

UNO (ウノ) 簡略版

【 計画力 】

難易度 ★★☆☆

楽しさ 😊😊😊



【 概要 】

- ・手札を、全部出し終わった1人が「勝ち」、他は全員「負け」のゲーム
- ・「負け」で残った手札の数字・役札を合計し、高得点ほど、負けが大きいと判定
- ・手札が「あと1枚」になる時に、『ウノ』と宣言することが特徴

準備

- ・ 4～8人程度に1組「UNO」を用意し、机を囲んで座る。
- ・ 全ての札を混ぜて、各自に7枚ずつ「手札」を配り、残りを「山札」とする
- ・ ジャンケン等で、ゲームを開始する「1番手」を決める

【 手札の種類・効果について 】

『数字』札 = 0(ゼロ)123456789 の10種類×4色
負けた場合) 数字の合計得点が、負け得点となる

『役』札 = 効果の違う5種類(そのうち3種類は4色あり)
負けた場合) 4色ある役札3種は、1枚20点の負け
黒い役札2種は、1枚50点の負け

4色あり
3種類
20点



【リバース】
順番を逆回りに
変える



【スキップ】
次の順番の方を
1人飛ばす



【ドロー2】
次の順番の方は、
山札から2枚引く

黒い役札
2種類
50点



【ワイルド】
場が何色でも使える。次に出す
色(赤青緑黄)を指定できる



【ワイルド・ドロー4】
左記【ワイルド】の効果に加え
次の順番の方は、山札から4枚引く

方法

- ・ 1番手が「山札」から1枚めくり、場に出す。その後、時計回りに順番を廻す。
※この1枚目が役札だった場合、1番手が出した札として効果を発動するが、役札が「ワイルドドロー4」の場合だけ、もう1枚めくって、新たな1枚目とする
- ・ 自分の順番に、「場」に最後に出された札を見て、「手札」を出せるか考える
⇒ 手札の中に、同じ「色」の手札があれば、場に出す
⇒ 手札の中に、同じ「数字・役」の手札があれば、場に出す
⇒ 出せる手札が無い場合は、山札から1枚引いて「手札」に加える
もし、山札から引いた1枚が、同じ「色」「数字・役」なら出して良い
- ・ 「場」に1枚出し、「手札」があと1枚になる時は、忘れずに「ウノ」と言う。
※言い忘れた場合は、罰則として山札を2枚引き、手札を増やす
- ・ 「ウノ」と言った方が、手札を全て出し、0枚になったら勝ち。ゲーム終了。
他の人は、全員負けとなり、手札に応じた合計点数分だけ負ける

チャレンジプログラム

慣れたら、複数回遊んで得点を記録し、総合優勝者を決めてみよう

