

【1】ゲームの進行

- ①リーダーはモーモーカードを5枚、牧場マーカーと対応する列に並べ、必要なない牧場マーカーを裏返す(→【3】)
- ②リーダーから時計回りに、トレトレカードの数字の合計が表向きの牧場マーカーの数と合うように計算してふせて自分の前に置く
牧場マーカーが【図-2】のようになっていたらプレーヤーがトレトレカードで作る数字は3.6.9.4.5の5種類
このとき使用するトレトレカードの枚数は指示カードの星の数と同じでないといけない

つまり【図-2】の場合であれば

必ずトレトレカードを3枚使い3.6.9.4.5の数字を作ること

- ③お助けUFOチップ(→【6】)を使うプレーヤーは自分のふせたカードの横に表向きに置く(この時チップをどちらで使うか宣言しない)
自分のトレトレカードで数字が作れない場合、UFOチップを使うことで数字ができるなら必ずチップを使って数字を作るごと
そもそも無理な場合でも指示された枚数のカードをふせて出すこと(→【9】)

- ④すべてのプレーヤーがカードを出したら、全員いっせいに声に出して

数字を宣言しながらふせた自分のトレトレカードを表にする
たとえば、自分が3を出す場合『モーモー、3(さん)!』と宣言する
『モーモー』のところで息をあわせましょう

- ⑤判定: 1人だけが宣言した数があればその列のモーモーカードを全て獲得
2人以上が同じ列の数字を宣言した場合はまず少数精銳ルール(→【4】)を適用、その後必要であれば山分けルール(→【5】)に従って山分け

- ⑥場に残ったモーモーカードがあれば全て捨て札にする

各プレイヤーは、表に出しているトレトレカードを捨て札にして、出していた枚数と同じ数のトレトレカードを山札から引いて手札に入れる
リーダーから時計回りに、2枚使用したなら2枚一度に補充する
おかげUFOチップを使ったプレーヤーは使ったチップを裏返す

- ⑦リーダーチップを時計回りに次のプレーヤーに渡し①に戻ってゲームを続ける
※トレトレカード、モーモーカード共に足りなくなったら捨て札をよく混ぜて新しい山札にする

【2】ゲームの終了

リーダーチップが2周したらそのラウンドのプレイで終了
つまりゲーム開始時のリーダーブレーヤーの右隣のプレーヤーが2回目のリーダーになる時が最終ラウンド
もしくはモーモーカードが場に5枚、山札に裏向きに1枚(計6枚)置けなくなった場合は即座に終了(必要に応じて捨て札をませなおして使う)→右ページへ

~ 5 ~

【4】少数精銳ルール

同じ種類のモーモーの列に対して、複数のプレーヤーが異なる数字を出した場合(【図-2】のマダラモーモーの列を参照)、最も数字の小さい数を宣言したプレーヤーが1人であれば、そのプレーヤーがその列のモーモーカードを独り占め

【図-2】でプレーヤーAが(3)を宣言、プレーヤーBが(6)を宣言、プレーヤーCが(9)を宣言したら、数字の小さい(3)を宣言したプレーヤーAがマダラモーモーカードを全て手に入れる

【5】山分けルール

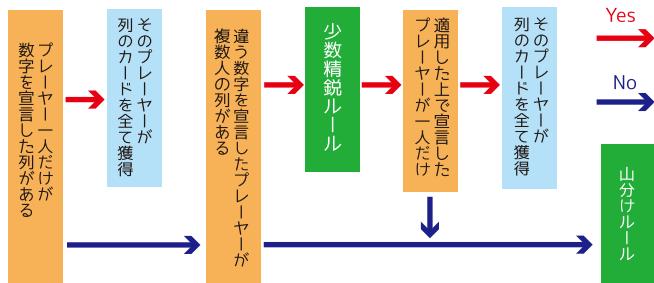
同じ種類のモーモーの列に対して、最も小さい数字を宣言したプレーヤーが複数いた場合、山分けルールが適応される(つまりバッティングした場合)

●山分けのやりかた

該当するプレーヤーでモーモーカードを分け合う
リーダーチップを持ったリーダーブレーヤーに時計回りで一番近いプレーヤーから別の好きなモーモーカードを1枚ずつ手に入れる
場のカードが1枚の場合でもそれ以上(最大3枚)の場合でも同じ取れるカードが場にある限り時計回りに1枚ずつ手に入れる

