

プレイ時間 10分  
 推奨年齢 6歳以上  
 プレイ人数 2~4人

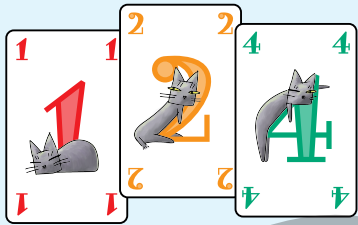
# ねこは上にある

とにかくネコはゲームの邪魔をしたがるものです。楽しくゲームを楽しんでいる時でも、おかまいなしにその上を平気でまたいでいきます。

でもそれがネコという存在ってもんです。だから遊ぶ時も共存共栄するのが良いのです。さあ、うまくネコを移動させて自分の得点を増やしましょう。

## 1 ゲームの内容物

- カード 24枚 (1~8) × 3枚



※同じ数字のカードはそれぞれ絵柄が異なりますがゲームに関係はありません。

- ネコチップ 1個



## 2 ゲームの目的と勝利条件

各プレイヤーは、5枚の手札を、場に置かれたカードの上に1枚ずつ出していきます。プレイヤーの誰かひとりが、カードを置ききったら、ゲームは終了となります。自分の場に置かれたカードの枚数が得点になります。プレイヤーの人数分、遊んで、合計得点が一番大きい人が最終的な勝者です。

## 3 遊ぶ準備

(1) カードを配る  
 24枚のカードをよく切ってプレイヤーに6枚ずつ配ります。  
 余ったカードはゲームに使用しません。混ざらないように脇によけておきましょう。

(2) スタートプレイヤーを決める  
 (具体的理由はなんでもかまいませんが) 最近、ネコに邪魔されたことがある人がスタートプレイヤーです。

(3) 場札の配置  
 プレイヤーたちの真ん中に、4枚のカードを十字型の位置になるように置きます。このカードを場札と呼びます。  
**各プレイヤーの前にある場札のカードが、各自の得点となる場札になります。**

<4人で遊ぶ時>

スタートプレイヤーから順番に、手札から好きなカードを1枚、自分の前に置きます。以下、時計まわりの順番で、全てのプレイヤーが同様に自分の前にカードを出していきます。そのカードが各自の場札になります。

<3人で遊ぶ時>

場札は、必ず4枚を十字型になるように置きます。ですからプレイヤーがいない位置には、プレイヤーに配ったあとの残りのカードから1枚を置いてください。ここは**誰の得点にもならない場札**になります。

<2人で遊ぶ場合>

おそらくプレイヤーは向かい合っていると思います。なので、スタートプレイヤーが場札を出したら、残り札から出す。次にもうひとりのプレイヤーが手札から出す。そして残り札から出す。という順番に置くと良いでしょう。

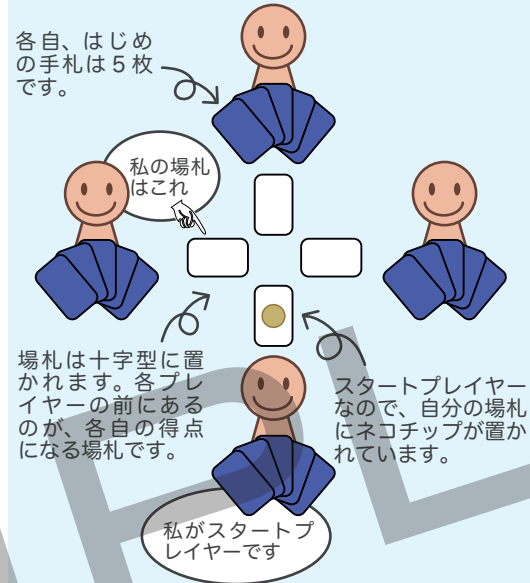
もっと手っ取り早く場札を置きたいときは、プレイヤーに5枚ずつカードを配って、そのあと、残り札を十字型に置いてね。プレイ開始時点の場札配置が、若干、運次第になるよ。



