

Front _ French



Jeu de cartes

Contenu

112 cartes réparties comme suit :
19 cartes bleues numérotées de 0 à 9
19 cartes vertes numérotées de 0 à 9
19 cartes roses numérotées de 0 à 9
19 cartes jaunes numérotées de 0 à 9
8 cartes +2 (2 de chaque couleur : bleu, vert, rose et jaune)
8 cartes Inversion (2 de chaque couleur : bleu, vert, rose et jaune)
8 cartes Passer (2 de chaque couleur : bleu, vert, rose et jaune)
4 cartes Joker
4 cartes Super Joker
4 cartes Horrifiyantes « Urrhhhh »

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes à chaque manche et marquer les points de toutes les cartes que les adversaires ont encore en main ! Les points se cumulent d'une manche à l'autre et le premier joueur qui obtient 500 points gagne la partie.

Préparation du jeu

- Chaque joueur pioche une carte. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le donneur (toute carte avec un symbole compte pour zéro).
- Le donneur bat les cartes et distribue 7 cartes à chaque joueur.
- Le reste des cartes est placé face cachée pour former une pioche.
- La carte du dessous de la **PIOCHE** est retournée pour constituer le **TALON**. **REMARQUE :** si une carte action (symboles) est retournée en début de TALON, voir le chapitre **FONCTIONS DES CARTES ACTION**.

Jouons !

Le joueur placé à gauche du donneur commence.

Le joueur doit récupérer la carte visible du TALON par une carte de même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole que celle-ci (les symboles représentent des Cartes Action. Voir le chapitre **FONCTIONS DES CARTES ACTION**).

EXEMPLE : Si la carte du TALON est un 7 rose, le joueur peut poser une carte rose OU un 7 de n'importe quelle couleur. Il peut également jouer une carte Joker (voir le chapitre **FONCTIONS DES CARTES ACTION**).

Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il **PIOCHE** une carte. Si cette carte peut être jouée, il a le droit de la poser. Sinon, il passe son tour et conserve cette carte supplémentaire.

Les joueurs peuvent choisir de **NE PAS** jouer une carte. Ils doivent alors **PIOCHER** une carte. Si cette carte peut être jouée, ils peuvent la poser, mais ils ne peuvent pas jouer une carte qu'ils avaient déjà en main avant de piocher.

Fonctions des Cartes Action

Carte +2 – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit piocher 2 cartes et passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte +2. Si cette carte est retournée en début de jeu, la même règle s'applique.

Carte Inversion – Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change (si le jeu évoluait vers la gauche, il doit désormais évoluer vers la droite et vice versa). Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continue vers la droite au lieu de la gauche.

Carte Passer – Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une autre carte Passer. Si cette carte est retournée en début de jeu, le joueur à la gauche du donneur passe son tour et c'est au joueur suivant de commencer.

Carte Joker – Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur (il annonce son choix en posant la carte) ou de continuer dans la couleur demandée. Cette carte peut être jouée après n'importe quelle autre carte, même si le joueur a une autre carte qu'il peut jouer. Si c'est la première carte de la pioche, le joueur placé à gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.

Carte Super Joker – Celui qui joue cette carte peut choisir de changer la couleur (il oblige le joueur suivant à piocher 4 cartes et à passer son tour. **À la attention !** Un joueur ne peut jouer cette carte que s'il ne possède **AUCUNE** carte de la **COULEUR DEMANDÉE** (mais il peut l'utiliser s'il possède une carte Action ou une carte de chiffre identique). Si c'est la première carte du jeu, le donneur doit la remettre dans la pioche et en tirer une autre.

REMARQUE : si un joueur pense qu'un adversaire l'a blâfé avec une carte Super Joker (c'est-à-dire que l'adversaire pouvait jouer une carte de la couleur demandée), il peut lui lancer un défi. Le joueur mis au défi doit alors montrer son jeu à celui qui le défie. Si le joueur mis au défi a tort, il doit tirer 4 cartes à la place du joueur initialement pénalisé. Cependant, si le joueur mis au défi a raison, le joueur doit tirer 4 cartes **PLUS** 2 autres cartes (6 en tout !)

