

# 猫のなわばり あらいそい

～ルールブック～

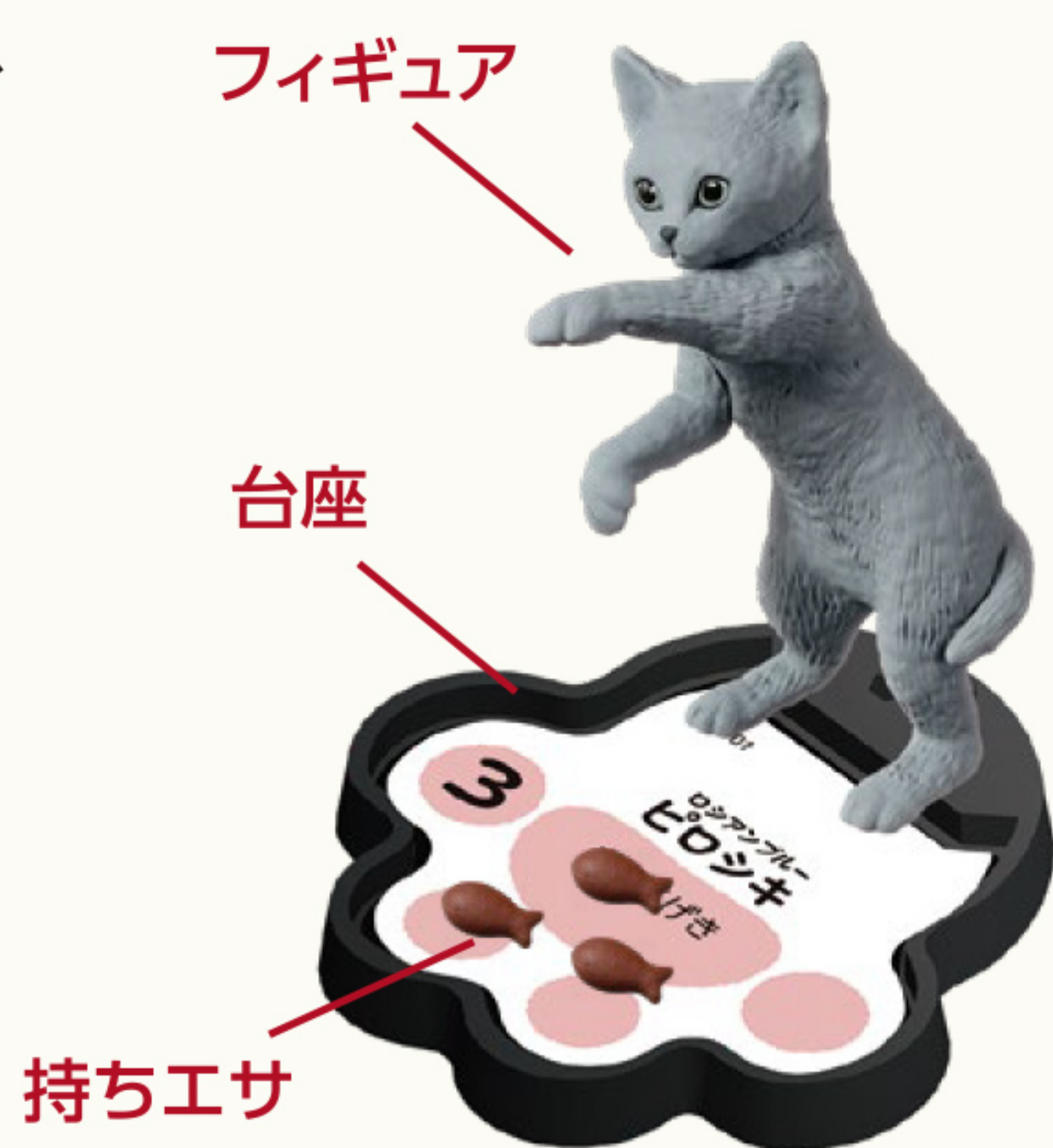
## はじめに

「猫のなわばりあらいそい」は集めた猫のフィギュアでバトルをする、2人用の対戦ゲームです。ルールはかんたん、相手のボス猫をたおせば勝ちです。

## 猫フィギュア

ゲームに使うフィギュアには、[ボス猫]と[子猫]の2種類があります。両方あわせて[猫]とよびます。

台座にはエサを置きます。このエサを[持ちエサ]とよびます。



### 【台座オモテ】

- **ナンバー**: フィギュアのナンバーです。
- **猫種**: 猫の種類です(ゲームでは使いません)。
- **なまえ**: 猫のなまえです。
- **レベル**: 猫の強さをあらわします。
- **ボス**: **ボス**と書かれた猫は[ボス猫]、書かれていない猫は[子猫]です。
- **オモテ効果**: 猫が持つ効果です。自動的に使われます。



