



# ルールブック



## 『白いねこ 黒いねこ』

このゲームは、「白いねこ族」と「黒いねこ族」の、千年にわたる長く激しい「たたかい」を、シンプルに抽象化したものです。

ゲームは、「リバーシ」のように、白と黒のねこを動かし、隣り合ったねこ同士を戦わせ、最終的に相手をすべて寝返らせるか、相手の本拠地を占領したら勝ちです。

### 1.内容物

ルールブック 1冊

ボード 2枚(7×8マス1枚 5×6マス1枚)

ねこ 15匹(14匹+予備1匹)

カード 18枚(白9枚 黒9枚)

コマはシールが張られていない状態です。お手数ですがシールを張ってください。その際、片面は白ねこ、もう片面は黒ねこにします(予備コマを参考にしてください)。

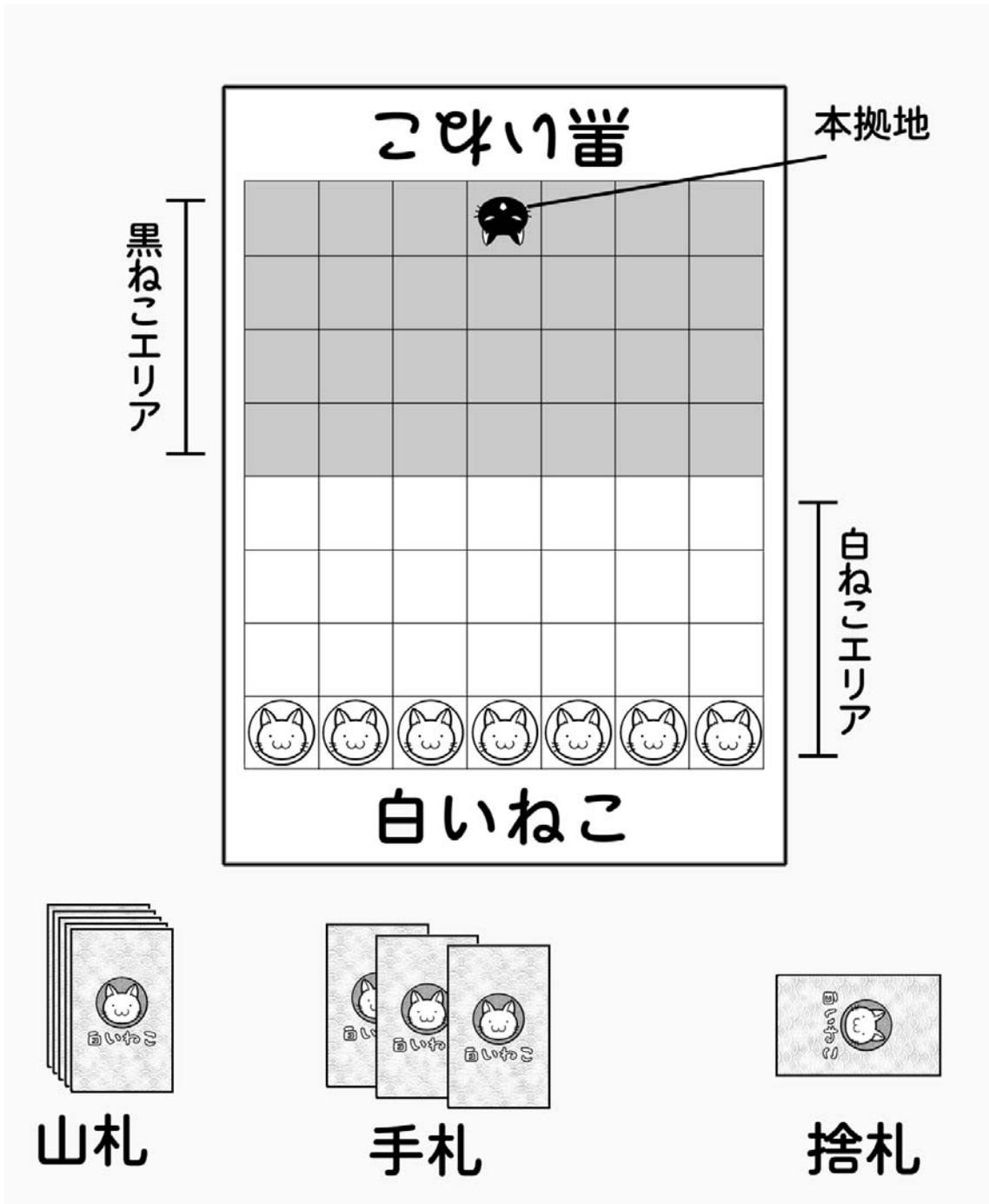
シールを張る際には、猫の手を借りてもいいでしょう。

### 2.対戦の準備

白いねこと黒いねこ、どちらを担当するか決めます。

7×8 マスのボードを広げ、白いねこを担当するプレイヤーは、ボードの「白いねこ」と書かれた側が自分のほうにくるように置きます。

自分の担当するねこの面を表にして、一番手前の列にすべて配置します。



カードをよくシャッフルし、見ないで1枚を抜き取ります。その1枚は捨て札となります。

それ以外のカードを山札として、上から3枚を引きます（初期手札となります）。

「白いねこ」プレイヤーの先攻でゲームを開始します。

### 3.プレイの手順

手札が3枚になるように山札からカードを引きます。その際、山札に引くカードがなくなったら、捨て札をリシャッフルして新たな山札を作ります。その時、ゲーム開始時と同様、1枚を抜き取って捨て札とします。

自分の担当する任意のねこ1匹を動かします。

動かした結果、相手のねこと隣り合った場合は「たたかい」となります。

ボード上のねこがすべて自分の担当しているねこになったら、そのプレイヤーの勝利です。またはどちらかの手番の最後に、相手の本拠地に自分の担当しているねこがいれば、そのプレイヤーの勝利となります。

