最初の場のカードの扱い

I*1	山札の一番上のカードをめくった際に最初の場のカードがナンバーカードになるまでめくる。
II*2	山札の一番上のカードをめくった際に最初の場のカードが何であろうとプレイを開始する。
III	山札からカードをめくらずにディーラーの右隣のプレイヤーが最初の場のカードを出す。

*1:最初の場のカードにならなかったカードは山札に戻すか戻さないかも選択する。

*2:最初の場のカードがアクションカードであった場合、その効果をディーラーの左隣のプレイヤーが受けるか否か。

山札からカードを引く時

I	プレイ出来るカードが無い時や出したくない時は、山札からカードを一枚ドローします。そのドローしたカードのみ、そのターンの間はプレイすることは出来ません。出せない、出したくない場合は次のプレイヤーにターンが移ります。

山札からカードを引く時 (cont)

II	プレイ出来るカードが無い時や出したくない時は、山札からカードを一枚ドローします。そのカードの出せる出せないに関わらず、次のプレイヤーにターンが移ります。
III	プレイ出来るカードが無い時や出したくない時は、山札から場のカードにマッチするカードが出るまでずっとドローしなければいけません。プレイ出来るカードが出た時に、出さなかった場合は次のプレイヤーにターンが移ります。
IV	プレイ出来るカードが無い時や出したくない時は、山札からカードを一枚ドローします。その時に引いたカードのみプレイできます。出せない、出したくない場合は次のプレイヤーにターンが移ります。

山札からカードを引く時 (cont)

V	プレイ出来るカードが無い時や出したくない時は、山札からカードを一枚ドローします。ドローしたカードがプレイ出来るカードであれば即座にプレイしなければいけません。出せない場合は次のプレイヤーにターンが移ります。
VI	プレイ出来るカードが手札に含まれている時に、山札からカードをドローしてはいけません。

japan official rules

ナンバーカラースタック	色と数字が一致する同じ数字カードは一度にプレイすることができる。
Unoストップ	ナンバーカラースタックで上がる場合に”Uno stop”と言わなければならない。コールをしていなかった場合は2枚ドローしなければならない。

その他のルール①

アクションカード上がり禁止	手札を無くしてゲームから上がる時に、アクションカードを出して上がるとペナルティとして2枚のカードを引かなければならない。
キラーパス	直前のプレイヤーと同じ色かつ同じ数字をプレイすると、そのプレイヤーに溜まった場札のカードを全て引き取らせることができる。同色の0でその効果を完全に跳ね返すことが出来る。

その他のルール②

スタッキング・プレイ	同じ数字やアクションカードが手札にあるならそれら全てを纏めてプレイ出来る。ワイルド系カードは、まとめ出しできる場合と出来ない場合がある。

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

その他のルール② (cont)

シークエンス・プレイ	同じ色で3枚以上の連番が手札に含まれている-時、それら全てを纏めてプレイ出来る。
クイーンズ・プレイ	同じ色で、1～3と7～9のカードが手札に含まれ、それらを足し合わせた数が12になる時。それら全てを纏めてプレイ出来る。

ナンバーカード

ハンドスワップ	7のカードをプレイすると、強制的に指定のプレイヤーを選んで手札を全て交換しなければいけません。渡し終わったら通常のプレイに戻ります。

ナンバーカード (cont)

サイレント	7のカードをプレイすると、もう一度7をプレイするまで喋っては行けません。喋ってしまうと山札からカードを2枚ドローしなければ行けません。
スラッピング	6*1のカードをプレイすると、全プレイヤーは捨て札に手を叩きつけなければ行けません。最後に叩いたプレイヤーが2山札からカードを2枚ドローしなければ行けません。

ナンバーカード (cont)

ファイブ・アゲイン	5*1のカードをプレイすると、そのプレイヤーはもう一度カードをプレイすることが出来ます。出さないことも選択できます。もちろん、出すカードはマッチしていないと行けません。
ハンド・パス	0のカードをプレイすると、全プレイヤー強制的に手札を全て今ターンが進んでいる方向のプレイヤーに渡さなければいけません。渡し終わったら通常のプレイに戻ります。

ナンバーカード (cont)

オープン	0をプレイしたプレイヤーの次のプレイヤーは、その時点での手札をすべて全員に公開してプレイする。山札からドローしたカードは見せなくても良い。ただし、オープンを仕掛けられた相手が0を出してきたときは『オープン返し』となり、先に仕掛けたプレイヤーがカードを公開しなければならない。

*1:9のカードがこの効果を持つバリエーションもあります。

ドロー2カード

スライド・ドロー2	+2カードをプレイした時、指定したプレイヤーに二枚ドローさせることが出来ます。
X2・スタッキング	+2のみスタッキングの計算が、累乗になります。

