

CMON Limited
(於開曼群島註冊成立的有限公司)
股份代號：8278

COOL MINI OR NOT



配售

獨家保薦人

 **中國銀河國際**
CHINA GALAXY INTERNATIONAL

獨家賬簿管理人及獨家牽頭經辦人

 **KOALA Securities Limited**
樹熊證券有限公司

重要提示

閣下對本招股章程的任何內容如有任何疑問，應尋求獨立專業意見。



CMON LIMITED

(於開曼群島註冊成立之有限公司)

以配售方式 在香港聯合交易所有限公司 創業板上市

配售股份數目：323,000,000股配售股份(包括306,000,000股新股份及17,000,000股待售股份，視乎發售量調整權而定)

配售價：0.23港元，另加1%經紀佣金、0.0027%證監會交易徵費及0.005%聯交所交易費(須於申請時以港元悉數繳付，可予退還)

面值：每股0.00005港元

股份代號：8278

獨家保薦人



獨家賬簿管理人及獨家牽頭經辦人



香港交易及結算所有限公司、香港聯合交易所有限公司及香港中央結算有限公司對本招股章程的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，且明確表示概不就因本招股章程全部或任何部分內容而產生或因依賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。

本招股章程連同本招股章程附錄五「送呈公司註冊處處長及備查文件」一節所指的文件，已根據香港法例第32章《公司(清盤及雜項條文)條例》第342C條的規定送呈香港公司註冊處處長登記。證券及期貨事務監察委員會及香港公司註冊處處長對本招股章程或上述任何其他文件的內容概不負責。

有意投資者應細閱整份文件，及應特別考慮本招股章程「風險因素」一節所討論的事宜。

倘於上市日期上午八時正(香港時間)前任何時間發生本招股章程「包銷 — 包銷安排及開支 — 終止理由」一段所載的任何事件，則獨家保薦人與獨家賬簿管理人(為其本身及代表包銷商)可終止包銷商根據包銷協議認購及促使承配人認購及/或購買配售股份的責任。

二零一六年十一月二十五日

創業板的特色

創業板的定位是為投資風險可能較聯交所其他上市公司為高的公司而設的市場。有意投資者應了解投資於該等公司的潛在風險，並須經過審慎周詳的考慮後方作出投資決定。創業板的較高風險及其他特色，表示創業板是更適合專業及其他經驗豐富投資者的市場。

由於創業板上市公司的新興性質使然，在創業板買賣的證券可能會較在聯交所主板買賣的證券承受較高市場波動風險，而且無法保證在創業板買賣的證券將會有具流通量的市場。

創業板發佈資料的主要方法為在聯交所操作的互聯網網頁上刊登。創業板上市公司一般毋須在憲報指定報章刊登付款公佈發佈資料。因此，有意投資者應注意彼等需閱覽聯交所網站www.hkexnews.hk，以便取得創業板上市發行人的最新資料。

預期時間表

倘若以下預期時間表發生任何變動，本公司將發出一份公佈，其將刊登於聯交所網站 www.hkexnews.hk。

日期
(附註1)

於(i)聯交所網站www.hkexnews.hk；

及(ii)本公司網站(附註2)<http://cmon.com/>

刊登配售踴躍程度的公佈 二零一六年十二月一日
(星期四)或之前

配發配售股份予承配人 二零一六年十二月一日
(星期四)或之前

於中央結算系統記存配售股份
的股票(附註3及4) 二零一六年十二月一日
(星期四)或之前

股份開始於創業板買賣(附註4) 二零一六年十二月二日
(星期五)上午九時正

附註：

1. 於本招股章程，除另有註明外，所有時間及日期均指香港本地時間及日期。
2. 本公司網站及本公司網站所載任何內容並不構成本招股章程的一部分。
3. 配發及發行至香港結算代理人名下(按承配人指示)的配售股份股票預期將於二零一六年十二月一日(星期四)或之前直接記存入中央結算系統，以記存入獨家賬簿管理人(為其本身及代表包銷商)、承配人或彼等的代理人(視情況而定)所指定的相關中央結算系統參與者或中央結算系統投資者戶口持有人的股份戶口。本公司將不會發出臨時所有權文件或憑證。
4. 全部配售股份股票將僅在配售於所有方面已成為無條件及包銷協議並無根據其條款終止的情況下，方會於上市日期上午八時正之前任何時間成為有效的所有權憑證。倘若配售並無成為無條件或包銷協議根據其條款終止，本公司將盡快在聯交所網站www.hkexnews.hk及本公司網站http://cmon.com作出公佈。配售股份將不會於上市日期前買賣，於該日期之前買賣股份的投資者須承擔全部風險。