Carte Horrifiyante « Urrhhhh » – Faites appel au zombie qui est en vous ! Ghoulia a toujours solution à tout... et avoir beaucoup de cartes en main, c'est tout d'effrayant ! Mais celui qui se débarrasser de quelques cartes terrifiantes. Le joueur qui abat cette carte peut choisir une couleur de sa main dont il souhaite se débarrasser. En commençant par le joueur situé à sa gauche, il distribue une carte à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il n'ait plus aucune carte (n'oubliez pas de parler zombie en distribuant une carte à chaque joueur : « Urrhhhh »). Ce n'est pas un problème si tous les joueurs ne reçoivent pas le même nombre de cartes. Cette carte est une carte Action, le joueur peut donc choisir la couleur pour redémarer la partie. Si c'est la première carte de la pioche, le joueur placé à gauche du donneur choisit la couleur de départ et joue la première carte.

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit immédiatement annoncer à voix haute "UNO" (oul signifié "un") pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus d'une seule carte en main. S'il oublie et que l'un de ses adversaires le lui fait remarquer avant que le joueur suivant n'ait joué, il doit piocher deux cartes de pénalité.

Une manche est finie lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte. Les points sont comptés (voir **COMPTAGE DES POINTS**) et les joueurs engagent la manche suivante.

Si la dernière carte jouée est une carte +2 ou un Super Joker, le joueur suivant doit piocher 2 ou 4 cartes. Ces cartes seront prises en compte dans le calcul des points.

Si la **PIOCHE** est épuisée avant la fin d'une manche, le **TALON** est mélangé et le jeu continue.

Calcul des points

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes se voit attribuer le nombre de points correspondant aux cartes que les autres joueurs ont en main. Les points des cartes sont attribués comme suit:

Cartes numérotées (0 à 9) : valeur du chiffre indiqué
 Carte +2 : 20 points
 Inversion : 20 points
 Passer : 20 points
 Joker : 50 points
 Super Joker : 60 points
 Horrifiyante « Urrhhhh » 60 points

Si à l'issue de la manche aucun joueur n'a atteint 500 points, les cartes sont battues et les joueurs commencent une nouvelle manche.

Remporter la partie

Le **VAINQUEUR** est le premier joueur à atteindre 500 points.

Alternative au calcul des points

On peut également tenir les scores en inscrivant le nombre de points que chaque joueur a en main à la fin de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 500 points, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

Back _ Italian



Gioco di Carte

Contenuto

112 carte come segue:
19 carte blu da 0 a 9
19 carte verdi da 0 a 9
19 carte rosa da 0 a 9
19 carte gialle da 0 a 9
8 carte Pesca Due, 2 per ogni colore: blu, verde, rosa e giallo
8 carte Inverti, 2 per ogni colore: blu, verde, rosa e giallo
8 carte Salto, 2 per ogni colore: blu, verde, rosa e giallo
4 carte Jolly
4 carte Jolly Pesca Quattro
4 carte Urlo Spettrale

Obiettivo del gioco

Essere in ogni round il primo giocatore a scartare tutte le carte, totalizzando punti in base alle carte rimaste in mano ai vostri avversari. I punti dei diversi round saranno sommati, vince il primo giocatore a totalizzare 500 punti.

Preparativi

- Ogni giocatore pesca una carta; il giocatore che pesca la carta più alta sarà il mazziere (le carte con un simbolo valgono zero).
- Il mazziere miscela le carte e ne distribuisce 7 ad ogni giocatore.
- Posizionate il resto del mazzo di carte a faccia in giù per formare il mazzo di PESCA.
- Girate la prima carta del mazzo di PESCA per iniziare un mazzo di SCARTO. **NOTA:** Se la prima carta girata per formare il mazzo di SCARTO fosse una Carta Azione (simboli), fate riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE per le istruzioni speciali.

