

・この取扱説明書は保管してください。

# MINECRAFT UNO

## 早わかりルール

### 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、または同じ文字のカードを捨てます。

#### [数字カードの例]

場のカードが青の5です。この場合どんな色でも数字が5のカード、またはどんな数でも青のカード、または青の文字カードは捨てられます。

#### [文字カードの例]

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。

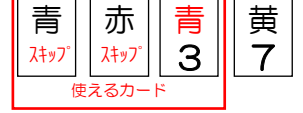
場のカード  
<例>



手持ちのカード  
3枚のとき



手持ちのカード  
4枚のとき



捨て札と合うカードがなければ、残りのカードから1枚引かなければなりません。引いてきたカードが使えるカードの場合は、そのカードをすぐに捨てるすることができます。引いてきたカードが使えないカードだったら、次の人に順番が移ります。誰か一人が手持ちのカードを全て捨てられたら、その人の勝ちです。

### 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。

### だけど、ただ捨てるだけじゃない

5種類の文字カードで、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、あがるときも「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。

## 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す。

数字の一番大きなカードを引いた人が親になります。文字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。これがドローパイル(引き札の山)です。

親がドローパイルの一番上のカードを1枚めくり、脇に置きます。これがデイスカードパイル(捨て札の山)最初の1枚になります。

デイスカードパイルの一番上のカードを場のカードと呼びます。

[さあ、はじめましょう]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。

## カードの説明と枚数

[文字カードを出せるとき]

\*ワイルド、ワイルドドロー4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。

\*他の文字カードは、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

このカードが出されたら、次の番の人はドローパイルからカードを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

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

つぎ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、親の左どなりの人は1回抜かされます。そのまた左どなりの人が最初にプレイします。



### ワイルド

場のカードがなんであっても、捨てることができます。手持ちのカードの中に、使えるカードがあってもこのカードを使えます。このカードを出す人は、好きな色を宣言できます。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

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。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、ドローパイルの中に戻して、次の一枚を場のカードにします。

### 数字カード

青19枚(0は1枚、1~9は各2枚)

緑19枚(0は1枚、1~9は各2枚)

赤19枚(0は1枚、1~9は各2枚)

黄19枚(0は1枚、1~9各2枚)

文字カードと数字カードで  
合計108枚

パッケージからすべて取り出し  
て、全てのカードが入っている  
ことをご確認ください。

## 上がり方

待ちのカードが残り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 数字のとりの点数

●文字カード

ドロー2

リバース

スキップ

ワイルド

ワイルドドロー4

20点

20点

20点

50点

50点

【5回戦の場合】

	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	優勝
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」があがり、A、C、D氏の手札の合計点が118点なので、B氏のところに+118と書きます。

●あがれ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

### あがる時

●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。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。

### 捨てる時

●出せるカードが手のなかにあるのに、ドローパイルからカードを引いてくるのは反則です。しかし、なにくわぬ顔でカードを引いていただけます。引いてきたカードが使えるカードの場合は、そのまますぐに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。

●他の人は、「あれ、持ってるんじゃない?」などと、口出ししてはいけません。口出ししたら、罰としてカードを4枚引きます。

### ワイルドドロー4を使う時

●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人遊び

UNOを2人でプレイするときは、次の様な特別なルールがあります。

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。

### ●罰点方式のUNO

「ウノ」のいい忘れや、ワイルドドロー4の反則を見破られるご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)がよいになった人は、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。

## マイクラフトUNOオリジナルルール



クリーパーカードを引いたら、追加で3枚カードを引かなければなりません。

もし追加で引いた3枚のカードの中に、またクリーパーカードが含まれていた場合は、手持ちのカードとしてキープできます。通常のワイルドカードとして使うことができます。

輸入販売元：インフォレンズ株式会社

お問い合わせ E-Mail：info@infolens.com

050-5899-9510 (受付時間：平日10時~16時)

〒104-0043 東京都中央区湊1-12-11

八重洲第七長岡ビル9階