

にゃんがら

プレイ人数：2～4人 対象年齢：8才以上 プレイ時間：20分 作：与儀新一

プレイヤーはネコカフェに来たお客さんです。シロやミケなど、毛色や柄がらにちなんだネコたちの名前を呼んで、ネコ4匹か同じ毛色を持つネコ3匹を集めたら勝ちです。

1 入っているもの

■説明書：1部（本紙）

■ネコリストカード 4枚（両面）



2人
プレイ用の面
*下との違いは、
サビがないこと



3・4人
プレイ用の面

■カタカナカード 57枚



・ク・ハ・ッ：各6枚
・イ・キ・ケ・サ・シ・チ・ヒ・ミ・レ・ロ・ワ・ヤ・ー：各3枚
*各カードの左上と右上には、名前にそのカタカナが含まれているネコのマークが描かれています。ク・ヒ・ッ・ワのカードには、クビワのマークも描かれています。
*サビという名前のネコのマークも描かれていますが、2人プレイのとき、サビは登場しません。

■ネコチップ：10枚（下の10種各1枚）

*クビワ付き・クビワなしの両面。ただし、ミケは両面とも同じでクビワなし。
*上部の縁取りは、各ネコの毛色を表しています（白・灰・茶・黒の4色のうち1～3色）。
*ハイとグレーは、同じ色（灰色1色）ですが、別のネコです。
*各ネコの名前と毛色は、ネコリストカードにも載っています。



【実際のネコの色と柄】 ハチワレ・サバ・キジ・サビという名前は、次の実際に存在する柄（模様）の呼び方をもとにしています。ハチワレ：顔の毛色や柄が八の字に分かれています（このゲームでは白黒ですが、他の色や柄のハチワレもあります）。サバトラ：灰色の地に黒い縞しまで、魚のサバに似た柄。キジトラ：茶色の地に黒い縞で、色が鳥のキジ（メス）に似ています。サビ：黒と茶色の混ざった、錆びたような色の柄。なお、茶色のネコ（チャ）は茶トラ柄（薄い茶色の地に濃い茶色の縞）が一般的ですが、このゲームでは赤みのある毛色はすべて同じ茶色と見なしています。ネコの毛色や柄には、他にもいろいろな分け方があります。

2 ゲームの準備

- 各プレイヤーはネコリストカード1枚を、プレイ人数に応じた面を表にして、自分の前に置きます。これはゲーム中に見るカードです。余ったネコリストカードは箱にしまいます。
- すべてのカタカナカードをよく切り、各プレイヤーは8枚ずつ受け取って手札にします。ゲーム中、手札の内容を他のプレイヤーに見せてはいけません。
- 残ったカタカナカードは裏向きの山札にして、テーブル中央に置きます。
- 各プレイヤーの前を、自分の捨札置場とカードを並べる場所すてふたおきばとします（下図）。ゲーム中、自分や他のプレイヤーの捨札置場の下のカードを見てはいけません。
- すべてのネコチップをクビワのない面を表にして、山札のそばにまとめて置き、これをネコチップのストックと呼びます。ただし、**2人プレイのとき、サビのチップは使いません**ので、箱にしまいます。

ネコチップのストック

Bの手札



Bがカードを
並べる場所

Bの捨札置場



山札

Cの捨札置場

Cがカードを
並べる場所



Cの手札

Aがカードを
並べる場所

Aの手札



ネコリスト
カード



3 遊び方

- 一番最近、ネコをなでたプレイヤーから時計回りの順に手番を行います。
- 手番が来たプレイヤーは、次の①②をこの順に行います。

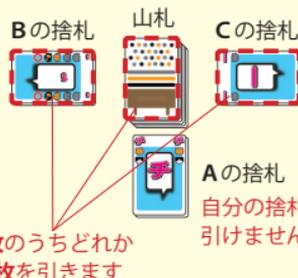
①カードを1枚引く

②カードを1枚捨てる、または、カードを並べてネコチップを1枚取る

- その後、次のプレイヤーの手番になります。

カードを1枚引く

- 山札と他のプレイヤーの捨札の山のうち、どれか1つの山の一番上から、カード1枚を取り、手札に加えます（右図）。
- 他のプレイヤーの捨札がないときは、山札から取ります。
- 山札の残り枚数は、ゲーム中にいつでも確認できます。