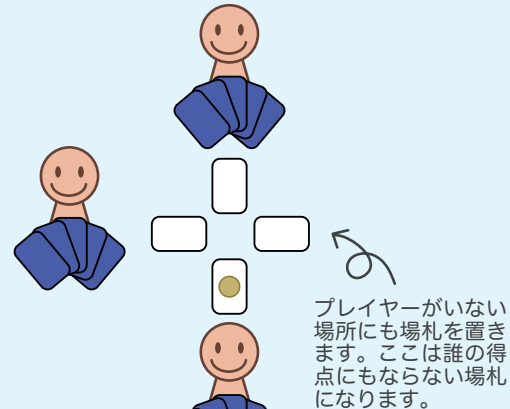
(4) ネコチップを置く

スタートプレイヤーは自分の場札の上にネコチップを置きます。

※4人で遊ぶ時はこういう配置



※3人で遊ぶ時はこういう配置



(5) ゲームの開始

スタートプレイヤーから手札を出していきます。

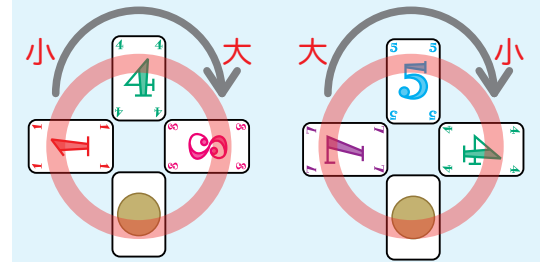
## 4 遊び方

(1) カードの出し方  
 プレイヤーは、4枚の場札のどれかひとつの上に、手札を1枚出します。  
 ただし、ネコチップが置かれたカードの上に置くことはできません。つまり、ネコチップがない3枚のうちいずれのしかに置けない、ということです。  
 置けなかった時、あるいは置きたくない時はパスします。

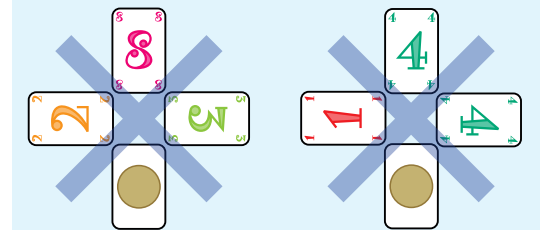
カードは、誰の場札の上にも出すことができるよ。でも、置いたカードは、当然だけど、出された場札のプレイヤーの得点になるよ。相手の得点にしたくないなら、パスしてもいいけれど、でも、パスして手札を置ききれなくなるのとどっちがいいか、よく考えてね。



カードを置く際のルールは、**置いたあとに3枚のカードの数字が、小→大、または、大→小、という順番になるように置く**ことです。  
 3枚の真ん中のカードの数字が一番大きい、小さい、あるいは、同じ数字のカードがある、などの置き方はできません。



3枚のカードの数字が順番に並んでいます



真ん中の数字が一番大きい

同じ数字がふたつある

### <注意その1>

カードを置いたあとの数字の順番が大事なので、これから置こうとするカードの数字はどんな数でもいいよ。だから、置こうとするカード以外の2枚の数字次第で、置けるかどうかが決まるよ。



### <注意その2>

カードを置いたあとにネコチップが移動(ルールは後述)すると、置ける3枚の場札が変わるよ。その時、カードの数字の順番が揃っていないこともあるけれど、そういうゲームだから気にしないで。



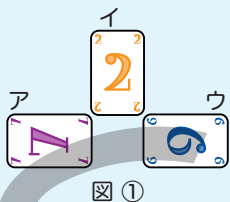
### <具体的な例>

#### a. 左側に置きたい場合

図①をみてください。  
[ア]の場所にカードを置きたい時は、右隣の[イ][ウ]の2枚の数字で置けるかどうかが決まります([ア]のカードの数はどんな数でもかまいません)。

数字が[イ]<[ウ]なので、[イ]より小さい数字のカードしか置けません。

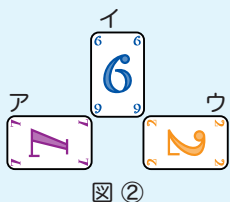
置いたあとに数字が小さい順に並んでいるように置くというルールなので、図①なら、[ア]には、[1]のカードしか置けません。



図①

逆に、[イ]>[ウ]の場合は、[イ]より大きい数字のカードしか置くことができません。置いたあとに数字が大きい順に並んでいるように置くのです。

例えば、図②のように、[6]、[2]だった場合は、[ア]には、[7]か[8]しか置けません。



図②



右隣の2枚の数字が、[1]、[8]の時はどうなる？  
[1]より小さい数字のカードはないから、左側の場札の上にカードを置くことは絶対にできないね。ちなみに、この場合だと、右側にも置けないよ。



