UNO SHOW 'EM NO MERCY

7+ 2-6

Jogo de cartas

CONTEÚDO

168 cartas

OBJETIVO

Seja o primeiro a se desfazer de todas as cartas ou elimine todos os outros jogadores da partida até que você seja o único que reste.

RESUMO DE UNO SHOW EM NO MERCY ™

Joga-se igual ao UNO ® clássico, igualando cores, números ou símbolos, mas adicionamos 4 regras especiais e 6 cartas de ação difíceis para animar as coisas (mais adiante falaremos sobre elas). Também há duas formas de ganhar: a maneira tradicional de se desfazer de todas as cartas da mão ou eliminar todos os outros jogadores da partida (novamente, falaremos mais sobre isso em um minuto). Como sempre, quando você tiver a última carta, deve gritar "UNO!".

PREPARAÇÃO

1. Escolham um distribuidor para embaralhar as cartas. Dica: São muitas cartas, então, se tiverem problemas para embaralhá-las, podem dividir o baralho entre vários jogadores.
2. O distribuidor deve entregar 7 cartas a cada jogador.
3. Em seguida, deve colocar o restante das cartas VIRADAS PARA BAIXO no centro da mesa. Esta é a PILHA DE COMPRAS.
4. Depois, deve virar a carta superior da PILHA DE COMPRAS e colocá-la VIRADA PARA CIMA, a fim de formar a PILHA PARA DESCARTE. Se for uma carta de ação, ignore-a e vire a próxima carta.
5. O primeiro a jogar será a pessoa à esquerda do distribuidor e o jogo continuará nessa direção.

JOGANDO UNO!

Quando for sua vez, você deve tentar se desfazer de todas as suas cartas jogando UMA CARTA de cada vez na PILHA DE DESCARTE.

Se você TEM uma carta que coincida, pode JOGÁ-LA na Pilha para descartar

1. Você só pode jogar uma carta se ela for igual com pelo menos um atributo da carta superior da Pilha de Descarte: sua cor, número ou símbolo.
2. Se a carta que você jogou for uma carta de ação, faz algo especial! *(consulte a seção Cartas de ação abaixo).*

Se você NÃO TEM uma carta que coincida, DEVE pegar cartas da Pilha de Compras ATÉ QUE PEGUE UMA QUE POSSA JOGAR. Em seguida, jogue essa carta.

Uma vez finalizado seu turno, o jogo continua com o próximo jogador.

ADVERTÊNCIA: Se não restarem cartas na Pilha de Compras, embaralhe a Pilha de Descarte a fim de formar uma nova Pilha de Compras.

GRITAR "UNO!"

No momento em que você tiver apenas 1 carta na mão, deve gritar "UNO!" para avisar os outros jogadores que está prestes a ganhar.

No entanto, se alguém te pegar e disser "UNO!" antes de você (e antes que o próximo jogador comece sua vez), então você deve pegar 2 cartas.

COMO GANHAR

Quando um jogador joga sua última carta, ganha. A outra opção é que, se todos os outros jogadores forem eliminados do jogo (consulte a regra Piedade), você ganha. É hora de embaralhar as cartas e jogar novamente!

REGRAS ESPECIAIS

Empilhar - Se alguém jogar uma carta de compra (+2, +4, +6, +10), você pode "empilhar" a penalidade jogando uma de suas cartas para pegar de igual ou maior valor. Se o fizer, a carta que você jogou se soma à penalidade total do próximo jogador. Por exemplo, se o jogador anterior jogar uma carta +4, então você pode jogar um +6 em cima dela, e o próximo jogador será obrigado a comprar 10 cartas (a menos que possa jogar uma carta de compra +6 ou superior e, então, passaria ao próximo jogador). Isso continua até que alguém não possa jogar uma carta de compra que seja igual ou superior ao valor da última carta jogada. Então, esse jogador receberá a penalidade completa de todas as cartas de compra empilhadas.

Piedade - Se um jogador tiver 25 cartas ou mais, fica fora do jogo. Afaste sua mão de cartas até que o baralho acabe e eles tenham que embaralhá-lo novamente.



Troca com 7 - Quando você joga uma carta 7 de qualquer cor, DEVE trocar suas cartas com outro jogador de sua escolha. O jogo continua na ordem atual.



Passar a mão com 0 - Quando você joga uma carta 0 de qualquer cor, TODOS os jogadores devem passar suas cartas para o próximo jogador na direção atual do jogo.

CARTAS DE AÇÃO



Compra 2: o próximo jogador na ordem atual tem que comprar 2 cartas e perde seu turno.



Compra 4: quando se joga esta carta, o próximo jogador tem que comprar 4 cartas e perde seu turno.



Pular: quando se joga esta carta, o próximo jogador na ordem atual perde seu turno.



Reversa: quando se joga esta carta, se muda o sentido do jogo. Se o jogo ia para a direita, agora irá para a esquerda, e vice-versa. Se só há dois jogadores, a carta Reversa pula a vez do outro jogador e te permite jogar outro turno.



Tira uma cor: Descarte todas as cartas da sua mão que coincidam com a cor da carta **Tira uma cor**. Coloque todas as cartas que descartar embaixo da carta Tira uma cor.



Pula todos: Pula todos os jogadores e jogue um turno mais.

CARTAS CORINGA



Coringa reverso compra 4: inverte a direção do jogo, o próximo jogador na nova direção deve comprar 4 cartas e perde seu turno. Se só há 2 jogadores, esta carta pula a vez do outro jogador e faz com que VOCÊ compre 4 cartas. Você pode utilizar a regra de empilhamento para enviar a soma de volta ao outro jogador.



Coringa compra 6: o próximo jogador tem que comprar 6 cartas e perde seu turno.



Coringa compra 10: o próximo jogador tem que comprar 10 cartas e perde seu turno.



Coringa roleta de cor: o próximo jogador escolhe uma cor. Depois, deve virar cartas do baralho uma a uma da Pilha para comprar até que consiga uma carta daquela cor (os coringas NÃO contam). Depois, deve comprar todas as cartas viradas e perde seu turno.

SOMA DE PONTOS (MÉTODO OPCIONAL PARA VER QUEM VAI GANHANDO)

Quando um jogador ganha uma mão, recebe pontos de acordo com as cartas que ficaram para seus oponentes. As cartas são valorizadas da seguinte maneira:

Todas as cartas com número (0 ao 9) ..... Valor do número
Qualquer carta de cor e ação .....20 pontos
- Pular, Reverso, Compra 2, Compra 4, Tira uma cor, Pula todos
Qualquer carta coringa de ação .....50 pontos
- Coringa reverso compra 4, Coringa compra 6, Coringa compra 10, Coringa roleta de cor

Bonificação por eliminar jogadores:
250 pontos por cada jogador eliminado do jogo durante a mão (as cartas que tinham na mão no momento de serem eliminados são ignoradas).

Levem um contador dos pontos de cada jogador entre mão e mão. O primeiro jogador a chegar a 1000 pontos, ganha!

©2023 Mattel.

service.mattel.com HWV18-4B70_4LB

MATTEL Games