

# 『ねこねこてりとりー』の遊び方 ver2.0

プレイ人数：2～4名（推奨4名） プレイ時間：20～30分 対象年齢：10歳～

## <内容物>

- ・公園ボード：1枚
- ・カード：96枚（ENDカード1枚／座標カード72枚／アシストカード23枚）
- ・お宝コマ：40枚（0点6枚／1点12枚／2点12枚／3点6枚、予備各1枚ずつ）
- ・猫コマ：144枚（赤・青・黄・緑色、各36枚）



カード  
表



カード  
裏



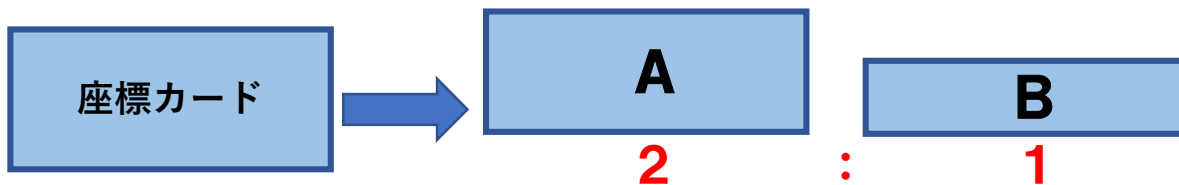
コマ  
表



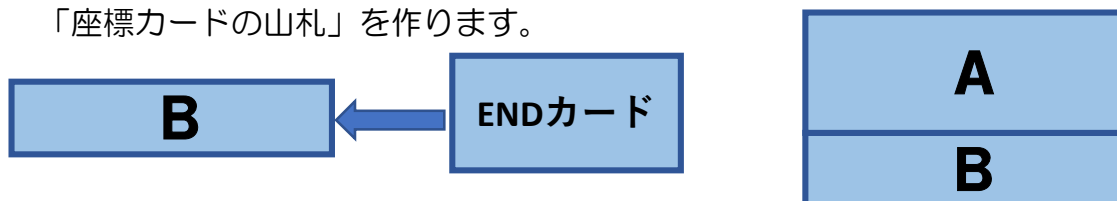
コマ  
裏

## ゲームの準備

- 1.公園ボードを中央に開げます。
- 2.各プレイヤーは赤・青・黄・緑のいずれかの猫コマを選び、猫コマを全て受け取ります。
- 3.「アシストカード」を裏返してよく混ぜて「アシストカードの山札」にします。
- 4.「座標カード」を裏返してよく混ぜ、おおよそ2：1くらいの二つの束にします。  
このとき、カードの多い方の束をA、カードの少ない方の束をBとします。



- 5.Bに「ENDカード」を入れて再びよく混ぜます。そしてBの上にAを乗せ「座標カードの山札」を作ります。



- 6.「お宝コマ」36枚を全て、裏向きにしてよく混ぜ、公園ボードの各セル（マス目のこと）に置きます。
- 7.各プレイヤーに「座標カードの山札」から3枚配ります。カード内容は他のプレイヤーに見せないよう注意しましょう。  
（遊び方に慣れてきたら「上級ルール」もオススメ！）
- 8.最近、猫撫で声を出したことがある人がスタートプレイヤーになります。  
いない場合はじゃんけんでもOKです。  
（手番の順番は時計回りになります）

## ゲームの遊び方と勝敗

### <ゲームの遊び方>

準備が終わったら、いよいよゲームの開始となります。

- 1.各プレイヤーは次の3つ「①：猫コマを置く」「②：カードを取る」「③：アシストカードを使う」から、ひとつを選んで行動します。

#### ①：猫コマを置く

持っている「座標カード」を1枚オモテ面に出して、書かれた座標のセルに自分の猫コマを置く。

（猫コマを置くときの行動については別項<猫コマ配置時の行動>に記載）  
猫コマを置いたら、使った「座標カード」を捨てて、新しい「座標カードの山札」から1枚取ります。

