



# OPEN RULES

REGRAS ALTERNATIVAS PARA O JOGO DE CARTAS UNO

M.UNO\_v0.3



CRIADO POR  
LETICIA GUNTIN  
ROBSON CHOTOLI

2020, OPEN RULES ©

## O CORTE

CASO VOCÊ TENHA UMA CARTA EXATAMENTE IGUAL À QUE ESTÁ NO BOLO DE DESCARTE (MESMA COR E MESMO NÚMERO/SÍMBOLO), PODE FURAR A FILA E “CORTAR A MESA”, JOGANDO SUA CARTA NA FRENTE DOS OUTROS. MANTENDO A ORDEM ORIGINAL DO JOGO



## MODO HARD

APÓS O CORTE O PRÓXIMO A JOGAR É A PESSOA QUE VEM DEPOIS DO LADRÃO.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# AZAR DE PRINCIPIANTE

SE A PRIMEIRA CARTA DO DECK QUE É VIRADA NO CENTRO PARA INICIA O JOGO FOR UMA CARTA DE AÇÃO, SEU EFEITO É VÁLIDO SOBE O PRIMEIRO JOGADOR



## MODO HARD

TODOS OS JOGADORES PODEM TER A CHANCE DE SE SAFAR DOS EFEITOS DA CARTA DESCARTANDO UMA IDÊNTICA NA PILHA. O(S) JOGADOR(ES) QUE NÃO SE DEFENDEREM RECEBERAM OS EFEITOS DE TODAS AS CARTAS DESCARTADAS JUNTAS.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# OS ACUMULADORES

SE O JOGADOR NÃO TEM CARTAS PARA JOGAR, DEVE CONTINUAR COMPRANDO ATÉ CONSEGUIR UM DESCARTE POSSÍVEL PARA DAR SEQUÊNCIA À RODADA.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# ***TUDO TEM UM PREÇO***

CASO UM JOGADOR NÃO POSSA (OU ESQUEÇA DE) FALAR “UNO” AO TER APENAS UMA CARTA, AO INVÉS DE COMPRAR DUAS CARTAS ELE PODE OPTAR POR MOSTRAR SUA ÚNICA CARTA PARA TODOS.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

## TIME

AS REGRAS SÃO AS MESMAS DEFINIDAS PELA MESA, MAS HÁ ALGUNS DETALHES A TER EM CONTA. EM PRIMEIRO LUGAR, OS JOGADORES FICAM SENTADOS INTERCALADOS, DE FORMA A NÃO VEREM O JOGO DOS PARCEIROS. A EQUIPE VENCEDORA SAI DO JOGO QUANDO UM DOS JOGADORES FICAR SEM CARTAS NA MÃO.

É RECOMENDADO JOGAR ESTA REGRA JUNTO COM:

- REGRA UMA MÃO LAVA OUTRA



## MODOS HARD

CADA JOGADOR COMEÇA COM O DOBRO DE CARTAS.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# TUDO QUE VAI VOLTA

CASO O PRIMEIRO JOGADOR INICIE UMA SEQUENCIA DE CARTAS +2/+4 E COMPLETE UMA VOLTA INTEIRA ATÉ ELE. ELE TERÁ 2 OPÇÕES:

1. COMPRAR A QUANTIDADES INDICADAS PELAS CARTAS
2. EXPOR SUA MÃO PARA TODOS OS JOGADORES



## MODO HARD

O JOGADOR É OBRIGADO A COMPRAR A QUANTIDADE DE CARTAS INDICADAS PELA A SEQUENCIA DE +2/+4.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# CASA DE APOSTA

SE O SEU PRÓXIMO JOGADOR ESTÁ A UMA CARTA DE GANHAR, VOCÊ PODE APOSTAR QUAL CARTA ELE ESTÁ SEGURANDO (NÚMERO/SÍMBOLO E COR). SE VOCÊ ACERTAR, ELE COMPRA DUAS CARTAS, SE ERRAR, VOCÊ COMPRA.



