

INSTRUCTION SHEET SPECS:	
Toy No.:	Uno Instructions
Toy No.:	GDR44
Part No.:	-Z270
Trim Size:	4.25" W x 27.5" H
Folded Size:	4.25" W x 2.75" H
Type of Fold:	1 panel w 7 panel h
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
CS DATE:	6/20/2018

# 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。

プレイヤー数  
2~10人用

対象年齢  
7才以上

### 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（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（ディスクカードパイル）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】** 親の左と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

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 数字のとおり点数
- 記号カード

#### 【ライトサイドで上がるとき】

ドロー1 10点	リバーズ 20点	スキップ 20点	フリップ 20点	ワイルド 40点	ワイルド ドロー2 50点

#### 【ダークサイドで上がるとき】

ダーク ドロー5 20点	ダーク リバーズ 20点	ダーク スキップ 30点	ダーク フリップ 20点	ダーク ワイルド 40点	ダーク カラー ワイルド 60点

【5回戦の場合】 そのラウンドの得点

	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」が上がり、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まで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だますこともできます。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せん。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は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。

### 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し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してください。

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。

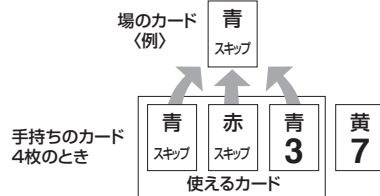
#### 【数字カードの例】

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、どんな色でも緑のカード、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、リバーズ、スキップ、フリップ、ダークドロー5、ダークリバーズ、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、親の左となりの人(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。



**リバーズ**…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、親の左となりの人は1回抜かされます。そのまた左と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、親の左となりの人(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。



**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してください。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。



**ダークリバーズ**…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)



**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してください。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。

©2018Mattel. "®" 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

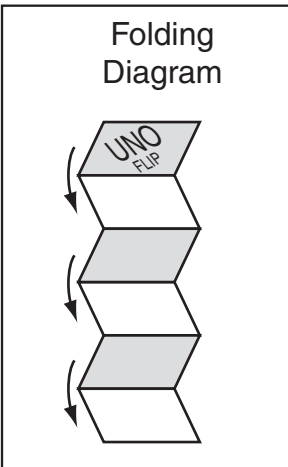
お問い合わせ電話番号 **03-5207-3620**

電話受付時間 月一金曜日(祝日を除く)10時〜16時

GDR44-Z270



## Lang: Japanese



Black Plate