

UNO ATTACK™ Game

ウノ アタック エクストリーム 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：

ウノ アタック エクストリーム カード 112枚内訳

- 1~9数字カード 青18枚 緑18枚 赤18枚 黄18枚
- 記号カード

ヒット2	8枚 (青・緑・赤・黄 各2枚)
リバース	4枚 (青・緑・赤・黄 各1枚)
スキップ	8枚 (青・緑・赤・黄 各2枚)
ディスクカード オール	8枚 (青・緑・赤・黄 各2枚)
ワイルド	4枚
ワイルド アタックアタック	4枚
白いワイルド	3枚
ワイルド ヒット4	1枚

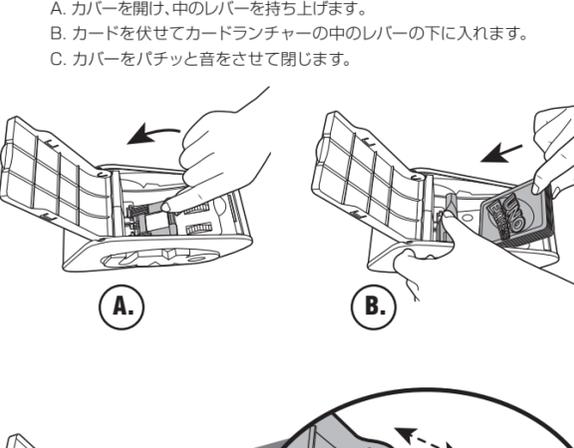
ウノ アタック エクストリーム カードランチャー

取扱説明書

注意：発射されたカードが顔や目に当たらないよう、カードの発射口に顔を近づけないでください。付属のカード以外のものを絶対に発射しないでください。
保護者の方へ：カードが発射されにくくなったときは、ユニットのゴムローラーの汚れをアルコールで拭いてください。
 パッケージからすべて取り出して、上記のものが入っていることをご確認ください。
 この取扱説明書は保管してください。
 カードをカードランチャーの中に入れるときは、カードが曲がったり折れたり破れたりしないよう、ご注意ください。

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。



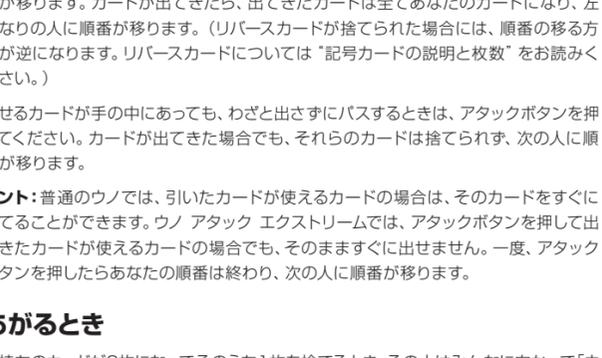
ウノ アタック エクストリーム カードランチャー

ウノ アタック エクストリームは普通のウノと同じ遊び方ですが、引き札の山がカードランチャーにセットされます。カードが発射される時はいつでも、カードランチャーのアタックボタンを押します。しかし、カードが毎回飛び出すわけではありません。カードが出ないこともあれば、数が少ないこともある、驚くほどたくさん出ることもあります。

アタックボタンを押すとライトが点滅し、音が鳴ります。カードが飛び出さない場合、アタックボタンを押すたびに、ライトの点滅と音がだんだん速くなっていきます。カードが飛び出した場合には、アタックボタンを押したプレイヤーが、それらのカードを手持ちのカードにしなくてはなりません。

セットアップ

- 親を決めて、親はカードを切ってから各プレイヤーに7枚ずつカードを伏せて配ります。
- 次にカードを1枚めくり、中央に置きます。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。
- 残りのカードは、伏せてカードランチャーにセットします。これが引き札の山です。
 - カバーを開け、中のレバーを持ち上げます。
 - カードを伏せてカードランチャーの中のレバーの下に入れます。
 - カバーをパチッと音をさせて閉じます。



