UFFICIALI

UNO

ALL WILD!

REGOLE PDF

UNOALLWILD.COM

CONTENUTO

112 carte

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte.

UNO ALL WILD™ IN POCHE PAROLE

Tutte le carte sono Jolly! A differenza del classico UNO®, non devi abbinare il numero o il colore delle carte.
Sembra facile? Non proprio! Le carte Azione Jolly possono cambiare il corso della partita in un attimo, quindi… attenzione!
Come sempre, quando ti resta una sola carta, devi gridare “UNO”.

PREPARAZIONE

1. Mescola le carte.
2. Distribuisci 7 carte a ogni giocatore.
3. Metti il resto delle carte coperte in un mazzo da pesca.
4. Gira a faccia in su la prima carta del mazzo da pesca e mettila a fianco, per iniziare il mazzo degli scarti. (Se è una carta Azione, ignora l’effetto.)
5. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia, e poi si prosegue in senso orario.

COMINCIAMO!

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:

Jolly – Il Jolly è la carta più comune nel mazzo e non ha effetti speciali. Puoi giocarla in qualsiasi momento, persino dichiarando un colore se vuoi (anche se non ha alcun effetto). È un modo semplice per alleggerire la mano.

Jolly Inverti : se giochi questa carta, l’ordine di gioco si inverte (se si stava giocando in senso orario, ora si gioca in senso antiorario, e viceversa)

Jolly Salta: se giochi questa carta, il giocatore successivo salta il turno

Jolly Salta Due: se giochi questa carta, i due giocatori successivi saltano il turno

Jolly Pesca Due: se giochi questa carta, il giocatore successivo pesca 2 carte e salta il turno

Jolly Pesca Quattro: se giochi questa carta, il giocatore successivo pesca 4 carte e salta il turno

Jolly Pesca Due Mirato: se giochi questa carta, scegli un giocatore che pesca 2 carte (ma non salta il turno)

Jolly Scambio Forzato: se giochi questa carta, DEVI scegliere un altro giocatore e scambiare tutte le carte della tua mano con le sue (Se un giocatore rimane con una sola carta dopo lo scambio, deve gridare “UNO”)

UN’ALTRA COSA...

Se il giocatore dopo di te sta per vincere e non hai carte utili, puoi scegliere di pescare una carta invece di giocare. Se sei fortunato, potresti fermarlo. Poi decidi se giocare la carta pescata o terminare il turno.

GRIDARE UNO!

Quando ti resta solo una carta in mano, devi gridare “UNO” per far sapere agli altri che stai per vincere. Se un altro giocatore nota che hai solo una carta e non hai gridato “UNO” prima che il giocatore successivo inizi il turno, devi pescare 2 carte come penali

IL VINCITORE

Quando un giocatore gioca la sua ultima carta, vince. È il momento di mischiare le carte e giocare un’altra partita.

COME CALCOLARE IL PUNTEGGIO (METODO DI VITTORIA OPZIONALE)

Quando un giocatore esaurisce le carte, ottiene punti in base alle carte rimaste in mano agli altri giocatori.
Le carte valgono:

- Qualsiasi Jolly normale ..... 20 punti
- Qualsiasi Carta Azione Jolly ..... 50 punti
- – Tutte le altre carte

Somma i punti alla fine di ogni partita. Quando un giocatore raggiunge 500 punti, vince.