（捨てられたカードは公園ボードの隣にまとめておく）

#### ②：カードを交換する

持っている「カード」を1枚捨てて「アシストカードの山札」から1枚取ります。

#### ③：アシストカードを使う

持っている「アシストカード」を1枚オモテ面に出して、書かれた内容を実行します。

実行したあとは、使った「アシストカード」を捨てて、新しい「座標カードの山札」から1枚取ります。（アシストカードの実行は<アシストカードの種類について>に書かれているタイミングで行います）

- 2.行動を終えたら左隣のプレイヤーに手番が移ります。

### <ゲームの終わりと得点計算>

- 1.どちらかの状態になったとき、ゲームは終わりとなります。
  - ・ボード上のセルが全て猫コマで埋まる。
  - ・ENDカードが出る。ENDカードを取ったプレイヤーは、その時点でカードを見せて手番を終えます）
- 2.自分の色の猫コマが一番上にあるセルのコマをすべて取り、「猫コマの総枚数」＋「お宝コマに書かれたポイント」を合計した数が一番高いプレイヤーが勝者となります。

### <上級ルールについて>

ルールに慣れてきたら、より戦略性が増す【上級ルール】で遊ぶのをオススメします。  
遊び方は次の章【上級ルール】で説明します。

## 上級ルール

上級ルールでは「【ゲームの準備】6と7」と「【ゲームの遊び方と勝敗】〈ゲームの遊び方〉1の②：カードを取る」で次のルールを使います。

またアシストカードを一部外すことによりより熱いゲームが出来るようになります。

### 【ゲームの準備】

6.公園ボードの各セルに「お宝コマ」を下図のように表向きに配置します

	A	B	C	D	E	F	
1							1
2		1点	2点	2点	1点		2
3		2点	3点	3点	2点		3
4		2点	3点	3点	2点		4
5		1点	2点	2点	1点		5
6							6
	A	B	C	D	E	F	

7.アシストカードの山札」から1枚、「座標カードのを山札」から2枚ずつ、各プレイヤーに他プレイヤーから見えないよう配ります。さらに

### 【ゲームの遊び方と勝敗】

#### 〈ゲームの遊び方〉

②：カードを取る

手持ちの「カード」を最大2枚捨てて「アシストカードの山札」または「座標カードの山札」から同じカードを最大2枚まで取ることができます。

### 【アシストカードの除外について】

アシストカード「自分の手番を2回連続で行う。」をアシストカードから外すことによりより熱いゲームが出来るようになります。

### 【置き換え時の追加点数について】

図1の形で同じ色の猫コマで挟み置き換えをした場合、置き換えしたプレイヤーにそれぞれの点数が追加されます。追加点数は残っているお宝コマを使用してください。

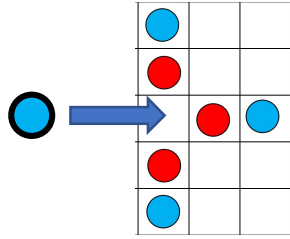
足りない場合は、メモなどに取り、ゲーム終了時の計算時に加算してください。

(アシストカード実行により下図の形での置き換えが出来ない場合、追加点数にはなりません)

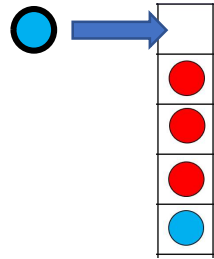
図1の1点については同時に行われる可能性があります。その場合は2点追加になります。