Giociamo

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo.

Quando arriva il vostro turno, dovete abbinare una delle carte che avete in mano alla prima carta in cui il mazzo di SCARTO, per numero, colore o simbolo (i simboli rappresentano le Carte Azione; fate riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE).

ESEMPIO: Se la carta in cima al mazzo di SCARTO fosse una carta 7 rosa, il giocatore dovrebbe scartare una carta rosa o una carta 7 di qualsiasi colore. In alternativa il giocatore può scartare una carta Jolly (vedi FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE).

Se non avete in mano una carta da abbinare a quella in cima al mazzo di SCARTO, dovete pescare una carta dal mazzo di PESCA. Se la carta pescata fosse abbinabile a quella in cima al mazzo di SCARTO, potrete scartarla subito. In caso contrario, il gioco passerà al giocatore successivo.

Potrete anche decidere di NON giocare una carta valida che avete in mano. In questo caso dovete pescare una carta dal mazzo di PESCA. Se la carta fosse valida, potrete scartarla subito, in caso contrario non potrete giocare un'altra delle carte che avete in mano.

Funzioni delle Carte Azione

Carta Pesca Due – Giocando questa carta, la persona successiva dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno. Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o dopo un'altra carta Pesca Due. La stessa regola vale se questa carta venisse girata all'inizio del gioco.

Carta Inverti – Inverte la direzione del gioco (se l'attuale direzione del gioco fosse la sinistra, il gioco si inverte verso destra e viceversa). Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o dopo un'altra carta Inverti. Se questa carta venisse girata all'inizio del round, il mazziere inizierà per primo e poi il gioco si sposterà verso destra invece che verso sinistra.

Carta Salto – Giocando questa carta, la persona successiva al giocatore viene "saltata" (perde il turno). Questa carta può essere giocata solo con un colore abbinabile o dopo un'altra carta Salto. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Salto, il giocatore alla sinistra del mazziere viene "saltato" e quindi il giocatore alla sua sinistra inizia il gioco.

Carta Jolly – La persona che gioca questa carta decide il colore per continuare il gioco (incluso il colore in cui il gioco prima che la carta Jolly venisse scartata). La carta Jolly può essere giocata in qualunque momento, anche se il giocatore che la scarta avesse in mano un'altra carta valida. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Jolly, il giocatore alla sinistra del mazziere stabilisce il colore da giocare.

Carta Jolly Pesca 4 – Giocando questa potrà decidere il colore successivo da giocare e obbligare il giocatore successivo a pescare 4 carte dal mazzo di PESCA e a rinunciare al proprio turno. Tuttavia, c'è una particolarità! Il giocatore che l'ha in mano potrà scartarla solo se NON avesse un'altra carta abbinabile al COLORE del mazzo di SCARTO (ma può essere giocata se il giocatore ha in mano carte abbinabili al numero o Carte Azione). Se all'inizio del gioco venisse girata questa carta, dovete rimetterla nel mazzo e pescare un'altra carta.

NOTA: nel caso in cui aveste il sospetto che una carta Jolly Pesca 4 sia stata giocata in modo lecito (ovvero sospettate che il giocatore abbia una carta abbinabile), allora potrete sfidare il giocatore sfidato dovrà mostrare (allo sfidante) le carte della propria mano. Se colto in flagrante, il giocatore sfidato dovrà pescare 4 carte al posto voluto. Tuttavia, se fosse innocente, sarete voi a dover pescare 4 carte PUÙ 2 carte addizionali (per un totale di 6 carte)!

