

取扱説明書

\*この取扱説明書は保管してください。



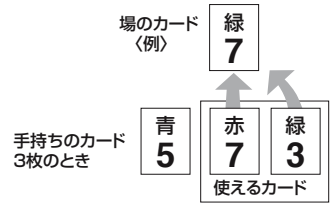
早分かりルール

持ち札を捨てた人が勝ち

プレイヤーは、最初に7枚ずつカードを持って、前の人の捨てたカードと同じ数字、または同じ色、または同じ記号のカードを捨てます。

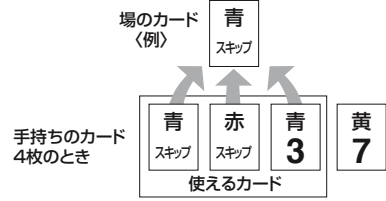
【数字カードの例】

場のカードが緑の7です。この場合どんな色でも数字が7のカード、どんな数でも緑のカード、緑の記号カード、またはワイルド、ワイルド ドロー4、シャッフルワイルド、白いワイルドのいずれか1枚を捨てられます。



【記号カードの例】

場のカードが青のスキップです。スキップなので次の人はとばされその次の人の番です。その人の手持ちの4枚のカードのうち、黄色の7だけ使えません。



場のカードと合うカードがなければ、残りのカードから1枚引かなければなりません。引いてきたカードが使えるカードの場合は、そのカードをすぐに捨てるができます。引いてきたカードが使えないカードだったら、次の人に順番が移ります。誰か一人が手持ちのカードを全て捨てられたら、その人の勝ちです。

でも、あがる前に

手持ちのカードが残り1枚になったら、すかさず「ウノ!」(1という意味)と叫ばなければなりません。叫ぶのを忘れた人は罰として、カードを2枚引きます。「罰則と反則」をお読みください

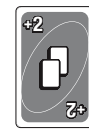
だけど、ただ捨てるだけじゃない

5種類の記号カードで、順番を飛ばしたり、4枚も引かせたりといった攻撃を仕掛けることができます。さらに、あがるときも「ウノ!」と叫ぶのを忘れたのが、ほかの人に指摘されなければ、罰はありません。ルールは単純、攻防戦のハラハラ度は最高。それがウノです。

カードの説明と枚数

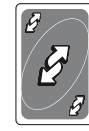
【記号カードをだせるとき】

\*ワイルド、ワイルド ドロー4、シャッフルワイルド、白いワイルドは、場にどんなカードが出ていても使えます。出した人は好きな色を宣言し、次の人は宣言された色に従います。  
\*ドロー2、リバース、スキップは、場のカードと同じ色、同じ種類であれば使えます。



**ドロー2**...8枚(青、緑、赤、黄 各2枚)

このカードが出されたら、次の番の人は引き札の山からカードを2枚引かなければなりません。カードは捨てられず、次の人に順番が移ります。最初の場のカードがこのカードだった時は、親の左どりの人(最初のプレイヤー)がカードを2枚引いて次に順番が移ります。



**リバース**...8枚(青、緑、赤、黄 各2枚)

順番の移る方向が逆になります。左回りだったのが右回りに、右回りだったのが左回りになるわけです。最初の場のカードがこのカードだった時は、時計周りはすの順番が逆になり、親が最初にプレイします。



**スキップ**...8枚(青、緑、赤、黄 各2枚)

次の番の人が一回抜かれます。最初の場のカードがこのカードだった時は、親の左どりの人は1回抜かれます。そのまた左どりの人が最初にプレイします。



**ワイルド**...4枚

このカードを出す人は、好きな色を宣言できます。場のカードが何であっても、捨てるができます。手持ちのカードの中に、使えるカードがあってもこのカードを使えます。最初の場のカードがこのカードだった時は、親の左どりの人(最初のプレイヤー)が好きな色を宣言してカードを捨てます。



**ワイルド ドロー4**...4枚

このカードを出す人は、好きな色を宣言でき、次の人に4枚カードを引かせることができます。次の人は手持ちのカードを捨てられず、その次の人に順番が移ります。使えるカードを持っている時は、このカードは使えません。するをして使うと罰則がありますが、反則してだすこともできます。(裏面の「罰則と反則」をお読みください)最初の場のカードがこのカードだった時は、引き札の山の中に戻して、次の1枚を場のカードにします。



**シャッフルワイルド**...1枚

このカードを出す人は、全員のカードを集めてシャッフルしてください。自分の左隣の人から順番に1枚ずつ、すべて配ります。カードが増える人もいし、減る人もいます。好きな色を宣言し、次の人に順番が移ります。場のカードが何であっても、捨てるができます。手持ちのカードの中に、使えるカードがあってもこのカードを使えます。最初の場のカードがこのカードだった時は、親の左どりの人(最初のプレイヤー)が好きな色を宣言してカードを捨てます。



