

REGRAS DO JOGO



CONTEÚDO: 112 cartas de jogo, sendo:

- **19 Cartas Azuis** - 0 a 9;
- **19 Cartas Verdes** - 0 a 9;
- **19 Cartas Amarelas** - 0 a 9;
- **19 Cartas Vermelhas** - 0 a 9;
- **8 Cartas Comprar Duas Cartas** - 2 de cada cor;
- **8 Cartas Inverter** - 2 de cada cor;
- **8 Cartas Pular** - 2 de cada cor;
- **4 Cartas Curinga;**
- **4 Cartas Curinga Comprar Quatro Cartas;**
- **1 Carta Curinga Trocar as Mãos;**
- **3 Cartas Curinga Branca para Personalizar.**

OBJETIVO DO JOGO: Seja o primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas em cada rodada e ganhe pontos pelas cartas que sobram em poder dos seus adversários. Os pontos de cada rodada vão sendo acumulados e o primeiro jogador a fazer 500 pontos será o vencedor.

PREPARAÇÃO:

1. Cada jogador tira uma carta. Aquele que tirar o número mais alto fará a distribuição.
2. O jogador que estiver distribuindo as cartas embaralha e distribui 7 cartas para cada um (se as cartas Curinga Branca para Personalizar ainda não estiverem escritas, deixe-as de fora do jogo).
3. As cartas restantes devem ser colocadas viradas para baixo, formando a pilha de **Compras**.
4. A carta superior da pilha de **Compras** é virada para formar uma pilha de **Descarte**.

Observação: Se qualquer uma das Cartas de Ação (símbolos) for virada para dar início à pilha de **Descarte**, consulte as **FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO** para ler instruções especiais.

VAMOS JOGAR: O jogador à esquerda de quem estiver distribuindo as cartas começa o jogo, e o jogo deverá seguir em sentido horário. Na sua vez, você deve combinar uma carta da sua mão com aquela no alto da pilha de **Descarte**, seja por número, cor ou símbolo (os símbolos representam Cartas de Ação; consulte **FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO**).

Exemplo: Se a carta na pilha de **Descarte** for um 7 Azul, o jogador deve jogar uma carta Azul de qualquer número, **ou** um número 7 de qualquer cor. Se o jogador não tiver uma carta que combine, deve comprar uma na pilha de **Compras**. Se a nova carta servir, ele pode jogá-la na mesma rodada. Caso contrário, passará a vez para o próximo jogador. O jogador não pode jogar uma carta que já estava na sua mão antes de fazer a compra.

FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO:



- **Comprar Duas Cartas** - Quando esta carta for jogada, o próximo jogador deve comprar 2 cartas e perde a vez. Ela apenas pode ser jogada sobre uma cor que combine ou sobre outra carta Comprar 2. A mesma regra se aplica caso ela seja virada no início do jogo.



- **Inverter** - Ao descartar esta carta, o sentido do jogo é invertido (se estiver indo para a esquerda, muda para a direita e vice-versa). Ela apenas pode ser jogada sobre uma cor que combine ou sobre outra carta Inverter. Se a carta for virada no início do jogo, aquele que distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua no sentido anti-horário ao invés de horário.



- **Pular** - Quando você joga esta carta, o próximo jogador é "pulado" (perde a vez). Ela apenas pode ser jogada sobre uma cor que combine ou sobre outra carta Pular. Se uma carta Pular for virada no início do jogo, o jogador à esquerda daquele que distribuiu é pulado. Neste caso, o jogador à esquerda dele começará.



- **Curinga** - Ao jogar esta carta, você escolhe a cor que continuará o jogo (pode ser qualquer cor, inclusive a que estava sendo jogada antes do Curinga). Você pode jogar um Curinga na sua vez, mesmo que tenha outra carta que combine na mão. Se o Curinga for virado no começo da partida, a pessoa à esquerda daquele que distribuiu as cartas escolhe com qual cor o jogo deve começar.



- **Curinga Comprar Quatro Cartas** - Ao jogar esta carta, você pode escolher a cor a ser jogada **além** de fazer com que o próximo jogador tenha que comprar 4 cartas da pilha de **Compras**, perdendo também a vez. Mas há um detalhe! Esta carta só pode ser jogada quando você **não** tiver outra carta que combine com a **cor** da pilha de **descarte** (porém, ela pode ser descartada se você tiver uma carta com o número que combine ou outra Carta de Ação). Se ela for virada no começo do jogo, coloque-a no meio do monte e pegue outra carta.

Observação: Caso suspeite que uma carta Curinga Comprar 4 tenha sido jogada contra você de forma desonesta (por exemplo, quando o jogador possuir uma carta de cor correspondente), você pode desafiá-lo. O jogador desafiado deve mostrar as cartas que tem para a pessoa que o desafiou. Se ele trapaceou, é ele quem deverá comprar as 4 cartas. Entretanto, se o jogador desafiado não trapaceou, você deve comprar as 4 cartas e **mais 2** cartas!



- **Curinga Trocar as Mãos** - Esta carta é um exemplo de algo que você pode fazer para personalizar suas próprias cartas brancas. Ao jogar esta carta, você pode escolher a cor a ser jogada a seguir **além** de trocar as suas cartas com as cartas de outro jogador. Se ela for virada no começo do jogo, coloque-a no meio do monte e pegue outra carta.



- **Curinga Branca para Personalizar** - Esta carta vale como um Curinga **além** de permitir que os jogadores escrevam à lápis qualquer regra que desejarem. Se ela for virada no começo do jogo, coloque-a no meio do monte e pegue outra carta.

FINALIZANDO: Ao jogar sua penúltima carta, você deve gritar "UNO" para indicar que você só tem uma carta na mão. Se não gritar "UNO" e alguém perceber antes do próximo jogador começar a jogar, você terá que comprar duas cartas. Quando um jogador tiver acabado com suas cartas, a rodada termina. Os pontos são então somados (ver **PONTUAÇÃO**) e o jogo começa novamente. Caso a última carta jogada em uma rodada seja Comprar Duas Cartas ou Curinga Comprar 4 Cartas, o próximo jogador deve comprar 2 ou 4 cartas, de acordo com a ação comandada. Elas serão contadas na soma de pontos. A carta Curinga Trocar as Mãos não pode ser jogada como a última carta. Caso nenhum jogador tenha terminado suas cartas quando a pilha de **Compras** acabar, a pilha de **Descarte** deverá ser embaralhada novamente para que o jogo continue.

PONTUAÇÃO:

- Todas as cartas numeradas (0 a 9): Valor Nominal;
- Comprar Duas Cartas: 20 Pontos;
- Inverter: 20 Pontos;
- Pular: 20 Pontos;
- Curinga: 50 Pontos;
- Curinga Comprar Quatro Cartas: 50 Pontos;
- Curinga Trocar as Mãos: 50 Pontos;
- Curinga Branca para Personalizar: 50 Pontos.

Se após a contagem for constatado que nenhum jogador alcançou 500 pontos, será necessário embaralhar novamente e iniciar uma nova rodada.

VENCENDO O JOGO: O ganhador é o primeiro a marcar 500 pontos.

CONTAGEM DE PONTOS ALTERNATIVA: Outra forma de contabilizar a pontuação é marcar os pontos das cartas que sobram com cada jogador no final de cada rodada. Quando um jogador alcançar 500 pontos, aquele com a menor pontuação será o vencedor.