どちらのプレイヤーも勝利していない場合には、 に戻って相手の手番となります。

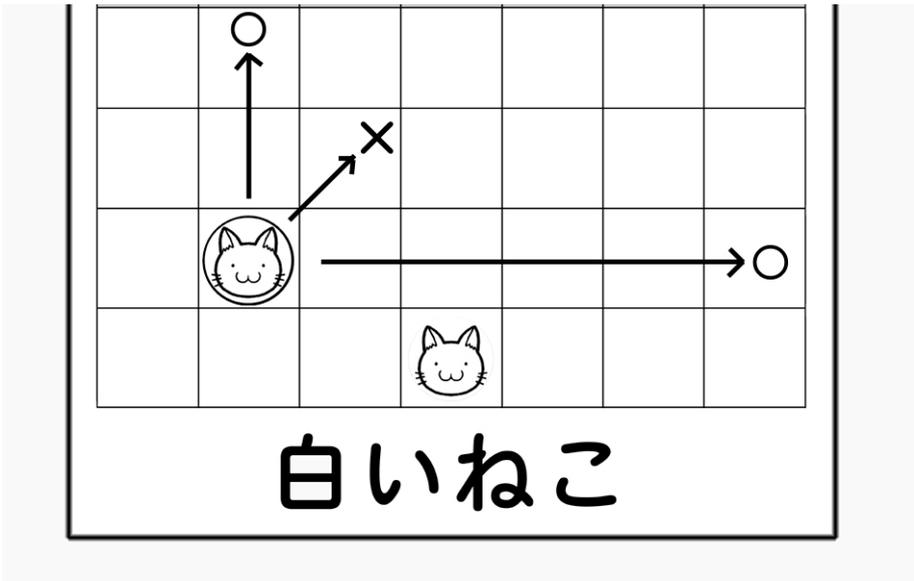
### 4.コマの動かし方

自分の手番に、自分のねこを1匹選んで動かします。パスすることはできません。

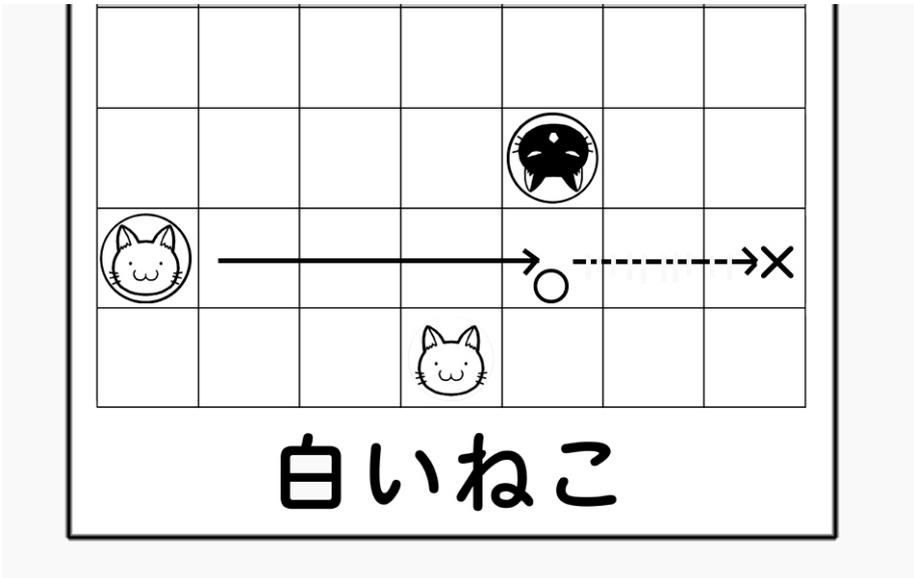
ねこは、どのような時でも重ねて置かれることはありません。また、他のねこを飛び越えて動くこともできません。

ねこは、縦または横に1マスだけ動かすことができます。斜めには動かすことはできません。

例外として、自分の陣地（白ねこの場合は白いエリア、黒ねこの場合は灰色のエリア）内であれば、縦または横に何マスでも動かすことができます。ただし、この場合も斜めには動かさせません。また、縦と横両方同時に動かすことはできません。



