

UNO®

2-10

7+

MASTERS OF THE UNIVERSE

Jogo de Cartas

Conteúdo

112 Cartas divididas em:

19 Cartas azuis - 0 a 9

19 Cartas vermelhas - 0 a 9

19 Cartas verdes - 0 a 9

19 Cartas roxas - 0 a 9

8 Cartas Comprar Duas - 2 de cada em azul, vermelho, verde e roxo

8 Cartas Inverter - 2 de cada em azul, vermelho, verde e roxo

8 Cartas Pular - 2 de cada em azul, vermelho, verde e roxo

4 Cartas Curinga

4 Comprar Quatro Cartas Curinga

4 Cartas Curinga Poderes de Greyskull

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 de seus adversários. Os pontos das rodadas são acumulados e o primeiro jogador a atingir 500 pontos é o vencedor.

Configuração

1. Cada jogador compra uma carta; aquele que pegar a de número maior distribui as cartas (conte qualquer carta com um símbolo como zero).
2. O jogador que estiver distribuindo as cartas embaralha e distribui 7 para cada jogador.
3. As cartas restantes devem ser colocadas viradas para baixo, para formar uma PILHA.
4. A primeira carta da PILHA é virada para iniciar uma pilha de DESCARTE. **NOTA:** 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 as instruções especiais.

Como jogar

A pessoa à esquerda de quem estiver distribuindo as cartas começa a jogar.

Na sua vez, você precisa combinar uma das suas cartas com a carta no topo da pilha de DESCARTE, seja pelo número, seja pela cor ou pelo símbolo (os símbolos representam as Cartas de Ação; veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

EXEMPLO: Se a carta na pilha de DESCARTE for um 7 azul, o jogador deve jogar uma carta azul, OU qualquer uma de número 7. Opcionalmente, o jogador pode descartar uma Carta Curinga (Veja FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

Se não tiver uma carta que combine com a da pilha de DESCARTE, você deve pegar uma carta da PILHA. Se a carta que pegou puder ser descartada, você poderá descartá-la na mesma rodada. Caso contrário, será a vez do próximo jogador.

Você também pode optar por NÃO descartar uma carta que combine. Se o fizer, precisará pegar uma carta da PILHA. Se combinar, essa carta pode ser descartada na mesma rodada, porém, você não poderá descartar qualquer outra carta após comprar da pilha.

Funções das Cartas de Ação



Carta Comprar Duas Cartas - Ao descartar essa carta, o próximo jogador deve comprar 2 cartas da pilha e perderá a vez. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Comprar Duas. Se ela for virada no início do jogo, a mesma regra se aplica.



Carta Inverter - Ao descartar essa carta, o sentido do jogo é invertido (se o sentido do jogo estiver para a esquerda, ele muda para a direita ou vice-versa). Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Inverter. Se a carta aparecer no começo da jogada, aquele que distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua em sentido horário ao invés de anti-horário.



Carta Pular - Ao descartar essa carta, o próximo jogador perde a vez. Essa carta só pode ser descartada sobre uma cor que combine ou outra carta Pular. Se ela aparecer no começo da jogada, o jogador à esquerda daquele que distribuiu as cartas perde a vez, e o próximo jogador continua o jogo.



Carta Curinga - Ao descartar essa carta, você pode escolher a cor que deve ser jogada (qualquer cor, inclusive a cor em jogo antes do descarte dessa carta). Você pode descartar uma carta Curinga na sua vez, mesmo que tenha outra carta que combine com a carta da pilha de descarte. Se ela aparecer no começo da jogada, a pessoa à esquerda daquele que distribuiu as cartas escolhe com qual cor o jogo deve continuar.



Carta Curinga Comprar 4 - Ao descartar essa carta, ALÉM de você poder escolher a cor a ser jogada, o próximo jogador deve comprar 4 cartas da pilha e perder a vez dele. Mas há mais um detalhe! Essa carta só pode ser descartada quando você NÃO tiver outra carta que combine com a COR na pilha de DESCARTE (porém, ela pode ser descartada se você tiver uma carta com um número que combine ou Carta de Ação). Se essa carta for virada no início do jogo, coloque-a no meio da pilha e pegue outra carta.

NOTA: Caso suspeite que uma carta Curinga Comprar 4 tenha sido jogada contra você de forma desonesta (por exemplo, quando o jogador tenha uma carta correspondente), você pode desafiá-lo. O jogador desafiado deve mostrar a você as cartas que tem. Se trapaceou, é ele quem deve comprar 4 cartas da pilha em vez de você. Entretanto, se o jogador que foi desafiado não trapaceou, você deve comprar as 4 cartas da pilha, ALÉM de mais 2 adicionais (6 cartas no total)!



Carta Curinga Poderes de Greyskull - Ao descartar essa carta, primeiro, você deve segurá-la acima da sua cabeça e dizer: "PELOS PODERES DE GREYSKULL... EU TENHO A FORÇA!" Coloque a carta na pilha de descarte e todos os outros jogadores devem comprar três cartas da pilha. O jogo continua na ordem atual. Essa carta também é uma carta curinga. Então, você pode escolher a cor que continuará a jogada. Se essa carta for comprada no início do jogo, a pessoa ao lado do distribuidor de cartas escolhe a cor que iniciará o jogo.

Finalizando

Ao descartar a sua penúltima carta, você precisa gritar "UNO" (significa "uma"), para indicar que você só tem uma carta. Se não gritar "UNO" e alguém perceber antes do próximo jogador começar a jogar, você deve pegar duas cartas da pilha.

Quando um jogador não tiver mais cartas, a rodada acaba. Os pontos são marcados (veja PONTUAÇÃO) e o jogo começa novamente.

Se a última carta descartada em uma rodada for uma carta Comprar Duas ou uma carta Curinga Comprar Quatro, o próximo jogador deve puxar 2 ou 4 cartas da pilha, respectivamente. Essas cartas serão contadas quando os pontos forem somados.

Se nenhum jogador ficar sem cartas quando a PILHA acabar, a pilha de DESCARTE deverá ser embaralhada e utilizada como PILHA para que o jogo continue.

Pontuação

O primeiro a ficar sem cartas recebe pontos das cartas restantes de cada jogador adversário:

Todas as cartas numéricas (0 a 9)	Valor da Carta
Comprar Duas	20 Pontos
Inverter	20 Pontos
Pular	20 Pontos
Curinga	50 Pontos
Curinga Comprar Quatro	50 Pontos
Curinga Poderes de Greyskull	50 Pontos

Se após a contagem dos pontos, ninguém atingir 500 pontos, as cartas devem ser embaralhadas e o jogo começa novamente.

Vencendo o Jogo

O VENCEDOR é o primeiro que fizer 500 pontos.

Pontuação Alternativa

Uma outra maneira de marcar os pontos é somar os pontos das cartas restantes de cada um. Quando alguém atingir 500 pontos, o vencedor será quem tiver menos pontos.