



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: ウノ ハンパねえ! エクストリーム カード 168枚、カードランチャー

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、または相手がゲームオーバーして最後に残った人が勝者です。

注意: 発射されたカードが顔や目に当たらないよう、カードの発射口に顔を近づけないでください。付属のカード以外のものを発射しないでください。至近距離から発射しないでください。

保護者の方へ: カードが発射されにくくなったときは、ユニットのゴムローラーの汚れをアルコールで拭いてください。カードをカードランチャーの中に入れるときは、カードが曲がったり折れたり破れたりしないよう、ご注意ください。

この取扱説明書は保管してください。

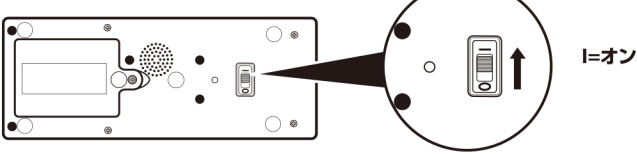
電池残量が少なくなると、警告音が3回鳴り、スリーブまたは電池切れになる前にお知らせします。新しいアルカリ乾電池に交換してください。

ウノ ハンパねえ! エクストリームとは

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。いつものように、あがるときは「ウノ」と叫ぶのを忘れずに! 共通点はそこまで。**ウノ ハンパねえ! エクストリーム**には2つのボタンがあります。1つは黄色いボタンで、押すとカードが飛び出します。もう1つは赤いボタンで、あなたをゲームから完全に除外させるほどのカードの猛攻を仕掛けます。さらに、**ウノ ハンパねえ!**でおなじみの容赦ないルールが加わり、史上最も残酷なゲームが誕生しました。

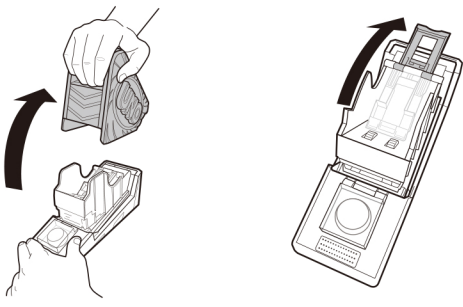
セットアップ

- 親を決めて、親はカードを切ってから各プレイヤーに7枚ずつカードを伏せて配ります。
- 次にカードを1枚めくり、中央に置きます。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、元に戻して、次の1枚を場のカードにします。
- カードランチャーの底面のスイッチをオンにします。

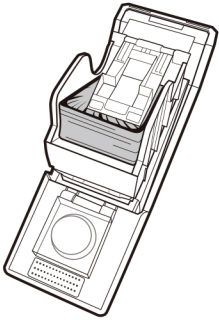


- 残りのカードは、伏せてカードランチャーにセットします。

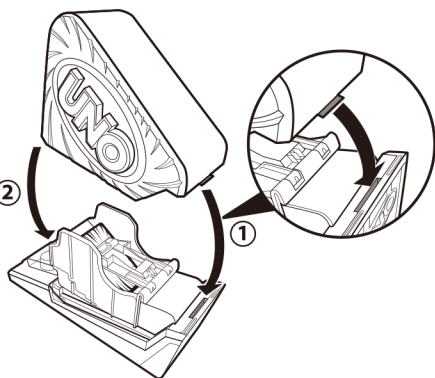
- A. カバーを開け、中のレバーを持ち上げます。



- B. カードを伏せてカードランチャーの中のレバーの下に入れます。



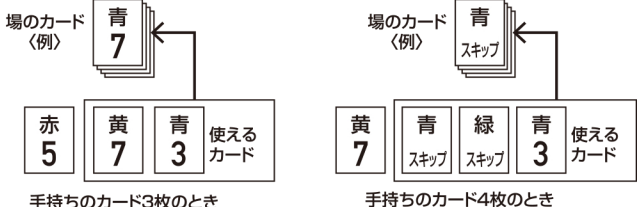
- C. カバーをパチッと音をさせて閉じます。



- カードランチャーの発射口を、親の左どりのプレイヤーに向けます。発射口は常にプレイヤーに向くよう、回転させて使います。
- 注意:** 5分間、カードランチャーのボタンを押さないと自動的にスリーブモードになります。スリーブを解除するときは、ボタンを1回押してください。

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。



マッチするカードがあるときは 捨て札の山の上に捨てます。

- 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ができます。
- 記号カードを捨てるときは、「記号カードの説明」及び「ヒットカードの説明」をお読みください。

マッチするカードがないときは 黄色いボタンを押します。

- カードが発射されない場合は、そのまま次の人に順番が移ります。
- カードが発射されたら、出てきたカードは全てあなたのカードになり、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、わざと出さずに黄色いボタンを押すこともできます。

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、黄色いボタンを2回押します。

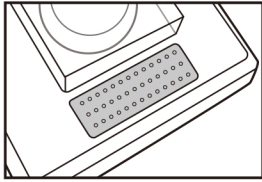
あがりかた

最後の1枚のカードを捨てられた人、または相手がゲームオーバー(「スペシャルルール」)をお読みください。)して最後に残った人が勝ちです。カードを切って2回戦に進みましょう!

