

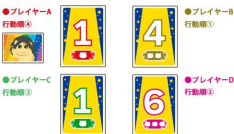
### ● 行動順

1. 場に出ている数字の枚数の少ない順です。
2. 枚数が同じ場合は、数字の小さい順です。
3. 同じ数字の場合は、リーダーの左隣りから時計回りの順です。

### ● 重複がない場合



### ● 重複がある場合①



### ● 重複がある場合②

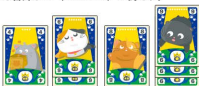


### 4. 日替わりフェーズ

- ・このラウンド、ネコ脱走（後述）していないプレイヤーの中で、最もネコカードを取ったプレイヤーは、寵愛トークンを(1-2R=2個/3-4R=3個/5R=4個「R」はラウンド)受取ります。(該当者が複数いる場合は、行動順が早いプレイヤー)
- ・残っているネコカードは全て捨て札にします。
- ・使用した救出ビームカードは、ネコゲージの近くに表向きで重ねて置きます。
- ・ネコゲージの数字の種類毎の合計（レアネコは0）が29より大きい場合、脱走警報と宣言します。
- ・爆弾を引いた（いない場合、リーダーの左隣り）プレイヤーが次のリーダーとなります。
- ・調査フェーズへ戻ります。

### ● 数字の種類毎の合計

以下は合計が27 (4+6+8+9) の例です。



### ● ネコ脱走

以下の1つでも該当した場合、ネコゲージにあるレアネコと半分のネコカードを選んで捨て札とします。(端数は切り捨て)

1. 脱走警報中に、自分が出した救出ビームカードと同じ数字が複数枚出た場合。
2. 救出フェーズで爆弾マーカーを引いた場合。

### 5. ゲームの終了

- ・5ラウンドしたらゲーム終了です。
- ・得点計算（後述）を行います。
- ・一番得点が多いプレイヤーが勝利となります。
- ・同点の場合は、勝利を分かち合います。

### ● 得点計算

- ・最終ラウンドの行動順が早いプレイヤーからレアネコを2-9の任意の数字に確定します。
- ・肉球ボーナス：ネコカードの肉球得点
- ・マジョリテイボーナス：種類毎に最多枚数のプレイヤーが、ネコカードの数字に等しい得点（該当者が複数いる場合は得点を分配します。端数は切り捨て）
- ・連番ボーナス：最大となる連番数に対応する得点  
3=3点/4=6点/5=10点/6=15点/7=22点/8=29点
- ・寵愛ボーナス：寵愛トークン1個=2点

### Q & A

- Q. 救出ビームカードは使い捨てですか？
- A. はい。一度しか使えません。
- Q. 山札に指定枚数分のネコカードがありません。
- A. 足りない場合は、捨て札をシャフルして山札とします。それでも足りない場合は、ある分のカードでゲームを続けます。
- Q. リーダーが意図的に、爆弾マーカーを取る事はできますか？
- A. やむを得ない場合以外は取れません。
- Q. 爆弾マーカーを引いた時の処理を教えてください
- A. 取る予定だったネコカードは全て取ります。その後、ネコ脱出の処理をします。

### クレジット

138GAMES

Web : <https://event.webolha.com/138games/>  
X(旧Twitter) : @BhzG73rCavDNK24

ゲームデザイン：ヤブー

アートワーク：ふらっしー

プレイテスター：ヒロくんと有志の皆様