



REGOLAMENTO GIOCO UNO



Giocatori:	da 2 a 10 giocatori, anche a coppie o a squadre
Requisiti:	2 mazzi di carte speciali Uno
Difficoltà:	Elementare
Scopo del gioco:	
	Scartare per primi tutte le proprie carte.

Preparazione:

Ogni giocatore pesca a caso una carta dallo 0 al 9, chi ha la carta col valore più alto diventa mazziere. Compito del mazziere è di mescolare le carte e distribuire, una alla volta, 7 carte ad ogni giocatore. Chi è alla sinistra del mazziere inizia il gioco e al termine della mano, diventa mazziere.

Il gioco:

il mazziere dà ad ogni giocatore 7 carte e pone il mazzo di carte rimaste al centro del tavolo. Da questo mazzo in seguito verranno pescate le carte occorrenti. Scopre ora la prima carta di questo mazzo e la lascia sul tavolo, visibile. Ogni altra carta scartata in seguito verrà posta sopra a questa a formare il mazzo degli "scarti". Nel gioco "UNO" vi sono carte "NORMALI" e carte "SPECIALI". Le carte normali, numerate da 0 a 9 sono di 4 colori diversi (rosso, giallo, verde e blu). Una carta "NORMALE" può venire scartata se il suo colore o il numero corrispondono a quelli della carta visibile in cima al mazzo degli scarti. Es.: se la carta in cima al mazzo degli scarti è un "3 ROSSO", il giocatore che è di turno può scartare una carta di valore "3" anche se di colore diverso dal rosso; oppure una carta rossa di qualsiasi valore. Nel caso che la prima carta girata sia una carta SPECIALE, il gioco inizia così;

JOLLY + 4: Questa carta va rimessa nel mazzo e se ne gira un'altra.

JOLLY: Il giocatore a sinistra del mazziere dichiara un colore e gioca.

PESCA 2: Il giocatore a sinistra del mazziere pesca due carte e salta il turno.

CAMBIO: Gioca per primo il mazziere e il gioco prosegue a destra.

SALTO: Il giocatore a sinistra del mazziere salta il turno, inizia il gioco il giocatore alla sua sinistra.

Al proprio turno si può scartare una sola carta. Se non si hanno carte da scartare si è costretti a pescare dal mazzo al centro del tavolo. Se la carta pescata è utile la si scarta; se invece non lo è, la si deve tenere in mano assieme alle altre. Il turno passa ora al giocatore successivo.

Carte speciali:

queste carte sono contraddistinte dal colore e da un simbolo. È possibile scartare una di queste carte se il suo colore o il suo simbolo corrispondono al colore o al simbolo dell'ultima carta scartata.

"Pesca 2": se viene scartata questa carta, il giocatore successivo deve pescare 2 carte e saltare il turno di gioco.

"Cambia": quando viene scartata questa carta, l'ordine di gioco viene invertito. Si prosegue cioè il gioco in senso antiorario. Se in seguito viene giocata una altra carta "CAMBIO", si riprende a giocare in senso orario come all'inizio, e così via.

"Salta": quando viene scartata questa carta, il giocatore successivo salta il turno.

"Jolly": queste carte possono essere scartate quando si vuole, indipendentemente dall'ultima carta scartata. La carta "JOLLY" vale per il colore che si dichiara al momento di scartare. Il giocatore successivo dovrà giocare tenendo conto del colore dichiarato.

"Jolly+4": con questa carta si obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte e a saltare un turno. Questa carta, diversamente dal JOLLY, può essere giocata SOLO se non si ha in mano nessuna carta del colore dell'ultima carta scartata.



Pesca 2



Cambio



Salto



Jolly



Jolly +4

COME SI GIOCA IL "JOLLY +4"

1) L'ultima carta scartata è un "4 ROSSO". Il giocatore di turno oltre alla carta "JOLLY +4" non possiede carte rosse, ma ha una carta "4 BLU" (che in teoria potrebbe essere scartata). In questo caso il giocatore può decidere di giocare la carta "JOLLY +4".

2) L'ultima carta scartata è un "6 BLU". Il giocatore di turno oltre alla carta "JOLLY +4" possiede una carta "SALTO" di colore blu. In questo caso non può giocare la carta "JOLLY +4" in quanto possiede una carta dello stesso colore dell'ultima carta scartata.