【図1】

## 1点

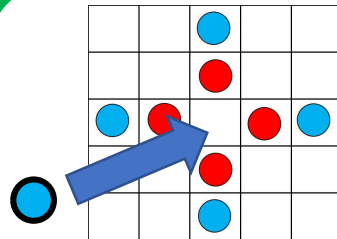


新しく置いた猫コマ  
を中心に縦横3方向  
で置き換えが出来た  
とき



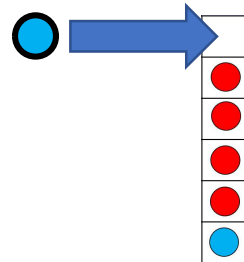
新しく置いた猫コマ  
から縦または横に3  
個置き換えが出来た  
とき

## 2点



新しく置いた猫コマ  
を中心に縦横4方向  
で置き換えが出来た  
とき

## 3点



新しく置いた猫コマ  
から縦または横に4  
個置き換えが出来た  
とき

## 2人用ルール (2023/06/04追加)

2人用ルールでは指定の「座標カード」と「アシストカード」を使い、「お宝コマ」の配置は行わずにゲームを行います。

### 【ゲームの準備】

1. 「座標カード」と「アシストカード」を下記の枚数だけ準備します。

「座標カード」：各種1枚ずつ36枚をよく練り、各プレイヤーに4枚ずつ配布します。  
残りは山札として裏向きで置きます。

「アシストカード」：  
各プレイヤーに「空いているセルに自分のコマを配置」「1箇所だけ他プレイヤーのコマが一番上にあるセルの上に自分のコマを置き、縦方向のみ置き換えができる」「1箇所だけ他プレイヤーのコマが一番上にあるセルの上に自分のコマを置き、横方向のみ置き換えができる」「他プレイヤーがコマ配置後、他プレイヤーのコマ間にあるコマの入れ替えを阻止」の4枚（各種1枚）を配り、表向きにして置きます。

2. 公園ボードに「お宝コマ」を配置せず、プレイヤーの中央に置きます。

### 【ゲームの遊び方と勝敗】

#### <ゲームの遊び方>

基本的な遊び方は通常ルールと同じですが、自分の手番時に「猫コマを置く」または「アシストカードを使う」のいずれかを行います。

#### ①：猫コマを置く

持っている「座標カード」を1枚オモテ面に出して、書かれた座標のセルに自分の猫コマを置く。

（猫コマを置くときの行動については別項<猫コマ配置時の行動>に記載）  
猫コマを置いたら、使った「座標カード」を捨てて、新しい「座標カードの山札」から1枚取ります。

