

ポケットモンスター  
POCKET MONSTERS

対象年齢  
7才以上

プレイ人数  
2~10人用

UNO  
Card Game

## 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。

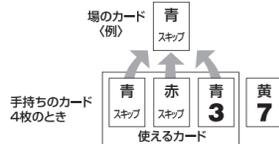
#### 【数字カードの例】

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、カビゴン、ゲッコウガのいずれか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。スキップなどの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。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)

#### ただ、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、カビゴン、ゲッコウガ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、リバーズ、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。



**リバーズ**…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、時計周りはその順番が逆になり、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されます。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**…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、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。



**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則がありますが、反則してだますこともできます。(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。



**カビゴン**…2枚

このカードを出す人は、好きな色を宣言します。次の人は引き札から3枚カードを引いて手持ちのカードにしてから、宣言された色のカードをすべて捨てて順番が変わります。その次の人に順番が移ります。

このカードは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ます。



**ゲッコウガ**…2枚

このカードを出す人は、好きな色を宣言します。次の人は引き札から1枚カードを引きます。引いたカードが宣言した色ではない場合は、宣言した色が出るまで引かなければならず、手持ちのカードは捨てられずに順番が変わります。その次の人に順番が移るとき、このカードを出した人が再び好きな色を宣言します。

このカードは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。

### 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ず。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(ディスクカードパイル)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、捨て札の山をきっ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。上がった人が次の回の親になります。

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 数字のとりの点数

・記号カード



### 【5回戦の場合】

	そのラウンドの得点					合計点	順位
	1	2	3	4	5		
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」が上がり、A、C、D氏の手札の合計点が118点なので、B氏のところ+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關係なく早く得点が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。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。

#### 捨てるとき

- 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、もとから持っていたカードを出すことはできません。
- 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ず、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.リバーズカードとスキップカードの違いがなくなります。リバーズ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、プレイの順番が戻ってきます。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、反則を見破ら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。

©2019 Mattel. \* and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted.

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku ©Pokémon 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

GNH17\_Z270\_G1\_JJ2