### 【台座ウラ】

猫が持つ[ウラ効果]が書かれています。



## なわばり

- **なわばり**: 猫たちがバトルをする場所です。7つのエリアに分かれています。
- **エリア**: 移動の単位になる区画です。1つのエリアに猫が何匹でも入ります(センターエリアは例外)。
- **ベースエリア**: ボス猫がふんぞり返り、本陣となるエリアで、自分のベースエリアと相手のベースエリアがあります。子猫はここから登場します。
- **センターエリア**: なわばりの真ん中にあるエリアで、自分の猫1匹、相手の猫1匹までしか入れません。センターエリアにいる猫は、[センター効果]を得ます。センター効果はなわばりによって決まっています。
- **控え**: 登場前の猫がいまかいまかと待っている場所です。
- **負け猫のたまり場**: バトルでエサを失って逃げ出した負け猫がいく場です。
- **エサ箱**: 最初に20個のエサが入っている箱です。
- **エサ皿**: 自分のターンになると、エサ箱からエサ皿にエサが補充されます。このエサ皿のエサを使って子猫を登場させます。
- **エサ捨て場**: 効果で使ったエサを置きます。



## 🐾 ゲームの準備 🐾

- ①エサ箱にエサを20個用意します。
- ②自分の子猫を4匹以上用意し、控えに置きます。同じナンバーの子猫は3匹まで使うことができます。
- ③自分のボス猫を1匹用意します。
- ④エサ箱から、ボス猫のレベルと同じ数のエサを取り出してボスの持ちエサにします(台座に置きます)。
- ⑤ボス猫を自分のベースエリアに置きます。
- ⑥相手とじゃんけんして、勝ったほうが最初の[手番プレイヤー]になります。
- ⑦「バトルーにゃん!」の掛け声でゲームスタート!

### はじめてセットを使う場合

はじめてセットは、ゲームで使うフィギュア1人分のセットになっています。1人が「ねこCaféのなわばり」の5匹を、1人が「セレブハウスのなわばり」の5匹を使います。ゲームになれてきたら、猫を交換したり、ガシャポンの「したまちのなわばり」の猫を追加していくとよいでしょう。

## 🐾 ゲームのながれ 🐾

ゲームは[ターン]という時間の単位を繰り返します。1つのターンはスタートフェイズ、登場フェイズ、メインフェイズ、エンドフェイズの4つからなり、手番プレイヤーが中心に進行します。1つのターンがおわると手番プレイヤーを交代し、新たなターンをはじめます。

### 勝利条件

相手のボス猫の持ちエサが0になると、相手のボス猫を倒したことになります、勝利します。

## 1 スタートフェイズ

- ・まずはじめに、手番プレイヤーは自分のエサ箱のエサが0ならば、[タイマン]宣言をします。
- ・スタートフェイズに使う効果があれば使えます。
- ・手番プレイヤーは、自分のエサ箱から1~3個の好きな数のエサを取り出し、エサ皿に置きます(かならず1個はエサ箱からへらします)。