自分の陣地内で複数マス動かす場合、相手のねこの隣りを素通りして動かすことはできません（相手のねこの隣のマスでは必ず停止します）。



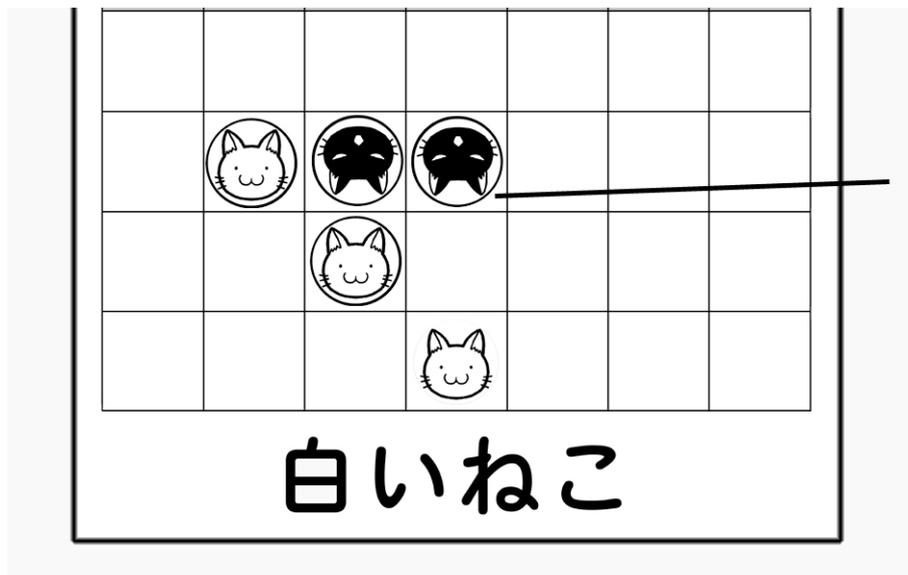
黒ねこの隣りまでは動けますが、そこで止まらなければなりません。

## 5. 「たたかい」方

相手のねこと隣り合うと「たたかい」が始ります。  
 まず、隣り合っているお互いのねこの数を数えます。この時、斜めに接して

いるねこは数えません。また、相手のねこと直接隣りあっていないねこも数えません。

数えるのは、あくまでお互いに接しているねこの数だけです。



この黒ねこは白ねこと縦または横で接していないので、数には数えません。

上記の場合、白ねこ2匹と黒ねこ1匹の「たたかい」になります。

次に、この「たたかい」に使用するカードを1枚、手札から選びます。手札は必ず1枚選んで使用しなければなりません。

お互いにカードを選んだら、同時に見せあいます。

数字のみのカードの場合は、その数字を、先に数えた自分のねこの数に足します。

両者の数を比較して、数の多い側が「勝ち」となります。

どちらか、あるいは両者とも文字の書かれたカードを出した場合には、文字の書かれたカードの内容を先に処理します。

その時、カード左下に書かれた丸数字の数値が低いカードを先に処理します。

たとえば、「逃げるが勝ち」と「悪だくみ」と、「逃げるが勝ち」のカードを先に処理します。この結果、隣り合っているねこが存在しなくなった場合には「たたかい」そのものが発生しなくなるので、「悪だくみ」のカードは