注意：カバーが外れたら、パチッと音をさせて取り付けてください。

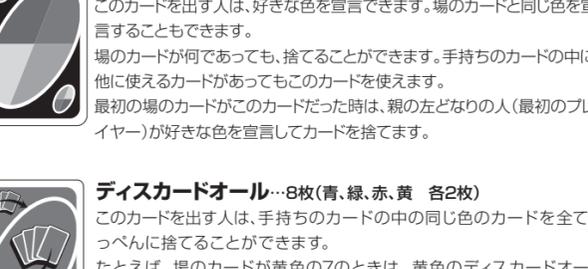
- 底面のスイッチをオンにします。
- カードランチャーの発射口を、親の左どなりのプレイヤーに向けます。発射口は常にプレイヤーに向くよう、回転させて使います。

注意：5分間、カードランチャーのアタックボタンを押さないと自動的にスリープモードになります。スリープを解除するときは、アタックボタンを1回押ししてください。

ウノ アタック エクストリーム 早分かれルール

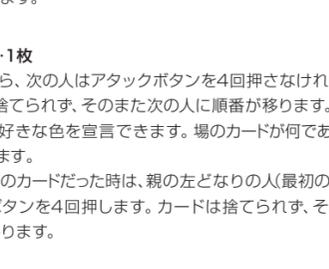
持ち札を捨てた人が勝ち

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。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。
 [数字カードの例]



場のカードが赤の7です。この場合、どんな色でも数字が7のカード、どんな数でも赤のカード、記号カード(「記号カードの説明と枚数」をお読みください)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、アタックボタンを1回押さなければなりません。アタックボタンを押すと音が鳴ります。一度に複数回押すときは、間隔をあけて押してください。アタックボタンを押してもカードが出てこない時は、そのまま左どなりの人に順番が移ります。カードが出てきたら、出てきたカードは全てあなたのカードになり、左どなりの人に順番が移ります。(リバースカードが捨てられた場合には、順番の移る方向が逆になります。リバースカードについては「記号カードの説明と枚数」をお読みください。)

出せるカードが手の中にあっても、わざと出さずにパスするときは、アタックボタンを押してください。カードが出てきた場合でも、それらのカードは捨てられず、次の人に順番が移ります。

ヒント：普通のウノでは、引い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。ウノ アタック エクストリームでは、アタックボタンを押して出てきたカードが使えるカードの場合でも、そのままですく、出せません。一度、アタックボタンを押したらあなたの順番は終わり、次の人に順番が移ります。

あがるとき

手持ちのカードが2枚になってそのうち1枚を捨てるとき、その人はみんなに向かって「ウノ(1という意味)」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、アタックボタンを2回押します。(宣言するのを忘れたことを、他の人に指摘されなければ、アタックボタンを押す必要はありません。)

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(「得点の計算」をお読みください。)して、次のラウンドを開始しましょう。

記号カードの説明と枚数

リバース…4枚(青、緑、赤、黄 各1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1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…4枚
 このカードを出す人は、好きな色を宣言できます。場のカードと同じ色を宣言することもできます。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。

ディスクカードオール…8枚(青、緑、赤、黄 各2枚)
 このカードを出す人は、手持ちのカードの中の同じ色のカードを全ていっぺんに捨てるができます。たとえば、場のカードが黄色の7のときは、黄色のディスクカードオールを一番上にして黄色のカードを全て捨てられます。(また、場のカードがディスクカードオールのときは、他の色のディスクカードオールといっしょに同じ色のカードを全て捨てられます。)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(最初のプレイヤー)は同じ色のカードまたは、ディスクカードオールを捨てます。捨てられるカードがないときは、アタックボタンを1回押します。

