la partita finisce. Si calcolano i punti (vedere PUNTEGGIO) e il gioco ricomincia da capo.

Se l'ultima carta giocata è una carta +2 o +4, il giocatore successivo deve pescare rispettivamente 2 o 4 carte. Queste carte sono conteggiate per il punteggio finale.

Se nessuna dei giocatori 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 per le carte rimaste in mano ai suoi avversari come segue:

Tutte le carte numerate (0-9)il valore della carta

Carta Jolly +220 punti

Carta Jolly Cambia Giro20 Punti

Carta Jolly Salta Giro.....20 punti

Carta Jolly Cambia Colore50 punti

Carta Jolly +450 punti

Carta Jolly Personalizzabile.....50 punti

Carta Jolly Super Stella50 punti

Nel caso in cui nessun giocatore abbia raggiunto 500 punti una volta calcolato il punteggio della partita, rimischiare le carte e cominciate una nuova partita.

Il Vincitore

Il VINCITORE sarà il primo giocatore a totalizzare 500 punti.

Altre modalità di calcolo del punteggio e vittoria

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