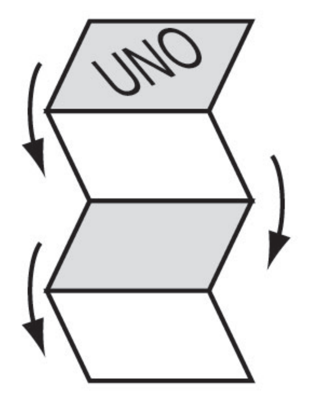
SIZE: 4.25*13″

INSTRUCTION SHEET SPECS:

Toy:	LIARS UNO
Toy No.:	JLH43
Part No.:	Z270
Trim Size:	4.25" W x 13" H
Folded Size:	4.25" W x 3.25" H
Type of Fold:	accordion fold 3 times (H)
# colors:	1 (one) both sides
Colors:	1C
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	

Folding Diagram



USO UNO うそウノ CARD GAME

対象年齢 7才以上 | プレイ人数 2〜6人用

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チームが勝者です。

ウノカード
カードを見せてプレイします。

「うそウノ」カード
カードを**伏せて**プレイします。

うそウノ とは?

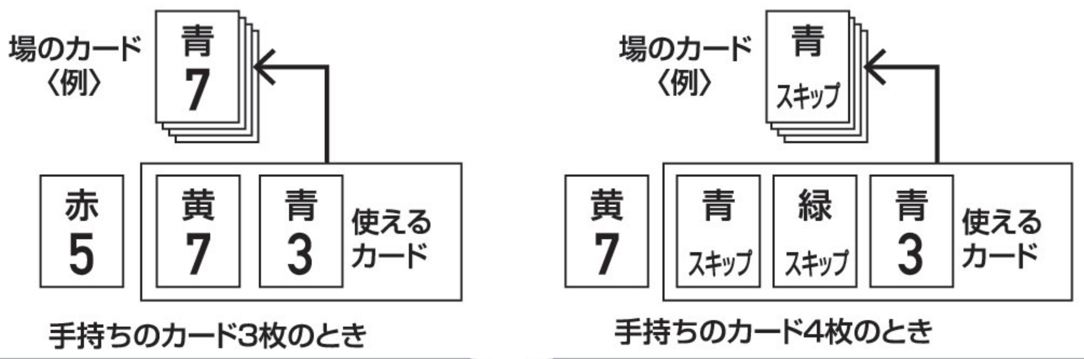
基本の遊び方はふつうのウノと同じく、前の人が捨てたカードと同じ色、同じ数字、または同じ記号カードを捨てていきますが、カードの半分以上が「うそウノ」カードです。それぞれの数字カードはウノカードと「うそウノ」カードが1枚ずつ、記号カードは、ほとんど「うそウノ」カードです。「うそウノ」カードは、**必ず伏せてプレイ**し、何のカードであるか宣言します。このとき正直にいうか、うそをつくか、あなたの自由。うそがばれたら、カードを1枚引きます。正直なのに「うそウノ！」といわれて指摘されたら、指摘した人がカードを1枚引きます。さあ、ポーカーフェイスで！残り1枚になるときには「ウノ」と叫ぶのを忘れずに！

はじめかた

1. 最初に親を決めて、カードを切ります。
2. 親は、各プレイヤーに7枚ずつカードを伏せて配ります。
3. 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。
4. 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。「うそウノ」カードだったときはウノカードとして扱います。
5. 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

1. 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。
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。

「うそウノ」カードを使って、巧妙に仕掛けてみましょう！

「うそウノ」カードの使い方

マッチする「うそウノ」カード：カードを伏せて捨てて、何のカードか宣言します。

マッチしない「うそウノ」カード：カードを伏せて捨てて、何のカードか、うそをつきます。うそは場のカードにマッチしなければなりません。

マッチするカードを宣言します。
赤の7、赤のドロー2、青の3、黄色の3、ワイルド ドロー4！など

カードが伏せて出されたら、ほかのプレイヤーは「うそウノ！」を指摘できます。

- 「うそウノ！」を指摘されたら、あなたはカードを裏返して中を見せます。
- 正直だったら、「うそウノ!」を指摘したプレイヤーは引き札の山からカードを1枚引きます。
- うそだったら、指摘されたプレイヤーはカードを手元に戻し、さらに引き札の山からカードを1枚引きます。

