

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:

Giant Uno

Toy No.:

GRL91

Part No.:

-Z270-JJ2

Trim Size:

4.25" W x 19.25" H

Folded Size:

4.25" W x 2.75" H

Type of Fold:

colors:

Colors:

Black

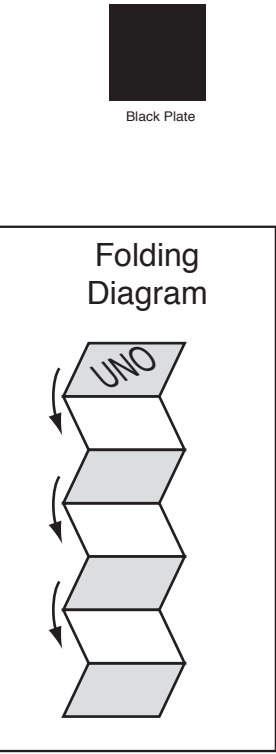
Paper Stock:

White Offset

Paper Weight:

70 lb.

EDM No.:



Lang:
Japanese

FRONT

ギヤントウノ

GIANT UNO

Card Game

対象年齢

7才以上

プレイ人数

2〜10人用

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、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、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

20点

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。

リバーズ

20点

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

20点

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

50点

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

50点

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

40点

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。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、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ないません）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。

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。

BACK

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。最初はこんなルールがおおすすめです。

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. 自分が一度プレイできる。

5. 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。

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. 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）

9. 次の人は誰かが「ウノ!」と宣言するまでビジを曲げてはいけない。

10. 次の人は「コケッココ」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。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。時計回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 数字のとおりの数

・記号カード

ドロー2

20点

リバーズ

20点

スキップ

20点

ワイルド

50点

ワイルド

ドロー4

50点

白いワイルド

40点

【5回戦の場合】

	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、もともと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／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、次の様な特別のルールがあります。

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、相手がカードを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, 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

GRL91_Z270

m

mattel

GAMES