有關配售架構(包括其中條件)的詳情，載於本招股章程「配售的架構及條件」一節。

目 錄

	頁次
創業板的特色	i
預期時間表	ii
目錄	iii
概要	1
釋義	15
詞彙表	27
前瞻性陳述	30
風險因素	32
豁免嚴格遵守創業板上市規則	46
有關本招股章程及配售的資料	50
董事及參與配售各方	54
公司資料	57
行業概覽	59
監管概覽	80
歷史與公司架構	93
業務	118
與控股股東的關係	185
關連交易	193
董事及高級管理層	194
主要股東	205
股本	207
財務資料	210
業務目標陳述及所得款項用途	274

目 錄

	頁次
包銷	282
配售的架構及條件	289
附錄一 — 會計師報告	I-1
附錄二 — 未經審核備考財務資料	II-1
附錄三 — 本公司章程及開曼群島公司法概要	III-1
附錄四 — 法定及一般資料	IV-1
附錄五 — 送呈公司註冊處處長及備查文件	V-1

概 要

本概要旨在向閣下提供本招股章程所載資料的概覽。由於此節僅為概要，故並無載列可能對閣下而言屬重要的全部資料，且應與本招股章程全文一併閱讀，以確保其完整性。閣下在決定投資於配售股份前，務請閱畢整份文件。

任何投資均附帶風險。有關投資於配售股份的部分特定風險載於本招股章程「風險因素」一節。閣下在決定投資於配售股份前務請細閱該節。

概覽

我們為一家快速崛起的休閒遊戲發行商，專長開發及發佈桌遊（包括棋盤遊戲及模型戰棋）。自成立以來，我們共推出43款遊戲，截至最後可行日期的遊戲作品數量達40款。

我們發佈自家遊戲及特許遊戲。自家遊戲指知識產權由內部團隊開發或由控股股東轉讓或從第三方收購的遊戲。特許遊戲為由第三方遊戲開發商根據特許協議授予知識產權的遊戲，以及由第三方特許品牌知識產權並由我們開發的遊戲。我們亦分銷第三方桌遊。

我們主要通過Kickstarter及批發商銷售桌遊。我們亦透過自有網店及遊戲展直接銷售予終端用戶。我們的桌遊主要銷售至北美洲（包括美國及加拿大）及歐洲（包括法國、德國、英國及西班牙）。於往績期間，我們幾款遊戲（即《Zombicide：Season 3》、《Arcadia Quest》、《Rum & Bones》、《Zombicide：Black Plague》、《Arcadia Quest：Inferno》、《The Others：7 Sins》、《Masmorra：Dungeons of Arcadia》和《Rum & Bones：Second Tide》經常登上Kickstarter十大桌遊專案（按募資金額排列）。

我們已於二零一五年六月在Apple App Store及Google Play推出我們第一款手機遊戲《XenoShyft（mobile）》（以我們自家的桌遊《XenoShyft：Onslaught》為藍本），藉此開拓至手機遊戲市場。我們擬於二零一七年推出另一款手機遊戲《Zombicide（mobile）》（以我們擁有的桌遊系列《Zombicide》為藍本）。我們認為手機遊戲可與我們的桌遊相輔相成。因此，我們的長期策略為繼續集中開發及改良桌遊，並善用我們取得成功的桌遊的元素細心挑選以開發手機遊戲。

我們的業務歷史可追溯至二零零一年，當時，創辦人黃先生及建邦先生共同構思「CoolMiniOrNot」，並創辦網站www.coolminiornot.com，起初為供註冊用戶上載袖珍角色模型圖片及投票的網上社區網站。於二零零九年，CoolMiniOrNot Inc.註冊成立，並於二零一一年十月發行其第一款特許棋盤遊戲《Super Dungeon Explore》。直至進行重組之時，CoolMiniOrNot Inc.已發行及分銷多款桌遊。作為重組的一部分，CoolMiniOrNot Inc.各項業務職能及營運重新劃分並分配至本集團旗下的不同公司，而CoolMiniOrNot Inc.於二零一五年七月在重組完成後成為無業務公司。

