



Conteúdo – 112 Cartas divididas em:

19 Cartas azuis - 0 a 9

19 Cartas verdes - 0 a 9

19 Cartas vermelhas - 0 a 9

19 Cartas amarelas - 0 a 9

8 Comprar Duas Cartas - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

8 Inverter Cartas - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo.

8 Pular Cartas - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo.

8 Cartas Curinga

4 Comprar Quatro Cartas Curinga

Objetivo do Jogo

Seja o primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas em cada rodada e ganhe pontos pelas cartas que sobram em poder de seus adversários. Os pontos das rodadas são acumulados e o primeiro jogador a atingir 500 pontos é o vencedor.

Configuração

1. Cada jogador compra uma carta; aquele que pegar a de número maior distribui as cartas (conte qualquer carta com um símbolo como zero).
2. O jogador que estiver distribuindo as cartas embaralha e distribui 7 para cada jogador.
3. As cartas restantes devem ser colocadas viradas para baixo, para formar um **MONTE**.
4. A primeira carta do **MONTE** é virada para iniciar uma pilha de **DESCARTE**.

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.

Vamos Jogar

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

Na sua vez, você precisa combinar uma das suas cartas com a carta no topo da pilha de **DESCARTE**, seja pelo número, seja pela cor ou pelo símbolo [os símbolos representam as Cartas de Ação; veja **FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO**].

EXEMPLO Se a carta na pilha de **DESCARTE** for um 7 azul, o jogador deve jogar uma carta azul, **OU** qualquer uma de número 7. Opcionalmente, o jogador pode descartar uma Carta Curinga [veja **FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO**].

Se não tiver uma carta que combine com a da pilha de **DESCARTE**, você deve pegar uma carta do **MONTE**. 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 do **MONTE**. Se combinar, essa carta pode ser descartada na mesma rodada, porém, você não poderá descartar qualquer outra carta após comprar do monte.

Funções das Cartas de Ação



Comprar Duas Cartas

Ao descartar essa carta, o próximo jogador deve comprar 2 cartas do monte e perderá a vez. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Comprar Duas. Se ela for virada no início do jogo, a mesma regra se aplica.



Inverter Carta

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 Inverter Carta. 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.



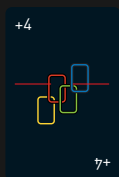
Pular Carta

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

Ao descartar essa carta, você pode escolher a cor que deve ser jogada (qualquer cor, inclusive a cor em jogo antes do descarte dessa carta). Você pode descartar uma carta Curinga na sua vez, mesmo que tenha outra carta que combine com a carta da pilha de descarte. Se ela aparecer no começo da jogada, a pessoa à esquerda daquele que distribuiu as cartas escolhe com qual cor o jogo deve continuar.



Carta Curinga Comprar 4

Ao descartar essa carta, **ALÉM** de você poder escolher a cor a ser jogada, **o próximo jogador deve comprar 4 cartas do monte e perder a vez dele.** 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 do monte e pegue outra carta.

NOTA: Caso suspeite que uma carta Curinga Comprar 4 tenha sido jogada contra você de forma desonesta (por exemplo, quando o jogador tenha 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 4 cartas do monte em vez de você. Entretanto, se o jogador que foi desafiado não trapaceou, você deve comprar as 4 cartas do monte, **ALÉM** de mais 2 adicionais (6 cartas no total)!

Finalizando

Ao descartar a sua penúltima carta, você precisa gritar "UNO" (significa "uma"), para indicar que você só tem uma carta. Se não gritar "UNO" e alguém perceber antes de o próximo jogador começar a jogar, você deve pegar duas cartas do monte.

Quando um jogador não tiver mais cartas, a rodada acaba. Os pontos são marcados (veja **PONTUAÇÃO**) e o jogo começa novamente.

Se a última carta descartada em uma rodada for uma carta Comprar Duas ou uma carta Curinga Comprar Quatro, o próximo jogador deve puxar 2 ou 4 cartas do monte, respectivamente. Essas cartas serão contadas quando os pontos forem somados.

Se nenhum jogador ficar sem cartas quando o **MONTE** acabar, a pilha de **DESCARTE** deverá ser embaralhada e utilizada como monte 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 (0 a 9)	Valor da Carta
Comprar Duas	20 Pontos
Inverter.....	20 Pontos
Pular	20 Pontos
Curinga	50 Pontos
Curinga Comprar Quatro	50 Pontos

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

Vencendo o Jogo

O **VENCEDOR** é o primeiro que atingir 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.