対象年齢 7才以上　プレイ人数 2〜8人用

UNO FLEX!™ Card Game

ウノ フレックス!　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。

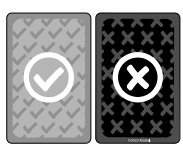
ゲームの遊び方

一番早く手持ちのカードを全て捨てた人が勝者です。

ウノ フレックス!とは?

ふつうのウノ

フレックス

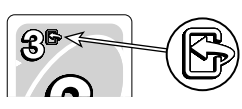

パワーカード

基本の遊び方はふつうのウノと同じく、前の人が捨てたカードと同じ色、同じ数字、または同じ記号カードを捨てていきますが、色やルールを変えられるフレックスカード付きです。フレックスの発動はパワーカードで決定します。いつものように「ウノ」と叫ぶのを忘れずに!

はじめかた

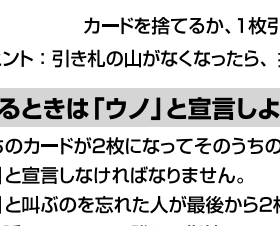
1. カードの中から、8枚のパワーカードを抜き出します。
2. プレイヤー全員に1枚ずつパワーカードを配ります。
3. パワーカードは緑の ⊘ を表にして手元に置きます。
4. 親を決めて、残りのカードを切ります。
5. 親は、各プレイヤーに7枚ずつカードを伏せて配ります。
6. 残りのカードは、伏せて積んでおきます。これが引き札の山です。
7. 親が引き札の山の一番上のカードを1枚めくり、脇に置きます。これが捨て札の山の最初の1枚になります。捨て札の山の一番上のカードを場のカードと呼びます。最初の場のカードが記号カードだった時は、引き札の山の中に戻して、次の1枚を場のカードにします。
8. 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。

裏返しアイコンがついたカードについては、パワーカードの説明をお読みください。

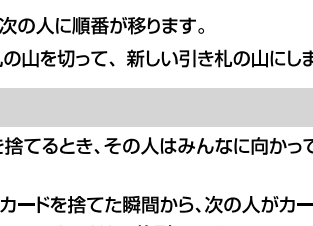


早分かりルール

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。



手持ちのカード3枚のとき



手持ちのカード4枚のとき

マッチするカードがあるとき

1. 前の人の捨てたカードと同じ色、同じ数字、または同じ記号のカードを捨てることができます。
2. 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。

1. 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。
2. 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!

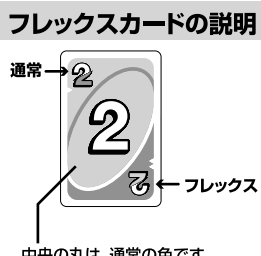
手持ちのカードが2枚になってそのうちの1枚を捨てるとき、その人はみんなに向かって「ウノ」と宣言しなければなりません。

「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!

フレックスカードの説明



フレックスカードは、「通常」と「フレックス」の2つの意味が1枚になっています。「通常」または「フレックス」のどちらかでプレイでき、好きなときに「フレックス」にチェンジできます。

たとえば、場のカードが「緑」で、マッチするカードがないとき、通常は黄色でフレックスが緑のカードを出すことができます。フレックスは自分の順番のときだけ有効で、次のプレイヤーは、通常の「黄色」に従います。

記号カードにもフレックスカードがあります。「フレックス記号カードの説明」をお読みください。

パワーカードの説明

パワーカードは、プレイヤーがフレックスを使用することを決定するカードです。パワーカードが緑の ⊘ のとき、フレックスを使用できます。フレックスカードを出し終えたら、パワーカードを裏返して赤の ⊗ にします。赤の ⊗ になると、フレックスを使用できません。

次の場合、赤の ⊗ を解除して緑の ⊘ にすることができます。

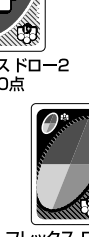
- プレイヤー全員が赤の ⊗ になったとき、全員が緑の ⊘ にします。
- あなたが裏返しアイコンのある数字カードを出すとき、緑の ⊘ にできます。もともと緑の ⊘ だったのに裏返しアイコンのあるカードを出すと赤の ⊗ になってしまうのでご注意ください。
- 誰かがワイルド フリップを出したとき

裏返しアイコンのある数字カードを捨てたときは自分のパワーカードを裏返さないといけません。緑の ⊘ は、赤の ⊗ になり、逆も同様です。

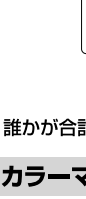
記号カードの説明

記号カードは、場のカードと同じ色のカードを捨てることができます。

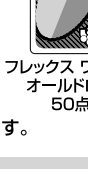
ドロー2
次の番の人は引き札の山からカードを2枚引かなければなりません。カードは捨てられず、次の人に順番が移ります。



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。



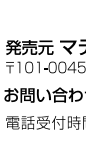
スキップ
次の番の人が一回抜かされます。



ワイルド フリップ
全員がパワーカードを裏返します。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。

フレックス記号カードの説明

フレックス ドロー2
通常：ドロー2と同じ。
フレックス：プレイヤー全員に1枚ずつカードを引かせることができます。次の番の人はカードを捨てられません。



フレックス リバース
通常：リバースと同じ。
フレックス：リバースとスキップが同時にでき、順番の移る方向が逆になり、次の番の人が一回抜かされます。

フレックス スキップ
通常：スキップと同じ。
フレックス：プレイヤー全員をスキップさせて、あなたが2回プレイできます。

フレックス ワイルド ドロー2
通常：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。
フレックス：通常のルールにプラスして、2人のプレイヤーを選び、カードを2枚ずつ引かせることができます。元の順番に戻ります。

フレックス ワイルド オールドロー
通常：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。
フレックス：通常のルールにプラスして、プレイヤー全員にカードを2枚ずつ引かせることができます。元の順番に戻ります。

フレックス ワイルド ドロー4
通常：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。ず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。

フレックス：通常のルールにプラスして、4人のプレイヤーを選び、カードを4枚ずつ引かせることができます。

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　数字のとおりの点数
- 記号カード

ドロー2 20点　リバース 20点　スキップ 20点　フレックス ドロー2 20点　フレックス リバース 20点　フレックス スキップ 20点

ワイルド 50点　フレックス ワイルド ドロー2 50点　フレックス ワイルド オールドロー 50点　フレックス 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。

カラーマーク

カードの小さな三角のマークは、色を意味します。色の識別にご利用ください。

▶ = 黄色　▶ = 緑　▶ = 青　▶ = 赤

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

©2022 Mattel.

MATTEL Games