

# Japanese FRONT



## 地球にやさしいウノ 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

- 青の数字カード(0は1枚、1〜9は各2枚)…19枚
- 緑の数字カード(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
- ドロワー…8枚(青、緑、赤、黄 各2枚)
- リバース…8枚(青、緑、赤、黄 各2枚)
- スキップ…8枚(青、緑、赤、黄 各2枚)
- ワイルド…4枚
- ワイルド ドロー4…4枚
- シャッフルワイルド…1枚
- 白いワイルド…3枚

### 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。)

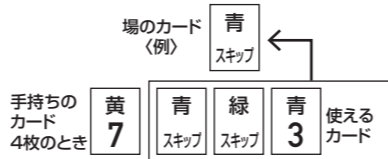
#### 【数字カードの例】

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、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。(「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す。引いてきたカードが使えるカードの場合は、そのまま早く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。

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。

©2021 Mattel.

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

GTH23-Z270\_JJ2



# Japanese BACK

### カードの説明と枚数



**ドロワー**…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。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(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。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(青、緑、赤、黄 各2枚)  
次の番の人が一回抜かれます。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。



**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。ずるをして使うと罰則がありますが、反則して大丈夫です。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。



**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るし、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。



**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。  
※HBかBの鉛筆(鉛筆は本商品に入っていないせん)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。

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。最初はこのルールがおすすです。

- 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。
- 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。
- 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。
- 自分がもう一度プレイできる。
- 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。
- 全員、手持ちのカードが3枚になるまでカードを捨てるか、引き札の山から引く。
- 全員、カードを見せ合う。
- 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)
- 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。
- 次の人は「コケッココー」と叫んでカードを4枚引く。

### 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「ドロワー」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 数字のとりの点数
- 記号カード

ドロワー 20点	リバース 20点	スキップ 20点	ワイルド 50点	ワイルド ドロワー 50点	シャッフル ワイルド 40点	白い ワイルド 40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。