業務模式

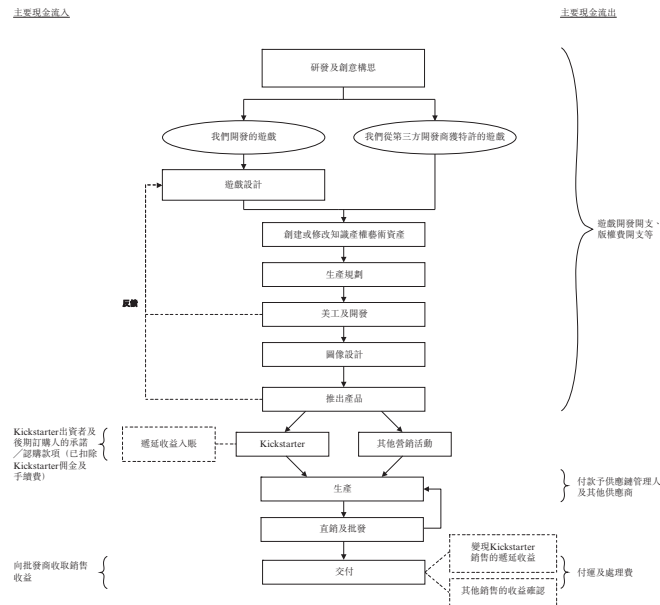
我們主要發佈自家遊戲及特許桌遊。我們的管理層根據彼等的市場觸覺及調查形成新遊戲理念。其後，創作人員通常獲委聘設計、開發及／或改良遊戲及相關美術工藝。遊戲的所有方面設計完成後，我們把遊戲生產外包予中國的供應鏈管理人，供應鏈管理人負責按照我們的要求執行整個生產過程，而我們僅負責生產規劃及監控。

我們主要透過兩個銷售渠道出售遊戲，即直銷（透過Kickstarter、網店或於遊戲展銷售）及偏佈多國（包括美國、加拿大、法國、德國、英國及西班牙）的批發商。

概 要

我們為每款桌遊釐定廠商建議售價，將考慮現行市價、競爭對手的定價、袖珍模型數量及品質，以及我們自身的外判或採購成本等因素。Kickstarter出資者及後期訂購人預訂或於網店訂購桌遊時，我們的桌遊的售價乃遵照或接近廠商建議售價。我們按廠商建議售價的折扣價就桌遊向批發商報價，將考慮訂單(或過往訂單)量、遊戲的受歡迎程度、與批發商的合作關係及現行市價等因素。

下表大致闡述我們的遊戲開發進程⁽¹⁾：



⁽¹⁾ 上圖僅供一般說明用途。視乎實際情況，部分遊戲未必會經歷上述全部過程，或可能有數項程序同時進行或按不同次序進行。

Kickstarter

截至最後可行日期，我們有23款遊戲透過Kickstarter推出，Kickstarter為互聯網創意專案眾籌平台。專案發起人可籌集資金以完成有關專案。然後任何出資者可承諾任何金額以支持專案。倘專案成功達到募資目標，則會從所有出資者的信用卡或扣賬卡扣除出資額，經Kickstarter從總集資額扣除介乎合共8%至10% (視乎出資者的付款方法而定) 的佣金及手續費後，資金將轉予專案發起人。因應出資者向專案承諾的金額，視乎不同情況，出資者可獲得專案發起人提供的回饋。回饋制度由專案發起人酌情決定。專案發起人有可能不向出資者提供任何回饋。Kickstarter不能用作提供股本、財務回報或還款等金錢獎勵，作為專案回饋。

我們於Kickstarter推出的專案的募資目標介乎5,000美元至200,000美元，募資期限則介乎專案推出日期起計兩至四星期。我們於往績期間在Kickstarter推出的所有桌遊專案均取得利潤並且於指定募資期限內達到募資目標及錄得超額資助。於往績期間就我們的Kickstarter專案概無遭遇任何超支的情況。於最後可行日期，除四個近期推出之專案(我們預期於未來數個月付運有關產品)外，我們所有Kickstarter專案已成功開發為遊戲以供生產及銷售。

