

[Cos'è GBR?](#)[Disegni da colorare](#)[Cerca Giochi](#)[Pasqua](#)[Scarica l'App](#)[Home](#) > [Giochi da tavolo](#) > [Regole Gioco di Carte UNO: Rego...](#)

# Regole Gioco di Carte UNO: Regolamento Ufficiale e Come si Gioca

**UNO:** forse uno dei giochi di carte più conosciuto del mondo. Tutti ci abbiamo giocato almeno una volta nella vita, ma sei sicuro di giocare nel modo giusto? Nella guida che segue troverai il **regolamento ufficiale di UNO** che ti spiegherà tutte le **regole**, il **significato delle carte speciali** e come si gioca secondo la Mattel, l'azienda produttrice dal 1971. Ma non solo! Infatti qui troverai tutti i trucchi e le **varianti di gioco** inventate dai giocatori nel corso degli anni per dare un po' di pepe a un passatempo che non conosce età.



UNO è un gioco di carte che si rinnova in continuazione, infatti, esistono decine e decine di edizioni speciali, mazzi tematici e varianti di gioco come ad esempio: **UNO Harry Potter**, UNO Jurassic World, **UNO Flip**, UNO H2O per giocare in spiaggia... e cosa dire del mitico **UNO Triple Play** con tre mazzi di scarto? Tra i tanti quello che preferiamo nelle nostre partite in famiglia! Goditi il video con il game play sul canale YouTube GBR.

UNO TRIPLE PLAY É 3 VOLTE PIÙ DIVERTENTE? Sfida di Gioco in ...



## UNO: Regolamento UFFICIALE

Qui di seguito troverai le regole originali che ti spiegheranno **come si gioca al gioco di carte UNO, quante carte** vanno date **a testa per giocare** a UNO, **quando si deve dire UNO**, quali sono le sanzioni e soprattutto finalmente scoprirai **come funziona il +2 e il +4 a UNO**. Sono cumulabili, o no?

Buona lettura e buon divertimento!

## Contenuto

Ogni mazzo di UNO originale è composto da carte base numerate da 0 a 9, carte speciali e carte Jolly per un totale di 112 carte così divise:

- 19 carte di colore Giallo
- 19 carte di colore Blu
- 19 carte di colore Verde
- 19 carte di colore Rosso
- 8 carte Cambio Giro dei quattro colori
- 8 carte Salta il Turno dei quattro colori
- 8 carte Pesca Due o +2 dei quattro colori
- 4 carte Jolly Cambia Colore
- 4 carte Jolly Pesca Quattro o Cambio colore
- Nel mazzo di carte UNO originali ci sono anche 4 carte bianche utilizzabili in caso si smarrisca una o più carte del mazzo

## Obiettivo del gioco

Essere il primo giocatore a scartare tutte le carte.

Se si gioca a punti, essere il giocatore che, sommando i punti di tutti i round, arriva primo a 500.

## Preparativi

Ogni giocatore prende una carta dal mazzo, chi pesca la carta più alta sarà il mazziere (se si pesca una carta con simbolo questa vale 0).

Il mazziere mischia le carte e distribuisce 7 carte a testa. Poi, posiziona le carte rimaste a faccia in giù sul tavolo: questo sarà il **mazzo di pesca**.

La prima carta del mazzo di pesca viene girata sul tavolo, questa sarà la prima carta del **mazzo di scarto**. Se questa fosse una carta azione, bisogna seguirne le indicazioni.

## Istruzioni di Gioco

Il giocatore a sinistra del mazziere inizia per primo.

Quando arriva il tuo turno, devi abbinare una carta della tua mano alla prima carta in cima al mazzo di scarto, per numero, colore o simbolo.

ESEMPIO: Se la carta in cima al mazzo di scarto fosse un 4 verde, il giocatore di turno dovrà scartare una carta verde o una carta 4 di qualunque altro colore. In alternativa, potrà giocare una delle carte Jolly.

Se al tuo turno, non hai una carta da abbinare a quella in cima al mazzo di scarto, dovrai pescare una nuova carta dal mazzo di pesca. Se quella estratta dal mazzo di pesca fosse abbinabile a quella in cima al mazzo di scarto, potrai scartarla durante lo stesso turno. In caso contrario, il turno passerà al giocatore successivo.

