



# UNO FLIP!™



Jogo de Cartas

## Conteúdo

112 Cartas divididas em:

### LADO DOS SUPER-HERÓIS (borda branca)

- 18 Cartas azuis - 1 a 9
- 18 Cartas verdes - 1 a 9
- 18 Cartas vermelhas - 1 a 9
- 18 Cartas amarelas - 1 a 9
- 8 Cartas "Comprar 1" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
- 8 Cartas "Inverter" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
- 8 Cartas "Pular" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
- 8 Cartas "Virar" - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo
- 4 Cartas Curinga Super-Herói
- 4 Cartas Curinga Comprar 2

### LADO DOS VILÕES (borda preta)

- 18 Cartas rosas - 1 a 9
- 18 Cartas azul-petróleo - 1 a 9
- 18 Cartas laranjas - 1 a 9
- 18 Cartas roxas - 1 a 9
- 8 Cartas "Comprar 5" - 2 de cada: rosa, azul-petróleo, laranja e roxo
- 8 Cartas "Inverter" - 2 de cada: rosa, azul-petróleo, laranja e roxo
- 8 Cartas "Pular todos" - 2 de cada: rosa, azul-petróleo, laranja e roxo
- 8 Cartas "Virar" - 2 de cada: rosa, azul-petróleo, laranja e roxo
- 4 Cartas Curinga Vilão
- 4 Cartas Curinga Comprar cor

## UNO FLIP™ EM RESUMO

O UNO FLIP™ é jogado como o UNO® clássico, com a exceção de que existem dois lados no baralho de cartas: um lado dos "Super-Heróis" e um lado dos "Vilões". Você começa a jogar com o lado dos Super-Heróis, mas sempre que alguém joga uma carta VIRAR, o baralho é virado (assim como as cartas na sua mão) e todos devem jogar com o lado dos Vilões das cartas. O lado dos Vilões tem Cartas de Ação diferentes, com penalidades muito mais rígidas. O jogador deve jogar com as cartas do lado dos Vilões até que uma pessoa jogue outra carta VIRAR, voltando o jogo para o lado dos Super-Heróis, e assim por diante, até que alguém tenha jogado todas as cartas em sua mão, terminando a rodada.

Há também cartas curingas especiais com uma regra "Super Herói" e uma regra "Vilão". Veja mais informações na seção Funções das Cartas de Ação.

Como sempre, se você for o primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas em uma rodada, você marca pontos para as cartas que seus adversários ainda estão segurando. Os pontos das rodadas são acumulados e o primeiro jogador a atingir 500 pontos é o vencedor.

NOTA: LEMBRE-SE DE MARCAR OS PONTOS COM BASE EM QUAL LADO (SUPER-HERÓIS OU VILÕES) O JOGO TERMINOU.

## Configuração

1. Como o baralho tem dois lados, todas as cartas de cada lado devem estar viradas da mesma maneira: todas as cartas com o lado dos Super-Heróis voltadas para uma direção; todas as cartas com o lado dos Vilões voltadas para a outra direção.
2. Cada jogador compra uma carta e depois revela o lado dos Super-Heróis. O jogador que pegar o número mais alto é quem vai distribuir as cartas (conte qualquer carta com um símbolo como zero).
3. Ele deve embaralhar e distribuir 7 cartas para cada jogador. Segure as cartas com o lado dos Super-Heróis voltado para você e o lado dos Vilões voltado para seus adversários.
4. Coloque o restante do baralho com o lado dos Super-Heróis voltado para baixo para formar uma pilha de cartas para COMPRAR (as cartas com lado dos Vilões estarão voltadas para CIMA).
5. A carta de cima da pilha de cartas para COMPRAR deve ser virada para iniciar uma pilha de DESCARTE (as cartas do lado dos Super-Heróis estarão viradas para CIMA).

NOTA: se qualquer uma das Cartas de Ação (símbolos) for virada para dar início à pilha de DESCARTE, consulte as FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO para ler as instruções especiais.

## Como jogar

A pessoa à esquerda de quem estiver distribuindo as cartas começa a jogar.

Seja jogando o lado dos Super-Heróis ou o lado dos Vilões, na sua vez, você deve combinar uma carta da sua mão com a carta em cima da pilha de DESCARTE, seja por número, cor ou símbolo (os símbolos representam Cartas de Ação; consulte FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

**EXEMPLO:** se a carta na pilha de DESCARTE for um Super-Herói azul 7, o jogador deve jogar uma carta Super-Heróis azul OU uma carta Super-Heróis 7 de qualquer cor. Opcionalmente, o jogador pode descartar uma carta Curinga Super-Herói (Veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

Se não tiver uma carta que combine com a da pilha de DESCARTE, você deve comprar uma carta da PILHA.