（捨てられたカードは公園ボードの隣にまとめておく）

#### ②：アシストカードを使う

持っている「アシストカード」を1枚選び、書かれた内容を実行します。

実行したあとは、使った「アシストカード」を裏面にします。

二人用ルールではアシストカードは一度しか使用できません。

使用後に新たに獲得も出来ません。

（アシストカードの実行は<アシストカードの種類について>に書かれているタイミングで行います）

2. 行動を終えたらもう一人のプレイヤーに手番が移ります。

#### <ゲームの終わりと得点計算>

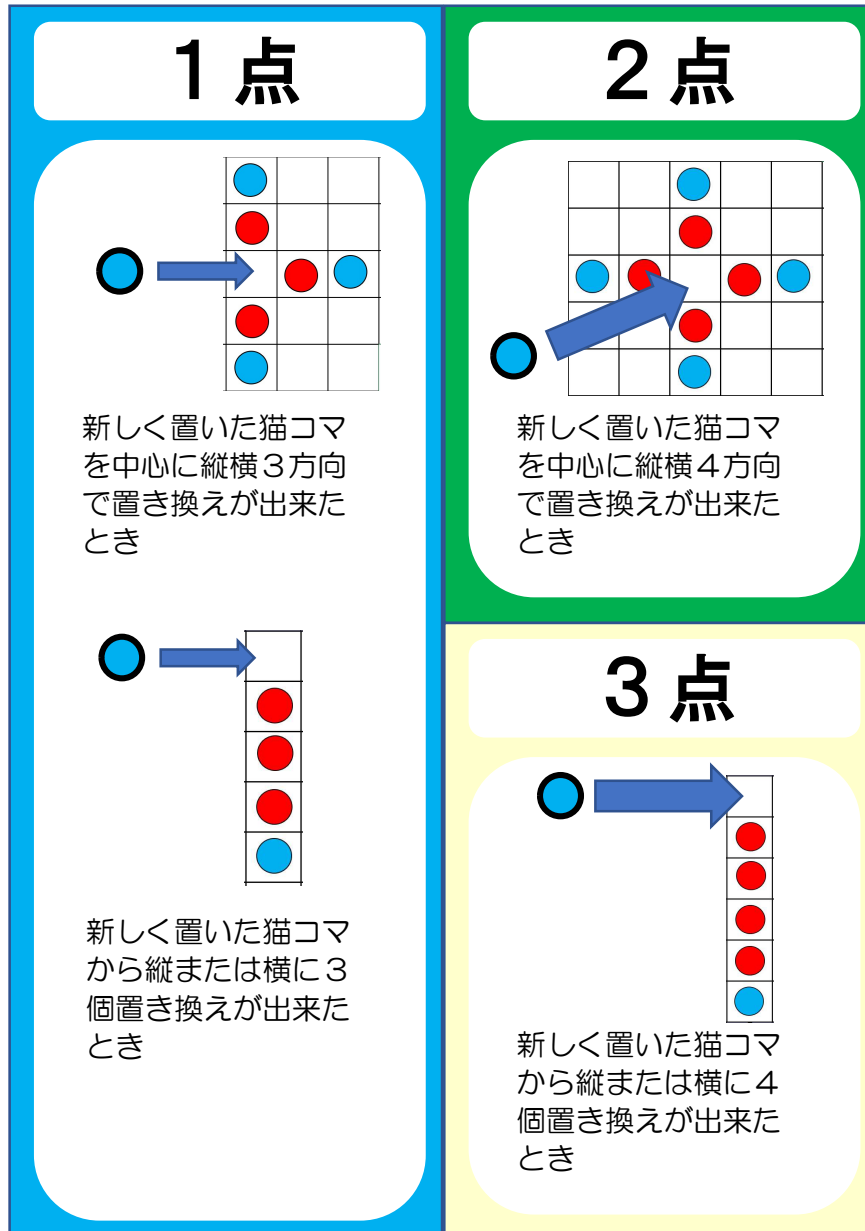
1. ボード上のセルが全て猫コマで埋まったとき、ゲームは終わりとなります。

### 【置き換え時の追加点数について】

図1の形で同じ色の猫コマで挟み置き換えをした場合、置き換えしたプレイヤーにそれぞれの点数が追加されます。追加点数は残っているお宝コマを使用してください。足りない場合は、メモなどに取り、ゲーム終了時の計算時に加算してください。  
(アシストカード実行により下図の形での置き換えが出来ない場合、追加点数にはなりません)

図1の1点については同時に行われる可能性があります。その場合は2点追加になります。

【図1】



## 猫コマ配置時の行動

猫コマのを置くときには下記3パターンがあります。

### A:セル上に猫コマの配置がなく。お宝コマがある場合

お宝コマを取り、自分の猫コマをそのセルに置きます。

取得したお宝コマは自分の前に公開します。

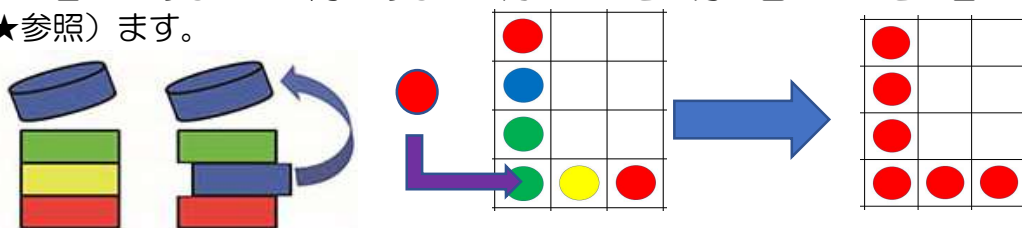
この時、今自分が置いた猫コマのあるセルとその縦横の座標（斜めは対象外）の自分の色の猫コマが一番上にあるセルに挟まれた他の色の猫コマは、自分の色の猫コマを一番上に置き換え（★参照）ます。