3) L'ultima carta scartata è un "5 ROSSO". Il giocatore di turno ha sia la carta "JOLLY" che la carta "JOLLY +4". In



questo caso può giocare "JOLLY +4" in quanto la carta "JOLLY" non rappresenta un colore preciso. Giocando la carta JOLLY +4 si deve dichiarare il colore con il quale proseguire il gioco.

Chiusura:

quando un giocatore scarta la penultima carta che ha in mano deve dichiarare "UNO" ad alta voce per avvisare che è in procinto di chiudere. Se non lo fa, e gli altri giocatori, se ne accorgono, è obbligato a pescare *due carte*.

Quando un giocatore scarta l'ultima carta, la mano finisce e si calcolano i punti. Se l'ultima carta giocata è "PESCA 2" oppure "JOLLY +4", il giocatore successivo deve pescare le carte indicate prima di calcolare il punteggio.

Nel caso termini il mazzo da cui pescare, prima che qualcuno sia riuscito a chiudere, si prendono le carte già scartate (lasciando però sul tavolo l'ultima carta scartata per continuare il gioco), e si mescolano per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Punteggio: quando un giocatore chiude, tutti sommano i valori delle carte che hanno in mano e il totale di queste somme, forma il punteggio a favore di chi ha vinto la mano. Il giocatore che per primo raggiunge 500 PUNTI, vince la partita. La tabella che segue riepiloga i valori delle singole carte:

Carta	Punteggio
Pesca 2	20 punti
Cambio	20 punti
Salto	20 punti
Jolly	50 punti
Jolly +4	50 punti

Penalità:

a) se un giocatore durante la partita gioca una carta sbagliata, deve pescare 4 carte dal mazzo.

b) se un giocatore suggerisce ad un altro quale carta giocare, pesca per penalità 4 carte dal mazzo.

c) se un giocatore gioca un "JOLLY 4" avendo in mano una carta del colore che detta il gioco, viene penalizzato e deve pescare 4 carte.

d) quando viene giocato un "JOLLY +4", il giocatore che segue può sfidare chi ha giocato il "JOLLY +4" e costringerlo a mostrargli le carte che ha in mano per verificare che non ci siano carte alternative.

Se effettivamente il "JOLLY +4" era l'unica carta giocabile, oltre alle 4 carte lo sfidante dovrà prenderne altre 2 per penalità e saltare il turno.

Se invece verifica che c'era una carta giocabile (del colore in gioco), costringe chi ha giocato il "JOLLY +4" a riprendersi questa carta, a giocare la carta giocabile e a pescare per penalità 4 carte dal mazzo.

Il gioco a due:

il gioco "UNO" può essere giocato anche da due soli giocatori. Le regole esposte valgono con le seguenti eccezioni:

a) la carta "CAMBIA" deve essere considerata uguale alla carta "SALTA". Il giocatore che scarta la carta "CAMBIA" costringe l'avversario a saltare il turno, e gioca quindi immediatamente una nuova carta.

b) giocando la carta "SALTA" si fa perdere il turno all'avversario e si gioca una nuova carta.

c) quando si gioca un "PESCA 2" (o un "JOLLY +4") l'avversario deve pescare il numero di carte indicate e perdere il turno.

Il gioco a coppie o a squadre:

i giocatori si siedono al tavolo in posizione alternata a seconda del numero delle coppie e delle squadre.

Il gioco mantiene le regole generali e chi chiude la mano decreta la vittoria della coppia o della squadra. I punteggi dei giocatori della coppia (o della squadra) vanno sommati.

Volendo ogni giocatore tiene conto del proprio punteggio, e al termine di ogni partita si cambiano le posizioni al tavolo, in maniera da variare le coppie o le squadre. Al termine della seduta di gioco vengono sommati tutti i punteggi ottenuti dai singoli giocatori nelle varie partite.

Chi ottiene il punteggio più alto, vince.

Variante: è possibile giocare con un sistema di punteggio diverso: alla fine di ogni mano, ciascun giocatore annota il punteggio delle carte che gli rimangono in mano (chi vince segna 0).

Quando un giocatore raggiunge il punteggio di 500 punti la partita termina, e vince chi ha il punteggio più basso.

Utilizzando questo sistema si può organizzare un torneo.

Torneo: con il sistema di punteggio indicato nella VARIANTE, e utilizzando le regole generali, si può effettuare un torneo di UNO.

Quando un giocatore raggiunge i 500 punti viene eliminato. Si prosegue finché rimangono due soli giocatori che a questo punto adottano le regole del gioco a coppie. L'ultima a rimanere in gioco è il vincitore del torneo.

Buon divertimento!

