

### 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る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いくない時は、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、出したい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いくない時は、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いくない時は、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いくない時は、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、出したい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いくない時は、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

ナンバースタックの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 プレイする時に、山札からカードをドローしてはいけません。

### その他のルール①

アクションカードを出した時に、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。

禁止 キーワード 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できる。

### その他のルール②

スワップ 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。



### その他のルール② (cont)

シー クエーン 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

ハンズワッシュ  
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いけません。

スラッシュピング  
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いけません。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いけません。

### ナンバーカード (cont)

フアイアブレイ  
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ないと行けません。

ハンズド・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ぬ。

\*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-2カード

スライド  
+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。

ドロ  
2

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。



### 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。

チェンジバリュウ\*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)

変換\*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 (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。

### 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。



### ワイルドカード (cont)

ワイルド貫通 ワイルド(ドロ-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で良い。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-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・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-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はできません。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-したら次のプレイヤーにターンが移りません。