**白いワイルド**...3枚

好きなルールをカードに鉛筆で書いてください。みんなと相談して決めてもよいでしょう。ゲームを始める前に何枚使うかを決めます。1枚でも3枚でも自由です。このカードを出す人は書かれたルールに従い、好きな色を宣言し、次の人に順番が移ります。場のカードが何であっても、捨てるができます。手持ちのカードの中に、使えるカードがあってもこのカードを使えます。最初の場のカードがこのカードだった時は、親の左どりの人(最初のプレイヤー)が好きな色を宣言してカードを捨てます。  
※HBかBの鉛筆(鉛筆は本商品に入っていない)を使用してください。消しゴムで消して新しいルールを書く事ができます。



**数字カード**...76枚

- ★青のカード(0は1枚、1~9は各2枚)...19枚
- ★緑のカード(0は1枚、1~9は各2枚)...19枚
- ★赤のカード(0は1枚、1~9は各2枚)...19枚
- ★黄のカード(0は1枚、1~9は各2枚)...19枚

記号カードと数字カードで合計112枚。

パッケージから全て取り出して、全てのカードが入っていることを確認してください。

白いワイルドのルール

白いワイルドのルールは好きなように決められます。カードを出す制限時間を決めたり、有利になれたり、誰かが何かをするルールなど。最初はこんなルールがおすすめです。

1. 次の人はカードに指示された色のカードが出るまで引き札の山からカードを引く。
2. 自分以外のプレイヤーは、手持ちのワイルドカードを全部捨てる。
3. 次の人が、もし出せるカードがないときは、引き札の山から3枚引く。
4. 自分がもう一度プレイできる。
5. 次の人は手持ちのカードが7枚になるまで引き札の山からカードを引くか、捨てる。
6. 全員、手持ちのカードが3枚になるまでカードを捨ててか、引き札の山から引く。
7. 全員、カードを見せ合う。
8. おもしろい話をする。誰も笑わなかったら4枚引かなければいけないが、一人でも笑ったら、手持ちのカードが1枚になるまで捨てることができる。(ウノ!と宣言しよう)
9. 次の人は誰かが「ウノ!」と宣言するまでヒジを曲げてはいけない。
10. 次の人は「コケッココ」と叫んでカードを4枚引く。

はじめ方

【最初に親を決めます】各自、1枚ずつカードをとりま。数字の一番大きなカードを引いた人が親になります。記号カードはゼロと同じです。

【カードを配りましょう】親は、各プレイヤーに7枚ずつカードを伏せて配ります。残りのカードは、伏せて積んでおきます。これが引き札の山(ドローパイル)です。親が引き札の山の一番上のカードを1枚めくり、脇に置きます。これが捨て札の山(ディスクードパイル)の最初の1枚になります。捨て札の山の一番上のカードを場のカードと呼びます。引き札の山がなくなったら、捨て札の山をさして引き札の山にします。

【さあ、はじめましょう】親の左どりの人が最初のプレイヤーです。時計周りにカードを捨てていきます。

上がり方

手持ちのカードが残り1枚になるそのとき、その人はみんなに向かって「ウノ!」と宣言しなければなりません。最初の1人が上がるとそのラウンドは終了です。上がった人が次の親になります。

上がった人が最後に捨てたカードが「ドロー2」の場合は次のプレイヤーが2枚引きます。「ワイルド ドロー4」だった場合は次のプレイヤーが4枚引いてこのラウンドが終了します。

得点の計算

手札を出さなくて上がった人は、ほかの人の残り手札分の合計点数を得点します。カードの点数はつぎのとおりです。

- ・0~9までの数字カード 数字のとおりの数
- ・記号カード



【5回戦の場合】

	1	2	3	4	5	順位
A氏	-40	-9 -49	-30 -79	-9 -88	-33 -121	4位
B氏	+118	-28 +90	+78 +168	-21 +147	+71 +218	1位
C氏	-70	+73 +3	-15 -12	+41 +29	-10 +19	2位
D氏	-8	-36 -44	-33 -77	-11 -88	-28 -116	3位

- 1回戦で【B氏】があがり、A、C、D氏の手札の合計点が118点なので、B氏のところへ+118と書きます。
- あがらなかった他の人も自分のカードの合計を、マイナス点で記入します。
- ラウンド毎に、各自の合計点を記入します。
- 最高得点者が勝ちです。