【図-2】でプレーヤーAとBが同じく(3)を宣言、プレーヤーCが(6)を宣言した場合、AとBのうち時計回りでリーダーチップに近いプレーヤーから1枚ずつモーモーカードを手に入れる

①Aがリーダーだった場合、A自身が一番リーダーチップに近いのでまずAが好きなマダラモーモーカードを1枚取る
②Bが好きなマダラモーモーカードを1枚取る
③場にもう1枚マダラモーモーカードがあるのでAが取る
※この時プレーヤーCは少数精銳ルールのためそもそも参加できない
※列の中の好きなカードを選んでよいので子連れモーモーカードを先に取ろう



~ 7 ~

→ゲームが終了したら全員ルールに従って得点計算(→【7】)をし一番点数の高いプレーヤーが勝利(同点の場合はどちらも勝利)

【3】モーモーカードの並べ方

- モーモーカードを山札から1枚めくり、めくったカードと同じ種類のモーモーカード置き場に並べる
- 既に置いているモーモーカードが出たら、カードを手前に半分ずらして重ねる
- 1つの列にマダラモーモーは3枚まで、それ以外のモーモーは2枚まで置けないモーモーカードはモーモーカード捨て場に捨てる
- モーモーカード置き場にカードが5枚置かれるまで山札からめくり続ける
- 各種類ごとに、牧場マーカーをそこに置かれているカードの枚数分だけ表にし残りを裏返す 表にするマーカーは、数字の小さいほうを優先して残す

【図-2】



マダラモーモーは3枚なのでマーカーは3.6.9

赤毛モーモーは1枚なのでマーカーは4(8は裏返す)

黒毛モーモーは1枚なのでマーカーは5(10は裏返す)

- 牧場マーカーがこのようになっていたらプレーヤーがトレトレカードで作る数字は3.6.9.4.5の5種類
- 表向きの牧場マーカーの数とその列にあるモーモーカードの数は必ず同じになる

~ 6 ~

【6】お助けUFOチップについて

トレトレカードを出すときに一緒にチップを使うことで、自分の手札の数字に±1か±2できる(→【1】の③)

1枚ずつ使ってもいいし、2枚一度に使って±3の効果としても良い
使ったら裏返し白黒の面にしておくこと

2枚とも裏になっているときに限り、手札でどうしても数字が作れなかった場合(タマの場合→【9】)±1のチップから表面にすることで、次のラウンドから使用できる

【7】得点計算

ゲームが終したら各プレーヤーは得点計算を行う
手に入れたモーモーカードの数字を合計しボーナス点(→【8】)を追加する
合計点数の一番多いプレーヤーが勝利、同点の場合どちらも勝利とする

【8】ボーナス得点

- 子連れのモーモーカードを獲得した場合、
子連れカード1枚に付きボーナス1点追加
- 表向きになっているお助けUFOチップがあれば得点に追加する
±1のチップは1点、±2のチップは2点とする
- ひとつつの種類のモーモーだけを集めてゲームを終了した場合
カードの枚数がそのまま1枚1点のボーナスになる
マダラモーモーカードを8枚獲得してゲームを終了したら…
3点×8枚 + 8点(ボーナス) = 32点
※他の種類のモーモーカードを1枚でも持っていたらこのボーナスは付かない
- セットボーナス
マダラモーモー、赤毛モーモー、黒毛モーモーを1枚ずつセットで持っていたらセットひとつにつき+1点のボーナスになる
つまり3+4+5+1=13点になる
これは持っているセット全てに適用される

【9】こんな時どうするの?教えてセンセー!

質問: どうしても手札でマーカーの数字がつくれない

答え: お助けUFOチップがあるならそれを使おう 足したり引いたりするんだ

質問: お助けチップを全部使っちゃったんだよ

答え: 牧場マーカーの数字が作れない場合でも指示された枚数のカードをふせて出すこと
この場合『モーモー、ブタ!』と宣言しよう、その代わりお助けUFOチップの±1を表にできるぞ(次のラウンドから使用できる→【6】)

~ 8 ~