

UNO®

Gioco di carte

Contenuto

112 carte

UNO® Mario kart in breve

Si gioca come nella versione classica di UNO che tutti conosciamo e amiamo, ma ogni carta ha un'icona OGGETTO nell'angolo (fungo, buccia di banana, conchiglia verde, fulmine o bomba). Gli OGGETTI non hanno alcun effetto durante il gioco normale, ma se giocate una **Carta Jolly Oggetto**, potete girare la carta in cima al Mazzo di Scarto e usare immediatamente l'OGGETTO di quella carta! Ogni OGGETTO ha un'azione diversa (ne parleremo più avanti).

Obiettivo

Essere il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte.

Preparazione

1. Scegliete un mazziniere e mischiate le carte.
2. Distribuite 7 carte per 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 posizionalatela **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 mazziniere inizia e il gioco procede in senso orario.

Giochiamo a UNO®!

Quando sarà il vostro turno, dovete cercare di liberarvi di tutte le carte giocandone **UNA** 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!
(Per le Carte Azione vedere sotto)

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

1. Se la *nuova* carta è giocabile (vedere sopra), potete scartarla subito.
2. Potete 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 ve ne dimenticate e qualcuno se ne accorge gridando "UNO" prima di voi (e prima che il giocatore successivo inizi il turno), allora dovrete pescare 2 carte.

Come si vince

Quando un giocatore gioca l'ultima carta, vince. È il momento di mischiare le carte e iniziare una nuova partita!

Carte Azione



Pesca Due: il giocatore successivo dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno.



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



Salta Giro: il giocatore successivo salta il proprio turno.



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, quindi potete scegliere il colore per proseguire il gioco (indipendentemente dal risultato della sfida).



Carta Jolly Oggetto – Giocando questa carta, potete prendere la carta in cima al Mazzo di Pesca e metterla a faccia in giù sul Mazzo di Scarto. Controllate qual è l'icona della carta Oggetto per scoprire qual è l'azione corrispondente (fate riferimento ad Azioni Oggetto di seguito). **IMPORTANTE:** Se la carta è una carta azione (Jolly Pesca Due, Jolly Cambia Giro, Jolly Salta Giro, Jolly Pesca Quattro) **NON ESEGUITE L'AZIONE** della carta, ma solo quella associata all'Oggetto. Trattandosi di una carta Jolly, potete giocare una carta Jolly Oggetto in qualunque momento, anche se avete una carta valida in mano. Se questa carta viene girata all'inizio della partita, il giocatore alla sinistra del mazziniere stabilisce il colore da giocare.

NOTA: QUANDO IL GIOCO CONTINUA, ABBINATE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO DI SCARTO COME AL SOLITO.

Azioni oggetti



FUNGO – Avete diritto a un altro turno. **NOTA:** se non avete una carta valida in mano, dovete comunque pescare dal Mazzo di Pesca come fareste in un turno normale.



BUCCIA DI BANANA – Il giocatore il cui turno era appena PRIMA del vostro deve pescare due carte. **NOTA:** Se quel giocatore è stato saltato durante il suo ultimo turno vale comunque e, essendo quello che ha appena giocato, deve pescare due carte.



CONCHIGLIA VERDE – Un giocatore di vostra scelta deve pescare una carta.



FULMINE – Tutti i giocatori, **TRANNE** chi ha giocato questa carta, devono pescare una carta. Dopodiché, sarà di nuovo il suo turno.



BOMBA – Oh no! Avete colpito una Bomba. La cattiva notizia è che dovete pescare due carte. Quella buona è che, essendo la carta in cima al Mazzo di Scarto una carta Jolly, potete scegliere il colore per continuare il gioco. Hey, è qualcosa di...

Come 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) | Valore della carta |
| Qualsiasi Carta Azione..... | 20 punti |
| - Salta Giro, Cambia Giro, Pesca Due | |
| Qualsiasi Carta Jolly..... | 50 punti |
| - Jolly, Jolly Pesca Quattro, Jolly Scatola degli oggetti | |

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

©2021 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. ® et ™ désignent des marques de Mattel aux États-Unis, sauf indication contraire. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Limited, The Porter Building, 1 Brunel Way, Slough SL1 1FQ, UK. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94260 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 – 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 -Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, Solmsstraße 83, D-60486 Frankfurt am Main. Schweiz: Mattel AG, Kirchstrasse 24, CH-3097 Liebefeld Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße A01 404, A-2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Via Bracco, 6-MAC 6, 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 900 102 390 <http://www.service.mattel.com/es>. Mattel South Africa (PTY) LTD, Office 102 I3, 30 Melrose Boulevard, Johannesburg 2196. Mattel Australia Pty. Ltd., 658 Church St., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel Continental Asia Sdn Bhd. Level 19, Tower 3, Avenue 7, No. 8 Jalan Kerinchi, Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia.

? service.mattel.com

GWM70-7A70-7LA

