

## Gioco di partenza: Uno

### Meccaniche originali:

- I giocatori devono scartare carte dello stesso colore o numero.
  - Ci sono carte speciali: +2, +4, Salta turno, Inverti.
  - Vince chi finisce per primo le carte in mano.
  - Bisogna dire "Uno" quando si ha una sola carta.
- 

### Modifiche proposte alle meccaniche

#### 1. Aggiunta della "Carta Blocco" (colore nero):

- Può essere giocata in qualsiasi momento, anche fuori turno, per annullare l'effetto dell'ultima carta speciale (es. un +4 o un Salta turno).
- Dopo il suo uso, il gioco riprende dal giocatore successivo al blocco.

#### 2. Sistema a Punti Bonus per Combo:

- Se un giocatore riesce a giocare due carte dello stesso numero ma di colore diverso nello stesso turno (come due 5 di colore diverso), ottiene un "Turno Bonus".
- Nel Turno Bonus può scartare un'altra carta qualsiasi.

#### 3. Nuova regola "Mano Segreta":

- Ogni giocatore all'inizio del gioco può scegliere una carta da mettere da parte (coperta) come "Mano Segreta".
  - Quando ha due carte, può scegliere di usare la Mano Segreta al posto di quelle in mano, sorprendendo gli avversari.
- 

### Nuove dinamiche di gioco che emergono

- **Strategia difensiva più profonda:**  
Con la "Carta Blocco", i giocatori possono contrastare combo devastanti come +4 +2 in sequenza. Questo rende il gioco meno frustrante e più equilibrato.
- **Momenti spettacolari e imprevedibili:**  
La possibilità di giocare fuori turno per bloccare un'azione crea suspense e richiede attenzione costante.
- **Combo e Turni Bonus aumentano la fluidità:**  
Le nuove combo incentivano a pensare in anticipo e a pianificare le mosse in modo più creativo, premiando l'osservazione e la memoria.
- **Bluff e colpi di scena con la Mano Segreta:**  
I giocatori possono nascondere la loro reale strategia fino alla fine, rendendo il gioco più imprevedibile e psicologico.