

## REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE UNO

O Campeonato de UNO da UNIMEO - CTESOP 2025 será realizado no município de Assis Chateaubriand – PR, nas dependências do Verde Vale Club, obedecendo às regras oficiais da modalidade e aos critérios definidos neste regulamento.

### INÍCIO DA PARTIDA

- Cada partida será disputada por um grupo de 6 (seis) jogadores.
- Para definir quem começa, todos sacam uma carta da pilha. Quem tirar o maior número inicia a partida.
- Se um jogador sacar um curinga +4, ele deve devolvê-lo à pilha.
- Em caso de empate no maior valor, os jogadores empatados devolvem suas cartas e sacam novamente.
- Se, no início do jogo, o jogador sacar uma carta +2, deverá comprar duas cartas da pilha.
- Se for uma carta de inversão, o jogo começa no sentido anti-horário, iniciando pelo jogador à direita de quem distribuiu as cartas.
- Se for uma carta de bloqueio, o jogador à esquerda de quem distribuiu será pulado.
- Se a carta for um curinga (exceto o +4), ela deve ser colocada no final do baralho, e uma nova carta deverá ser sacada.

### OBJETIVO E VITÓRIA

- A primeira carta do baralho é virada sobre a mesa para iniciar o jogo.
- Cada jogador, em sua vez, deve descartar uma carta compatível com a carta da mesa (por cor ou número).
- Exemplo: se houver um "5" vermelho na mesa, o jogador pode jogar qualquer outro "5" ou qualquer carta vermelha.
- Não é permitido descartar mais de uma carta por vez.
- Caso não tenha uma carta compatível, o jogador deverá comprar uma da pilha.
  - Se a nova carta for compatível, poderá jogá-la imediatamente.
  - Caso contrário, deverá mantê-la em mãos e passar a vez.

### TIPOS DE CARTAS

#### Carta +2

- O próximo jogador deve comprar 2 (duas) cartas e perde a vez.
- Não é permitido acumular +2 com outro +2.

### **Carta Inverter**

- Representada por duas setas.
- Inverte o sentido da rodada (horário ↔ anti-horário).

### **Carta Pular**

- Representada por um sinal de proibido.
- O próximo jogador perde a vez.

### **Carta Curinga (muda de cor)**

- Carta preta com círculo de 4 cores.
- O jogador escolhe qual cor será jogada a seguir.
- Pode ser jogada a qualquer momento, exceto para forçar acúmulo de cartas.

### **Carta Curinga +4**

- Permite escolher a próxima cor e obriga o próximo jogador a comprar 4 (quatro) cartas.
- Não é permitido jogar mais de uma +4 consecutivamente para acumular penalidades.
- Só pode ser jogada se o jogador não tiver nenhuma carta da cor atual.

## **DECLARAR UNO E DESAFIAR**

- Ao ficar com apenas 1 (uma) carta, o jogador deve declarar “UNO” antes de jogá-la.
- Se não declarar e for pego antes do próximo jogador terminar sua vez, deverá comprar 2 (duas) cartas.
- Se o próprio jogador perceber e disser “UNO” antes de ser acusado, não será penalizado.
- A acusação só é válida dentro de uma janela de um turno.

## **PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO**

- Vencem a partida os dois primeiros jogadores que ficarem sem cartas.
- Os dois classificados seguem para a próxima etapa do torneio.

## **FINAL**

- A final será disputada entre os dois jogadores classificados nas semifinais.
- A dinâmica da partida final será a mesma das etapas anteriores.