## MODO HARD

ALÉM DE VOCÊ, TODOS OS JOGADORES PODEM APOSTAR. OS QUE ERRAREM DEVEM COMPRAR 2 CARTAS.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)



# ***A ARTE DE BLEFAR***

TEM UMA CARTA AMARELA NA MESA E UM JOGADOR DESCARTOU UM “+4”. O JOGADOR SEGUINTE PODE DESAFIAR O PRIMEIRO E, CASO ESTE TENHA UMA CARTA AMARELA NAS MÃOS (DA COR ANTERIOR), A AÇÃO É REVERTIDA PARA QUEM ATACOU. SE PERDER, O JOGADOR TERÁ QUE COMPRAR SEIS CARTAS. SÓ VALE PARA COR.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# ***ESPELHINHO***

CASO O JOGADOR TENHA DUAS CARTAS IGUAIS, PODE JOGAR AS CARTAS JUNTAS NA MESMO RODADA NO MONTE DE DESCARTE.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# O ESPERTÃO

PROIBIDO FAZER UNO COM CARTA ESPECIAL. SOMENTE COM NÚMERO! QUEM FIZER ISSO COMPRA DUAS CARTAS.



## MODO HARD

QUEM FIZER ISSO PEGA O MONTE DE DESCARTE (DEIXANDO APENAS A CARTA DE CIMA).

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# ***ERRAR É HUMANO, SERÁ?***

PROIBIDO JOGAR CARTAS ERRADAS. QUALQUER JOGADA ERRADA FAZ COM QUE O JOGADOR QUE COMETEU O ERRO COMPRE 2 CARTAS.



## ***MODO HARD***

QUEM FIZER ISSO PEGA O MONTE DE DESCARTE (DEIXANDO APENAS A CARTA DE CIMA).

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# 7 ANOS DE AZAR

PROIBIDO JOGAR CARTAS REPETIDAS OU COM A MESMA NUMERAÇÃO. SE FIZER ISSO, COMPRA 7 CARTAS.



## MODO HARD

QUEM FIZER ISSO PEGA O MONTE DE DESCARTE (DEIXANDO APENAS A CARTA DE CIMA).

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# ***NÃO VEM DAR UMA DE DORY***

SE O JOGADOR COM APENAS UMA CARTA ESQUECER DE GRITAR UNO, ELE DEVE TROCAR SUA MÃO COM O JOGADOR QUE TIVER MAIS CARTAS.

\*REGRA AVULSA PARA ADICIONAR AO JOGO CLÁSSICO. (SEM IMPRESSÃO)

# É HORA DA SONECA



SEMPRE QUE ALGUM JOGADOR DESCARTAR UM "0 VERMELHO", TODOS OS JOGADORES DEVEM COLOCAR SUAS CARTAS NA MESA, VIRADAS PRA BAIXO. A PUNIÇÃO PRA PESSOA QUE BAIXAR SUA MÃO POR ÚLTIMO É COMPRAR DUAS CARTAS.



## MODO HARD

A PUNIÇÃO PRA PESSOA QUE BAIXAR SUA MÃO POR ÚLTIMO É COMPRAR A MESMA QUANTIDADE DE CARTAS QUE ESTA SEGURANDO.

APLIQUE O ADESIVO NA CARTA "0" VERMELHO.

# NÃO ENTRE NA PILHA ERRADA

SEMPRE QUE UM JOGADOR DESCARTAR UM “0 VERDE” É INICIADO UMA NOVA PILHA DE DESCARTE A PARTIR DELE. SENDO ASSIM HAVERÁ 2 PILHAS DE DESCARTE SIMULTÂNEAS (OBRIGANDO CADA JOGADOR A DESCARTAR EM SEU TURNO SEMPRE UMA CARTA PILHA).



O JOGO PERMANECE COM 2 PILHAS DE DESCARTE ATÉ QUE SEJA JOGADO O “0 VERDE” NOVAMENTE, QUANDO ISTO ACONTECER AS PILHAS SERÃO UNIFICADAS E O ZERO SERÁ COLOCADO ACIMA DELAS.



## MODOS HARD

O JOGADOR QUE DESCARTOU O “0 VERDE” PODE ESCOLHER UNIFICAR AS PILHAS OU ADICIONAR MAIS UM.

APLIQUE O ADESIVO NA CARTA “0” VERDE.