**NOTA:** Ao adicionar cartas à sua mão, certifique-se de que estejam voltadas para a mesma direção das outras cartas em sua mão. Por exemplo, se você estiver jogando com o lado dos Super-Heróis, adicione novas cartas à sua mão com o lado dos Super-Heróis virado para você.

Se a carta que pegou puder ser descartada, você poderá descartá-la na mesma rodada. Caso contrário, será a vez do próximo jogador.

Você também pode optar por NÃO descartar uma carta que combine. Se o fizer, precisará pegar uma carta da PILHA. Se combinar, essa carta pode ser descartada na mesma rodada, porém, você não poderá descartar qualquer outra carta após comprar da pilha.

## LADO DOS SUPER-HERÓIS

### LADO DE LOS SUPERHÉROES



**Carta Comprar 1** – Quando você joga esta carta, o próximo jogador deve comprar uma carta e perder a vez. Cada uma delas poderá ser jogada na cor correspondente ou sobre outra carta Comprar Uma. Se ela for virada no início do jogo, a mesma regra se aplica. Se ela for virada no início do jogo, a mesma regra se aplica.



**Carta Inverter** - Ao descartar essa carta, o sentido do jogo é invertido (se o sentido do jogo estiver para a esquerda, ele muda para a direita ou vice-versa). Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Inverter. Se a carta aparecer no começo da jogada, aquele que distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua em sentido horário ao invés de anti-horário.



**Carta Pular** - Ao descartar essa carta, o próximo jogador perde a vez. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Pular. Se ela aparecer no começo da jogada, o jogador à esquerda daquele que distribuiu as cartas perde a vez, e o próximo jogador continua o jogo.



**Carta Curinga Comprar 2** – Ao jogar esta carta, é necessário escolher a cor que continua a jogada e o jogador seguinte deve comprar duas cartas da pilha de COMPRA e perder a sua vez. Mas há mais um detalhe! Essa carta só pode ser descartada quando você NÃO tiver outra carta que combine com a COR na pilha de DESCARTE (porém, ela pode ser descartada se você tiver uma carta com um número que combine ou Carta de Ação). Se essa carta for virada no início do jogo, coloque-a no meio da pilha e pegue outra carta.

**NOTA:** Caso suspeite que uma carta Curinga Comprar 2 tenha sido jogada contra você de forma desonesta (por exemplo, quando o jogador tem uma carta correspondente), você pode desafiá-lo. O jogador desafiado deve mostrar a você as cartas que tem. Se trapaceou, é ele quem deve comprar 2 cartas da pilha em vez de você. Entretanto, se o jogador que foi desafiado não trapaceou, você deve comprar as 2 cartas da pilha, ALÉM de mais 2 adicionais (4 cartas no total)!



**Carta Curinga Super-Herói** – Ao jogar esta carta, o jogador COM MAIS cartas na mão pode descartar UMA carta. O jogador pode escolher a cor que continua a rodada na ordem atual do jogador que jogou a carta Curinga Super-Herói. Você pode jogar uma carta Curinga Super-Herói na sua vez, mesmo que tenha outra carta jogável na sua mão. Se a Carta Curinga Super-Herói aparecer no começo da jogada, a pessoa à esquerda daquele que distribuiu as cartas escolhe com qual cor o jogo deve continuar.



**Carta Virar** – Ao jogar esta carta, o jogo é virado do lado dos Super-Heróis para o lado dos Vilões. Quando a carta Virar tiver sido jogada, vire a pilha de descarte (a carta que acabou de ser jogada estará agora por último) e, em seguida, a pilha de compra, assim, as mãos de todos devem virar para o outro lado. Esse novo lado permanecerá em jogo até que outra carta Virar seja jogada, alterando o jogo novamente. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Virar. Se esta carta for virada no início do jogo, o baralho deve ser imediatamente virado para o lado dos Vilões.

## LADO DOS VILÕES



**Carta Comprar 5** – Quando você joga esta carta, o próximo jogador deve comprar cinco cartas e perder a vez. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Comprar 5.



**Carta Inverter** - Ao descartar essa carta, o sentido do jogo é invertido (se o sentido do jogo estiver para a esquerda, ele muda para a direita ou vice-versa). Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Inverter.



**Carta Pular todos** – Quando você joga esta carta, todos os jogadores são "ignorados" (perdem a vez). O jogo volta para quem jogou a carta. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Pular todos.