ヒット2…8枚(青、緑、赤、黄 各2枚)
 このカードが出されたら、次の人はアタックボタンを2回押さなければなりません。カードは捨てられず、そのまた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、親の左どなりの人(最初のプレイヤー)はアタックボタンを2回押します。カードは捨てられず、そのまた次の人に順番が移ります。

ワイルド ヒット4…1枚
 このカードが出されたら、次の人はアタックボタンを4回押さなければなりません。カードは捨てられず、そのまた次の人に順番が移ります。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。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)はアタックボタンを4回押します。カードは捨てられず、そのまた次の人に順番が移ります。

ワイルド アタックアタック…4枚
 このカードを出す人は、好きな色を宣言し、アタック攻撃をしかける相手を決めます。アタック攻撃を受けた人はアタックボタンを2回押します。カードは捨てられず、アタック攻撃を受けた人の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。

注意：ワイルド アタックアタックを出してあがる時は、通常どおり好きな色を宣言し、アタック攻撃をしかける相手を決めてあがってください。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)がアタック攻撃をしかける相手を決めます。アタック攻撃を受けた人はアタックボタンを2回押します。アタック攻撃を受けた人の次の人(親の左側の二人目のプレイヤー)に順番が移ります。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。

注意：※HBかBの鉛筆(鉛筆は本商品に入っていない)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ことができます。

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 数字のとおり得点
- 記号カード

リバース 20点	スキップ 20点	ヒット2 20点	ワイルド ヒット4 40点
ディスクカードオール 30点	ワイルド 50点	ワイルド アタックアタック 50点	白いワイルド 50点

誰かが合計500点になるまで、ゲームを続けます。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。

2人で遊ぶときは

2人でプレイするときは、次のような特別なルールがあります。

1. リバースとスキップの違いがなくなります。リバースを使った人は、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. ヒット2を使い、相手がアタックボタンを2回押したら、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。

チャレンジゲーム

各プレイヤーが手持ちのカードのスコアを合計して、勝ち残りゲームで遊ぶ方法です。カードをたくさん持ってしまっても前もって決めたスコア(500点が良い)を超えた人は、ゲームからははずれます。

最後の1対1で、先に500点を超えた方が負けとなり、最終的に勝ち残ったプレイヤーが勝者となります。

電池の入れ方

ウノ アタック エクストリームは単二型アルカリ乾電池3本(別売り)が必要です。必ずアルカリ乾電池をご使用ください。他の乾電池では動作しないことがあります。

1. プラスのドライバーで乾電池ケースのネジをはずし、ふたを開けます。(プラスのドライバーは入っていません。)
2. 単二型アルカリ乾電池3本を図1のように正しい位置に入れます。
3. 乾電池ケースにふたをかぶせ、タブをかませて押し下げて、プラスのドライバーでネジをしめます。

電池残量が少なくなると、ランプが6回点滅してスリープモードになります。新しいアルカリ乾電池に交換してください。

注意(ちゅうい)

保護者の方へ 必ずお読みください

- カードは、人の顔や動物などに向けて発射しないでください。
- 遊ばないときは、必ずカードをはずしてください。思わぬときに飛ぶと危険です。
- 付属のカード以外のものを絶対に発射しないでください。
- 光過敏性のお子さまは、このおもちゃの発する光により光過敏性発作を誘発することがあります。

《電池を誤使用すると発熱・破裂・液もれの恐れがあります。下記に注意してください》

- 1歳以下、電池からもれた液が目に入ったときはすぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に着いたときは水で洗ってください。
- 充電式(ニカドなど)電池は、絶対に使用しないでください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。
- + (プラス)と- (マイナス)を正しくセットしてください。
- 長時間使用しない場合は、電池を本体から外してお子さまの手の届かないところに保管してください。電池の発熱、液もれ、破裂によりケガや故障の原因となります。
- ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れてたりしないでください。

©2021 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted.

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3-3-5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

GXY78-Z270_JJ2_IS