次のプレイヤーに順番が移る前、またはスペシャルルールのアクションを起こす前に「うそウノ！」を指摘されなかったらセーフです。もし記号カードを宣言していたら、うそをついていたかどうかに関わらず、ルールは有効です。

マッチするカードや「うそウノ」カードを持っていないときは、引き札の山からカードを1枚引きます。使えるカードだったらそのカードを捨てることができ、順番が終わります。

ヒント：ウノカードを「うそウノ」カードのように伏せてプレイすることは反則です。指摘されたら、罰として、カードを6枚引きます。

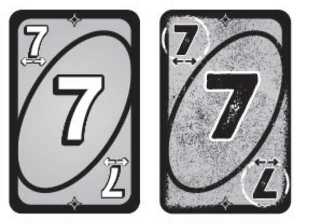
あがるときは「ウノ」と宣言しよう!

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。

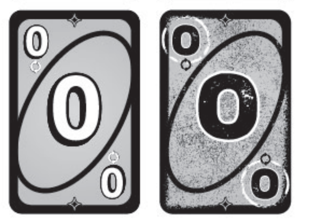
あがりかた

最後の1枚のカードを捨てて、誰にも「うそウノ!」を指摘されなかった人が勝ちです。うそがばれたら、出したカードを手元に戻して、罰として、カードを1枚引き、ゲームを再開します。

スペシャルルール



7のスワップ
どんな色でも7を出したら、あなたが選んだ誰かと手札をすべて交換しなければいけません。現在の順番でゲームを続けます。



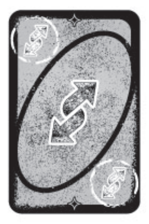
0のパス
どんな色でも0を出したら、すべてのプレイヤーは現在の順番の次のプレイヤーに自分の手札をすべて渡します。

「うそウノ!」を指摘された場合
うそだった場合：プレイヤーは手元にカードを戻し、引き札の山からカードを1枚引きます。
正直だった場合：カード交換が終わってから、うそを指摘した人が引き札の山からカードを1枚引きます。

記号カードの説明

記号カードは「ワイルド うそチャレンジ」をのぞき、すべて「うそウノ」カードです。カードを伏せてプレイしてください。「ワイルド うそチャレンジ」は中を見せてプレイしてください。

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ります。

スキップ
次の番の人が一回抜かされます。

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。次の人はカードを4枚引いて手持ちのカードを捨てられず、順番が移ります。このカードを出す人は、好きな色を宣言します。

ワイルド うそチャレンジ
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。ほかのプレイヤーは全員、指定された色にマッチするカードを1枚、自分の前に伏せて出し、何のカードであるか宣言します。ワイルドカードを宣言することはできません。色にマッチするカードがない場合は、どのカードでも使えますが、うそをつかなければなりません。

伏せて出して何のカードか宣言します。

このカードを出した人は、うそをついていると思ったプレイヤーに「うそウノ!」を指摘します。うそをついたプレイヤーはカードを手元に戻し、罰として、カードを1枚引きます。全員に「うそウノ!」を指摘するか、正直なプレイヤーに出会ったら、このチャレンジは終了です。正直なプレイヤーのカードと、「うそウノ!」コールを受けなかったプレイヤーのカードを「ワイルド うそチャレンジ」カードの下に集めて捨てて、宣言された色に従ってゲームを続けます。
ヒント：「うそウノ!」を指摘されることなく、最後の1枚のカードを捨てることができたプレイヤーはこの時点であがりとなります。（同時に複数のプレイヤーがあがる場合もあります）

得点の計算

手札を出しきってあがった人は、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 ／ ワイルド ドロー4 50点 ／ ワイルド うそチャレンジ 50点

誰かが合計500点になるまで、ゲームを続けます。

色の識別可能なユニバーサルデザイン

すべてのカードに、色を識別できるシンボルマークが付いています。誰でも遊びやすいユニバーサルデザインです。

● = 赤　✦ = 黄　▼ = 緑　■ = 青

©2025 Mattel.
発売元 マテル・インターナショナル株式会社
mattel.co.jp
service.mattel.com
JLH43-Z270_JJ2
MIX Paper FSC FSC™ C011102
MATTEL Games