

UNO PARTY!

Card Game

ウノ パーティー! 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**…224枚
- ★青の数字カード(1~9 各4枚)…36枚
 - ★緑の数字カード(1~9 各4枚)…36枚
 - ★赤の数字カード(1~9 各4枚)…36枚
 - ★黄の数字カード(1~9 各4枚)…36枚
 - ★ドロ-2(青、緑、赤、黄 各3枚)…12枚
 - ★リバース(青、緑、赤、黄 各3枚)…12枚
 - ★スキップ(青、緑、赤、黄 各3枚)…12枚
 - ★指差し(青、緑、赤、黄 各3枚)…12枚
 - ★ワイルド…7枚
 - ★ワイルドドロ-4…6枚
 - ★ワイルド ミニ山…8枚
 - ★ワイルド リンク…8枚
 - ★エキストラカード:リンク縛り…2枚
 - ★エキストラカード:進行方向…1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 パーティー!とは?

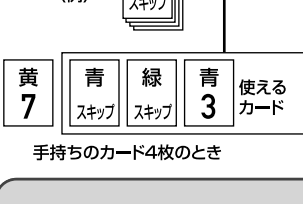
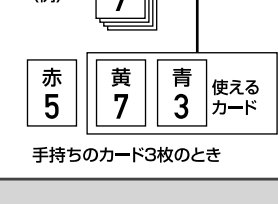
基本の遊び方はいつものウノと同じく、前の人が捨てたカードと同じ色、同じ数字、または同じ記号カードを捨てていきますが、大人数で盛り上がるスペシャルルール付きです。たくさんのカードで、大騒ぎでクレイジーでワイルド!いつものように「ウノ」と叫ぶのを忘れずに!

はじめかた

1. カードの中から、エキストラカード(進行方向カードとリンクカード)を抜いておきます(「エキストラカードの説明」をお読みください)。
2. 最初に親を決めて、残りのカードを切ります。カードの枚数が多いので、手分けして切るの良いでしょう。
3. 親は、各プレイヤーに7枚ずつカードを伏せて配ります。
4. 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。
5. 進行方向カードを、テーブルの中央に、時計回りをオモテにして置きます。
6. リンク縛りカードを、テーブルの中央に置きます(あとで使用します)。
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。時計回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

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!


スピード プレイ


場のカードと数字も色もマッチする数字カードを持っているときは、そのカードを、順番ではないときでも、横入りして捨てるすることができます。カードを捨てたプレイヤーからの順番が変わります。横入りするときはすばやく!横入りする前に次のプレイヤーがカードを出してしまったら、横入りはできません。

ヒント: もし間違ったカードで横入りしたら、カードを手元に戻し、さらに引き札の山から1枚引かなければなりません。


エキストラカードの説明


エキストラカードはゲームの前に抜き出して置いてください。


進行方向カード
 テーブルの中央に置き、リバースで順番が逆になったら裏返してください。


リンク縛りカード
 ワイルド リンクでリンクされた2人のプレイヤーの前に1枚ずつ置いてください。


記号カードの説明


ドロ-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。リバースしたら、進行方向カードを裏返してください。


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。

指差し
 このカードを出す人は、「3、2、1!」と、声に出してカウントダウンします。「1!」のときに、プレイヤーは全員、誰か1人を指差してください。指差された数だけ、プレイヤーは全員、順番に引き札の山からカードを引きます(最大5枚まで)。
 ヒント: 間違いがないよう、Aさんを指差しているプレイヤーは手を挙げ、Aさんがカードを(最大5枚まで)引いたら手を下げます。次にBさんを指差しているプレイヤーが手を挙げるという方法をおすすめします。

ワイルド ミニ山攻防戦
 このカードを出す人は、引き札の山からカードを1枚引いて、自分の前に開いて置き、ミニ山を作ります(引いてきたカードがワイルドだった場合は、ワイルド以外が出るまで引き札の山から引いてください)。
 ここからはミニ山での攻防戦になります。次のプレイヤーは同じ色のカードをミニ山に捨てます(ワイルドは捨てられますが、色を変えることはできません。同じ記号カードは捨てられますが、記号カードのルールは無視されます)。順番にプレイして、同じ色のカードを出せないプレイヤーは、ミニ山のすべてのカードを手持ちのカードにしなくてはなりません。カードは捨てられず、次の人に順番が移り、ミニ山攻防戦は終了し、本来の捨て札の山に勝負が移ります。
 注意: 本来の捨て札の山に戻っても、ミニ山で使用された色は続きます。

ワイルド リンク
 このカードを出す人は、2人のプレイヤーを選んで、リンク縛りカードを1枚ずつ配り、好きな色を宣言します。リンク縛りカードを置かれたら、2人のうちの1人がカードを引く必要があるたびに、もう1人も同じ数のカードを引きます。2人のプレイヤーがすでにリンクされている場合は、2人の新しいプレイヤーを選択します。指差しカードがプレイされると、ワイルド リンクは終了します。

ワイルド ドロ-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。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-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-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 数字のとおりの数値
 - 記号カード

							
ドロ-2 20点	リバース 20点	スキップ 20点	指差し 20点	ワイルド 50点	ワイルド ドロ-4 50点	ワイルド ミニ山攻防戦 50点	ワイルド リンク 50点

誰かが合計500点になるまで、ゲームを続けます。