#### b. 右側に置きたい場合

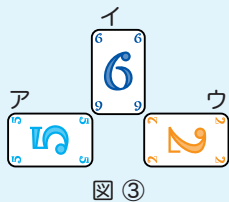
右側に置きたい場合は、左隣の2枚のカードの数字の大小で、置けるカードが決まります。図①の例でみると、左隣のカード[ア][イ]の数字は、[7]、[2]なので、[ウ]に置けるのは[1]のカードになります。また、図②の時は、[7]、[6]なので、[ウ]に置けるのは[5]~[1]のいずれかのカードということになります。

#### c. 真ん中に置きたい場合

真ん中の場所に置きたい場合、その両脇のカードの数字で置けるカードが決まります。やはり、置いたあとに数字が順番になればいいので、両脇のカードの数字のあいだの数字のカードが置けるのです。

図③をみてください。

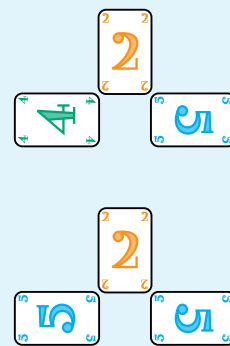
[ア]の数字は[5]、[ウ]の数字は[2]です。ですから、[イ]には[3]か[4]しか置くことができません。



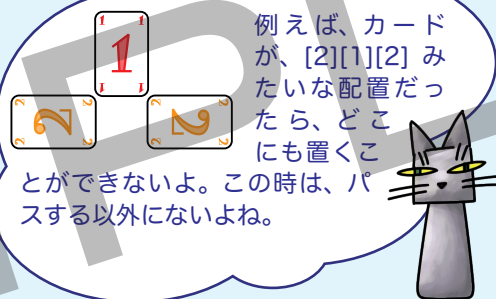
図③

両脇の数字のあいだの数字でないと置けないのですから、図④の2つの例のように、あいだの数字がない場合は、真ん中のカードに置くことはできません。

ちなみに図④の場合は、どちらの例も左側か右側に[1]のカードしか置けません。



図④



例えば、カードが、[2][1][2]みたいな配置だったら、どこにも置くことができないよ。この時は、パスする以外にないよね。

#### (2) ネコチップの移動

手札のカードを置いたら、ネコチップを自分が、今置いたカードの上に移動します。ネコチップの位置が変わったので、カードの数字の配置も変わります。次のプレイヤーは、新しい配置でカードの置き方を考えることになります。

#### (3) カードが置けなかった時など

プレイヤーは、ネコチップを時計まわりに隣(つまり左隣)のカードに移動して、自分の手番を終了します。

## 5 ゲームの終わりと得点計算

自分の手札を、すべて置ききったプレイヤーが出たら、その時点でゲームが終了します。置ききったプレイヤーは、ネコチップを自分の手元に持ってきてください。ネコチップは2点になります。

各プレイヤーは自分の場札にあるカードの枚数を数えてください。それが自分の得点になります。置ききったプレイヤーはネコチップの2点を加えることを忘れずに。

では、(使わなかったカードも含めて)カードを集めて、よく切り、配り直しましょう。スタートプレイヤーは、前回のスタートプレイヤーの左隣の人です。

全員がスタートプレイヤーをやったら、本当のゲーム終了です。得点を合計して、いちばん得

## 6 補足説明

小さいお子さんと遊ぶ時などは、各自の場札を得点にするのではなく、手札を出し切ったら勝ちにするなど、ルールを簡単にしてもいいでしょう。自由にアレンジして遊んでみてください。

誰がどんな時にパスしたかをみると残っている手札の数字を推測できます。遊ぶのに支障のない範囲でメモをとるなどしてもいいでしょう。



WEB site  
E-mail

ゲームデザイン / アートワーク 居酒 枕  
製作 十式ゲームワークス  
<http://10shikigameworks.sakura.ne.jp/>  
[contactus@10shikigameworks.sakura.ne.jp](mailto:contactus@10shikigameworks.sakura.ne.jp)