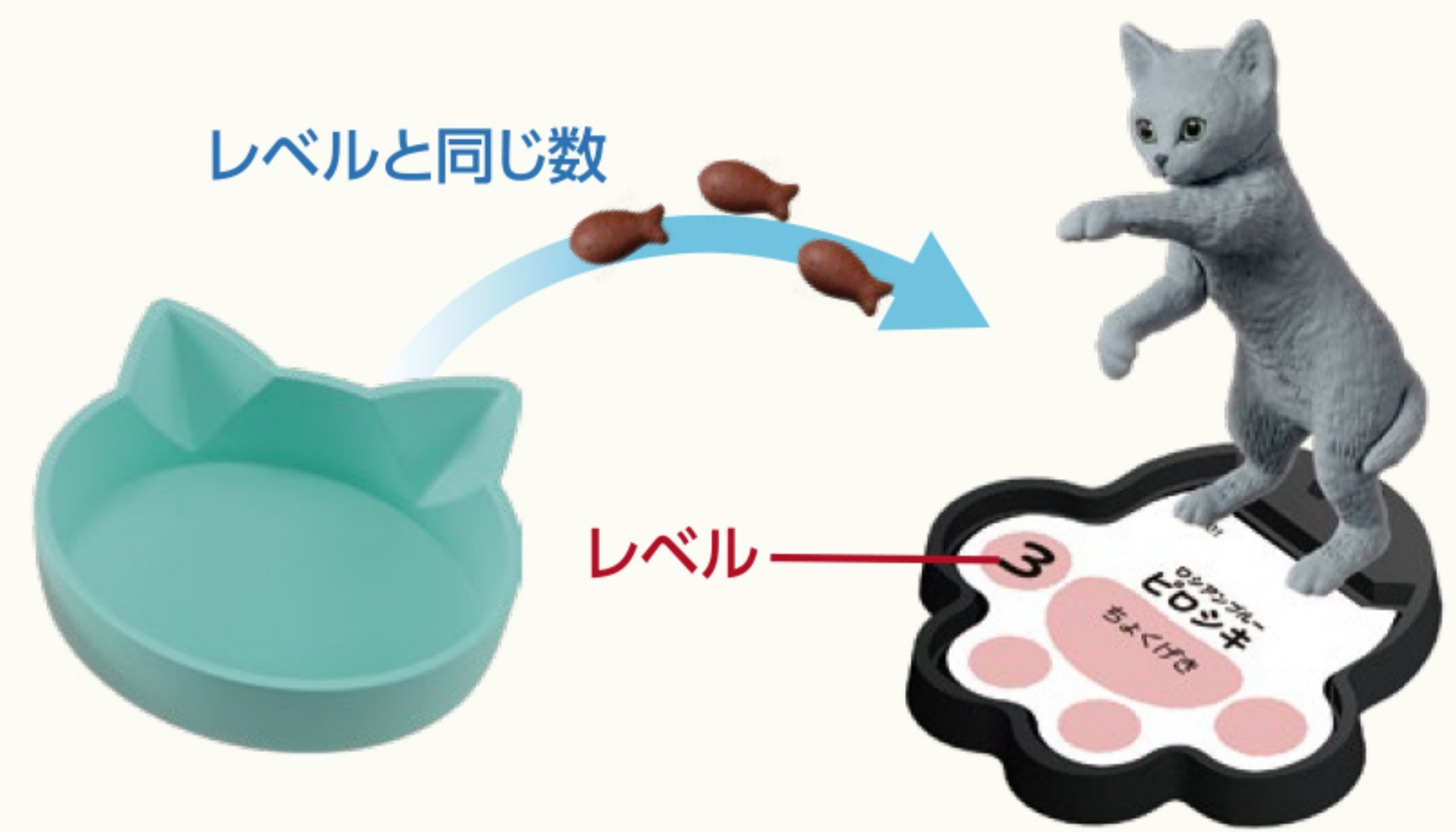


## 2 登場フェイズ

手番プレイヤーは、自分の控えの子猫をなわばりに登場させることができます。

### 【登場の手順】

- ①自分の控えから子猫1匹を選びます。
- ②エサ皿からその猫のレベルと同じ数のエサを取り、その猫の持ちエサにします(台座に置きます)。
- ③その猫を自分のベースエリアに置きます。



### 登場のきまり

- ・猫のレベルよりエサが少ないときは登場できません。
- ・レベルより多いエサは台座に置けません。
- ・1ターンに何匹でも登場できます。
- ・1匹も登場させなくてもかまいません。
- ・同じナンバーの自分の猫がすでになわばりにいる場合、同じナンバーの自分の猫は登場できません。