Carta Urlo Spettrale – Liberate lo zombie che è in voi ! A Ghoulia piace portare l'ordine nel caos... e una mano con molte carte fa veramente paura! Ma giocando questa carta, potrete liberarvi di alcune di quelle carte da brividi! Giocate questa carta e scegliete un colore della vostra mano di cui volete liberarvi. Poi iniziando con il giocatore alla vostra sinistra e continuando in senso orario, date una carta ad ogni giocatore in ordine fino a che non avrete più carte di quel colore (e non dimenticatevi di parlare come gli Zombie mentre distribuite le vostre carte ad ogni giocatore: "Urrhhhh"). Non importa se ogni giocatore non riceverà lo stesso numero di carte. Questa carta vale anche come carte Jolly e quindi potrete decidere il colore da giocare. Se all'inizio del gioco venisse girata questa carta, il giocatore alla sinistra del mazziere stabilisce il colore da giocare.

Fine del gioco

Quando un giocatore resta con una sola carta, deve gridare "UNO" per indicare che gli è rimasta una sola carta. Se si dimentica di farlo e viene colto sul fatto da un altro giocatore prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno, dovrà pescare due carte.

Quando un giocatore non ha più carte, il round finisce. Si calcolano i punti (vedere **PUNTEGGI**) e il gioco ricomincia da capo.

Se l'ultima carta giocata fosse una carta Pesca Due o Jolly Pesca Quattro, per il giocatore successivo dovrà pescare rispettivamente 2 e 4 carte. Queste carte verranno conteggiate per il punteggio finale. Se nessuno dei giocatori resta senza carte quando il mazzo di PESCA si esaurisce, il mazzo di SCARTO deve essere rimesso e il gioco continua.

Punteggio

Il primo giocatore a restare senza carte riceve punti in base alle carte rimaste in mano ai suoi avversari come segue:

Tutte le carte numerate (0-9) : il valore dellea carta
 Pesca Due : 20 punti
 Inverti : 20 Punti
 Salto : 20 Punti
 Jolly : 50 Punti
 Jolly Pesca Quattro : 50 Punti
 Urlo Spettrale : 50 Punti

Nel caso in cui nessun giocatore avesse raggiunto 500 punti una volta calcolato il punteggio del round, rimischiate le carte e cominciate un nuovo round.

Il vincitore

Il **VINCITORE** sarà il primo giocatore a totalizzare 500 punti.

Altre modalità di calcolo del punteggio e vittoria

In alternativa, il punteggio può essere calcolato conteggiando il punteggio totale delle carte di ogni giocatore alla fine di ogni round. In questo caso il gioco si interrompe quando un giocatore raggiunge 500 punti. Il vincitore sarà colui che ha il punteggio più basso.

Front _ Spanish



Juego de cartas

Contenido:

112 cartas distribuidas de la siguiente manera:
19 cartas azules: del 0 al 9
19 cartas verdes: del 0 al 9
19 cartas rosa: del 0 al 9
19 cartas amarillas: del 0 al 9
8 cartas especiales ROBA DOS: 2 de cada color
8 cartas especiales CAMBIO DE SENTIDO: 2 de cada color
8 cartas especiales PIERDE EL TURNO: 2 de cada color
4 cartas especiales COMODIN
4 cartas especiales COMODIN ROBA CUATRO
4 monstruo-cartas especiales "Uuuu":

Objetivo del juego

Ser el primer jugador a quedarse sin cartas en la mano. El ganador de cada ronda contabiliza puntos a su favor por las cartas que les quedan en la mano a los demás jugadores. Se van sumando los puntos de cada ronda hasta que un jugador consiga 500 puntos y gane la partida.

Preparación

- Cada jugador toma una carta. El que saque la carta más alta será el distribuidor, es decir, el jugador que reparte. Las cartas especiales no cuentan en este caso.
- El distribuidor mezza la baraja y reparte siete cartas a cada jugador.
- Luego coloca las cartas sobrantes boca abajo en el centro de la mesa, formando el **MONTÓN PARA ROBAR**.
- Se da la vuelta a la carta superior del montón, colocándola boca arriba al lado del mismo; esto será la **PILA DE DESCARTE**. **ATENCIÓN:** si la primera carta a la que se da la vuelta para empezar la pila de descartar es una carta especial, consultar la descripción de dicha carta en la sección **CARTAS ESPECIALES** para saber cómo proceder.