### B:セルに自分の色以外の猫コマがある場合

下にある自分の猫コマを一番上に置きます。（すでに自分のコマがある場合は順番を入れ替え自分の色を一番上に置く）

この時、自分が置いた猫コマのあるセルと、その縦横の座標（斜めは対象外）の自分の色の猫コマが一番上にあるセルの間にあるセル内のコマを自分の色のコマを一番上に置き換え（★参照）ます。



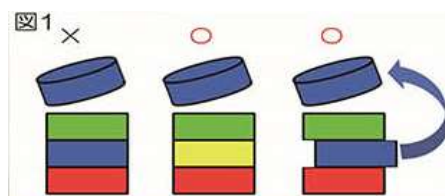
### C:座標のセルの一番上に自分の色のコマがある場合

置けません。（1つのセルにおけるコマは各色1個まで）

★置き換えのルールに関しては、別項の<同じ色の猫コマで挟んだときのコマ置き換えに関する注意点>を参照

## 同じ色の猫コマで挟んだ場合のコマ置き換えに関する注意点

- すでに自分の猫コマがある場合は、順番を入れ替え、自分の色を一番上に置きます。※図1参照（1つのセルにおけるコマは各色1個までです）
- 猫コマを置き換えれるのは、同じく縦横で一番近いセルとの間だけになります。例えば横列に自分の色の猫コマが一番上にあるセルがほかに2ヶ所あっても、置き換えられるのは今置いたセルに近いコマとの間です。
- 間に他プレイヤーのコマがない（お宝コマがある）セルがあればその縦または横でのコマの置き換えはできません。※図2参照



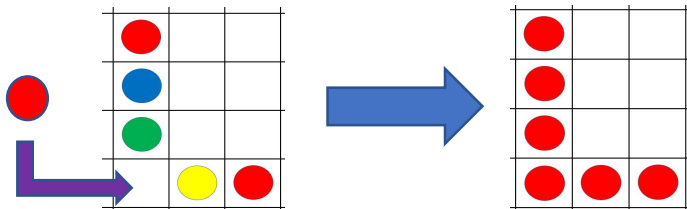


## アシストカードの種類について1

### ・空いているセルに自分のコマを配置

猫コマの置かれていないセル1つに、自分の猫コマを置ける。

この時、自分が置いた猫コマのセルと、その縦横の座標上（斜めは対象外）にある自分の猫コマが一番上にあるセルに挟まれた他の色の猫コマは、自分の色の猫コマが一番上に置き換え（★参照）ます。

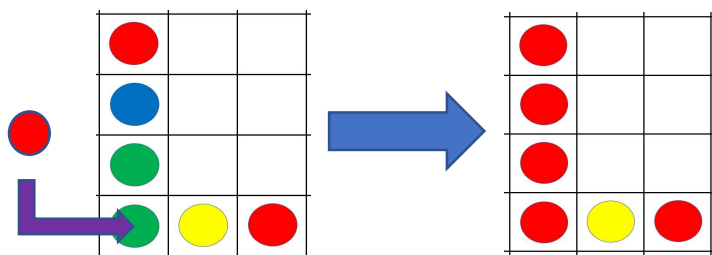


そして座標カードの山札から1枚取ります。

### ・1箇所だけ他プレイヤーのコマが一番上にあるセルの上に自分のコマを置き、縦方向のみ置き換えができる。

他プレイヤーの猫コマが一番上にある1つのセルの上に、自分の猫コマが一番上に新たに置くか、または一番上に置き換える。

さらに自分のコマを置き換えたセルと、その縦座標上にある自分の猫コマが一番上にあるセルに挟まれた他の色の猫コマは、自分の色の猫コマが一番上に置き換え（★参照）ます。

