

## TITOLO:

**Uno**

<b>ETA' DEL GRUPPO</b>	7+ (Eta)
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO</b>	Permettere ad allieve ed allievi di sviluppare delle abitudini e degli atteggiamenti corretti nei confronti della gestione del denaro
<b>DURATA</b>	5-10 minuti a partita
<b>MATERIALE OCCORRENTE</b>	Un mazzo di carte da gioco per ciascun gruppo
<b>CONCETTI CHIAVE</b>	Creatività; attenzione; capacità di seguire le regole

**DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'**

Forma i vari gruppi in modo che tutte e tutti possano partecipare; sistema in maniera adeguata tavoli e sedie e mostra ad allieve ed allievi le carte.

Ogni partecipante riceve 7 carte mentre la carta in cima al mazzo viene girata e posta da parte. Il giocatore a sinistra del mazziere gioca la prima carta a meno che questa non sia una carta-azione o un jolly. Ogni giocatore deve:

- giocare una carta compatibile con quella in cima al mazzo per colore o numero;
- giocare una carta jolly o Pesca Quattro Carte (vedi regole sotto);
- prendere una carta dal mazzo e scartarla se possibile.

Le carte scartate vanno poste faccia in alto in cima al mazzo. Il gioco procede in senso orario.

<b>Carta</b>	<b>Effetto</b>	<b>Effetto nel corso della prima mano</b>
Salta	Il giocatore successivo salta un turno	Il giocatore a sinistra del mazziere salta un turno.

Inverti	Il senso del gioco cambia (da orario diventa antiorario e viceversa).	Il mazziere gioca per primo; il senso è antiorario.
Pesca due carte (+2)	Il giocatore successivo pesca due carte e salta un turno.	Il giocatore a sinistra del mazziere pesca due carte e salta un turno.
Jolly	Il giocatore sceglie il colore da giocare (può essere utilizzata in ogni momento).	Il giocatore a sinistra del mazziere sceglie con quale colore iniziare il gioco e scarta una carta.
Jolly e Pesca quattro carte	Il giocatore sceglie con quale colore giocare e il giocatore successivo prende quattro carte e salta un turno. Può essere giocata nel momento in cui il giocatore non ha nessuna carta del colore necessario al momento (cfr. penalità).	Rimescolare le carte e prendere una nuova carta.

Il giocatore che pesca una carta dal mazzo può scartarla immediatamente o tenerla e non giocare alcuna carta per quel turno.

È possibile giocare un solo Jolly alla volta, anche se si hanno delle altre carte.

È possibile giocare la carta Jolly Pesca Quattro Carte solo se non si hanno altre carte del colore utilizzato a disposizione. In caso contrario si può correre il rischio di essere sfidati dal giocatore successivo a mostrare che non si hanno altre carte giocabili.

Se l'intero mazzo viene utilizzato nel corso del gioco, la carta scartata viene messa da parte, mentre il resto della pila viene rimescolato e il gioco procede normalmente.

Non è possibile scambiare le carte con quelle degli altri giocatori.

Ogni giocatore deve gridare Uno quando gioca la penultima carta per avvertire il resto dei giocatori.[5]

Il primo giocatore che scarta l'ultima carta (esce) vince la mano e ottiene tutti i punti delle carte degli altri giocatori. Tutte le carte-azioni valgono 20 punti, mentre quelle Jolly 20. Nel caso in cui Prendi due carte e Prendi quattro carte siano giocate alla fine, il

giocatore successivo dovrà prendere quattro carte prima del calcolo del punteggio.

Il primo giocatore che ottiene 500 punti vince.

### **Penalità**

Se un giocatore non dice "Uno" dopo aver giocato la penultima carta, dovrà prendere due carte. Nel caso in cui se ne ricordi senza essere stato scoperto prima, non subisce alcuna penalità.

Se un giocatore gioca la carta Pesca Quattro Carte, il giocatore seguente può metterne in discussione il suo utilizzo e chiedere che gli venga mostrata la mano per assicurarsi che sia l'unica soluzione possibile. Nel caso in cui il giocatore sia ricorso ingiustamente alla carta, allora dovrà estrarre quattro carte. In caso contrario, il secondo dovrà prenderne 6: le quattro carte previste e due in più di penalità.

### **Variazioni:**

1. Rimuovere le carte speciali. Vince chi gioca tutte le sue carte.
2. È possibile scartare una sola carta alla volta.
3. È necessario giocare sempre le carte abbinare.
4. I giocatori possono accordarsi all'inizio sul numero di partite o di punti da ottenere. Al termine della partita conterranno le carte per calcolare il punteggio del vincitore. Vince chi ottiene il punteggio più alto o quello massimo.
5. Se due giocatori giocano la medesima carta Jolly, la penalità spetta al giocatore successivo. Sono i giocatori a decidere se sommare le penalità.
6. Chi gioca la carta numero 7 può scambiare le proprie carte con quelle di un altro giocatore.
7. Chi gioca la carta numero 0 può indicare un giocatore e chiedergli di scambiare le carte con la persona seduta alla sua sinistra.
8. Se un giocatore ha la stessa identica carta di quella in cima al mazzo, può giocarla immediatamente senza attendere il proprio turno. Quindi il gioco continua normalmente.
9. Esistono dei mazzi speciali con delle carte aggiuntive:
  - Carta dell'amicizia: Il giocatore può scambiare le proprie carte con quelle di un altro giocatore.

- Carta raggi X fa sì che un giocatore possa vedere le carte di un altro e scambiare strategicamente una carta.
- Carta Mayhem: il giocatore che si serve di questa carta fa sì che tutti scambino le proprie carte con il giocatore seduto alla propria destra o alla propria sinistra in base alla direzione prescelta.
- Carta della malvagità: il giocatore che ha questa carta può rubare la carta in cima al mazzo in ogni momento, anche se non è il suo turno.
- Carta viaggio: consente al giocatore di “viaggiare” verso un altro giocatore e vedere la sua mano.
- Pesca Tre carte
- Carta banditore: il giocatore che si serve di questa carta può spingere un altro giocatore a rivelare ad alta voce le carte che ha in mano.
- Carta del raccolto: chi gioca questa carta spinge uno dei giocatori a pescare dal mazzo fino a quando non troverà una carta verde allo scopo di completare il raccolto (oppure fino a quando non avrà preso 5 carte, una delle due opzioni).
- Carta Merlino: chi ha questa carta può scegliere un colore e costringere tutti i giocatori a prendere delle carte dal mazzo fino a quando non ne pescheranno una del colore prescelto. Dovranno tenere tutte le carte pescate.
- La carta Racer X: chi usa questa carta pesca dal mazzo delle carte scartate e il giocatore successivo dovrà giocare una carta con un numero superiore a quello riportato sulla carta precedente. Ad esempio, se il giocatore A gioca la carta racer X e pesca una carta col numero 3, il giocatore successivo dovrà scartare una carta col numero 4 (a prescindere dal colore), l'altro una col numero 5 e così via fino a raggiungere il 9. A quel punto dovranno ricominciare con 0 fino a quando un giocatore non riuscirà a trovare una carta e dovrà prenderne 3 di penalità.
- Vi è una carta jolly che fa sì che uno dei giocatori peschi una carta a caso fra quelle in possesso di tutti i giocatori.
- Carta delle ricetta segreta: consente al giocatore di guardare la mano di uno degli altri giocatori e scegliere un colore nuovo.

E così via.

Uno

7+ (Eta)

## RISORSE E RIFERIMENTI

Wikipedia