## 3 メインフェイズ

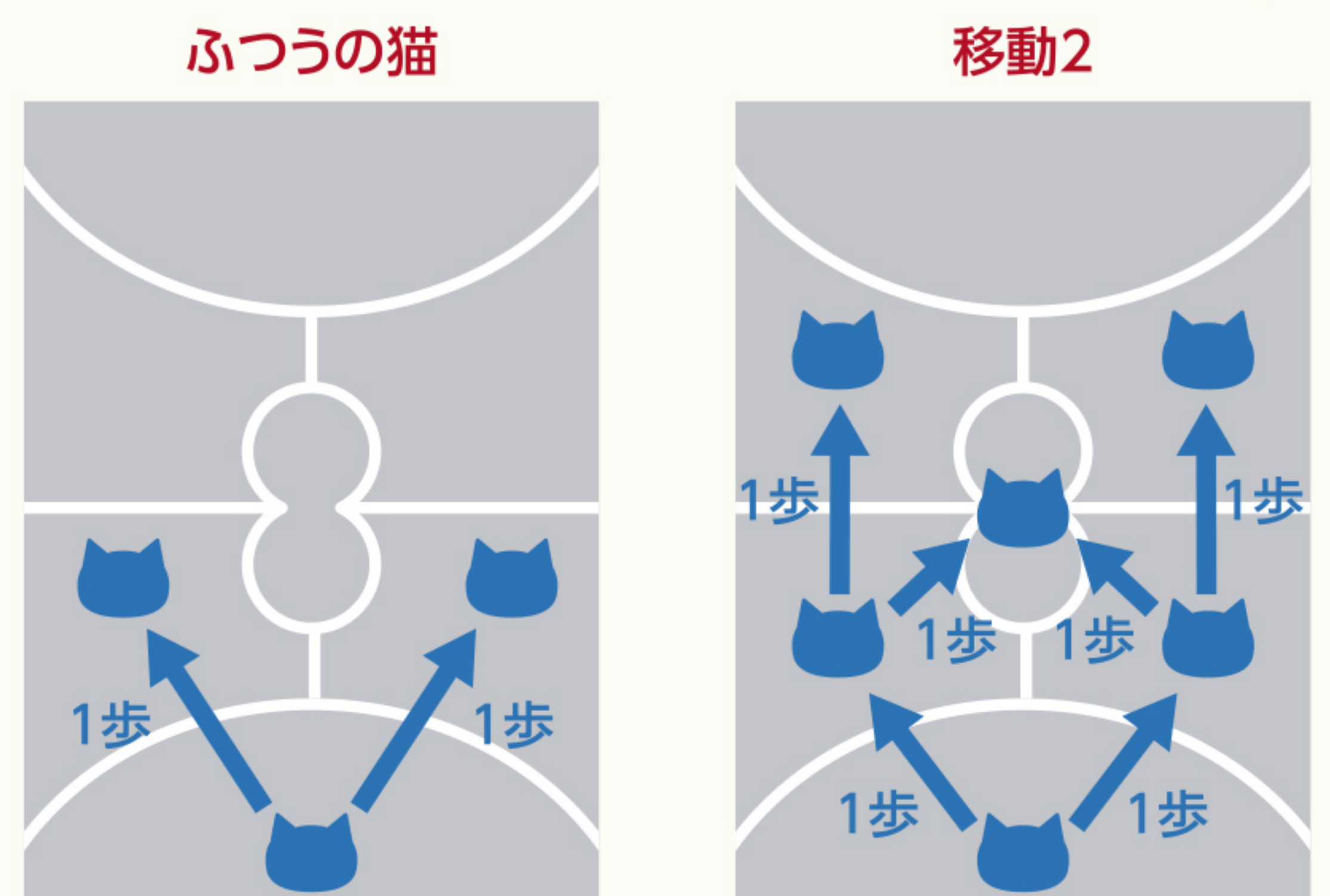
手番プレイヤーは、なわばりにいる自分の猫を[行動]させることができます。[行動]は自分の猫を1匹選んで[移動]と[攻撃]をさせることです。

### 行動のきまり

- ・どの猫から行動させるかの順番は自由です。
- ・1匹の猫は移動→攻撃のセットで行動します。攻撃→移動の順ではできません。
- ・移動だけ、攻撃だけでもかまいません。
- ・行動しない猫がいてもかまいません。
- ・このターンに登場した猫も行動できます。
- ・ボス猫は移動できませんが、攻撃はできます。

