

UNO

La gara di uno si svolgerà presso la scuola elementare di Pinasca.

Regolamento

Regole del gioco

Carte

Si gioca con un mazzo di 108 carte così distribuite:

- 19 carte di colore Blu, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 19 carte di colore Rosso, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 19 carte di colore Verde, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 19 carte di colore Giallo, numerate dall'1 al 9 (2 serie) più uno 0
- 8 carte Pesca Due dei quattro colori sopracitati
- 8 carte Inverti o Cambio giro dei quattro colori sopracitati
- 8 carte Salta o Stop dei quattro colori sopracitati
- 4 carte Jolly o Cambio colore
- 4 carte Jolly Pesca Quattro o Cambio colore - Pesca quattro

Funzioni delle carte azione

Carta Pesca Due: giocando questa carta, la persona successiva dovrà pescare 2 carte e rinunciare al proprio turno. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Pesca Due. La stessa regola vale se questa carta viene girata all'inizio del gioco.

Carta Inverti: inverte la direzione del gioco. Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Inverti. Se questa carta venisse girata all'inizio della smazzata, il mazziere comincerà per primo ed il gioco proseguirà verso destra anziché verso sinistra.

Carta Salto: giocando questa carta, la persona successiva al giocatore viene "saltata" (perde il turno). Può essere giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta Salto. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Salto, il giocatore alla sinistra del mazziere verrà saltato ed il giocatore alla sua sinistra inizierà il gioco.

Carta Jolly: la persona che gioca questa carta decide il colore per continuare il gioco (incluso il colore già in gioco prima che la carta Jolly venisse scartata). La carta Jolly può essere giocata in qualunque momento, anche se il giocatore che la scarta avesse in mano un'altra carta valida. Se all'inizio del gioco venisse girata una carta Jolly, il giocatore alla sinistra del mazziere stabilirà il colore dal giocare.

Carta Jolly Pesca Quattro: questa carta consente di decidere il colore successivo da giocare e obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte dal mazzo pesca e a rinunciare al proprio turno. La carta Jolly pesca quattro non è cumulabile.

Elenco partecipanti

Il numero di partecipanti è di 10 giocatori per quartiere. I partecipanti devono essere nati nel 2018 o prima. I Responsabili di ciascun quartiere dovranno presentare al Comitato l'elenco dei partecipanti alla disciplina Uno. Tale lista non potrà più subire modifiche a partire dal 14 Giugno 2025.

Per i bambini iscritti, il comitato si impegnerà a formare tavoli in cui i partecipanti siano di età simile. Se il numero di bambini iscritti è elevato, essi giocheranno principalmente tra di loro. Nel caso in cui il numero di bambini sia ridotto, i tavoli potranno essere integrati con giocatori più grandi.

Svolgimento della gara

Durante la partita si sfideranno in contemporanea 4 giocatori, 1 per ogni quartiere. Si gioca in senso antiorario. Lo scopo del gioco è terminare per primi il numero di carte presenti nel proprio mazzo.

Ogni partita sarà composta da 5 turni.

Quando verrà girata la prima carta dal mazzo centrale, il primo giocatore dovrà giocare una carta dal suo mazzo abbinabile a questa per colore o numero; nel caso in cui non abbia una carta abbinabile è possibile giocare una carta azione seguendo le regole sopra indicate, oppure pescare dal mazzo centrale: se il giocatore pesca una carta utilizzabile immediatamente, può farlo, in alternativa dichiara di passare il turno.

Il giocatore può scegliere di non giocare una carta giocabile che ha in mano e pescare una carta dal mazzo. Se può e vuole giocare la carta che pesca, la può utilizzare nello stesso turno, altrimenti può comunque passare, ma non può giocare una carta di quelle della sua mano dopo che ha fatto una pescata.

Quando un giocatore resta con due carte in mano e ne scarta una, rimanendo quindi con una sola carta in mano, deve pronunciare "UNO"! La pronuncia della parola deve avvenire prima che il giocatore seguente inizi il suo turno. Se ci si dimentica di dichiarare UNO quando si rimane con una sola carta in mano, si devono pescare due carte di penalità dal mazzo pesca.

Quando un giocatore rimane senza carte in mano, vince la mano. Gli altri giocatori continueranno fino a che tutti non avranno finito le carte e si procede al calcolo del punteggio conseguito.

Punteggi finali

Al termine del turno verrà stilata una classifica e verrà assegnato il seguente punteggio:

- Al 1° verranno assegnati 4 punti
- Al 2° verranno assegnati 3 punti
- Al 3° verranno assegnati 2 punti
- Al 4° verrà assegnato 1 punto

Al termine dei 5 turni verranno sommati i punteggi di ognuno e si stabilirà la classifica con il medesimo criterio di punteggio.

Al termine di tutte le partite di UNO! verranno calcolati i punteggi, sommando le partite di ogni tavolo, e si andranno attribuire i punti alla classifica finale così stilata:

- Alla 1^a squadra classificata verranno assegnati 5 punti
- Alla 2^a squadra classificata verranno assegnati 3 punti
- Alla 3^a squadra verranno assegnati 2 punti
- Alla 4^a squadra verrà assegnato 1 punto

(I punteggi sopra indicati possono essere modificati con il "Potere della Girandola" e con la "Maledizione del Framasun" descritti nel Regolamento Generale dei Giochi.)