

## 取扱説明書

\*この取扱説明書は保管してください。

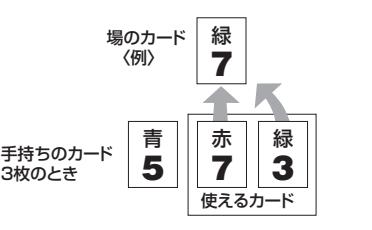
## 早分かりルール

## 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。

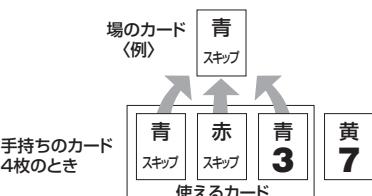
## [数字カードの例]

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、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事ができます。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、あがるときは「ウノ!」と叫ぶの忘れたのが、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、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、親の左どなりの人(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。

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



## ワイルド…2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、捨てる事ができます。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、次の人には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。



## 白いワイルド…2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よいでしょう。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、次の人には順番が移ります。

場のカードが何であっても、捨てる事ができます。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。

\*HBかBの鉛筆(鉛筆は本商品に入っています)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いてください。

## 数字カード…76枚

★青のカード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚

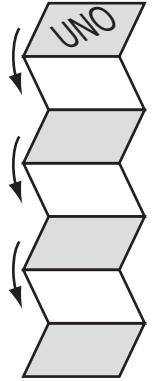
★緑のカード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚

★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108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。

## Folding Diagram

Lang:  
Japaneseプレイ人数  
2~10人用

## 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作めたり、有利になれば、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来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4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るか、引き札の山から引く。
7. 全員、カードを見せ合う。
8. もう少し話をする。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事ができる。(「ウノ!」と宣言しよう)
9. 次の人は誰かが「ウノ!」と宣言するまでヒビを曲げてはいけない。
10. 次の人は「コケコッコ」と鳴いてカードを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。

[カードを配ります] 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、隣に置きます。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。引き札の山がなくならず、捨て札の山をさげ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。最初の人がしゃがるとそのラウンドは終了です。

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。

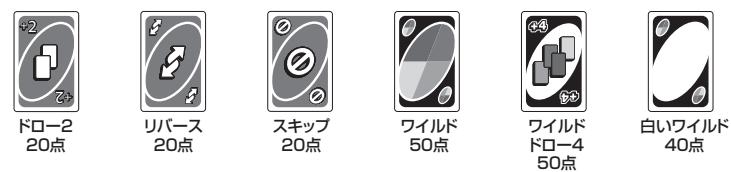
## 得点の計算

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 数字のとおりの点数

•記号カード



[5回戦の場合] そのラウンドの得点 合計点

	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氏のところに+118と書きます。

●あがれ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。

●最高得点者が勝ちます。

※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す。引いてきたカードが使えるカードの場合は、そのまますぐに出すことができるし、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、それを他の人に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。

## 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(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／得点方式

## 2人でプレイするとき

ウノを2人でプレイするときは、次の様な特別のルールがあります。

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いつつも同様に、すぐ続けてもう一度プレイが出来ます。

3.ドロー2カードを使いつつも同様に、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る。どちらにしても、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点がよい)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, Mattel, Inc.

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錦町3-3 神田大木ビル6F

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

GRL91\_Z270