無効となります（捨て札にはなりません）。

### 裏切り

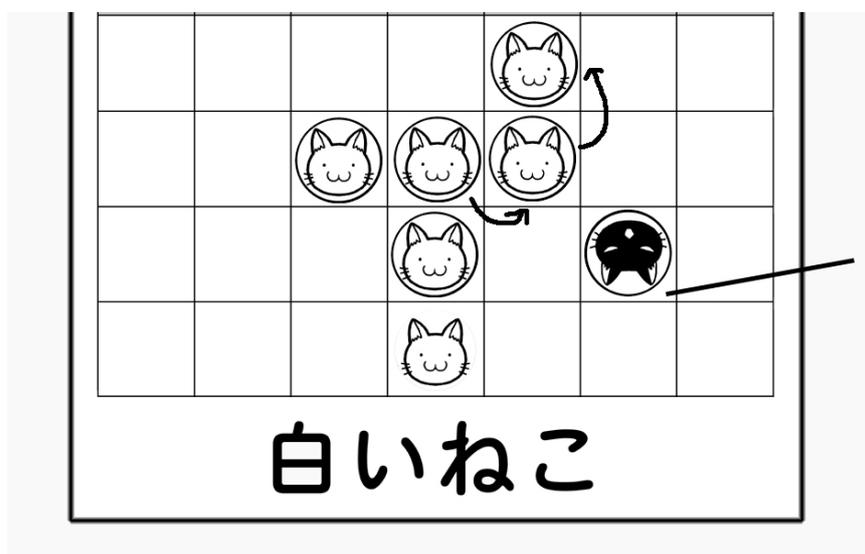
「たたかい」の決着がついたら、負けた側のねこをひっくり返します（裏切り）。

例：白ねこが負けた場合はひっくり返して黒ねこになります。

この時、ひっくり返されたねこの縦および横にいる、負けた側のねこも連鎖的にひっくり返されます。「裏切り」は縦および横に繋がっている限り続きます。



上の「たたかい」で白ねこが勝った場合、下の図のようになります。



この黒ねこは縦または横のマスにいなかったため、ひっくり返りません。

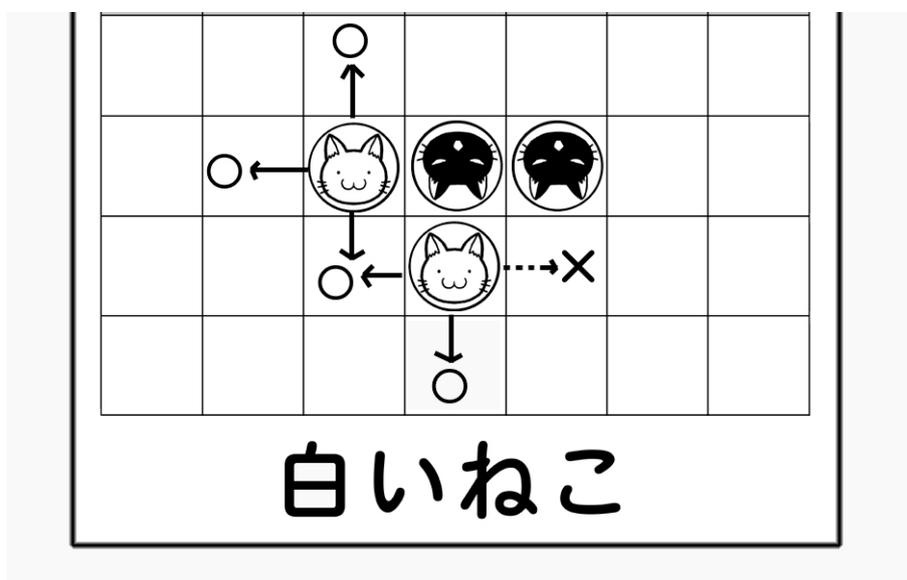
裏切りの結果、本拠地が占領されてしまうことがあります。この場合は占領した側の勝利となります。

### 引き分け

最終的にお互いの数が同数だった場合、「たたかい」は引き分けとなります。

この場合は、「たたかい」をしかけた側 (= 手番プレイヤー) のねこを1マス動かさなければなりません。

動かす場所は、今いるマスの縦または横の1マス隣りで、かつ相手のねこに接しないマスです。



上の「たたかい」で白ねこが攻撃側で引き分けだった場合、白ねこはそれぞれ1マス動かなければなりません。しかし、黒ねこの隣りになるようなマスには動けません (×のマス)。また、1つのマスに白ねこが2匹になるような動きもできません。もしもそれしか動きようがない時は、あまったねこはゲームから取り除かれます。

「たたかい」の処理が終わったら、相手の手番となります。

