



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112枚

ゲームの遊び方

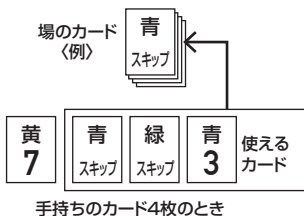
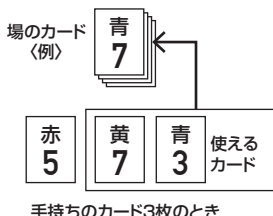
一番早く手持ちのカードを全て捨てた人が勝者です。

はじめかた

- 最初に親を決めて、カードを切ります。
- 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、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、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。
- 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。

早分かりルール

順番になったら、カードを1枚、捨て札の山の上に捨てます。



マッチするカードがあるとき

- 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ることができます。
- 記号のカードを捨てるときは、「記号カードの説明」をお読みください。

マッチするカードがないときは引き札の山から1枚引きます。

- 引いてきたカードがマッチするカードの場合は、そのカードをすぐに捨てることができます。
- 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ができます。

カードを捨てるか、1枚引くと、次の人に順番が移ります。

ヒント：引き札の山がなくなったら、捨て札の山を切って、新しい引き札の山にします。

あがるときは「ウノ」と宣言しよう!

手持ちのカードが2枚になってそのうちの1枚を捨てる時、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。「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る瞬間から、次の人がカードを捨てる瞬間までの間に誰かに指摘されたら、罰として、カードを2枚引きます。

あがりかた

最後の1枚のカードを捨てられた人が勝ちです。カードを切って2回戦に進みましょう!

記号カードの説明



恐竜の足あととアイコンがついている記号カードはワイルド ラン!カードで攻撃が無効になります。



ドロー2

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。



リバース

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。



スキップ

次の番の人が一回抜かされます。



ワイルド

場のカードが何であっても捨てることができます。このカードを出す人は、好きな色を宣言します。



ワイルド ラン!

前の人から恐竜の足あととアイコンがついている記号カード(リバース、スキップ、ワイルド、ドロー2、またはワイルド ドロー4)を出したとき、ワイルド ラン!カードを出すと攻撃から逃れることができます。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。



ワイルド ドロー4

場のカードが何であっても捨てることができます。このカードを出す人は、好きな色を宣言します。

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。

次の人には2つの選択肢があります。ひとつは、4枚カードを引いて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。または、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にだけ見せなければなりません。

- 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。
- 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

得点の計算

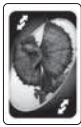
手札を出しきって上がった人は、ほかの人の残り手札分の合計点数を自分の得点として計算します。

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 数字のとおり点数
- 記号カード



ドロー2
20点



リバース
20点



スキップ
20点



ワイルド
50点



ワイルド
ラン!
50点



ワイルド
ドロー4
50点

誰かが合計500点になるまで、ゲームを続けます。