

# UNO FLIP!



## TRANSFORMERS

Jogo de Cartas

### Conteúdo

112 cartas frente e verso

### UNO FLIP™ EM RESUMO

O UNO FLIP™ é como o UNO® clássico, com a exceção de que existem dois lados no baralho de cartas: um lado "Autobots" e um lado "Decepticons". Você começa a jogar com o lado Autobots, 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 Decepticons das cartas. O lado Decepticons tem Cartas de Ação diferentes com penalidades muito mais rígidas. O jogador deve jogar com as cartas do lado Decepticons até que outra pessoa jogue outra carta VIRAR, voltando o jogo para o lado Autobots, e assim por diante até que alguém tenha se livrado de todas as cartas em sua mão, terminando a rodada.

### Configuração

- Como o baralho tem dois lados, certifique-se de que todas as cartas de cada lado estejam viradas da mesma maneira: todas as cartas do lado AUTOBOTS viradas para um lado, todas as cartas do lado DECEPTICONS viradas para o outro lado.
- Escolha quem vai distribuir e embaralhe as cartas.
- O jogador que estiver distribuindo as cartas embaralha e distribui 7 para cada jogador. Segure as cartas com o lado AUTOBOTS virado para você e o lado DECEPTICONS virado para seus adversários.
- Coloque o restante do baralho com o lado AUTOBOTS virado para baixo para formar uma pilha de **COMPRAS** (as cartas com lado DECEPTICONS deverão estar viradas para **CIMA**).
- A carta de cima da pilha **COMPRAS** deve ser virada para iniciar uma pilha de **DESCARTE** (as cartas de lado AUTOBOTS deverão estar viradas para **CIMA**).
- O jogador à esquerda de quem distribui as cartas deve jogar primeiro e a rodada continua no sentido horário.

### Como jogar

Na sua vez, tente se livrar de todas as cartas jogando **UMA CARTA** na pilha de descarte.

#### Se você **TIVER** uma carta correspondente na sua mão, poderá **JOGÁ-LA** na pilha de descarte.

1. Você só poderá jogar uma carta se ela corresponder a pelo menos uma característica da carta na pilha de descarte: cor, número ou símbolo.
2. Se a carta que você jogou for uma Carta de Ação, ela fará algo especial!  
(veja a seção *Cartas de Ação* abaixo)

#### Se você **NÃO TIVER** uma carta correspondente, **COMPRA UMA CARTA** da pilha de compras.

1. Se a sua nova carta puder ser jogada (veja abaixo), você poderá jogá-la agora. Caso contrário, sua vez acabou.
2. Você pode escolher comprar uma carta, em vez de jogar uma, mesmo que tenha uma carta que possa ser jogada.

**OBSERVAÇÃO:** 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 a rodada estiver sendo jogada do lado Autobots, adicione novas cartas à sua mão com o lado Autobots virado para você.

### Finalizando

Não importa a rodada estiver sendo jogado do lado Autobots ou Decepticons, ao jogar a penúltima carta, você deve gritar "UNO" (que significa "um") para indicar que só resta uma carta na sua mão. Se não gritar "UNO" e alguém perceber antes do próximo jogador começar a jogar, você deve pegar duas cartas da pilha.

### Como vencer

O jogador que jogar a última carta, ganha. É hora de embaralhar as cartas e jogar novamente!

### Funções das Cartas de Ação - LADO AUTOBOTS



**Carta Comprar 1** – O próximo jogador deve comprar uma carta e perder a vez.



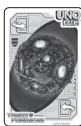
**Carta Inverter** – A direção da rodada é invertida. Se a rodada estava no sentido horário, ela mudará para o sentido anti-horário, e vice-versa.