\*国際ルールではラウンド数に関係なく早く得点が500点に達した人がそのゲームの勝者です。

罰則と反則

あがるとき

- 手持ちのカードが2枚になってそのうちの1枚を捨てる時、その人はみんなに向かって「ウノ!」と宣言しなければなりません。叫ぶのを忘れた人は罰として、カードを2枚引きます。もちろん、叫ぶのを忘れたのが、ほかの人に「忘れたぞ!」などと指摘されなければ、引く必要はありません。
- 「ウノ」と叫ぶのを忘れた人が最後から2枚目のカードを捨てた瞬間から、次の人がカードを捨てる瞬間までの間に指摘されたら、罰になります。

捨てる時

- 出せるカードが手の中にあるのに、引き札の山からカードを引いてくるのは反則です。しかし、なにくわめ顔でカードを引いてだすこともできます。引いてきたカードが使えるカードの場合は、そのまま出すこともできるし、そのまま手持ちのカードに加えてもかまいません。ただし、使えないカードだからといって、もたら持っていたカードを出すことはできません。
- 他の人は「あれ、持ってるんじゃない?」などと、口出ししてはいけません。口出ししたら、罰としてカードを2枚引きます。
- プレイヤーが間違ったカードを捨て、それを他の人から指摘された場合、そのカードを手もとに戻し、罰として、引き札の山からカードをさらに2枚引きます。そして次の人に順番が移ります。

ワイルド ドロー4を使うとき(チャレンジ)

- 使えるカードを持っているのに、ワイルド、ドロー4を使うのは反則です。しかし、ばれなければ使えます。ばれたら、ワイルド ドロー4を手もとに戻し、罰としてカードを4枚引きます。
- 次の人は、ワイルド ドロー4が出された時は口出しすることができます。ワイルド ドロー4が反則で使われていると思った時は、「チャレンジ」をコールします。疑われた人は、手持ちのカードをコールした人にだけ見せなければなりません。
- チャレンジをコールできるのは、次の人(ワイルド ドロー4を出した人の次の順番の人)だけです。
- 本当に反則だった場合は、反則した人が罰を受けますが、反則していなかった場合は、チャレンジをコールした人が罰を受けます。ワイルド ドロー4の指示に従って4枚引くだけでなく、罰としてさらに2枚(合計6枚)引かなければなりません。

2人遊び 罰点方式

2人でプレイするとき

ウノを2人でプレイするときは、次の様な特別なルールがあります。  
1.リバースカードとスキップカードの違いがなくなります。リバースカードを使った人は、すぐ続けてもう一度プレイが出来ます。  
2.スキップカードを使っても同様に、すぐ続けてもう一度プレイが出来ます。  
3.ドロー2カードを使い、相手がカードを2枚引いたら、相手のプレイはそれで終わり。こちらにすぐ、プレイの順番が戻ります。ワイルド ドロー4カードについても同様です。これ以外は、すべてふつうのUNOのルールと同じです。

チャレンジ・ウノ(罰点方式)

「ウノ」のいい忘れや、反則を見破れることにその時の手札の合計点を記録し、前もって決めた点数(500点が良い)になった人は、ゲームから外されます。最後の1対1で、先に罰点が500点になった方が負けです。

Shuffle Hands rule submitted by Global Rule Contest winner Kagami Haruya.  
シャッフルワイルドは、ウノ国際ルールコンテスト優勝者カガミハルヤさんが考案したルールです。全世界のウノに日本人のカガミさんのルールが追加されました。

©2017 Mattel. All Rights Reserved.

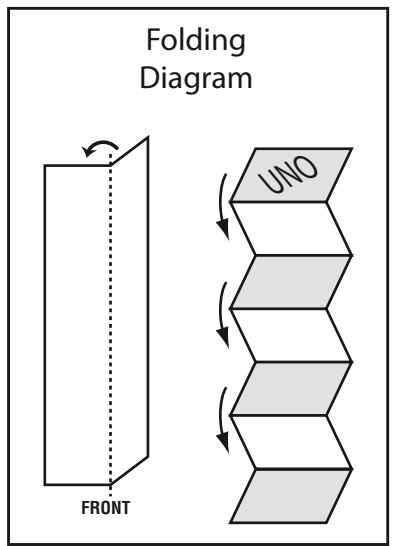
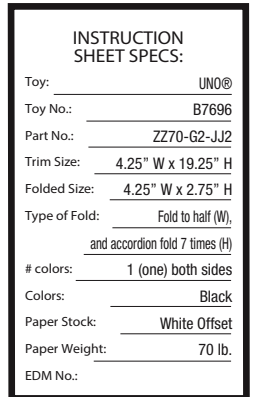
発売元 マテル・インターナショナル株式会社

〒101-0045東京都千代田区神田船場1-3-3神田大丸ビル5F

お問い合わせ電話番号 03-5207-3620

電話受付時間 月~金曜日(祝日を除く)10時~16時

B7696-ZZ70-G2-JJ2



Lang: Japanese

2017 03/01 Remark:  
Updated the rule for  
Wild Shuffle Hands card