

## Regole Uno

Divertiti con [Uno](#) su Sisal!

---

### *Il mazzo di carte*

Si gioca con un mazzo di 108 carte così distribuite:

- 19 carte di colore Blu, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 19 carte di colore Rosso, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 19 carte di colore Verde, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 19 carte di colore Giallo, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 8 carte Pesca Due dei quattro colori sopracitati
- 8 carte Inverti o Cambio giro dei quattro colori sopracitati
- 8 carte Salta o Stop dei quattro colori sopracitati
- 4 carte Jolly o Cambio colore
- 4 carte Jolly Pesca Quattro o Cambio colore - Pesca quattro

### *Funzioni delle carte azione*

**Carta Pesca Due:** giocando questa carta, la persona successiva dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Pesca Due. La stessa regola vale se questa carta viene girata all'inizio del gioco.

**Carta Inverti:** inverte la direzione del gioco. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Inverti. Se questa carta venisse girata all'inizio della smazzata, il mazziere comincerà per primo ed il gioco proseguirà verso destra anziché verso sinistra.

**Carta Salto:** giocando questa carta, la persona successiva al giocatore viene "saltata" (perde il turno). Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Salto. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Salto, il giocatore alla sinistra del mazziere verrà saltato ed il giocatore alla sua sinistra inizierà il gioco.

**Carta Jolly:** la persona che gioca questa carta decide il colore per continuare il gioco (incluso il colore già in gioco prima che la carta Jolly venisse scartata). La carta Jolly può essere giocata in qualunque momento, anche se il giocatore che la scarta avesse in mano un'altra carta valida. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Jolly, il giocatore alla sinistra del mazziere stabilirà il colore dal giocare.

**Carta Jolly Pesca Quattro:** questa carta consente di decidere il colore successivo da giocare e obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte dal mazzo pesca e a rinunciare al proprio turno.



**Questa carta può essere giocata solo quando il giocatore che l'ha in mano non ha un'altra carta abbinabile al colore del mazzo di scarto** (ma può essere giocata se il giocatore avesse in mano carte abbinabili per numero o delle carte azione). Se all'inizio del gioco viene girata questa carta, va rimessa nel mazzo e ne verrà girata un'altra.

NOTA: Nel caso in cui si ha il sospetto che una carta Jolly Pesca 4 sia stata giocata in modo illecito (ovvero si sospetta che il giocatore abbia una carta abbinabile), si può sfidare chi l'ha giocata. In questo caso il server farà un check sulle carte del giocatore (senza mostrarle agli altri giocatori), se colto in fragrante, il giocatore sfidato dovrà pescare 4 carte, tuttavia se fosse innocente, lo sfidante dovrà pescare 4 carte più 2 carte aggiuntive.

## ***Svolgimento del gioco***

### ***Designazione del mazziere***

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema. Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

### ***Distribuzione delle carte***

Il sistema mescola le carte e ne dà sette ad ogni giocatore, in senso antiorario, iniziando dal giocatore alla destra del mazziere.

La porzione di mazzo rimanente, detta "mazzo pesca", viene posata sul tavolo a dorso coperto, e la prima carta del "mazzo pesca" viene girata, andando così a formare il cosiddetto "mazzo scarti".

Nel caso in cui la prima carta sia una carta Azione, è necessario applicare le regole della sezione "*Funzioni delle carte Azione*".

### ***Il gioco della carta***

Il giocatore alla destra del mazziere comincia il gioco (procedendo il giro in senso orario): questi deve scartare una carta dalle proprie a disposizione, compatibile con quella in cima al mazzo scarti per colore o per numero. Ciò significa che la carta deve avere colore o numero uguale alla prima carta sul banco: ad esempio, se la carta sul banco è un 7 rosso, il giocatore può scartare una qualsiasi carta numerata di colore rosso oppure un 7 di qualsiasi colore; i giocatori successivi continuano seguendo sempre tale regola. Alternativamente, il giocatore può usare una carta Azione (le carte azione colorate devono essere compatibili con la carta del mazzo scarti).

Se il giocatore non ha a disposizione carte adatte da scartare, deve pescarne una dal mazzo pesca; se la carta pescata può essere giocata lo si può fare immediatamente, altrimenti si dichiara di passare il turno al giocatore successivo.

