

Regole ufficiali di UNO

Scarica da <https://unoregler.org/>

Contenuto del gioco

Il mazzo contiene 108 carte:

- 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 Pesca Due (2 per ciascun colore)
- 8 carte Inversione (2 per ciascun colore)
- 8 carte Salta il turno (2 per ciascun colore)
- 4 carte Jolly
- 4 carte Jolly +4

Obiettivo del gioco

Liberarsi per primo di tutte le proprie carte in ogni round e totalizzare punti con le carte rimaste agli altri giocatori. Il primo che raggiunge 500 punti vince.

Preparazione e svolgimento

1. Ogni giocatore pesca una carta: chi pesca il numero più alto distribuisce le carte (le carte speciali valgono 0).
2. Si distribuiscono 7 carte a ciascun giocatore.
3. Le carte restanti formano il mazzo da pescare.
4. Si gira la prima carta per iniziare la pila degli scarti.

NOTA: Se la prima carta è un'azione, vedi la sezione "Funzioni delle carte azione".

Come si gioca

Il giocatore a sinistra di chi ha distribuito inizia. Devi abbinare una delle tue carte a quella in cima alla pila degli scarti per colore, numero o simbolo.

Esempio: Se c'è un 7 rosso, puoi giocare un'altra carta rossa o un 7 di altro colore. Anche le carte jolly sono valide.

Se non hai una carta valida, pesca una carta. Se può essere giocata, usala subito; altrimenti, passa il turno.

Puoi anche scegliere di pescare anche se hai una carta giocabile: se la carta pescata può essere giocata, usala subito; se no, passa il turno.

Funzioni delle carte azione

- Carta Pesca Due: il giocatore successivo pesca 2 carte e salta il turno. Può essere giocata solo se combacia per colore o con un'altra Pesca Due.
- Carta Inversione: cambia il senso del gioco. Può essere giocata solo se combacia per colore o con un'altra Inversione. Se è la prima carta, gioca chi ha distribuito.

Regole ufficiali di UNO

Scarica da <https://unoregler.org/>

- Carta Salta turno: il prossimo giocatore salta il turno. Vale solo per colore o su altra carta identica.
- Carta Jolly: permette di scegliere il colore con cui continuare, anche se hai altre carte giocabili. Se è la prima carta, sceglie il primo giocatore.
- Jolly +4: scegli il colore e il prossimo giocatore pesca 4 carte e salta il turno. Può essere usata solo se non hai carte che combaciano per colore.

NOTA: Se un giocatore pensa che il Jolly +4 sia stato usato scorrettamente, può contestare. Se ha ragione, l'avversario pesca 4 carte. Se sbaglia, ne pesca 6!

UNO e fine round

Quando ti rimane una sola carta, devi dire UNO!. Se non lo fai e vieni scoperto prima che il turno successivo inizi, devi pescare 2 carte.

Quando un giocatore finisce le carte, il round termina. Si contano i punti (vedi sotto). Se l'ultima carta è una +2 o +4, il prossimo giocatore pesca comunque.

Esaurimento del mazzo

Se termina il mazzo da pescare, si rimescola la pila degli scarti e si continua.

Calcolo del punteggio

Il vincitore del round ottiene punti in base alle carte rimaste in mano agli altri:

- Carte numeriche (0-9): valore della carta
- Pesca Due, Inversione, Salta turno: 20 punti ciascuna
- Jolly, Jolly +4: 50 punti ciascuna

Se nessuno ha 500 punti, si rimescola e si continua.

Vittoria

Vince il primo che raggiunge 500 punti.

Alternativa di punteggio

In alternativa, si possono contare i punti rimanenti in mano ai giocatori. Quando un giocatore arriva a 500, vince chi ha meno punti.