UNO EXPRESS™

7+ 2-4 JDF56

Gioco di carte

Contenuto

56 carte

Obiettivo

Essere i primi a scartare tutte le proprie carte.

Preparativi

1. Scegliete un mazziere e mischiate le carte.
2. Distribuite 5 carte a ogni giocatore.
3. Posizionate le carte rimanenti **COPERTE** al centro del tavolo. Questo sarà il **MAZZO DI PESCA**.
4. Capovolgete la prima carta del **MAZZO DI PESCA** e posizionatela **SCOPERTA** per formare il **MAZZO DI SCARTO**. Se si tratta di una Carta Azione, ignoratela e girate la carta successiva.
5. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia e il gioco procede in senso orario.

Giochiamo a UNO®!

Quando sarà il vostro turno, dovete cercare di liberarvi di tutte le carte giocandone **UNA** sul Mazzo di Scarto.

Se AVETE in mano una carta da abbinare, potete GIOCARLA sul Mazzo di Scarto.

1. Potete giocare una carta solo se ha almeno un elemento in comune con la carta in cima al Mazzo di Scarto, ovvero colore, numero o simbolo.
2. Se la carta che avete giocato è una Carta Azione, fate qualcosa di speciale!

(Per le Carte Azione fate riferimento sotto)

Se NON AVETE una carta da abbinare, PESCATE UNA CARTA dal Mazzo di Pesca.

1. Se potete utilizzare la nuova carta pescata, giocatela subito.
2. Potete scegliere di pescare una carta anziché giocarne una, anche se avete in mano una carta valida.

NOTA: se non sono presenti carte nel Mazzo di Pesca, mescolate il Mazzo di Scarto per creare un nuovo Mazzo di Pesca.

Una volta giocata o pescata una carta, il gioco continuerà con il giocatore successivo.

Gridate "UNO!"

Quando restate con una sola carta in mano, dovete gridare "UNO" per avvisare gli altri giocatori che state per vincere.

Tuttavia, se qualcuno si accorgesse che vi siete dimenticati di farlo e grida "UNO" prima di voi (e prima che il giocatore successivo inizi il turno), dovrete pescare 2 carte!

Come si vince

Quando un giocatore scarta l'ultima carta, vince. Mischiate le carte e iniziate una nuova partita.

Carte Azione

NOTA: le Carte Azione possono essere giocate su altre Carte Azione dello stesso colore. Le carte Jolly possono essere giocate in qualunque momento.

Pesca Uno: - il giocatore successivo deve pescare 2 carte e saltare il turno.

Cambia Giro: - quando giocate questa carta, la direzione del gioco si inverte. Se il gioco procedeva in senso orario, ora andrà in senso antiorario e viceversa.

Salta Giro: - il giocatore successivo salta il proprio turno.

Jolly Cambia Colore: - questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi in cima al Mazzo di Scarto. Quando giocate una carta Jolly Cambia Colore, potete scegliere il colore con cui proseguire il gioco.

Jolly Pesca Due: questa carta può essere giocata in qualsiasi momento, a prescindere da quale carta si trovi in cima al Mazzo di Scarto. Tuttavia, potete giocare una carta Jolly Pesca Due solo quando **NON AVETE UN'ALTRA CARTA ABBINABILE PER COLORE AL MAZZO DI SCARTO.**

Quando viene usata, il giocatore successivo ha 2 opzioni: pescare 2 carte e saltare il turno OPPURE lanciare una sfida.

In caso di sfida, dovrete mostrare tutte le vostre carte al vostro sfidante per confermare di non avere una carta abbinabile al colore del Mazzo di Scarto (anche le carte Jolly Cambia Colore vengono considerate abbinabili).

Se NON avete una carta abbinabile al colore: lo sfidante dovrà pescare 4 carte invece di 2 e salterà il turno.

Se AVETE una carta abbinabile al colore: VOI pescate 2 carte e lo sfidante nessuna.

Questa carta è anche una carta Jolly Cambia Colore, quindi potete scegliere il colore per proseguire il gioco (indipendentemente dal risultato della sfida).

Come calcolare il punteggio (metodo alternativo)

Quando un giocatore vince una mano, riceve dei punti in base alle carte che rimangono in mano all'avversario. Le carte hanno il seguente valore:

Tutte le carte numerate (0-9) ..... Valore della carta

Tutte le Carte Azione ..... 20 punti

- Salto, Inverti, Pesca 1

Tutte le Carte Jolly ..... 50 punti

- Jolly Cambia Colore, Jolly Pesca Due

Calcolate il punteggio totale di ogni giocatore a ogni mano. Quando un giocatore raggiunge 500 punti, vince.

PER I GIOCATORI DALTONICI

Ogni carta è dotata di simboli grafici speciali per identificare i colori. In questo modo anche le persone che hanno difficoltà a riconoscere i colori potranno giocare senza problemi.

● = Rosso ✦ = Giallo ▼ = Verde ■ = Blu

©2024 Mattel.

service.mattel.com

JDF56_7A70

MATTEL Games