OFICIAIS

UNO ALL WILD! REGRAS PDF

UNOALLWILD.COM

CONTEÚDO

112 cartas

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte.

COMO FUNCIONA O UNO ALL IN! (TUDO JOKER)

- Somente cartas sem número.
- Todas as cartas são JOKER.
- Quando jogar uma carta, pode escolher ou trocar a cor.
- Quando estiver com a sua última carta na mão, grite “UNO!”
- Se não gritar UNO e outro jogador perceber, deve comprar 2 cartas como penalidade.

PREPARAÇÃO

1. Escolha um jogador para embaralhar as cartas e distribuí-las para cada jogador.
2. Distribua 7 cartas para cada jogador.
3. Coloque as cartas restantes viradas para baixo para formar a Pilha de Compra.
4. Vire a carta do topo da Pilha de Compra para iniciar a Pilha de Descarte.
5. Se a primeira carta da Pilha de Descarte for uma carta de ação, aplique a ação e comece o jogo.

COME GIOCARE

Nel tuo turno, cerca di liberarti di tutte le carte giocandone una sulla pila degli scarti.

1. Gioca una carta.
2. Se è una carta Azione Jolly, esegui l’azione indicata sulla carta (vedi sotto “Carte Azione Jolly”).

Tutto qui!
Semplice, vero? Ma sono le Carte Azione Jolly a dare ritmo al gioco — vediamo cosa fanno:

Joker — Esta é a carta mais comum do baralho, pelo que vais jogá-la muitas vezes. Joga para mudar a cor do jogo, podes escolher uma cor quando jogas. Não vai mudar nada, mas é menos uma carta na tua mão, certo?

Joker Inverte o Jogo — Quando jogada, a direção do jogo é invertida. Se a direção do jogo estava a seguir o sentido horário, agora passa a seguir o sentido anti-horário e vice-versa.

Joker Passa a Vez — Quando jogada, o jogador seguinte perde a vez.

Joker Passa 2 Vezes — Quando jogada, os dois jogadores seguintes perdem a vez.

Joker Bísca 2 — Quando jogada, o jogador seguinte tem de biscar 2 cartas e perde a vez.

Joker Bísca 4 — Quando jogada, o jogador seguinte tem de biscar 4 cartas e perde a vez.

Joker Bísca 2 Alvo — Um jogador à tua escolha bísque 2 cartas (não perde a sua próxima vez).

Joker Troca Forçada — Quando jogada, TENS de escolher outro jogador e trocar as cartas com ele. (Se um dos dois jogadores ficar só com uma carta na mão, não se pode esquecer de gritar “UNO”!)

GRITE “UNO!”

Quando tiver apenas 1 carta na mão, grite “UNO!” antes de jogar sua penúltima carta.
Se outro jogador perceber que você não gritou UNO, deve comprar 2 cartas como penalidade.

MAIS UMA COISA...

- Se as cartas de compra acabarem, embaralhe a pilha de descarte para formar uma nova pilha de compra.
- Não se esqueça de aplicar os efeitos de ação de cada carta ao jogá-las.

O VENCEDOR

Quando um jogador joga a sua última carta, vence. É hora de baralhar as cartas e jogar outra partida.

ACUMULAÇÃO DE PONTOS (MÉTODO DE VITÓRIA OPCIONAL)

- Quando um jogador ficar sem cartas, recebe pontos com base nas cartas que permaneceram nas mãos dos outros jogadores:
- Qualquer carta Joker de Ação — 20 pontos
- Qualquer carta Joker de Efeito Especial — 50 pontos
- Com os pontos que restaram, o jogador escolhe quanto fica sem cartas. Quando um jogador atingir 500 pontos, vence.