**Carta Curinga Vilão** – Ao jogar esta carta, o jogador COM MENOS cartas na mão deve comprar TRÊS cartas. Esse jogador escolhe a cor que continua a rodada na ordem atual do jogador que lançou a carta Curinga Vilão. Você pode descartar uma carta Curinga Vilão na sua vez, mesmo que tenha outra carta jogável na sua mão.



**Carta Curinga Comprar cor** – Quando você joga esta carta, o próximo jogador deve comprar até que ele pegue uma cor de sua escolha (não importa quantas cartas ele precisa comprar para fazer isso) e perde a vez. Mas há mais um detalhe! Essa carta só pode ser descartada quando você NÃO tiver outra carta que combine com a COR na pilha de DESCARTE (porém, ela pode ser descartada se você tiver uma carta com um número que combine ou Carta de Ação). Se essa carta aparecer no início do jogo, a pessoa à esquerda da pessoa que dá as cartas escolhe a cor que continua a jogada.

**NOTA:** Caso suspeite que uma carta Curinga Comprar cor tenha sido jogada contra você de forma desonesta (por exemplo, quando o jogador tem uma carta correspondente), você pode desafiá-lo. O jogador desafiado deve mostrar a você as cartas que tem. Se trapaceou, é ele quem deve comprar as cartas até que ele pegue a cor escolhida em vez de você. Entretanto, se o jogador que foi desafiado não trapaceou, você deve comprar as cartas até pegar a cor escolhida ALÉM de mais 2 adicionais!



**Carta Virar** – Ao jogar esta carta, o jogo é virado do lado dos Vilões para o lado dos Super-Heróis. Quando a carta Virar tiver sido jogada, vire a pilha de descarte (a carta que acabou de ser jogada estará agora por último) e, em seguida, a pilha de compra, assim, as mãos de todos devem virar para o outro lado. Esse novo lado permanecerá em jogo até que outra carta Virar seja jogada, alterando o jogo novamente. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Virar.

**NOTA:** QUANDO O BARALHO É VIRADO, SE A NOVA CARTA EM CIMA NA PILHA DE DESCARTE FOR UMA CARTA DE AÇÃO (INVERTER, PULAR, COMPRAR, VIRAR), VOCÊ NÃO PRECISA FAZER A AÇÃO. SE A NOVA CARTA EM CIMA DA PILHA FOR UMA CARTA CURINGA, O JOGADOR QUE JOGOU A CARTA VIRAR ESCOLHE A COR.

## Finalizando

Independentemente de estar jogando com o Lado dos Super-Heróis ou o Lado dos Vilões, ao jogar a sua penúltima carta, é preciso gritar "UNO" (que significa "um") para indicar que resta apenas uma carta. Se não gritar "UNO" e alguém perceber antes de o próximo jogador começar a jogar, você deve pegar duas cartas da pilha.

Quando um jogador não tiver mais cartas, a rodada acaba. Os pontos devem ser contados e então, um novo jogo pode ser iniciado.

Se a última carta jogada em uma rodada for a carta Comprar 1, Comprar 5, carta Curinga Comprar duas ou carta Curinga Comprar cor, o próximo jogador deve comprar uma, cinco, duas ou até que receba uma carta da cor escolhida, respectivamente. Essas cartas serão contadas quando os pontos forem somados.

Se nenhum jogador ficar sem cartas quando a PILHA acabar, a pilha de DESCARTE deverá ser embaralhada e utilizada como PILHA para que o jogo continue.

## Pontuação

O primeiro a ficar sem cartas recebe pontos das cartas restantes de cada jogador adversário:

Todas as cartas numéricas (1 a 9) .....	Valor da Carta
Comprar 1 - .....	10 Pontos
Comprar 5 - .....	20 pontos
Inverter - .....	20 Pontos
Pular - .....	20 Pontos
Pular todos .....	30 pontos
Virar - .....	20 pontos
Carta Curinga Super-Herói - .....	40 pontos
Carta Curinga Vilão - .....	40 pontos
Curinga Comprar 2 - .....	50 pontos
Curinga Comprar cor - .....	60 pontos

Se após a contagem dos pontos, ninguém atingir 500 pontos, as cartas devem ser embaralhadas e o jogo começa novamente.

## Vencendo o Jogo

O VENCEDOR é o primeiro que fizer 500 pontos.

## Pontuação Alternativa

Uma outra maneira de marcar os pontos é somar os pontos das cartas restantes de cada um. Quando alguém atingir 500 pontos, o vencedor será quem tiver menos pontos.