



nickelodeon



UNO junior

Apresente UNO® às crianças e deixe que elas aprendam e cresçam enquanto brincam. Cada novo nível traz benefícios de aprendizagem que aumentam assim como as habilidades adquiridas com esse jogo que é um clássico adorado!

UNO® JUNIOR - VISÃO GERAL

Livre-se de todas as suas cartas, combinando-as com as da pilha de descarte. Você pode combinar por **cor**, **número** e, especialmente para os jogadores mais jovens, **personagens**! Chase combina com Chase, e Skye combina com Skye.

À medida que os níveis de dificuldade aumentam, são acrescentadas cartas que servem para pular a vez dos jogadores, inverter a direção do jogo ou, até mesmo, obrigar alguém a comprar mais cartas!

COMO BRINCAR



Depois de embaralhar, **entregue cinco cartas** para cada jogador.

DICA PARA OS PAIS

Peça para os iniciantes deixarem as cartas à mostra para que você possa ajudá-los!



Faça uma **pilha de compras** com as cartas restantes e vire a carta de cima para criar uma **pilha de descarte**.

As cartas da pilha de compras ficam viradas para baixo!



enquanto as da pilha de descarte ficam para cima!

Pilha de compras

Pilha de descarte

Na sua vez, combine:



COR

NÚMERO

PERSONAGEM

Se você não tiver uma carta para jogar, pegue UMA da pilha de compras (e se combinar com a do monte de descarte, jogue-a!).

Quando só restar uma carta na sua mão, **grite "Uno!"** Se você não fizer isso, e alguém perceber, você terá de comprar DUAS novas cartas!

Continue até que alguém fique sem nenhuma carta. Ele ganha!

NÍVEIS

1. INICIANTE

Para jogadores mais jovens que estão aprendendo a jogar.

O QUE ELES APRENDERÃO

- Revezar-se
- Reconhecer cores e números

O QUE FAZER

Retire todas as cartas de ação (Ver CARTAS DE AÇÃO) do baralho.



DICA PARA OS PAIS

Comece combinando os personagens em vez dos números. Você pode até mesmo imitar o personagem quando a carta for jogada!

2. INTERMEDIÁRIO

Adicione algumas cartas de ação ao baralho para aumentar o ritmo.

O QUE ELES APRENDERÃO

- Ordenar e classificar
- Pensar criticamente

O QUE FAZER

Coloque as cartas "Inverter", "Pular" e "Curinga" de **VOLTA NO** baralho, mas **DEIXE DE FORA** as cartas de compra "+1" e "+2".



DICA PARA OS PAIS

Você pode jogar a carta "Curinga" a qualquer momento, independentemente da que estiver na pilha de descarte.

3. AVANÇADO

Adicione as cartas de compra ao baralho para aumentar a dificuldade!

O QUE ELES APRENDERÃO

- Lógica
- Resolver problemas

O QUE FAZER

Adicione as cartas de compra "+1" e "+2" ao baralho para deixá-lo completo, com todas as cartas de ação.



DICA PARA OS PAIS

Lembre-se de que você pode jogar uma carta de ação sobre uma carta de ação correspondente, independentemente da cor.

CARTAS DE AÇÃO



CARTA "COMPRAR UMA" (+1)

O próximo jogador deve comprar uma carta e perder a vez.



CARTA "COMPRAR DUAS" (+2)

O próximo jogador deve comprar duas cartas e perder a vez.



CARTA "PULAR"

O próximo jogador perde a vez.



Carta "Inverter"

Inverte a direção do jogo (se estiver no sentido horário, muda para o sentido anti-horário, e vice-versa).



CARTA CURINGA

Esta carta pode ser jogada a qualquer momento. O jogador decide a próxima cor a ser jogada.

CONTEÚDO

56 cartas divididas em:

- 9 cartas azuis de personagens - 0 a 8
- 9 cartas vermelhas de personagens - 0 a 8
- 9 cartas verdes de personagens - 0 a 8
- 9 cartas amarelas de personagens - 0 a 8

- 4 cartas de compra "+1" - 1 de cada cor
- 4 cartas de compra "+2" - 1 de cada cor
- 4 cartas "pular" - 1 de cada cor
- 4 cartas "inverter" - 1 de cada cor
- 4 Cartas Curinga

? service.mattel.com