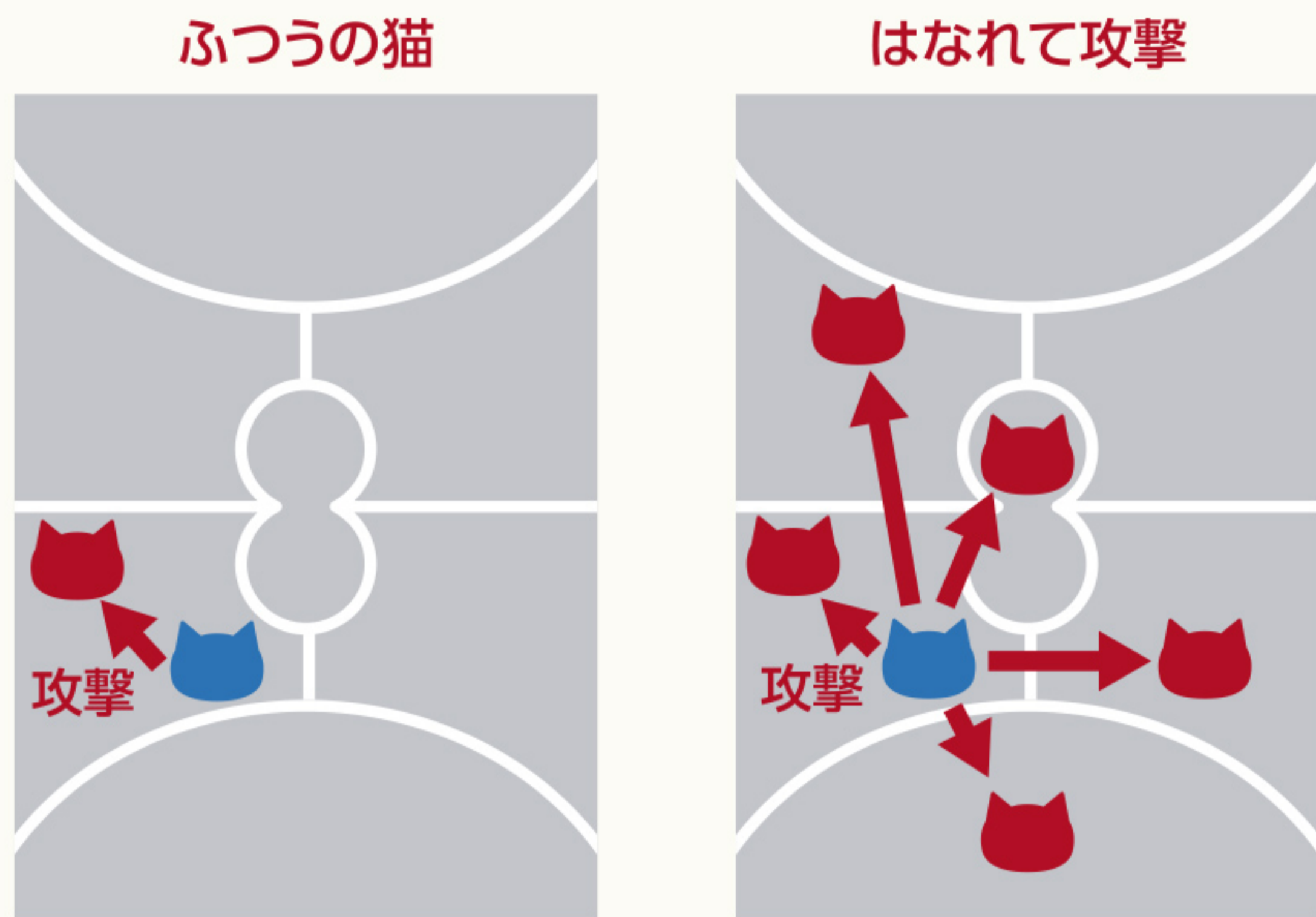
### //////////////////// 移動 //////////////////////

- ・ふつうの猫は1歩(となりのエリア)移動できます。
- ・[移動2]を持つ猫は2歩(となりのとなりのエリア)まで移動できます。
- ・1つのエリアに猫が何匹いてもかまいません。ただし、センターエリアには自分の猫が1匹、相手の猫が1匹までしかいられません(移動途中に通過するときも)。



## ////////// 攻撃 //////////

- ・猫は移動のあとに攻撃できます。あるいは、移動せずに攻撃することもできます。
- ・ふつうの猫は同じエリアにいる相手の猫1匹を攻撃できます。
- ・[はなれて攻撃]を持つ猫は同じエリアか隣のエリアにいる相手の猫1匹に攻撃できます。