## 6.カードについて

前述した内容と一部重複しますが、カードに関するルールを以下にまとめます。

手札の上限は 3 枚です。

自分の手番開始時に手札が 2 枚以下の場合、3 枚になるように不足分を山札から引きます。

山札から手札を引く時点でカードが足りなくなったら、捨て札をリシャッフルして新たな山札を作ります（山札がなくなった瞬間にリシャッフルするわけではありません）。

新たな山札を作る際には、必ず 1 枚を抜き取って捨て札置き場に置きます。つまり、ゲーム開始時を含め、山札を作る際には内容がわからないまま 1 枚は不使用になります。

こうして抜かれた 1 枚は、あくまで捨て札です。したがって、次のリシャッフル時には他の捨て札と一緒に混ぜることになります。

#### 丸数字

文字カードには左下に丸数字が書かれています。この数字は戦闘解決時に使用し、数字の小さいカードを優先的に解決します。両者のカードの丸数字が同じときは、非手番プレイヤーのカードを優先して解決します。

#### 手札の不足

「たたかい」の時に手札が 1 枚もない場合があります。その場合は山札から 1 枚だけ引いて、それを使用します。

#### カード解説

文字カードの中には数値が記されているカードがあります（例：「ねこの手も借りたい」は 3 の数値を持っています）。この数値は、通常の数字カードと同様に機能します。

たとえば、黒ねこが「2」のカードを出し、白ねこが「ねこの手も借りたい」を出した場合、ねこの数が同数であれば白ねこの勝ちとなります（この場合は勝ったので、もう一度動くことはできません）。