Mecánica del juego

Empieza la partida el jugador que se encuentra situado a la derecha del que ha repartido, jugando una carta de su mano que coincida en número, color o símbolo con la carta a la que se dio la vuelta pos formas la pila de descartar (los símbolos representan cartas especiales, ver la sección "Cartas especiales").

POR EJEMPLO: si la primera carta es un 7 rosa, el jugador debe jugar una carta rosa o un 7 de cualquier color. También puede descartarse de un comodín (ver la sección "Cartas especiales"). Si en algún momento de la partida un jugador no puede jugar ninguna de las cartas de su mano, está obligado a robar una carta del montón, pudiéndolo jugar inmediatamente si esta coincide en número, color o símbolo con la última de la pila de descartar. Si esta carta tampoco coincide en número, color o símbolo con la última de la pila de descartar, se quedará con la carta y el turno pasará al siguiente jugador.

Un jugador en su turno puede decidir no jugar ninguna de las cartas de su mano, aunque alguna coincida en número, color o símbolo con la última de la pila de descartar. En este caso, debe robar una carta del montón. Después de robar, sólo puede jugar la carta que ha robado, le está prohibido descartarse de una de las cartas que ya tenía en la mano.

Cartas especiales

ROBA DOS: cuando un jugador tira la carta "Roba dos", el jugador siguiente deberá robar dos cartas del montón y perderá su turno. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Roba dos". En el caso de que si la primera carta que forma la pila de descartar al inicio del juego sea una carta "Roba dos", el primer jugador deberá robar dos cartas del montón y, además, perderá su turno.

CAMBIO DE SENTIDO: esta carta cambia de dirección el juego, es decir, si era hacia la derecha, pasa a ser hacia la izquierda, y viceversa. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con ella en color o sobre otras cartas "Cambio de sentido". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descartar al inicio del juego sea una carta "Cambio de sentido", el primer jugador será el que ha repartido y el juego continuará hacia su izquierda, en vez de hacia la derecha.

PIERDE EL TURNO: cuando un jugador tira esta carta, el jugador siguiente pierde su turno. Esta carta sólo se puede jugar sobre cartas que coincidan con en color o sobre otras cartas "Pierde el turno". En el caso de que la primera carta que forma la pila de descartar al inicio del juego sea una carta "Pierde el turno", el jugador situado a la derecha del que la repartió pierde su turno, por lo que empieza la partida el jugador siguiente, en dirección derecha.

COMODIN: el jugador que juega un comodín decide si quiere cambiar el color en juego o continuar con el mismo color. Los comodines pueden jugarse sobre cualquier carta, se pueden jugar incluso si el jugador posee otras cartas descartables en la mano. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descartar al inicio del juego sea un comodín, el jugador situado a la derecha del que repartió elige con qué color debe empezar la partida y luego juega.

COMODIN ROBA CUATRO: esta es la mejor carta que un jugador puede tener, ya que el jugador que la tira sólo decide si quiere cambiar el color en juego o continuar con el mismo color; sino que, además, obliga al siguiente jugador a robar 4 cartas del montón para robar y a perder su turno. Desgraciadamente, existe una restricción en la utilización de esta carta: sólo puede utilizarse en el caso de que el jugador no posea ninguna carta en su mano que coincida en color con la última de la pila de descartar. En cambio, si puede jugarla aunque disponga de cartas con el mismo número pero de diferente color que la carta en juego o aunque tenga en la mano otra carta especial. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descartar al inicio del juego sea un "Comodín roba cuatro", se devolverá al montón y se cogera.