### 【攻撃の手順】

- ① 攻撃目標となる相手の猫1匹を決めます。
- ② サイコロをふる前に、攻撃する側は「攻撃時に使う」ウラ効果を使うことができます。また、攻撃される防御側は「防御時に使う」ウラ効果を使うことができます。優先順位は、攻撃する側→攻撃される側の順になります。相手が効果を使ったあとに効果を使うこともできます。
- ③ サイコロをふります。サイコロはレベルと同じ回数までふることができます。🎲が出るとそれ以上サイコロをふることはできません。ふるのを途中でやめることもできます。ここで、特定のサイコロの目が出たときに使うウラ効果を使うことができます。



ねこむ  
※そこまで何ダメージでも**攻撃失敗**



0ダメージ



1ダメージ



2ダメージ

- ④ 出たダメージを合計します。🎲の目が出たら、それまでにどれだけダメージの目が出ていても**攻撃失敗**です。🎲の目が出ていなければ、ダメージをふやしたりへらす効果を使えます。最終的にダメージ1以上なら**攻撃成功**、0以下なら**攻撃失敗**です。
- ⑤ 攻撃成功なら、攻撃目標は[ダメージ]を受けます。

## ////////// ダメージを受ける //////////

- ダメージを受けるプレイヤーは、
- [猫でダメージを受ける]
  - [エサ箱でダメージを受ける]
- のどちらかを選んでダメージを受けます。

### ⚠️ 注意!

エサ皿のエサが6個になるとボス猫が**ネコババ**します。

### 【猫でダメージを受ける】

- ・攻撃目標となった猫の持ちエサを、ダメージと同じ数へらし、猫の持ち主のエサ皿にもどします。
- ・持ちエサがなくなった猫は逃げてしまいます。持ち主の負け猫のたまり場に置きます。
- ・ダメージが持ちエサより多い場合、余分のダメージは無効になります。



### 【エサ箱でダメージを受ける】

- ・攻撃目標となった猫の持ち主のエサ箱から、ダメージと同じ数のエサをエサ皿に入れます。
- ・エサ箱のエサが0個のとき、エサ箱でダメージを受けることはできません。
- ・ダメージがエサ箱のエサより多い場合、余分のダメージは無効になります。



## 4 エンドフェイズ

- ・エンドフェイズに使う効果を使うことができます。
- ・相手と手番プレイヤーを交代し、新たなターンのスタートフェイズから始めます。

## 🐾 ネコババ 🐾

エサ皿には6個までしかエサを置けません。6個以上になるとボス猫がエサを[ネコババ]し、ボス猫の[ネコババ効果]が強制的に使われます。ボス猫が目の前のエサをガマンできずに食べてしまうというわけです。

### 【ネコババの流れ】

- ① エサ皿のエサが6個以上になると**ネコババ!**
- ② エサ皿のエサ6つをエサ捨て場に置きます。
- ③ ボス猫のウラ効果(ネコババ効果)を使います。

## 🐾 オモテ効果 🐾

台座のオモテに書かれたオモテ効果は、使用を宣言しなくても自動的に使われます。

<b>移動2</b>	この猫は2歩移動できる。
<b>移動3</b>	この猫は3歩移動できる。
<b>とおせんぼ</b>	この猫がいるエリアに相手の猫が移動してきたとき、移動をここで止める。
<b>はなれて攻撃</b>	この猫はとなりのエリアの相手の猫も攻撃目標にできる。
<b>サイコロ +1回</b>	この猫の攻撃サイコロを1回ふやす。
<b>サイコロ +2回</b>	この猫の攻撃サイコロを2回ふやす。
<b>ダメージ +1</b>	この猫の攻撃のダメージを1ふやす。
<b>ダメージ -1</b>	この猫へのダメージを1へらす。
<b>ねない</b>	この猫の攻撃のサイコロの  を  に変える(何回でも)。
<b>ちょくげき</b>	この猫が相手の子猫にダメージをあたえたとき、相手は[猫でダメージを受ける]を選ぶ。 <b>ボス猫に対しては無効。</b>
<b>おしだし</b>	この猫が相手の子猫を攻撃したとき、ダメージにかかわらず、攻撃後に攻撃目標の子猫を1歩移動させる。 <b>ボス猫に対しては無効。</b>
<b>2連撃</b>	この猫が相手の子猫に攻撃した後、続けてもう1回同じ子猫に攻撃できる。 <b>ボス猫に対しては無効。</b>
<b>はんげき</b>	この猫が同じエリアにいる相手の猫に攻撃された後、(まだ逃げていなければ) 攻撃してきた猫に攻撃できる。反撃の反撃はない。