Per una questione di strategia, potrai anche decidere di non scartare una carta valida che possiedi in mano. In questo caso dovrai pescare una carta dal mazzo di pesca. se questa fosse valida, potrai scartarla durante lo stesso turno, ma dopo aver pescato non potrai giocare nessun'altra delle carte che hai in mano.

## Le carte azione: come funzionano?



**Carta +2** Giocando questa carta la persona successiva dovrà pescare due carte e rinunciare al proprio turno. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Pesca Due. Il regolamento, quindi, è chiaro: queste carte non sono cumulabili, ovvero, **se si riceve un +2 non si può rispondere con un altro +2**, ma, al contrario, bisogna pescare e passare il turno.



**Carta Cambio Giro:** Inverte la direzione del gioco. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o in presenza di un'altra carta Cambio Giro. Se questa carta venisse girata all'inizio della partita, allora toccherà al mazziere cominciare per primo e il gioco proseguirà verso destra. In presenza di due giocatori, questa carta produce lo stesso effetto della carta Salto.



**Carta Salto:** Giocando questa carta la persona successiva verrà "saltata" e quindi perde il turno di gioco. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o un'altra carta Salto. Se venisse estratta come carta iniziale, allora, il giocatore a sinistra del mazziere salterà il turno in favore di quello successivo.



**Carta Jolly o Cambia Colore:** Il giocatore che gioca questa carta decide il colore per continuare la partita (incluso il colore già in gioco prima della carta Jolly). La carta Cambio Colore può essere giocata in qualunque momento, anche se il giocatore ha in mano un'altra carta valida. Se dovesse essere la prima carta scartata, allora il primo giocatore avrà il compito di decidere il colore con cui giocare.

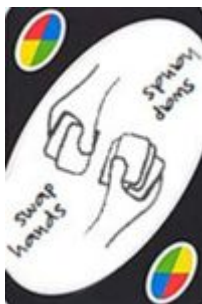


**Carta Jolly +4:** Questa carta consente di decidere il colore da giocare e obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte. Come la carta +2, non è cumulabile, quindi il giocatore, dopo aver pescato, passerà il turno. C'è una particolarità: può essere scartata solo quando il giocatore di turno non ha in mano 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 altre carte azione). Questa carta non ha valore se estratta per prima come carta di partenza.

## NOTA

Nel caso ci fosse il sospetto che una carta Jolly +4 sia stata giocata in modo illecito (ovvero ci sia il sospetto che il giocatore abbia una carta abbinabile) allora è possibile sfidare chi l'ha giocata. Il giocatore sfidato dovrà mostrare le carte allo sfidante e se colto in flagrante dovrà pescare lui stesso le quattro carte. Se però fosse innocente, sarà lo sfidante a dover pescare le quattro carte più due di sanzione (totale 6 carte in più!).



**Carta Baratto:** quando si gioca questa carta si può scegliere un avversario e scambiare tutte le carte della propria mano con le sue. Questa carta è giocabile in ogni momento della partita anche in presenza di una carta valida abbinabile. Inoltre, consente a chi la gioca di decidere il colore con cui proseguire la manche. Se questa carta venisse giocata all'inizio della partita, il primo giocatore deciderà il colore per iniziare il gioco.

## Fine del gioco



Quando un giocatore rimane con una sola carta, deve gridare **"UNO!"** per dichiarare che gli è rimasta una sola carta. Se si dimentica di farlo e viene colto sul fatto da un altro giocatore prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno, **dovrà pescare due carte**.

Quando il giocatore non ha più carte, la partita finisce. Si calcolano i punti e il gioco ricomincia da capo.

Se l'ultima carta giocata fosse una carta +2 o +4, il giocatore dovrà pescare rispettivamente due o quattro carte e queste carte sono conteggiate per il punteggio finale.

Se il mazzo di pesca dovesse esaurirsi, allora si dovrà rimischiare il mazzo di scarto per far continuare il gioco.

## Punteggio

Se si gioca a punti, il primo giocatore a rimanere senza carte, riceverà punti in base alle carte rimaste in mano agli avversari, Ecco come contare i punti:

- Le carte numerate valgono il valore della carta
- La carta +2 vale 20 punti
- Cambio Giro vale 20 punti
- Salto Turno vale 20 punti
- Cambia Colore vale 50 punti

- Jolly +4 vale 50 punti
- La carta Baratto vale 40 punti

Il primo giocatore che ottiene 500 punti vince.