各文字カードについて、補足説明します。

プレイ中に疑問に思った時に参照していただければと思います（今は読まなくても大丈夫です）。

**逃げるが勝ち**



現在「たたかって」いる白ねこ1匹を、1マスだけ移動させることができる。その際、黒ねこに隣り合うことになるマスには移動できない。

①

**逃げるが勝ち**

白ねこ2匹以上が黒ねこに接している場合でも、動かせるねこは1匹だけです。また、動かせるねこはあくまで黒ねこに接しているねこだけです。

黒ねこが「ねこばば」によってこのカードを引いた場合、動かせるのはあくまで白ねこだけです（黒ねこは動かさせません）。

このカードの丸数字は 1 なので、すべてのカードに優先して解決されます。したがって白ねこを動かし結果、黒ねこが隣りにいなくなれば「たたかい」自体が無効となります。この場合でも両者が出したカードは捨て札となります。

**3** **ねこの手も借りたい**



この「たたかい」に負けたら、続けてもう一度移動できる。

③

**ねこの手も借りたい**

もう一度動けるのは、「たたかい」に負けた場合のみです。引き分けの場合には動けません。

動かすねこは白ねこであればどれでも構いません。また、動かした結果、「たたかい」が発生しても構いません。ただし、ねこを動かすことができるだけで、不足分のカードを引けるわけではないので、手札が減った状態で戦うこととなります。

このカードを使用して負けた場合でも、ねこを動かさなくても構いません。動かすかどうかはプレイヤーの任意です。

**2** **負けるが勝ち**



この「たたかい」が終わったら、捨て札から1枚だけ手札に加えることができる。

③

**負けるが勝ち**

自分の捨て札の山から任意の1枚を手札に加えることができますが、この「たたかい」で使用したカードは選べません（したがって「負けるが勝ち」は選べません）。

山札を作る時に捨て札にした1枚を選ぶこともできます。



### ねこばば

相手に手札がない場合には、相手から1枚引くことはできません（したがって、カードに書かれた「1」のみが有効です）。

引いたカードが「逃げるが勝ち」だった場合、黒ねこプレイヤーは現在「たたかって」いる白ねこ1匹を1マスだけ動かすことができます。

引いたカードが「ねこの手も借りたい」だった場合、黒ねこプレイヤーが負けたら、もう一度黒ねこを動かすことが出来ます。

引いたカードが数字カードだった場合には、「ねこばば」の1に加えて、引いたカードの数字も足します（引いた白ねこのカードが「2」だった場合、 $1 + 2 = 3$ が数値となり、これに「たたかって」いる黒ねこの数をさらに足します）。



### またたび

文字カードに書かれた数値も含め、カードに書かれた数値は全て無視します（両プレイヤーとも）。



### ・悪だくみ

もう1枚カードを出すかどうかは、黒ねこプレイヤーの任意です。出さなくても構いません。

もう1枚出すカードが「負けるが勝ち」だった場合、「たたかい」の後に捨て札から1枚を選んで手札に加えることができます。ただし、今回の「たたかい」で使用したカードは選べないので「悪だくみ」と「負けるが勝ち」は選べません。

## 7.簡易ゲーム

簡易ゲームでは、5×6 マスのボードを使用します。

ねこの配置方法は通常ゲームと同じですが、使用するねこはそれぞれ5匹ずつです。

簡易ゲームでは、山札を作る時に1枚を抜き取りません（山札作成時に捨て札は作りません）。

それ以外は通常ゲームのルールと同じです。

ルールの質問などは下記へお願い致します。

[mokotacat@jcom.home.ne.jp](mailto:mokotacat@jcom.home.ne.jp)

ゲームデザイン：堀場わたる

イラスト・漫画：たちばないさぎ

2013 ©堀場工房

ここからは広告ページです。



堀場わたる&たちばないさぎコンビが送る、ハートフル・コミック。  
アニマル・シェルターで巻き起こる、珍騒動や事件の数々。動物の話していることが「なんとなく」わかる主人公ひなたが大活躍？ するお話です。

定価 1000 円で絶賛発売中！



毎号たちばないさぎの漫画が掲載されています。

また、堀場わたるの写真&エッセーも載っていることがあります。

コンビニや本屋さんで売ってます！

たちばないさぎの漫画が載っています。トリマーになるための専門学校に通う、ちょっと変わった男性の話。

新連載？ なのかな？

こちらもコンビニや本屋さんで売ってます！

