

UNOTM

stackoTM

Diversão rápida para todos!

REGRAS

OBJETIVO DO JOGO

Não deixe a torre cair! Puxe os blocos que combinam com a cor ou o número do último bloco puxado e empilhe no topo. Ou puxe um Bloco de Ação, e faça o jogador seguinte seguir a jogada! Mas não deixe a torre cair, ou você perde!

Conteúdo: 45 Blocos, Bandeja para Carregar

Por favor, remova todos os componentes da embalagem e compare com a lista de peças. Se qualquer uma estiver faltando, contate o escritório local da Mattel.

PREPARAÇÃO

Escolha o jogador que irá começar; este jogador deve construir a torre. Em uma superfície plana, empilhe aleatoriamente camadas de 3 blocos em ângulo sobre a camada inferior, como mostrado na caixa. Use a bandeja para carregar para deixar a torre em posição reta. A bandeja para carregar pode ser usada para recarregar os blocos na caixa para guardar. No início de uma rodada, o jogo vai para a esquerda.

COMO JOGAR

O primeiro jogador seleciona um bloco e o puxa da torre. Se um bloco de NÚMERO for puxado, o próximo jogador deve comprar um bloco ou do mesmo número ou da mesma cor do bloco puxado. Um bloco somente pode ser comprado abaixo do nível mais alto completado. Empilhe o bloco puxado no topo da torre no ângulo correto com o nível abaixo dele. Você deve completar um nível com 3 blocos antes de começar outro nível.



Se for puxado um bloco REVERTER o jogo continua na direção oposta à que estava indo. (Passar para a esquerda se torna passar para a direita e vice-versa). O jogo continua nessa nova direção até que outro bloco REVERTER seja puxado. O próximo jogador deve puxar um bloco que combine com a cor do bloco REVERTER puxado (ou um coringa – ver abaixo).



Se for puxado um bloco PULAR, o próximo jogador é "pulado", fazendo com que o jogador seguinte puxe um bloco. Esse jogador deve puxar um bloco que combine com a cor do bloco PULAR puxado (ou um coringa – ver abaixo).



Se um bloco COMPRAR DOIS for puxado, o próximo jogador deve comprar e empilhar 2 blocos da mesma cor do bloco COMPRAR DOIS. O próximo jogador deve comprar um bloco que combine com a cor ou o número do segundo bloco comprado (ou um coringa – ver abaixo).



Se um bloco coringa for puxado, o jogador que puxou o bloco coringa escolhe uma cor e anuncia para o próximo jogador. O próximo jogador então tem que puxar um bloco que combine com essa cor. Um bloco coringa pode ser puxado no lugar de qualquer bloco, em qualquer momento (Exceto após um bloco COMPRAR 2 ter sido puxado).

REGRAS ADICIONAIS

- Sempre que um bloco é puxado, somente uma mão pode ser usada, mas você pode trocar de mão em qualquer momento durante sua vez.
- Você pode tocar qualquer bloco para encontrar um bloco livre – mas você deve recolocar esse bloco na posição original (usando apenas uma mão) antes de tocar outro bloco. A torre pode ser ajeitada sempre que um jogador achar que é necessário, desde que apenas uma mão seja usada.
- Sua vez termina assim que você soltar o bloco que você está substituindo no topo.
- Gritando "UNO!" – Se um jogador usar as 2 mãos para puxar um bloco ou deixar a torre reta, qualquer outro jogador pode gritar "UNO!" Caso seja pego, o jogador infrator tem que COMPRAR 2 blocos de uma cor selecionada pelo jogador que gritou "UNO!"

REGRAS ESPECIAIS PARA UM JOGO COM DOIS JOGADORES

Sempre que um bloco REVERTER ou PULAR for puxado, jogue como se um bloco COMPRAR DOIS tivesse sido puxado. Em outras palavras, o outro jogador deve puxar dois blocos que combinem com a cor do bloco REVERTER ou PULAR.

PARA GANHAR O JOGO

Se você fizer a torre cair, você perde. O vencedor é o jogador que puxar e substituir com sucesso o último bloco.



43535-2Q70 HSC
1101095125-2LQ

©2019 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted.

2-10

7+