ATENCIÓN: el jugador que juega un "Comodín roba cuatro" en la mano puede decidir tirarse un farol y jugarlo legalmente, pero si otro jugador le tira, será penalizado. Cuando un jugador juega una carta "Comodín roba cuatro", el jugador siguiente (a la que le toca robar cuatro cartas) puede desafiarle a que muestre sus cartas, para comprobar que la jugada es correcta. El que jugó el "Comodín roba cuatro" está obligado a mostrarlas a la que le ha desafiado. Si la jugada fue legal (es decir, jugó un "Comodín roba cuatro" en la mano que coincida en color con la de la pila de descartar), el infractor deberá robar cuatro cartas. Si la jugada fue correcta, el jugador que le ha desafiado deberá robar dos cartas de penalización, además de las cuatro que ya debía robar, por lo tanto robará seis en total. Únicamente puede presentar el desafío el jugador que tiene que robar las cuatro cartas.

MONSTRUO-CARTA ESPECIAL "Uuuuu": ¡Conecta con tu zombi interior! Como a Ghoulia le gusta poner orden en el caos, para ella, una mano con demasiadas cartas es ¡terrorífica! Por eso, el jugador que tiene esta carta podrá descartarse de esas cartas "terroríficas" que entorpecen su juego, ya que al jugarla, el jugador elige un color y coge todas las cartas de su mano de dicho color. Seguidamente, en sentido antihorario, le da una carta de ese color a cada jugador, hasta que se queda sin cartas del color elegido (mientras lo hace, debe hablar en zombi, como Ghoulia: "uuuuu"). Es posible que los jugadores reciban distinto número de cartas del jugador zombi, ya que debe dar cartas por orden hasta que se le terminen. Además, esta carta también es un comodín, de modo que el jugador podrá cambiar el color en juego o continuar con el mismo color. En el caso de que la primera carta que forma la pila de descartar al inicio del juego sea una monstruo-carta "Uuuuu", el jugador situado a la derecha del que repartió elige con qué color debe empezar la partida y luego juega.

Fin de la partida

Quando un jugador juega su penúltima carta, debe decir en voz alta "¡UNO!", para avisar al resto de jugadores de que puede ganar en el próximo turno. Si no lo hace, tendrá que robar dos cartas del montón, pero sólo si los demás jugadores le pillan antes de que le dé el siguiente jugador. La partida termina cuando un jugador se queda sin cartas en la mano. Entonces se suman los puntos (ver sección "Puntuación") y se empieza una nueva partida.

Si la última carta que se juega es una carta especial "Roba dos" o un "Comodín roba cuatro", el siguiente jugador está obligado a robar dos o cuatro cartas respectivamente, que se sumarán al contabilizar su puntuación.

En el caso de que se terminen todas las cartas del montón y ningún jugador haya ganado, se barajará todas las cartas de la pila de descartar, mejanos la última, y se colocarán como montón para continuar la partida.

Puntuación

Quando un jugador se queda sin cartas en la mano, ganando la partida, el resto de jugadores debe sumar el valor de las cartas que les quedan en la mano y el ganador anota a su favor la suma total. El valor de las cartas es el siguiente:

Cartas del 0 al 9 : su valor numérico.
 Carta Roba dos : 20 puntos.
 Carta Cambio de sentido : 20 puntos.
 Carta Pierde el turno : 20 puntos.
 Carta Comodín : 50 puntos.
 Carta Comodín roba cuatro : 50 puntos.
 Monstruo-carta especial "Uuuuu" : 50 puntos.

Si al final de la partida ningún jugador ha conseguido llegar a 500 puntos, se vuelve a mezclar la baraja y se empieza una nueva partida.

Ganador del juego

El primer jugador que, tras una serie de partidas, llegue a 500 puntos, será el ganador del juego.

Variante del juego

Los puntos se pueden contabilizar también de una manera distinta: cada jugador anota los puntos que le quedaron en la mano al finalizar la partida y el primer jugador que llega o sobrepasa 500 puntos será considerado el perdedor, resultando ganador el jugador que menos puntos tenga anotados.