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

スタッキング

基本	ドローカードを直前のプレイヤーに出された時、ドローカードをプレイすることでドローカードのペナルティを回避することが出来る。そして、ドローカードを出せない場合、通常のドローカードのペナルティと重ねられたドローカードのペナルティを足し合わせ、その枚数分山札からカードを引かなければならない。カードをドローしたら通常のドローカードと同じ様にそのプレイヤーのターンがスキップされます。そして、ドローカードのペナルティは失われます。

スタッキング (cont)

フラット*1	ドローカードは+2は+2、+4は+4の様な同価値のドローカードにしか重ねることは出来ません。
エスカレート*1	ドローカードは+2に+4の様な同価値以上のドローカードを重ねることが出来ます。+4に+2を重ねることは出来ません。
チェンジバリュー*1	ドローカードは+2に+4の様な同価値以上のドローカードを重ねることが出来ますが、+4には色が有っている場合+2を出す事が出来ます。

スタッキング (cont)

変わり種I*2	他のカードがプレイされるまで、ドローカードのスタッキングは残り続けます。

*1:このルール達は共存することは出来ません。

*2:例えば、プレイヤーがドロー2をプレイし、次のプレイヤーがカードを2枚引き、その次のプレイヤーがドロー2をプレイし、その次のプレイヤーが4枚引くルールです。

ドローカードの処理

I	ペナルティを受けたら次のプレイヤーにターンが移る。
II	ペナルティを受けてカードを引いた後、そのまま手札からカードをプレイ出来る。

ディフェンス

ドロー2またはドロー4のカードが当たったプレイヤーは、同じ色のスキップカードをプレイしてドローカードのペナルティを無効にすることができます。そして、通常のプレイに戻ります。

ディフェンス (cont)

ドロー2またはドロー4のカードが当たったプレイヤーは、 同じ色のリバースカードをプレイしてドローカードのペナルティを送り返すことができます。この際に順番は通常のリバースカードと同じく反転します。また、送り返されたプレイヤーもリバースをプレイすることでペナルティを回避することが出来ます。最終的な決着は最後にリバースカードを出せなかったプレイヤーがドローカードのペナルティを受けます。その後は通常のプレイに戻ります。

ワイルドカード

+4キャッチ	+4のペナルティをドローしたあと、その+4を拾い、手札に加えることが出来る。

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

ワイルドカード (cont)

ワイルド貫通	ワイルド(ドロー4)がプレイされた時、その下のカードを場のカードとして見なして良い。例えば青2の-次にワイルドが出されて緑色を指定されても、赤の2を出すことができる。+4の場合-は、4枚のカードをドローした後のプレイヤーにこのルールを適用する。
ワイルド・オン・ワイルド	ワイルドが場にプレイされている時に、ワイルドを重ねてプレイしてはいけない。
トゥーカード・オン・ワイルド	手札を1枚に減らすようなプレイをする時に、ワイルドを出しては行けない。

チャレンジ系ルール

チャレンジダウト	一回のプレイで3回まで、手札を一枚裏返して出すことができる。そのカードは、直前のカードと同じ「色」であるとして扱われます。そして、カードをプレイしたプレイヤー以外のプレイヤーから「ダウト」宣言が出た場合、以下の手順に従わなければなりません。（複数人からダウト宣言が出た場合、最初にダウト宣言したプレイヤーとの交渉になる。）①レイズ:賭けるカードの枚-数を増やす(2～5枚まで)■コール:その枚数で承諾し、オープン。■-フォールド:オリて、賭けた分だけ山札からカードを引く。オープンしたときにそのカードが、直前のカードと同-じ"色"であった場合、ダ-ウト宣言した側はかけた分だけカードを引かなければならない。もし、ダウト宣言した側が勝った場合は、出した-カードは手札に戻し、賭けた分だけカードを引く。

チャレンジ系ルール (cont)

チャレンジ無し	ドロー4の「チャレンジ」のルールを無効にする。

Uno公式ルールで書かれている-「チャレンジ」のルールについて、出せるカードがある場合に反則とする場合と出せる色のカードがある場合に反則とする場合がある。

その他のルール③

ドボン	他プレイヤーのターンに関わらず、場に出ているカードの数が自分の手札の合計の数と同じになればただちに「ドボン」と宣言して上がることができます。アクションカードやワイルドカードは含まれては行けません。

その他のルール③ (cont)

レッド・セブン	赤の7をプレイすると、次のプレイヤーは7枚引かなければ行けません。これは、スタッキングで重ねても良い場合とない場合があります。山札からカードをドローしたら次のプレイヤーにターンが移ります。

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com