











































O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a ficar sem cartas na mão. Para o efeito terá que jogar uma carta de cada vez, que corresponda a cor ou classe gramatical jogada anteriormente.

COMO JOGAR:

1. Embaralhe as cartas e entregue sete a cada jogador. Embaralhe bem todas as cartas de Uno. Depois, entregue sete cartas a cada pessoa e peça para todo mundo deixar as mãos viradas para baixo



2. Coloque o resto do baralho virado para baixo no meio da mesa. Os jogadores que precisarem sacar durante a rodada vão usar as cartas que estão nele



3. Vire a primeira carta do baralho para começar a partida. Coloque essa primeira carta ao lado do baralho, mas virada para cima. Ela vai orientar o início da partida e ser a base de uma segunda pilha



4. Coloque na mesa uma carta sua que tenha a mesma cor ou mesma classe gramatical a que já está virada.



Por exemplo: se a primeira carta dessa pilha é vermelha e tem um pronome, você pode jogar outra carta com outro pronome - de qualquer cor- ou outra classe gramatical da mesma cor. Geralmente, a rodada vai em sentido anti-horário em relação a quem começa o jogo.

5. Se a sua vez chegar e você não tiver nenhuma carta que sirva, saque uma do baralho. Jogue-a imediatamente se ela tiver o número, o símbolo ou a cor ideal ou guarde-a se ela também não servir. Se você não puder jogar essa carta, passe a vez para o próximo da roda.



7. Diga "Uno" quando você só tiver uma carta na mão. Continue alternando com os demais jogadores até alguém ficar só com uma carta. Nesse ponto, essa pessoa tem que dizer "Uno" — ou é penalizada caso seja pega no flagra. Quem se esquece de dizer "Uno" tem que sacar duas cartas, a menos que ninguém perceba o erro.



6. Preste atenção às cartas de ação e às especiais. Além das cartas básicas, com as classes gramaticais e cores, o Uno envolve três cartas de ação. Se você usar uma carta especial, pode escolher a cor da rodada seguinte; se usar um "Comprar duas cartas", o próximo jogador deve sacar duas cartas e passar a vez; se usar a "Reverter", a ordem da rodada é invertida (e a pessoa que veio antes de você é obrigada a ir de novo).