



UNO

TEAMS!

Gioco di carte

CONTENUTO

112 carte

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere la prima squadra a scartare tutte le carte.

UNO TEAMS™ IN BREVE

Come nella versione classica di UNO®, abbinare le carte per colore, numero o simbolo, ma invece di giocare individualmente, si gioca in squadre da 2. Prima che il gioco inizi, ognuno deve scegliere un compagno con cui giocare in squadra per tutta la durata del gioco. Le carte e le regole speciali aiutano i compagni di squadra a giocare insieme, ma entrambi devono scartare tutte le carte che hanno in mano per vincere. Non dimenticate di gridare "UNO!" quando a voi o al vostro compagno resta una sola carta in mano!

PREPARATIVI

1. Scegliete un compagno e sedetevi uno di fronte all'altro nell'Area di Gioco.
2. Scegliete un mazziniere e mischiate le carte.
3. Distribuite 7 carte per ogni giocatore.
4. Posizionate le carte rimanenti **COPERTE** al centro del tavolo. Questo sarà il **MAZZO DI PESCA**.
5. 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.
6. Ognuno passa una carta della propria mano al compagno. **SUGGERIMENTO**: provate a passare al vostro compagno una carta che pensate possa utilizzare.
7. Il giocatore alla sinistra del mazziniere 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. Anche se avete in mano una carta da giocare, potete comunque scegliere di pescare.

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

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

COMUNICAZIONE

- Durante il gioco, i compagni di squadra possono parlare tra loro, ma non possono rivelare le carte che hanno in mano.
- Quando viene giocata una qualsiasi Carta Jolly, il compagno di squadra non può dire nulla che possa influenzare il colore scelto per continuare a giocare.

GRIDARE "UNO!"

Quando restate con una sola carta in mano, dovete gridare "UNO!" per avvisare gli altri giocatori che state per vincere. Il vostro compagno può gridare "UNO!" anche per voi.

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

FINE DEL GIOCO

Se riuscite a scartare tutte le carte che avete in mano, il vostro compagno dovrà passarvi metà delle sue carte e poi continuerete a giocare. Se il vostro compagno avesse una sola carta in mano, non dovrà passarvela e resterete fuori dal gioco.

NOTA: se il vostro compagno ha un numero dispari di carte in mano, dovrà tenerne la metà più una. Ad esempio, se avesse 9 carte in mano, vi passerà 4 carte e ne terrà 5.

REINSERIMENTO DI UN GIOCATORE

Mesmo que esteja fora do jogo, você pode voltar a jogar. Enquanto estiver fora, se seu parceiro comprar cartas por qualquer motivo, ele deverá passar metade das cartas e você poderá voltar para o jogo.

COMO VENCER

Anche se siete fuori dal gioco, avrete la possibilità di rientrare. Se il vostro compagno pesca delle carte per qualsiasi motivo mentre siete fuori dal gioco, dovrà passarvene immediatamente la metà e potrete riprendere a giocare.

CARTE AZIONE



Pesca Due: 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.



Gioco Squadra Jolly: per prima cosa, scegliete un colore. Giocate, e poi il turno PASSA direttamente al vostro compagno. Se avesse una carta valida, la dovrà scartare e il gioco continuerà da quel punto. Se NON AVESSE una carta valida, dovrete pescare 2 carte come penalità. Il gioco riparte dal vostro compagno con il colore scelto.



Squadra Jolly Pesca 4: scartando questa carta, il giocatore successivo deve pescare 2 carte e saltare il turno, e il suo compagno deve pescare 2 carte (anche se è fuori dal gioco). Questa carta vale anche come carta jolly, quindi potete decidere il colore con cui riprendere il gioco.

PASSAGGIO



Simbolo del passaggio di una carta: noterete che alcune carte hanno il simbolo del passaggio di una carta. Quando giocate una carta con questo simbolo, voi e il vostro compagno di squadra dovrete passarvi una carta. Anche in questo caso, non potete dire, indicare o suggerire nulla che possa influenzare la scelta del vostro compagno su quale carta passarvi.

MANTER A PONTUAÇÃO (MÉTODO DE VITÓRIA OPCIONAL)

Quando una squadra vince una mano, riceve dei punti in base alle carte che rimangono in mano agli avversari.

Le carte hanno il seguente valore:

Tutte le carte numerate (1-9)	Valore della carta
Qualsiasi Carta Azione colorata	20 punti
- <i>Salta Giro, Cambia Giro, Pesca Due</i>	
Tutte le Carte Azione Jolly	50 punti
- <i>Jolly, Gioco Squadra Jolly, Squadra Jolly Pesca 4</i>	

Calcolate il punteggio totale di ogni squadra a ogni mano. Quando una squadra 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