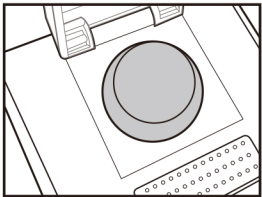
ヒント: カードランチャーにセットしたカードがなくなったら、捨て札の山を切って、カードランチャーにセットしてください。

2つのボタン

カードランチャーには**黄色い「ヒットボタン」**、**赤い「ウルトラヒットボタン」**の2つのボタンがあります。



黄色い「ヒットボタン」 誰かがヒットカードをプレイしたとき、またはマッチするカードがないときに押すボタンです。カードが発射されない場合は、そのまま次の人に順番が移ります。カードが発射されたら、出てきたカードは全てあなたのカードになり、次の人に順番が移ります。押す回数が残っている場合は、押し続けてください。カードは複数回飛び出すことがあります。



赤い「ウルトラヒットボタン」 誰かがワイルド ウルトラヒットカードまたはワイルド・デュエル・トゥ・ザ・デスカード(「ヒットカードの説明」をお読みください。)をあなたにプレイしたら、保護カバーをあけて、このボタンを長押ししてください。

このボタンを長押しすると、チャージが始まります。長押しする時間が長いほど、チャージ量が増えます。カードランチャーが完全にチャージされるまでカードは発射されません。つまり、軽く押してもチャージ量が少なくて、何も起こらない可能性があります。もう一度押すとチャージ量が増え、これを繰り返します。

そして、完全にチャージされるとウルトラヒットとなり、大量のカードが発射されます。本当に、ものすごい量です。

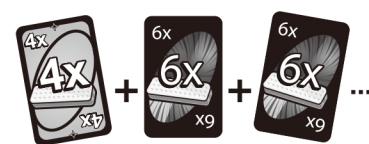
勇気があるなら、**数秒間長押し**してみてください。もしカードが発射されなかったとしても、次のプレイヤーの危険度を一気に高めたことになります。次のプレイヤーがあなたでないことを祈りましょう!

注意: ボタンを押した後、カードランチャーの発射口にカードが残っていた場合、それらのカードはボタンを押したプレイヤーの手札に加えます。

スペシャルルール

スタッキング

ヒットカード(2、4、6)が出されたら、同じ価値以上のヒットカードを出すでペナルティを「スタック」できます。スタックすると次のプレイヤーに合計ペナルティが追加されます。



たとえば、誰かがあなたにヒット4のカードをプレイし、あなたがその上にヒット6をプレイすると、次のプレイヤーは(ヒット6以上をプレイできない限り)黄色いボタンを10回押すことになります。スタッキングは、誰かが最後にプレイされたカードの価値以上のヒットをプレイできなくなるまで続きます。最後のプレイヤーは、積み重ねられたすべてのヒットのペナルティを受け取ります。

ゲームオーバー

25枚以上のカードを持っているプレイヤーはゲームから除外されます。引き札の山がなくなったら、カードを脇に置いておきます。



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できます。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。

記号カードの説明



スキップ 次の番の人が一回抜かされます。



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。



ディスカード オール 同じ色のカードをすべて捨てることができます。このカードの下に捨ててください。



スキップ エブリワン 全員をスキップして、もう一度プレイできます。

ヒットカードの説明

ヒント: ボタンを必要な回数押し終える前にカードが発射された場合でも、残りの回数はすべて押し、途中で飛び出したカードもすべて手札に加えます。



ヒット2 次の番の人は黄色いボタンを2回押さ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。



ヒット4 次の番の人は黄色いボタンを4回押さ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。



ワイルド リバース ヒット4 順番の移る方向が逆になります。新しい方向の次の番の人は黄色いボタンを4回押さ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。場のカードが何であっても捨てるができます。このカードを出す人は、好きな色を宣言します。



ワイルド ヒット6 次の番の人は黄色いボタンを6回押さ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。



ワイルド ウルトラヒット 次のプレイヤーはカードランチャーを自分の方に向け、保護カバーをあけて、**赤いボタンを好きなだけ長押し**します。(押す前にどれくらいチャージされているか注意を払いましょう。ボタンは発射前に十分チャージされている場合があります。)カードが発射されないときは、通常通り自分のプレイを行います。ボタンが完全にチャージされると、ウルトラヒットとなり、大量のカードが発射されます。発射されたカードをすべて集めて手札に加えます。これには時間がかかる場合があります。場のカードが何であっても捨てるができます。このカードを出す人は、好きな色を宣言します。