## Carte UNO tematiche: le carte speciali

Uno è un gioco in continua evoluzione e ogni anno ci sorprende con versioni sempre nuove e divertenti che aggiornano e rendono irresistibile il classico gioco di carte.

In ogni mazzo a tema, o nuova versione, ci sono sempre delle **carte azione speciali** che producono effetti spassosi che danno sprint al gioco. Qui di seguito troverai il **significato delle principali carte speciali** dei mazzi di carte UNO più famosi.



**UNO FLIP:** una nota variante di gioco in cui le carte possono cambiare improvvisamente perché tutto viene ribaltato! Questa è la carta che avvia l'azione e permette di girare le carte dal verso chiaro al verso scuro. Può essere giocata solo in abbinamento a una del colore corrispondente e causa il ribaltamento anche del mazzo di scarto e di pesca.

Quando ribaltata, sarà la carta di riferimento per continuare la partita.



**Salta Tutti UNO FLIP:** questa carta, presente nel mazzo del lato oscuro di UNO FLIP, ti consente di far saltare il turno a tutti gli altri giocatori e giocare immediatamente di nuovo. Va giocata in abbinamento al colore che precede nel mazzo di scarto o in presenza di un'altra carta Salta Tutti.



**Pesca il Colore UNO FLIP:** quando questa carta viene scartata, il giocatore successivo deve pescare dal mazzo di pesca tante carte fino a trovarne una del colore deciso dal giocatore che ha giocato questa carta. Una volta pescata, il giocatore perde il turno in favore del successivo. Ma c'è un'eccezione: questa carta può essere utilizzata solo quando non si possiede un'altra carta abbinabile al colore di quella presente nel mazzo di scarto!



**Carta Dissennatore UNO Harry Potter:** nel mazzo di carte UNO a tema Harry Potter, con tutti i protagonisti della saga di film, c'è questa carta speciale inquietante che obbliga chi la riceve a pescare tante carte fino a che non estrae una carta con un personaggio di Grifondoro! Il

giocatore che l'ha giocata decide il colore con cui continuare la partita e quello che ha pescato perde il turno.



**Carta Jolly UNO Super Mario:** nella versione di UNO dedicata a Super Mario c'è questa carta speciale che rende chi la usa praticamente invincibile! Si gioca quando un giocatore avversario lancia una carta +2 o +4 e non solo annulla l'effetto di queste carte, ma obbliga il giocatore che le ha giocate a pescare rispettivamente le due o quattro carte che spettavano all'avversario (che deciderà il colore con cui continuare a giocare).



**Scarta Due UNO Triple Play:** è una carta presente nel set di UNO Triple Play e in altri mazzi tematici e permette al giocatore che l'ha giocata di scartare assieme a essa anche una seconda carta dello stesso colore. Può essere giocata in abbinamento al colore di gioco corrente oppure in presenza di un'altra carta Scarta Due.

UNO è davvero un gioco che non stanca mai!



# Il Gioco della Famiglia GBR

Prova ogni volta un'esperienza nuova: le carte sono le caselle e quando le mescoli crei un percorso diverso!

[Acquista Qui](#)

## Gioca con noi

GBR sta per *Giochi per Bambini e Ragazzi* e noi siamo la **Famiglia GBR**, quattro giocherelloni su YouTube che condividono la passione per il gioco e lo stare insieme.

Scarica la nostra applicazione gratuita per scoprire i video, giocare con lo smartphone e inviare la tua Fan Art.

*Chi non ha tempo per giocare, non ha tempo per sognare.*

## Speciale Giochi

**Uova Pasqua 2024**

**Riassunti Film Cartoni per bambini**

**Disegni per Bambini da Colorare**

**Super Mario da Colorare**

**Bambola Mercoledì Addams**

## Contatti

## Novità su GBR

**Giocattoli per fare pulizie: quanto costano**

**Legoland Germania con i bambini in famiglia: consigli e trucchi**

**Taco Dorso Capra Cacio Pizza: Come Si Gioca e Prezzo**

**Gioco Castello Incantato con Volante: Prezzo e Dove Comprarlo**

**Disegni Axolotl Semplici da Colorare e Stampare PDF A4**

© 2024 Giochi per bambini e ragazzi - Privacy Policy - Cookie Policy - P. IVA 02719740306