3枚のうちどれか
1枚を引きます

Aの捨札
自分の捨札は
引けません

例：3人プレイで
Aがカードを引くとき

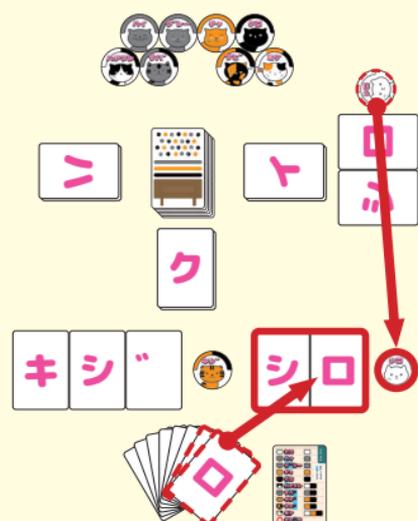


カードを1枚捨てる

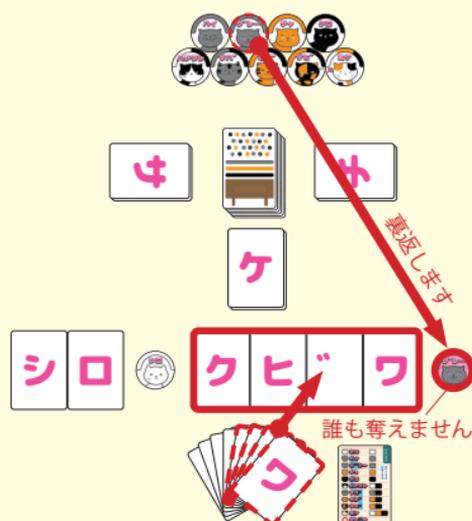
- 手札のカード1枚を、表向きに自分の捨札置場に置きます。
- すでに捨札があればその上に重ね、下のカードの内容が見えないようにします。

カードを並べてネコチップを1枚取る

- 手札から2～4枚のカードを出して、自分のカードを並べる場所に横一列に表向きに並べ、ネコリストカード（表向きになっている面）に載っている文字列（ネコの名前かクビワ）を1つ作ります（以前の手番ですでに文字列を作っていたら、1つ追加することになります）。
- 濁点（^{だくてん}）を付けるときは、濁点のカードを使います（例：下図のキジ・クビワ）。
- ネコの名前を作ったときは、その名前のネコチップをストックから取るか、他のプレイヤーの前から奪い、クビワのない面を表にしたまま、今回並べたカードの隣に置きます（左下図）。ただし、他のプレイヤーの前にある、クビワ付きの面が表のネコチップは奪えません（そのネコの名前は作れません）。自分の前にあるネコチップのネコの名前も作れません。



例：シロを作ってシロのチップを奪う



例：クビワを作ってグレーのチップを取る

- クビワを作ったときは、ストックにある好きなネコチップを1枚取り（他のプレイヤーの前からは奪えません）、裏返してクビワ付きの面を表にし、今回並べたカードの隣に置きます（右上図）。ただし、ミケは取れません。ストックのネコチップがなくなったら、クビワは作れません。クビワは他のプレイヤーが作っても作ることができ、1人のプレイヤーが2つ以上作ることもできます。
- ネコチップを取った後、カード3枚の文字列（サバ・キジ・サビ）を作ったときは1回、カード4枚の文字列（グレー・ハチワレ・クビワ）を作ったときは2回、「カードを1枚引く」を行います（2回引くときは、引いたカードの内容を見てから次に引く山を決められます）。これにより、何枚の文字列を作ったときも、手札は1枚だけ減ることになります。カードを引き終わったら、ただちに手番が終了します。

ネコチップを奪われた後、手番が回ってきたら

- 手番の最初に、奪われたすべてのネコチップの名前のカタカナカードを、好きな順に1枚ずつ自分の捨札置場に表向きに置きます（「カードを1枚捨てる」の捨て方と同じです。右図）。
- 次に、奪われたネコチップ1枚につき1回、「カードを1枚引く」を行い、手札を増やします（2回以上引くときは、引いたカードの内容を見てから次に引く山を決められます）。
- その後、通常の手番を行います（①で再びカードを引くのをお忘れなく）。



例：サバとミケの2枚のネコチップを連続で奪われた直後の手番

ゲーム中に手札の枚数が正しいか、わからなくなったら

- 「手札の枚数＋自分の前の文字列の個数」が、手番の①でカードを1枚引いたときに9になり、手番終了時に8になっていれば正しいです。

4 ゲームの終了

- ネコチップを取ったとき、そのチップを含めて自分の前に、4枚のネコチップがある、または、共通の毛色（白・灰・茶・黒のどれか）を持つ3枚のネコチップ（例：白が共通のシロ・ハチワレ・ミケ、黒が共通のサバ・キジ・ミケ）があるなら、そのプレイヤーの上がり（勝ち）です。これでゲーム終了です。

誰かが山札の最後の1枚を引いたら

- ただちに全員の捨札をすべて集め、よく切って新たな山札とし、ゲームを続けます（手番の途中だったときは、そこから再開します）。
- 再び誰かが山札の最後の1枚を引いたら、この手番を最後まで行います（途中でカードを引くときは、他のプレイヤーの捨札を引くことになります。他のプレイヤーの捨札もなければ、何も引きません）。これでゲーム終了です。
- 誰も上がらずにゲームが終了したら、自分の前に一番多くのネコチップがあるプレイヤーの勝ちです。同じときは引き分けです。