

INSTRUCTION SHEET SPECS:
 Toy: Mario Kart UNO
 Toy No.: GWM70
 Part No.: GWM70-Z270
 Trim Size: 4.25" W x 16.875" H
 Folded Size: 4.25" W x 3.375" H
 Type of Fold:
 # colors: One, 2 sides
 Colors: Black
 Paper Stock: White Offset
 Paper Weight: 70 lb.
 CS DATE: 01/14/2021

Black Plate

プレイ人数 2~10人用
 対象年齢 7才以上

MARIOKART
 マリオカート™

UNO
 Card Game

ウノ マリオカート 取扱説明書

*この取扱説明書は保管してください。

セット内容

カード合計112枚

緑の数字カード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚
 青の数字カード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚
 赤の数字カード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚
 黄の数字カード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚
 ドロー2…8枚(緑、青、赤、黄 各2枚)
 リバース…8枚(緑、青、赤、黄 各2枚)
 スキップ…8枚(緑、青、赤、黄 各2枚)
 ワイルド ドロー4…4枚
 ワイルド アイテムボックス…8枚

ウノ マリオカート とは

すべてのカードにアイテムのアイコン(キノコ、バナナ、ミドリこうら、サンダー、ボムへい)があります。それ以外は、よく知られているウノと同じ遊び方です。アイテムは通常のプレイでは何もおこりませんが、ワイルド アイテムボックスカードを出す、引き札の山の一番上のカードを1枚めくり、そのカードのアイテムが発動します。各アイテムにはそれぞれ異なるアクションがあります(「アイテムの説明」をお読みください)。

ゲームの遊び方

一番早く手持ちのカードを全て捨てた人が、ラウンドごとに得点を獲得します。合計500ポイントになった人が勝者です。

はじめに

- 各自、1枚ずつカードをとりまします。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。)
- 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。最初の場のカードが記号カードだった時は、「カードの説明と枚数」をお読みください。

早分かりルール

持ち札を捨てた人が勝ち

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。順番になったら、前の人の捨てたカードと同じ数字、同じ色、または同じ記号のカードを捨てます。(記号カードについては、「カードの説明と枚数」をお読みください。)

【数字カードの例】

場のカードが青の7です。この場合どんな色でも数字が7のカード、どんな数でも青のカード、青の記号カード、またはワイルド ドロー4、ワイルド アイテムボックスのいずれか1枚を捨てられます。(「カードの説明と枚数」をお読みください。)



【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、引き札の山から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ことができます。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。出せるカードが手の中にあっても、引き札の山からカードを引くことはできません。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、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、もともと持っているカードを出すことはできません。

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。



©2021 Mattel.
 TM & ©2021 Nintendo.

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鍛冶町3-3神田大木ビル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

GWM70-Z270_JJ2



カードの説明と枚数



ドロー2…8枚(緑、青、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。場のカードと同じ色、同じ種類であれば使えます。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)がカードを2枚引いて次に順番が移ります。



リバース…8枚(緑、青、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。場のカードと同じ色、同じ種類であれば使えます。最初の場のカードがこのカードだった時は、時計周りのはずの順番が逆になり、親が最初にプレイします。



スキップ…8枚(緑、青、赤、黄 各2枚)

次の番の人が一回抜かされます。場のカードと同じ色、同じ種類であれば使えます。最初の場のカードがこのカードだった時は、親の左どりの人は1回抜かされます。そのまた左どりの人が最初にプレイします。



ワイルド 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。他に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がありますが、反則してだますこともできます。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。

次の人は、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だけに見せなければなりません。本当に反則だった場合は、罰としてカードを4枚引きます。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。



ワイルド アイテムボックス…8枚

このカードを出す人は、引き札の山の一番上のカードを1枚めくり、捨て札の山の上に置きます。アイテムが発動します(「アイテムの説明」をお読みください)。重要:めくったカードが記号カード(ドロー2、リバース、スキップ、ワイルド ドロー4)だった場合は、記号カード自体のルールは無視して、アイテムのルールのみに従ってください。場のカードが何であっても、捨てることができます。手持ちのカードの中に、他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。ヒント:ゲームを続けるときは、場のカードに合うカードを捨ててください。

アイテムの説明



キノコ

あなたはもう一度プレイします。使えるカードがないときは、引き札の山から1枚引かなければなりません。



バナナ

あなたの直前にプレイした人にカードを2枚引かせることができます。スキップされた人でも、直前の人になります。



ミドリこうら

あなたは誰か一人を選んで、カードを1枚引かせることができます。



サンダー

あなたをのぞく全員にカードを1枚引かせることができます。あなたはもう一度プレイします。



ボムへい

残念!あなたはカードを2枚引きます。ただし、好きな色を宣言できます。

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。叫ぶのを忘れた人は罰として、カードを2枚引きます。「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。誰か一人が手持ちのカードを全て捨てられたら、そのラウンドは終了です。得点を計算します。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。引き札の山がなくなったら、捨て札の山をきって引き札の山にします。

得点の計算

手札を出しきって上がった人は、ほかの人の残り手札分の合計点数を自分の得点として計算します。

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



ドロー2
20点



リバース
20点



スキップ
20点



ワイルド
ドロー4
50点



ワイルド
アイテムボックス
50点

誰かが合計500点になるまで、ゲームを続けます。

ゲームの勝者

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。