

# MARIOKART

マリオカート™

# UNO®

Card Game

## ウノ マリオカート

### 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

##### カード合計112枚

- 緑の数字カード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚
- 青の数字カード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚
- 赤の数字カード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚
- 黄の数字カード(0は1枚、1~9は各2枚)…19枚
- ドロ-2…8枚(緑、青、赤、黄 各2枚)
- リバース…8枚(緑、青、赤、黄 各2枚)
- スキップ…8枚(緑、青、赤、黄 各2枚)
- ワイルド ドロ-4…4枚
- ワイルド アイテムボックス…8枚

#### ウノ マリオカート とは

すべてのカードにアイテムのアイコン(キノコ、バナナ、ミドリこうら、サンダー、ボムへい)があります。それ以外は、よく知られているウノと同じ遊び方です。アイテムは通常のプレイでは何もおこりませんが、ワイルド アイテムボックスカードを出すと、引き札の山の一番上のカードを1枚めくり、そのカードのアイテムが発動します。各アイテムにはそれぞれ異なるアクションがあります(「アイテムの説明」をお読みください)。

#### 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。

#### はじめに

- 各自、1枚ずつカードをとりまわす。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。)
- 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、「カードの説明と枚数」をお読みください。

#### 早分かりルール

##### 持ち札を捨てた人が勝ち

親の左ど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。(記号カードについては、「カードの説明と枚数」をお読みください。)

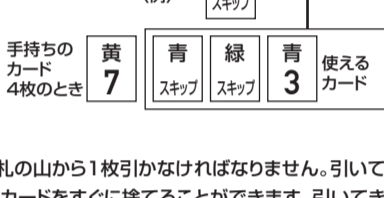
##### 【数字カードの例】

場のカードが青の7です。この場合どんな色でも数字が7のカード、どんな数でも青のカード、青の記号カード、またはワイルド ドロ-4、ワイルド アイテムボックスのいずれか1枚を捨てられます。(「カードの説明と枚数」をお読みください。)



##### 【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、引き札の山から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することができます。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。

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、もともと持っているカードを出すことはできません。

#### 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。

#### カードの説明と枚数



**ドロ-2**…8枚(緑、青、赤、黄 各2枚)  
このカードを出されたら、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。

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(緑、青、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。

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、時計周りは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(緑、青、赤、黄 各2枚)  
次の番の人が一回抜かされます。

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、親の左どりの人は1回抜かされます。そのまた左どりの人が最初にプレイします。



**ワイルド ドロ-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がありますが、反則してだますこともできます。

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。

次の人は、ワイルド ドロ-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だけに見せ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。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-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。



**ワイルド アイテムボックス**…8枚  
このカードを出す人は、引き札の山の一番上のカードを1枚めくり、捨て札の山の上に置きます。アイテムが発動します(「アイテムの説明」をお読みください)。

重要:めくったカードが記号カード(ドロ-2、リバース、スキップ、ワイルド ドロ-4)だった場合は、記号カード自体のルールは無視して、アイテムのルールのみに従ってください。

場のカードが何であっても、捨てるすることができます。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。

ヒント:ゲームを続けるときは、場のカードに合うカードを捨ててください。

#### アイテムの説明



**キノコ**  
あなたはもう一度プレイします。使えるカードがないときは、引き札の山から1枚引かなければなりません。



**バナナ**  
あなたの直前にプレイした人にカードを2枚引かせることができます。スキップされた人でも、直前の人になります。



**ミドリこうら**  
あなたは誰か一人を選んで、カードを1枚引かせることができます。



**サンダー**  
あなたをのぞく全員にカードを1枚引かせることができます。あなたはもう一度プレイします。



**ボムへい**  
残念!あなたはカードを2枚引きます。ただし、好きな色を宣言できます。

#### 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。「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。

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。得点を計算します。

上がった人が最後に捨てたカードが「ドロ-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-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。

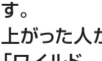
引き札の山がなくなったら、捨て札の山をきって引き札の山にします。

#### 得点の計算

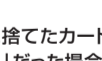
手札を出しきって上がった人は、ほかの人の残り手札分の合計点数を自分の得点として計算します。

カードの点数はつぎのとおりです。

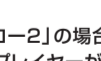
- 0~9までの数字カード 数字のとりの点数
- 記号カード



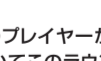
ドロ-2  
20点



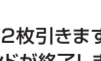
リバース  
20点



スキップ  
20点



ワイルド  
ドロ-4  
50点

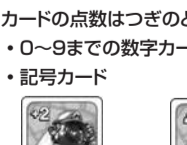


ワイルド  
アイテムボックス  
50点

誰かが合計500点になるまで、ゲームを続けます。

#### ゲームの勝者

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。



©2021 Mattel.  
TM & ©2021 Nintendo.

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

GWM70-Z270\_JJ2