Il giocatore può scegliere di non giocare una carta giocabile che ha in mano e pescare una carta dal mazzo. Se può e vuole giocare la carta che pesca, la può utilizzare nello stesso turno, altrimenti può comunque passare, ma non può giocare una carta di quelle della sua mano dopo che ha fatto una pescata. Quando un giocatore rimasto con due carte in mano ne scarta una, rimanendo quindi con una sola carta in mano, deve pronunciare "UNO!". La pronuncia della



parola deve avvenire prima che il giocatore seguente inizi il suo turno. Se ci si dimentica di dichiarare "UNO!" quando si rimane con una sola carta in mano, si devono pescare due carte di penalità dal mazzo pesca.

Quando un giocatore resta senza carte in mano vince la mano e si procede al calcolo del punteggio conseguito.

Nel caso in cui l'ultima carta da giocare sia un Pesca due carte o un Jolly Pesca quattro, il giocatore seguente deve prendere il numero di carte corrispondenti (che saranno tenute in conto per il calcolo del suo punteggio).

### **Conclusione della partita**

Le partite si concludono a seconda della tipologia di partita giocata:

- Se è stato stabilito il numero di smazzate di cui è composta la partita vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste.
- Se è stato stabilito il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita vince la partita chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario.

### **Punteggi**

Il primo giocatore a restare senza carte riceve punti in base alle carte rimaste in mano ai suoi avversari come segue:

<i>Tutte le carte numerate (0-9)</i>	Il valore nominale della carta
<i>Pesca Due</i>	20 punti
<i>Inverti</i>	20 punti
<i>Salto</i>	20 punti
<i>Jolly</i>	50 punti
<i>Jolly Pesca Quattro</i>	50 punti

### **Parità**

*Partite ad una smazzata:*

Se al termine della smazzata nessun giocatore ha finito le carte, vince chi ha più punti.

Se anche i punti sono pari, vince il giocatore con meno carte in mano tra quelli a pari punti.

In caso di ulteriore parità, verrà giocata una smazzata di spareggio.

Se al termine della smazzata di spareggio nessun giocatore ha finito le carte, vince chi ha più punti.

Se anche i punti sono pari, vince il giocatore con meno carte in mano tra quelli a pari punti.



Se anche le carte in mano sono uguali, perde il giocatore che ha pescato per ultimo.

*Partite a più smazzate:*

Se al termine delle smazzate previste i giocatori sono a pari punti, vince chi ha vinto più smazzate.

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con meno carte in mano.

In caso di ulteriore parità, perde il giocatore che ha pescato per ultimo.

*Partite a punti:*

In caso di parità di punti vince colui che ha vinto più smazzate.

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con meno carte in mano.

Se anche le carte in mano sono uguali, perde il giocatore che ha pescato per ultimo.

### ***Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni***

***Tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni***

Per giocare una carta, quando è il proprio turno si può:

- Fare un "doppio clic" sulla carta;
- Selezionare una carta (cioè cliccarla) e poi cliccare sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo;
- Selezionare una carta e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo.

Per deselezionare una carta si clicca sulla carta che si abbassa tornando nella posizione originale.

***Gioco Automatico***

Nelle partite a 4 giocatori, non è consentito abbandonare la partita, allo scadere del tempo giocata, il sistema giocherà automaticamente la carta giocabile con il valore più basso, altrimenti pescherà e passerà. Non verranno mai giocate carte azione.

### ***Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono***

Se un giocatore fa scadere il tempo massimo o il timeout o clicca sul tasto "abbandona" la partita ha termine e il giocatore perde la partita e la differenza punti è così stabilita:

I punti totali resteranno visibili normalmente ma verrà assegnato -1 match point all'utente che ha abbandonato il tavolo o ha fatto scadere il tempo e 1 punto all'altro utente. Questo influenzerà anche i victory points facendo perdere l'utente che ha abbandonato il tavolo o ha fatto scadere il tempo.

***Tabella dei Victory Points (VP)***

<b>RISULTATO</b>	<b>VP 1 vincente</b>	<b>VP 2 vincenti</b>
1° classificato	12	10
2° classificato	6	6
3° classificato	2	4
4° classificato	0	0

**Vuoi scoprire altri giochi?**

**[Consulta tutti i nostri regolamenti!](#)**