

UNO

UNO é um jogo de cartas, jogado em vários países de diversas maneiras. Possui boa jogabilidade e certamente irá garantir muita diversão.

Recomenda-se de dois a dez jogadores para jogá-lo, a partir de 7 anos de idade.

Objetivo

Ser o primeiro jogador a fazer 500 pontos, e para fazer pontos, você deve livrar-se o quanto antes de todas as cartas da sua mão e usar as cartas de ação para evitar que os adversários façam o mesmo.

A quantidade de pontos que você ganha é a soma dos números das cartas dos oponentes.

Como jogar

Para decidir quem começa, cada jogador recebe uma carta do baralho, e aquele que receber a maior carta, começa o jogo.

Depois as cartas são embaralhadas e cada jogador recebe 7 cartas.

O jogador que ficar à esquerda de quem distribuiu as cartas começa a partida e o jogo segue no sentido horário.

As cartas que restaram são viradas para baixo e formam a pilha de compras. A primeira carta desse monte é virada para cima numa pilha ao lado - a pilha de descarte.

Cada jogador deve jogar uma carta que seja da mesma cor, que tenha o mesmo símbolo/número da carta virada na pilha de descarte ou uma carta de ação do tipo "Muda de cor"/"Muda de cor e compra 4 cartas".

Caso não tenha nenhuma carta que satisfaça essas condições, o jogador deverá comprar uma carta da pilha de compras e, se a carta for jogável, ele pode escolher por jogar ou colocar ela em sua mão.

Um jogador pode optar por não jogar uma carta jogável da sua mão, entretanto deverá comprar uma carta. Caso decida jogar, deverá jogar a carta recém comprada.

Ao jogar a penúltima carta, o jogador deve anunciar em voz alta falando "UNO". Se não fizer isso, os demais jogadores podem obrigá-lo a comprar mais duas cartas.

A rodada termina quando um dos jogadores zerar as suas cartas na mão.

Cartas especiais

Além das cartas numéricas, o baralho de UNO possui mais 5 cartas especiais que produzem diferentes efeitos durante o jogo.

- +2: o jogador seguinte apanha duas cartas e passa o seu turno ao jogador seguinte.



Figura 1 - Carta "+2"

- Inversão: o sentido de jogo inverte-se. Se o sentido do jogo está no sentido horário, quando jogada uma carta "Inverter", joga-se em sentido anti-horário.



Figura 2 - Carta "Inversão"

- Bloqueio: o jogador seguinte perde a vez.

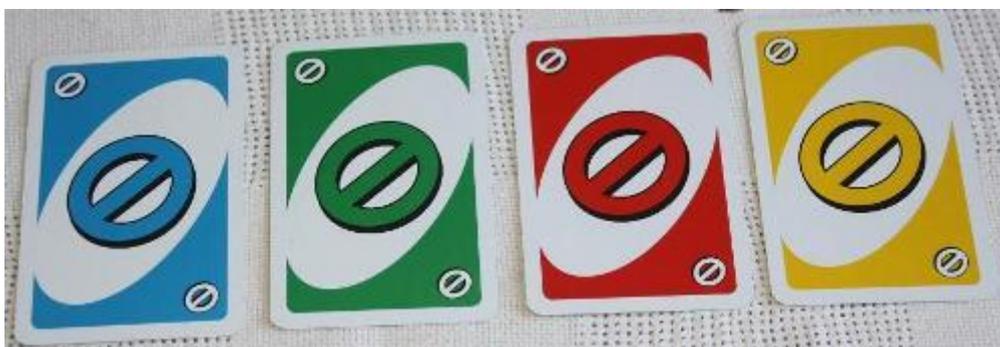


Figura 3 - Carta "Bloqueio"

- Curinga: pode ser jogada durante qualquer momento do jogo independentemente da carta que se encontra no topo de descarte. O participante que jogar essa carta escolhe a próxima cor do jogo (verde, azul, vermelho ou amarelo).



Figura 4 - Carta Curinga

- Curinga +4: o jogador seguinte apanha quatro cartas do baralho e perde o turno, o jogador que a descartou diz escolhe a próxima cor do jogo (verde, azul, vermelho ou amarelo). Esta carta só deverá ser jogada quando o jogador não possui nenhuma outra carta que possa usar. No entanto, se o jogador prejudicado desconfiar que o primeiro jogador está “blefando”, pode pedir para conferir a mão deste, se estiver certo, o jogador que jogou terá que apanhar as 4 cartas como punição. Caso a jogada tenha sido legal, o jogador que desconfiou deve apanhar seis cartas



Figura 5 - Carta "Curinga +4"

Pontuação

A pontuação é realizada no final de cada rodada, cada rodada o jogador que vence acumula pontos, e a pontuação é dada pelas cartas que restam na mão dos outros jogadores, da seguinte maneira:

- +2 / Inversão / Bloqueio / Curinga: adiciona 20 pontos.
- Curinga +4: adiciona 50 pontos.
- Cartas numéricas (0 a 9): adiciona o valor correspondente ao seu número.