## 🐾 ウラ効果 🐾

台座のウラに書かれたウラ効果は、説明に書かれたタイミングに使うことができます。

- ・ウラ効果を使うときには、コストと同じ数のエサを、エサ皿か持ちエサから支払います(エサ捨て場に置きます)。
- ・コストを支払えない場合はウラ効果を使えません。
- ・コストが2以上の場合、エサ皿と持ちエサでわけてコストを支払うこともできます。
- ・特に書かれていないかぎり、1つのウラ効果は1ターンに1回だけ使うことができます。

## 🐾 タイマン 🐾

自分のスタートフェイズに自分のエサ箱のエサが0個の場合 [タイマン] 宣言をします。タイマン宣言をすると、自分のボスと相手のボスがどちらかの持ちエサがなくなり決着がつくまで、1対1のタイマン勝負をします。タイマンを断ることはできません。

### 【タイマンの手順】

- ①なわばりにいる子猫をすべて控えにもどします。
- ②自分と相手のボス猫をセンターエリアに置きます。
- ③以降は、新たな猫を登場させたり、猫を移動させることはできません。相手のボス猫を攻撃することはできません。エサ箱のエサがまだある側は、[ダメージをエサ箱で受ける] こともできます。
- ④どちらかのボス猫の持ちエサがなくなるまでタイマンを続けます。

## 🐾 はじめてセット用ルール 🐾

はじめてセットで遊ぶときは、プレイヤーはそれぞれ、子猫4匹、ボス猫1匹の5匹ずつで戦います。猫の数が少ないので次の特別ルールを使います。

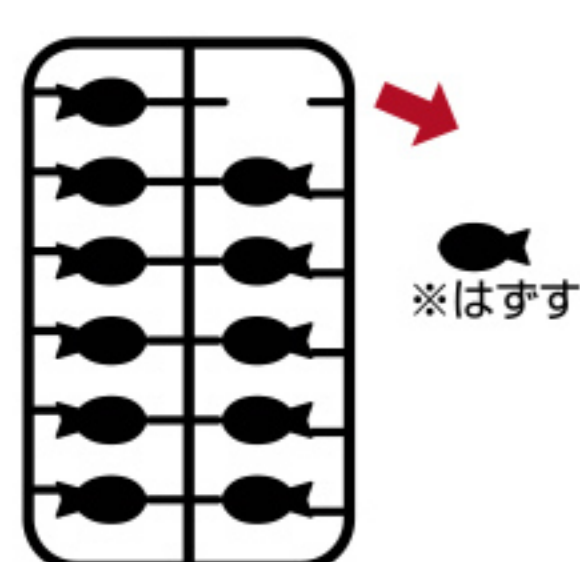
### はじめてセット用ルール

逃げた猫は、負け猫のたまり場ではなく、控えに置きます。

ゲームデザイン：中村 誠

※画像はイメージです。※実際の商品とは異なります。

### 🐾 エサの取り外し方 🐾



※ランナーから捻るように餌を外してください。

### 🐾 台座の組み立て方 🐾



フィギュアの背面にある穴に支柱をさし組み立ててください。穴の位置の高さは高いものと低いものがあります。

支柱を使わない猫は直接台座の凸にさしこんでください。

### ⚠️ 注意 お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

●本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。●小さな部品がありますので、小さなお子様が誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。●尖った部分や鋭い部分がありますので、取扱や保管場所に注意してください。思わぬケガをする恐れがあります。

<使用上の注意>●本商品を樹脂製のソファやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接触していると色が移る場合があります。●取付部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。

商品アンケートに答えて電子マネーギフトを抽選で当てよう!

URL <http://bgp.mobi/2/3333>

— 詳細はWEBページから! —

※電子マネーギフトは株式会社NTTカードソリューションが発行する「EJOICAセレクトギフト」となります。※アンケート期間が終了している場合がございます。※通信料などはお客様のご負担になります。

バンダイお客様相談センター  
<https://www.bandai.co.jp/support/top>  
 ナビダイヤル 0570-041-101

受付10時～16時(土日祝日、当社指定休業日を除く)  
 海外からのお問い合わせは受け付けておりません。  
 Customer service inquiries are not accepted from outside Japan.

発売元 **株式会社バンダイ**

東京都台東区駒形1-4-8 〒111-8081

