



Conteúdo

112 cartas

Objetivo

Seja o primeiro a se livrar de todas as cartas na sua mão.

Configuração

1. Escolha quem vai distribuir e embaralhe as cartas.
2. Dê 7 cartas para cada jogador.
3. Coloque as cartas restantes **VIRADAS PARA BAIXO** no centro da mesa. Esta é a **PILHA DE COMPRAS**.
4. Pegue a carta de cima da **PILHA DE COMPRAS** e coloque-a **VIRADA PARA CIMA** para formar a **PILHA DE DESCARTE**. Se esta carta for uma Carta de Ação, ignore-a e vire a próxima carta.
5. O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua no sentido horário.

Vamos jogar UNO®!

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.
2. Você pode escolher comprar uma carta, em vez de jogar uma, mesmo que tenha uma carta que possa ser jogada.

Depois de jogar ou comprar uma carta, o jogo continua com o próximo jogador.

OBSERVAÇÃO: se não houver cartas na pilha de compras, embaralhe novamente a pilha de descarte para formar uma nova pilha de compras.

Gritar "UNO!"

Quando você tiver apenas 1 carta na mão, você deve gritar "UNO" para alertar os outros jogadores que você está prestes a ganhar.

No entanto, se alguém perceber e gritar "UNO" antes de você (e antes que o próximo jogador comece a vez), você deverá comprar 2 cartas!

Como vencer

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

Cartas de Ação



Comprar Duas: Quando essa carta é jogada, o próximo jogador deve comprar 2 cartas e perde a vez.



Inverter: Quando jogada, a direção da rodada é invertida. Se a rodada estava no sentido horário, ela mudará para o sentido anti-horário, e vice-versa.



Pular: Quando jogada, o próximo jogador perde a vez.



Curinga: Essa carta corresponde a qualquer característica e pode ser jogada independentemente da carta que estiver na pilha de descarte. Ao jogar uma carta Curinga, o jogador pode escolher a cor da vez.



Carta Curinga Ohana – Ao jogar esta carta, (1) todos os jogadores com **MAIS** de 4 cartas na mão devem escolher o número de cartas que devem descartar para ficarem com 4 cartas e colocá-las **DEBAIXO** da Carta Ohana na pilha de descarte e (2) todos os jogadores com **MENOS** de 4 cartas na mão devem comprar cartas até ficarem com 4 na mão. Ela também é uma carta curinga, por isso, a pessoa que a descartou originalmente deve escolher a cor que continua a jogada.



Curinga Comprar Quatro: 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 4 se **NÃO TIVER CARTAS NA MÃO QUE CORRESPONDAM À COR DA PILHA DE DESCARTE**.

Quando jogada, o próximo jogador tem duas opções: Comprar 4 cartas e perder a vez **OU** desafiar.

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

- Se você **NÃO** tiver uma carta que corresponda à cor: quem desafiou compra 6 cartas, em vez de 4, e perde a vez.
- Se você **TIVER** uma carta que corresponda à cor: **VOCÊ** deve comprar 4 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).

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 (0 a 9) Valor da carta
- Qualquer Carta de Ação 20 pontos
 - Pular, Inverter, Comprar 2
- Qualquer Carta Curinga 50 pontos
 - Curinga, Curinga Comprar 4, Curinga Ohana

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