# TROCA



QUANDO UM JOGADOR DESCARTAR UMA "CARTA DE TROCA", QUALQUER OUTRO JOGADOR PODE SOBREPOR COM OUTRA CARTA DE TROCA E REIVINDICAR A CHANCE DE TROCAR. A CHANCE É FEITA NO ROLAR DOS DADOS SEGUINDO A RELAÇÃO A SEGUIR:

- 1.** TROQUE UMA CARTA ALEATÓRIA COM A PESSOA QUE JOGOU A CARTA INICIAL.
- 2.** O JOGADOR DA CARTA INICIAL ESCOLHERÁ UMA PESSOA PARA TROCAR UMA CARTA ALEATÓRIA COM A PESSOA QUE PEDIU TROCA.
- 3.** ESCOLHA UM JOGADOR-PARA TROCAR TODAS AS CARTAS COM A PESSOA QUE JOGOU A CARTA INICIAL.
- 4.** ESCOLHA UM JOGADOR PARA TROCAR UMA CARTA ALEATÓRIA COM A PESSOA QUE JOGOU A CARTA INICIAL.
- 5.** O JOGADOR DA CARTA INICIAL PODE VER A MÃO DO JOGADOR QUE PEDIU TROCA E SELECIONAR UMA CARTA PARA TROCAR.
- 6.** TROQUE TODAS AS CARTAS COM A PESSOA QUE JOGOU A CARTA INICIAL.



## MODO HARD

PODERÃO HAVER UMA TERCEIRA E/OU QUARTA REINVINDICAÇÃO CONSECUTIVA ANTES DO PRIMEIRO ROLAR DO DADO. CADA JOGADOR QUE REIVINDICOU IRÁ TENTAR TROCAR COM O JOGADOR DA CARTA ANTERIOR.

APÓS A SESSÃO DE TROCAS O JOGO SEGUE NORMALMENTE A PARTIR DE ONDE PAROU.

## ***ROUBA A VEZ***



SE VOCÊ TEM UMA CARTA COM O ADESIVO, QUANDO ELE APARECER NA MESA VOCÊ PODE JOGA-LA PULANDO PARA A SUA VEZ (SE VOCÊ FOR MAIS RÁPIDO, CLARO).



## ***MODO HARD***

APÓS O ROUBO O PRÓXIMO A JOGAR É A PESSOA QUE VEM DEPOIS DO LADRÃO.

APLIQUE O ADESIVO DE ACORDO COM O MODO DE JOGO ESCOLHIDO NOS MODOS DE APLICAÇÃO

## SILÊNCIO



NÃO PERMITIDO FALAR ATÉ OUTRA CARTA COM ESSE SÍMBOLO APAREÇA, O JOGADOR QUE QUEBRAR O SILÊNCIO DEVE COMPRAR 2 CARTAS.

PARA JOGADORES QUE PRECISAM FALAR O UNO, SIGA A REGRA  
- TUDO TEM UM PREÇO



## MODO HARD

COMPRAR O NÚMERO DE CARTAS CORRESPONDENTE A CARTA DE SILÊNCIO JOGADA. (APLICAR O ADESIVO EM CARTAS ALEATÓRIAS É RECOMENDADO NESTE MODO)

APLIQUE O ADESIVO DE ACORDO COM O MODO DE JOGO ESCOLHIDO NOS MODOS DE APLICAÇÃO

## **BATER**



QUANDO A “CARTA DE BATER” FOR DESCARTADA, TODOS OS JOGADORES DEVEM BATER NA CARTA, O ÚLTIMO COMPRA DUAS CARTAS.



## **MODO HARD**

O JOGADOR MAIS LENTO DEVE COMPRAR O NÚMERO DE CARTAS QUE ESTÁ PRESENTE NA CARTA DE BATER. (APLICAR O ADESIVO EM CARTAS ALEATÓRIAS É RECOMENDADO NESTE MODO)

APLIQUE O ADESIVO DE ACORDO COM O MODO DE JOGO ESCOLHIDO NOS MODOS DE APLICAÇÃO

# UMA MÃO LAVA OUTRA



UMA CARTA COM ESTE ADESIVO PODE SER JOGADA A QUALQUER MOMENTO E SUBSTITUIR A VEZ DO JOGADOR DO TURNO ATUAL, BLOQUEANDO A CHANCE DELE JOGAR E ATACANDO O JOGADOR SEGUINTE.

APLIQUE O ADESIVO EM DUAS CARTAS "+2".