Back _ Portuguese



Jogo de cartas

Conteúdo

112 cartas com a seguinte distribuição:
19 Cartas Azuis - 0 a 9
19 Cartas Verdes - 0 a 9
19 Cartas Rosa - 0 a 9
19 Cartas Amarelas - 0 a 9
8 Cartas Bisca Dois - 2 de cada em azul, verde, rosa e amarelo.
8 Cartas Inverte o Jogo - 2 de cada em azul, verde, rosa e amarelo.
8 Cartas Passa a Vez - 2 de cada em azul, verde, rosa e amarelo
4 Cartas Joker
4 Cartas Joker Bisca 4
4 Cartas Assustadoras "Urrhhhh"

Objetivo do Jogo

Ser o primeiro jogador a livrar-se das suas cartas e marcar pontos pelas cartas que ficarem na mão dos adversários. Os pontos de cada jogada acumulam e o primeiro jogador a obter 500 pontos ganha o jogo.

Montagem

- Cada jogador retira uma carta; quem tirar a carta com o número mais alto é quem distribui as cartas (as cartas com símbolos contam zero).
- O jogador que trou o número mais alto dá 7 cartas a cada jogador.
- As cartas que restarem formam a pilha das **BISCAS**, viradas para baixo.
- Virem e amistarem a pilha das **BISCAS**. Essa carta vai dar início à jogada das **CARTAS JOGADAS**. **ATENÇÃO:** Se a primeira carta da pilha das **CARTAS JOGADAS** for uma carta de ação (símbolos), ler a secção **FUNÇÃO DAS CARTAS DE AÇÃO** para mais informações.

Mecânica do jogo

O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas começa a jogar.

Na tua vez, tens de fazer coincidir uma das cartas que tens na mão com a carta do cimo da pilha das **CARTAS JOGADAS** por número, cor ou símbolo (os símbolos representam cartas de ação; ler a secção **FUNÇÃO DAS CARTAS DE AÇÃO**).

EXEMPLO: Se a carta da pilha das **CARTAS JOGADAS** for um 7 rosa, o jogador seguinte tem de jogar uma carta rosa OU uma carta 7 de qualquer cor. Em alternativa, pode jogar um Joker (ler a secção **FUNÇÃO DAS CARTAS ESPECIAIS**).

Se não tiveres uma carta que coincida com a carta da pilha das **CARTAS JOGADAS**, tens de tirar uma carta da pilha das **BISCAS**. Se essa carta puder ser jogada, podes colocá-la na pilha das **CARTAS JOGADAS** nessa mesma vez. Caso contrário, o jogo continua com o jogador seguinte.

Também podes escolher **NÃO** jogar uma carta que tenhas na tua mão que possa ser jogada. Se isso acontecer, deves tirar uma carta da pilha das **BISCAS**. Se a carta puder ser jogada, podes colocá-la na pilha das **CARTAS JOGADAS** nessa mesma vez; no entanto, já não podes jogar nenhuma outra carta da tua mão depois de teres biscoado.

Função das Cartas de Ação

Carta Bisca 2 – Quando jogas esta carta, o jogador seguinte tem de biscoar 2 cartas e perder a sua vez. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou sobre outras cartas Bisca 2. Se esta for a primeira carta do jogo, aplica-se a mesma regra.

Carta Inverte o Jogo – Quando jogas esta carta, a direção do jogo inverte (se o jogo estava a ser efetuado para a esquerda, continua para a direita, e vice-versa). Esta carta só pode ser jogada sobre uma carta da mesma cor ou sobre outra carta Inverte o Jogo. Se esta for a primeira carta do jogo, quem começa a jogar é o distribuidor de cartas e em seguida o jogo avança para a direita, e não para a esquerda.

Carta Passa a Vez – Quando jogas esta carta, o jogador seguinte passa a vez (perde a vez).