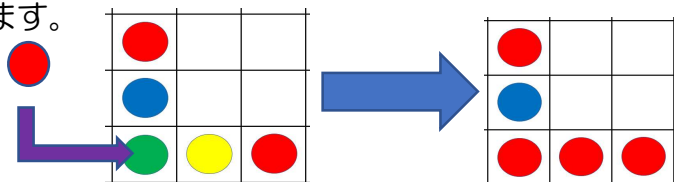


そして座標カードの山札から1枚取ります。

### ・1箇所だけ他プレイヤーのコマが一番上にあるセルの上に自分のコマを置き、横方向のみ置き換えができる。

他プレイヤーの猫コマが一番上にある1つのセルの上に、自分の猫コマが一番上に新たに置くか、または一番上に置き換える。

さらに自分のコマを置き換えたセルと、その横座標上にある自分の猫コマが一番上にあるセルに挟まれた他の色の猫コマは、自分の色の猫コマが一番上に置き換え（★参照）ます。



そして座標カードの山札から1枚取ります。

★置き換えのルールに関しては、別項の＜同じ色の猫コマで挟んだときのコマ置き換えに関する注意点＞を参照



## アシストカードの種類について2

### ・自分の手番を2回連続で行う。

座標カードの山札からカードを1枚取ります。

そのあとに再び自分の行動（<ゲームの遊び方>の1の「猫コマを置く」「カードを取る」「アシストカードを使う」のいずれか）が行えます。

そして座標カードの山札から1枚取ります。

【△注意△】「上級ルール」ではこのカードを事前に抜いて、使わずに遊ぶことをオススメします。そうすることでより白熱したゲームになります。

### ・山札からアシストカードを上から3枚選び、1枚を自分の手札にできる。

アシストカードの山札の上から3枚を取り、1枚を選んで自分の手札にします。

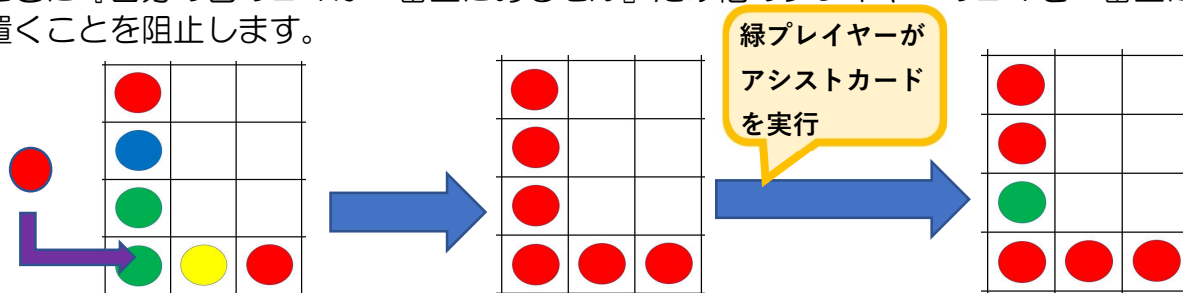
選ばなかったカードの2枚は山札の一番下に入れます。

このアシストカードを使ったあとで座標カード・アシストカードを取ることはできません。

### ・他プレイヤーがコマ配置後、他プレイヤーのコマ間にあるコマの入れ替えを阻止

このカードのみ、他のプレイヤーの手番中に出すことができます。

他のプレイヤーが座標カードまたはアシストカードを使って、コマ間の置き換えをするときに『自分の色のコマが一番上にあるセル』だけ他のプレイヤーのコマを一番上に置くことを阻止します。



アシストカードの内容を行った後、座標カードを1枚山札からとります。

### <アシストカードに関する注意点>

アシストカードの山札が無くなったときは、使われたアシストカードを集めてよく

タイトル：ねこねこてりとりー

発行年月日：2023/5/13

製作：電脳海鳥茶房 椎口いるは

DTP・校正協力：サークル713 あかさたな (@circle713) 様

印刷：萬印堂 ポプルス

問合せ：dpcinquiry@sls.dskura.ne.jp

・疑問・質問・感想等についてはtwitter (<https://twitter.com/degitalpenguins>) にお願ひします。

・不備・不具合については問い合わせ先のMAILにお願ひします。

(その際は『名前・連絡先・ゲーム名・問合せ内容』の記載をお願ひします。)