# O DILEMA DO JOGADOR



O JOGADOR QUE DESCARTAR A “CARTA DO DILEMA” NO MONTE PODE ESCOLHER ENTRE:

1. SEGUIR O JOGO NORMALMENTE
2. OBRIGAR O PRÓXIMO JOGADOR A COMPRAR 10 CARTAS COM O CUSTO DE TER QUE COMPRAR A QUANTIDADE DE CARTAS QUE O DADO RODADO PELO PRÓXIMO JOGADOR INDICAR.



## MODO HARD

O DADO INDICARÁ A QUANTIDADE DE CARTAS PARA COMPRAR, BASEADO NA RELAÇÃO A SEGUIR:

Nº PARES: 0 CARTAS

Nº IMPARES: 15 CARTAS

APLIQUE O ADESIVO DE MODO DE JOGO ESCOLHIDO NOS MODOS DE APLICAÇÃO E USE UM DADO PARA A ALEATORIEDADE.

# ***BATATA QUENTE***



QUANDO A “CARTA DE BATATA QUENTE” FOR DESCARTADA NO MONTE, PODE ISENTAR O JOGADOR DA NECESSIDADE DE COMPRAR CARTAS, PASSANDO O PROBLEMA PARA O JOGADOR SEGUINTE.

ESTÁ CARTA SÓ PODE SER DESCARTADA EM CIMA DE CARTAS +2 OU +4.

APLIQUE O ADESIVO EM DUAS CARTAS “BLOQUEIO”.

## ***PARECE QUE O JOGO VIROU***

QUANDO A CARTA “O JOGO VIROU” FOR DESCARTADA NO MONTE, O VALOR DE COMPRA DE CARTAS VOLTA PARA O JOGADOR ANTERIOR, MUDANDO O SENTIDO DO JOGO.



ESTÁ CARTA SÓ PODE SER DESCARTADA EM CIMA DE CARTAS +2 OU +4.

APLIQUE O ADESIVO EM DUAS CARTAS “GIRAR”.



# AGENTE DUPLO

A “CARTA AGENTE DUPLO” PERMITE QUE SEJA DESCARTADO SOBRE ELA CARTAS DE OUTRA COR ALÉM DA SUA ORIGINAL (DE ACORDO COM A INDICADA PELO ADESIVO).

APLIQUE O ADESIVO DE ACORDO COM O MODO DE JOGO ESCOLHIDO NOS MODOS DE APLICAÇÃO.

## ***AGENTE DUPLO II***

A “CARTA AGENTE DUPLO” PERMITE QUE SEJA DESCARTADO SOBE ELA CARTAS DE OUTRO NÚMERO ALÉM DO SEU ORIGINAL (DE ACORDO COM O INDICADO PELO ADESIVO).

APLIQUE O ADESIVO DE ACORDO COM O MODO DE JOGO ESCOLHIDO NOS MODOS DE APLICAÇÃO.

## COM JUROS NÃO SE BRINCA

A “CARTA MULTIPLICAÇÃO” PODE SER JOGADA JUNTO COM UMA CARTA +2 OU +4, NESTE INSTANTE JOGADOR DEVE MULTIPLICAR O NUMERO DA CARTA DE MULTIPLICAÇÃO COM A CARTA DE +2/+4.



### ***MODO HARD***

RECOMENDA-SE COLAR O ADESIVO EM CARTAS DE NUMERO ALTO, COMO 5, 6, 7, 8 E 9.

APLIQUE O ADESIVO DE ACORDO COM O MODO DE JOGO ESCOLHIDO NOS MODOS DE APLICAÇÃO.

# GIRA MUNDO



QUANDO A “CARTA DO GIRA O MUNDO” FOR JOGADA, TODOS OS JOGADORES DEVEM ENTREGAR SUAS CARTAS PARA O PRÓXIMO JOGADOR.



## MODO HARD

O JOGADOR QUE DESCARTOU A CARTA “GIRA O MUNDO” PERMANECE COM SUAS CARTAS, FICANDO FORA DO CICLO DE TRANSFERÊNCIA DE CARTA

APLIQUE O ADESIVO NA CARTA “0” AMARELA

# TODOS COMPRAM



O JOGADOR QUE DESCARTAR O “0 AZUL”  
OBRIGA TODOS OS OUTROS JOGADORES A COMPRAR 2 CAR-  
TAS.



## MODO HARD

COMPRAR 4 CARTAS

APLIQUE O ADESIVO NA CARTA “0” AZUL.