**Carta Pular** – Quando jogada, o próximo jogador perde a vez.



**Carta Curinga Poder do Optimus Prime** – Primeiro, escolha um jogador para desafiar. Em seguida, ambos os jogadores revelam a carta de maior NÚMERO (1-9) em suas mãos. O jogador com a carta de MAIOR valor vence o desafio e pode descartar até 2 cartas. NÃO é permitido descartar a última carta em sua mão com esta regra. Em caso de empate, ou se o jogador desafiado não tiver cartas com números na mão, o jogador que jogou a carta originalmente será o vencedor. Ao descartar, o jogador vencedor deve colocar sua(s) carta(s) SOB a carta Poder do Optimus Prime na Pilha de Descarte. É também uma carta Curinga, por isso, o jogador vencedor do desafio deve indicar a cor que continua a rodada.



**Carta Virar** – Ao jogar esta carta, o jogo é virado do lado AUTOBOTS para o lado DECEPTICONS. 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.

**AVISO: QUANDO O BARALHO É VIRADO, SE A NOVA CARTA EM CIMA NO MONTE DE DESCARTE FOR UMA CARTA DE AÇÃO (INVERTER, PULAR, DESENHAR, 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.**



**Carta Curinga Comprar 2** – Essa carta corresponde a qualquer característica e pode ser jogada independentemente da carta que estiver na pilha de descarte. No entanto, há um segredo: você só poderá jogar uma carta Curinga Comprar 2 se **NÃO TIVER CARTAS NA MÃO QUE CORRESPONDAM À COR DA PILHA DE DESCARTE.**

Quando jogada, o próximo jogador tem duas opções: Comprar 2 cartas e perder a vez OU desafiar.

Se o jogador desafiar você, mostre todas as cartas para confirmar que você realmente não tem uma carta que corresponda à cor da pilha de descarte. As cartas Curinga também são consideradas correspondentes.

- Se você **NÃO** tiver uma carta que corresponda à cor: quem desafiou compra 4 cartas, em vez de 2, e perde a vez.
- Se você **TIVER** uma carta que corresponda à cor: **VOCÊ** deve comprar 2 cartas e quem desafiou não precisa comprar nenhuma.

Essa carta também é um Curinga, por isso, você pode escolher a cor da vez (independentemente do resultado do desafio).

## Funções das Cartas de Ação - LADO DECEPTICONS



**Carta Comprar 5** – O próximo jogador deve comprar cinco cartas e perder a vez.



**Carta Inverter** – Tem as mesmas regras do lado Autobots.



**Carta Pular todos** – Quando você joga esta carta, todos os jogadores são "ignorados" (perdem a vez). O jogo volta para quem jogou a carta.



**Carta Virar** – Tem as mesmas regras do lado Autobots.



**Carta Curinga Tirania do Megatron** – Primeiro, escolha outro jogador para desafiar. Em seguida, os dois jogadores devem REVELAR suas cartas. O jogador com a carta de número MENOR valor (1-9) deve comprar 2 cartas da pilha de descarte. Em caso de empate, o jogador que jogou a carta originalmente é o vencedor. É também uma carta Curinga, por isso, o jogador vencedor do desafio deve indicar a cor que continua a rodada.



**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).

**OBSERVAÇÃO:** 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! As cartas Curinga são consideradas correspondentes também.

## Manter a pontuação (método de vitória opcional)

Quando um jogador vence uma rodada, recebe pontos com base nas cartas restantes nas mãos dos oponentes.

As cartas têm os seguintes valores:

|   |                |
|---|----------------|
| Todas as cartas numéricas (1 a 9) .....                                   | Valor da carta |
| Comprar 1 .....   | 10 pontos      |
| Comprar 5, Pular, Inverter e Virar .....                                  | 20 pontos      |
| Pular todos .....   | 30 pontos      |
| Cartas Curinga de regra especial .....                                    | 40 pontos      |
| - Carta Curinga Poder do Optimus Prime, Carta Curinga Tirania do Megatron |                |
| Curinga Comprar 2 .....   | 50 pontos      |
| Curinga Comprar cor .....   | 60 pontos      |

**AVISO: LEMBRE-SE DE MARCAR OS PONTOS DE ACORDO COM O LADO (AUTOBOTS OU DECEPTICON) QUE O JOGO TERMINOU.**

Mantenha uma contagem dos pontos de cada jogador em cada rodada. Quando um jogador atingir 500 pontos, ele vence.