

UNO

Card Game

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。

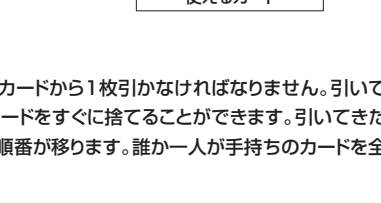
【数字カードの例】

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、カビゴン、ゲッコウガのいずれか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。



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、あがるときに「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、カビゴン、ゲッコウガ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、リバース、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...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。



リバース...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...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、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...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。



カビゴン...2枚

このカードを出す人は、好きな色を宣言します。次の人は引き札から3枚カードを引いて手持ちのカードにしてから、宣言された色のカードをすべて捨てて順番が終わります。その次の人に順番が移ります。

このカードは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ます。



ゲッコウガ...2枚

このカードを出す人は、好きな色を宣言します。次の人は引き札から1枚カードを引きます。引いたカードが宣言した色ではない場合は、宣言した色が出るまで引かなければならず、手持ちのカードは捨てられずに順番が終わります。

その次の人に順番が移るとき、このカードを出した人が再び好きな色を宣言します。

このカードは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。

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。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】親の左どなりの方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

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。上がった人が次回の親になります。

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 数字のとおりの数値

・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 ドロー4 50点	カビゴン 50点	ゲッコウガ 50点

【5回戦の場合】

そのラウンドの得点 合計点

	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+118と書きます。

●あがら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せん。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.リバースカードとスキップカードの違いがなくなります。リバース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、反則を見ら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点かよい)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。