ワイルド・デュエル・トゥ・ザ・デス 決闘のカードです。まず、相手のプレイヤーを選びます。次に、そのプレイヤーから始めて、ランチャーを自分に向け、**赤いボタンをできるだけ長く**押します。どちらかがウルトラヒットを起こすまで、交互に繰り返します。ウルトラヒットを起こしたプレイヤーは、すべてのカードを集めて手札に加えます。生き残ったプレイヤーが好きな色を宣言します。

ヒント: ウルトラヒットによってプレイヤーの手札が25枚以上になった場合(スペシャルルール「ゲームオーバー」参照)、そのプレイヤーはゲームから除外され、全ての手札を切って、カードランチャーの一番上にセットしてください。

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 各20点
 - (スキップ、リバース、ヒット2、ヒット4、ディスカードオール、スキップ エブリワン)
- ワイルド リバースヒット、ワイルド ヒット6 各40点
- ワイルド ウルトラヒット、ワイルド・デュエル・トゥ・ザ・デス 各50点
- ゲームオーバー得点 ゲームオーバーしたプレイヤーがいた場合は、1人あたり+250点(ゲームオーバーになった時点で持っていたカードの得点は無視します)。

誰かが合計1,000点になるまで、ゲームを続けます。



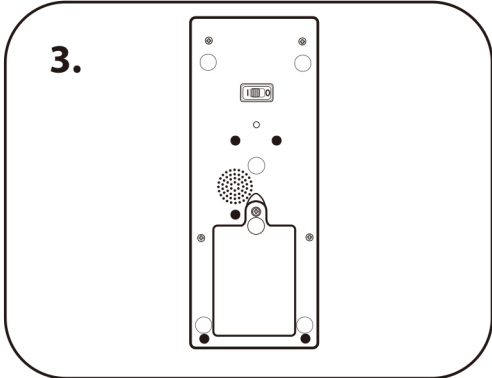
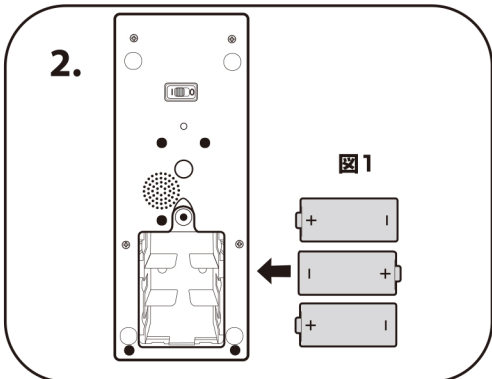
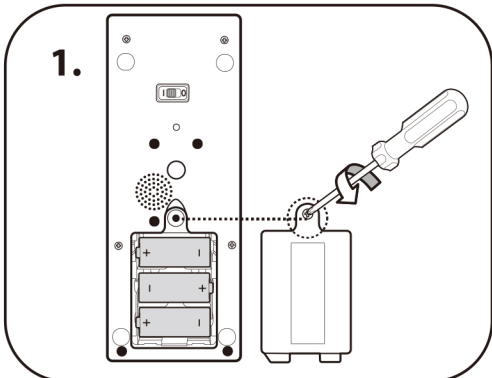
色の識別可能なユニバーサルデザイン

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

電池の入れ方

- プラスのドライバーで電池ケースのネジをゆるめ、ふたを開けます。(プラスのドライバーは入っていません。)
- 単二形アルカリ乾電池3本を図1のように正しい位置に入れます。
- 電池ケースにふたをかぶせ、タブをかませて押し下げて、プラスのドライバーでネジをしめします。



注意(ちゅうい) 保護者の方へ 必ずお読みください

- カードは、人の目や顔、動物などに向けて発射しないでください。
- 遊ばないときは、必ずカードをはずしてください。思わぬときに飛ぶと危険です。
- 付属のカード以外のものを絶対に発射しないでください。
- 至近距離で発射しないでください。
- 電池を誤使用すると発熱・破裂・液もれなどの恐れがあります。下記に注意してください。①万が一、電池から発熱・液もれ、破裂によりケガや故障の原因となります。相談してください。皮膚や眼に付いたときは水で洗ってください。
- 充電式(ニカドなど)電池は、絶対に使用しないでください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池をまぜて使わないでください。
- + (プラス)電池を正しくセットしてください。
- 長時間使用しない場合は、電池を本体から外してお子さまの手が届かないところに保管してください。電池の発熱、液もれ、破裂によりケガや故障の原因となります。
- ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れてたりしないでください。

使用済みの電池は、お住まいの自治体の指示に従って捨ててください。

©2026 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

MIX Paper FSC® C011192

JNK70-Z270_JJ2

MATTEL Games