

UNO FLIP!

Card Game

ウノ フリップ! 取扱説明書

*この取扱説明書は保管してください。

ウノフリップとは?

基本の遊び方はふつうのウノと同じですが、カードの表と裏の2つのサイドがあります。ライトサイドでゲームを開始して、フリップカードが出たら、全員でカードをうらがえてダークサイドにチェンジしてください。引き札と捨て札の山もうらがえてください。

ダークサイドはカードの色と記号カードの意味が変わります。ダークサイドでプレイ中にフリップカードが出たら、ライトサイドにチェンジします。誰か一人が手持ちのカードを全て捨ててあがるとこのラウンドは終了です。

ラウンドが終わると勝者は得点を獲得しますが、ライトサイドとダークサイドのどちらか、ラウンドが終わった時のサイドで得点を計算してください。

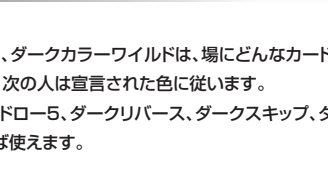
早分かりルール

持ち札を捨てた人が勝ち

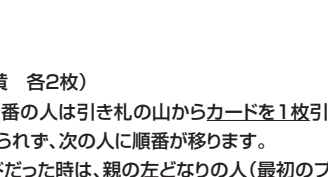
プレイヤーは、最初に7枚ずつカードを持って、前の人の捨てたカードと同じ数字、または同じ色、または同じ記号のカードを捨てます。

ダークサイドになると、カードの色と記号カードの意味が変わります。

【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することができます。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)

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、カードを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2、ダークワイルド、ダークカラーワイルドは、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1、リバース、スキップ、フリップ、ダークドロー5、ダークリバース、ダークスキップ、ダークフリップは、場のカードと同じ色、同じ種類であれば使えます。

ライトサイド

ドロー1...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1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、親の左どなりの人(最初のプレイヤー)がカードを1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(青、緑、赤、黄 各2枚)
次の番の人が1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、親の左どなりの方は1回抜かされます。そのまた左どなりの方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、捨てることができます。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、親の左どなりの人(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2...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2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、反則して大丈夫です。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。

フリップ...8枚(青、緑、赤、黄 各2枚)
このカードが出されたら、ライトサイドからダークサイドへチェンジします。捨て札にカードが出されたら、そのまま捨て札の山をひっくりかえし(自分が出したフリップカードは捨て札の一番下になります)、次に引き札の山をひっくりかえし、プレイヤーは全員カードをうらがえてください。次にフリップが出されるまで、ダークサイドが続きます。

ライトサイドの数字カード...72枚
★青のカード(1~9 各2枚)...18枚
★緑のカード(1~9 各2枚)...18枚
★赤のカード(1~9 各2枚)...18枚
★黄のカード(1~9 各2枚)...18枚

ダークサイド

ダークドロー5...8枚(ピンク、水色、オレンジ、パープル 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5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。

ダークリバース...8枚(ピンク、水色、オレンジ、パープル 各2枚)
ライトサイドと同じく、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。

ダークスキップ...8枚(ピンク、水色、オレンジ、パープル 各2枚)
次の番の人だけでなく、全員が1回抜かされ、このカードを出す人はもう一度プレイすることができます。

ダークワイルド...4枚
ライトサイドと同じく、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、捨てることができます。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。

ダークカラーワイルド...4枚
このカードを出す人は、好きな色を宣言でき、次の人は宣言された色のカードが出るまでカードを引かなければなりません(手持ちのカードに宣言された色のカードがある場合も引かなければなりません)。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、反則して大丈夫です。裏面の「罰則と反則」をお読みください)

ダークフリップ...8枚(ピンク、水色、オレンジ、パープル 各2枚)
このカードが出されたら、ダークサイドからライトサイドへチェンジします。捨て札にカードが出されたら、そのまま捨て札の山をひっくりかえし(自分が出したダークフリップカードは捨て札の一番下になります)、次に引き札の山をひっくりかえし、プレイヤーは全員カードをうらがえてください。次にフリップが出されるまで、ライトサイドが続きます。

ダークサイドの数字カード...72枚
★ピンクのカード(1~9 各2枚)...18枚
★水色のカード(1~9 各2枚)...18枚
★オレンジのカード(1~9 各2枚)...18枚
★パープルのカード(1~9 各2枚)...18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

ウノ フリップ!はカードの両面で遊べます。最初に、すべてのカードがライトサイドまたはダークサイドにそろっていることを確認してください。ライトサイドからスタートします。ライトサイドをふせて(すべてのカードがダークサイドが見えている状態)にしてください。

【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、伏せて横んでおきます。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】 親の左どなりの方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

ライトサイドでもダークサイドでも、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。上がった人が次回の親になります。

【ライトサイドで上がるとき】
上がった人が最後に捨てたカードが「ドロー1」の場合は次のプレイヤーが1枚引きます。「ワイルド ドロー2」だった場合は次のプレイヤーが2枚引いてこのラウンドが終了します。

【ダークサイドで上がるとき】
上がった人が最後に捨てたカードが「ダークドロー5」の場合は次のプレイヤーが5枚引きます。「ダークカラーワイルド」だった場合は次のプレイヤーは宣言された色のカードが出るまでカードを引いて、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 数字のとおりの数
・記号カード



【5回戦の場合】 そのラウンドの得点 合計点

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

●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氏のとこに+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。

捨てるとき

●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、なにくわぬ顔でカードを引いて大丈夫です。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2とダークカラーワイルドを使うとき(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2またはダークカラーワイルド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2またはダークカラーワイルドを手もとに戻し、罰としてカードを2枚引きます。

●次の人は、ワイルド ドロー2またはダークカラーワイルド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2またはダークカラーワイルド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。

●チャレンジをコールできるのは、次の人(ワイルド ドロー2またはダークカラーワイルド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2】

チャレンジをコールして失敗した人はワイルド ドロー2の指示に従って2枚引くだけでなく、罰としてさらに2枚(合計4枚)引かなければなりません。

【ダークカラーワイルド】

チャレンジをコールして失敗した人はダークカラーワイルドの指示に従って宣言された色のカードが出るまでカードを引くだけでなく、罰としてさらに2枚引かなければなりません。

