



Gioco di Carte

Contenuto:

1 moschettone

108 carte come segue:

19 carte blu da 0 a 9

19 carte verdi da 0 a 9

19 carte rosse da 0 a 9

19 carte gialle da 0 a 9

8 carte Jolly +2, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo

8 carte Jolly Cambia Giro, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo

8 carte Jolly Salta Giro, 2 per ogni colore: blu, verde, rosso e giallo

4 carte Jolly Cambia Colore

4 carte Jolly +4

Obiettivo del Gioco

Essere in ogni partita il primo giocatore a scartare tutte le carte, totalizzando punti in base alle carte rimaste in mano agli avversari. I punti delle diverse partite saranno sommati e vincerà il primo giocatore a totalizzare 500 punti.

Preparativi

1. Ogni giocatore pesca una carta; il giocatore che pesca la carta più alta sarà il mazziere (tutte le carte Jolly valgono zero).
2. Il mazziere mischia le carte e ne distribuisce 7 ad ogni giocatore.
3. Posizionate il resto del mazzo di carte a faccia in giù per formare il mazzo di PESCA.
4. 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 è una Carta Azione (simboli), fate riferimento alle FUNZIONI DELLE CARTE AZIONE per le istruzioni speciali.

Giochiamo

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia per primo.

Quando arriva il vostro turno, dovrete abbinare una carta della vostra mano alla prima carta in cima al 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 è una carta 7 rossa, il giocatore può scartare una carta rossa o una carta 7 di qualsiasi colore. In alternativa il giocatore può scartare una carta Jolly Cambia Colore (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 è abbinabile a quella in cima al mazzo di SCARTO, potete scartarla durante lo stesso turno. In caso contrario, il gioco passa al giocatore successivo.

Potete 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 pescata è valida, potete scartarla nello stesso turno, ma dopo aver pescato non potete giocare nessun'altra delle carte che avete in mano.

Funzioni delle Carte Azione



Carta Jolly +2 – 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 con un'altra carta Jolly +2. La stessa regola vale se questa carta viene girata all'inizio del gioco.



Carta Jolly Cambia Giro – 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 con un'altra carta Cambia Giro. Se questa carta venisse girata all'inizio del round, il mazziere comincerà per primo e poi il gioco proseguirà verso destra invece che verso sinistra.



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



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



Carta Jolly +4 – Questa carta consente di decidere il colore successivo da giocare e obbliga 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 ha in mano questa carta può scartarla solo se NON ha 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 viene girata questa carta, dovete rimetterla nel mazzo e pescare un'altra carta.

NOTA: Nel caso in cui abbiate il sospetto che una carta Jolly +4 sia stata giocata in modo illecito (ovvero se sospettate che il giocatore abbia una carta abbinabile), allora potete sfidare chi l'ha giocata. Il giocatore sfidato dovrà mostrare (allo sfidante) le carte della propria mano. Se colto in flagrante, il giocatore sfidato dovrà pescare 4 carte. Tuttavia, se fosse innocente, sarete voi a dover pescare 4 carte + 2 carte aggiuntive (per un totale di 6 carte)!

Fine del gioco

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

Quando un giocatore non ha più carte in mano, la partita finisce. Si calcolano i punti (vedere PUNTEGGIO) e il gioco ricomincia da capo.

Se l'ultima carta giocata è una carta +Jolly 2 o Jolly +4, il giocatore successivo deve pescare rispettivamente 2 o 4 carte. Queste carte sono 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 rimescolato e il gioco continua.

Punteggi

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 della carta

Jolly +2: 20 punti

Inverti: 20 Punti

Salto: 20 Punti

Jolly: 50 Punti

Jolly +4: 50 Punti

Nel caso in cui nessun giocatore abbia raggiunto 500 punti una volta calcolato il punteggio della partita, rimescolate le carte e cominciate una nuova partita.

IL VINCITORE

Il VINCITORE sarà il primo giocatore a totalizzare 500 punti.

Altre modalità di calcolo del punteggio e vittoria

In alternativa, si può calcolare il punteggio totale delle carte di ciascun giocatore alla fine di ogni partita. Quando un giocatore raggiunge 500 punti, il giocatore con il punteggio più basso diventa il vincitore.