概 要

視乎專案推出後的表現，我們的部分專案亦設有追加目標金額制度。追加目標金額為所訂立超過原有目標募資金額的募資目標，提供資金的出資者可就達成訂明的追加目標金而獲得獎勵。這能鼓勵出資者向朋友推薦我們的專案以幫助達成追加目標金額。

我們相信透過Kickstarter可為桌遊於出資者之間建立基礎知名度及曝光率。隨著我們於Kickstarter成功發佈桌遊，我們的支持者基礎亦會增長。每次我們於Kickstarter推出新桌遊，均為我們得助於該支持者基礎之時。

向Kickstarter出資者及後期訂購人付運完成後，我們會繼續生產於Kickstarter推出的遊戲，並交由批發商及於網店及遊戲展銷售。由於我們於Kickstarter銷售的遊戲獲利，相關遊戲的Kickstarter超額募資，連同經營所得資金，會用作繼續生產遊戲及於其他銷售渠道(如批發商)銷售遊戲。

我們亦因使用Kickstarter平台推出我們的桌遊而面臨若干風險。Kickstarter收取的佣金及付款手續費均屬不可退回，並於一個專案於Kickstarter上成功募資後於賬冊確認，然而我們僅於成功推出並付運遊戲予出資者及後期訂購人後方可確認收益。付運前，從Kickstarter收取的全部資金入賬作為我們的遞延收益，將僅於產品付運後方會變現。確認Kickstarter收益與開支之間的時間差異將持續，可能導致我們的周期財務業績有重大波動。請參閱本招股章程「風險因素 — 利用Kickstarter作為我們推出桌遊的途徑，可能導致我們財務業績出現波動」及「風險因素 — 我們未必能夠一直使用Kickstarter推出或營銷我們的桌遊」各段，以了解使用Kickstarter平台的主要風險。

Kickstarter使用條款

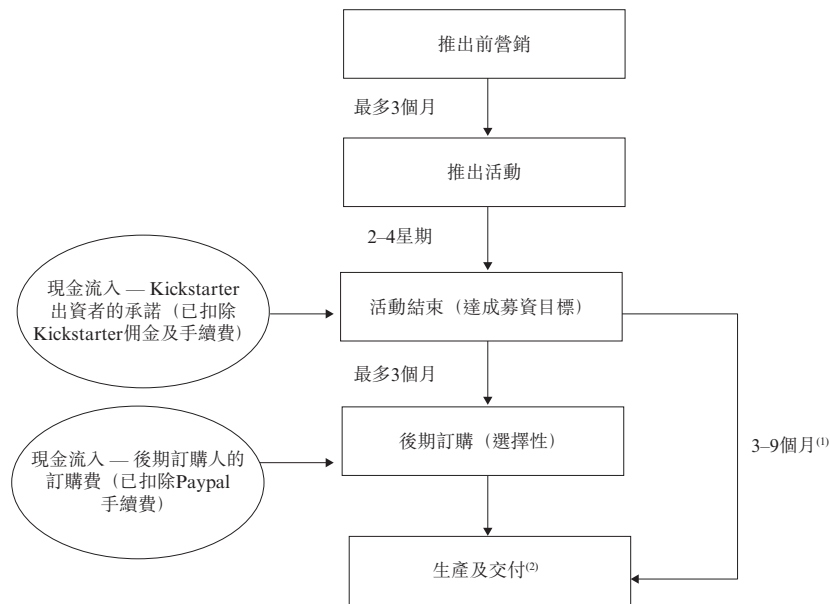
誠如美國法律顧問告知，除非另有訂明及經所有相關人士互相協定，否則Kickstarter之使用條款全為Kickstarter、專案發起人與其出資者之間的協議，列載各方人士就使用Kickstarter網站及由Kickstarter提供的服務之權利及責任。根據Kickstarter使用條款，出資者與專案發起人訂立合約，承諾資助該專案，當中Kickstarter並非訂約方。誠如美國法律顧問告知，Kickstarter使用條款闡明待專案募資成功後，專案發起人負有合約責任須完成專案，以及履行各回饋承諾，一經辦妥，彼即已履行對出資者的責任。Kickstarter使用條款並無列明專案發起人必須向出資者提供回饋的具體日期，亦無規定專案發起人就該專案的進展向出資者匯報最新消息。反而專案發起人會提供一個估計交付日期，該日為專案發起人以良好誠信態度盡力履行的最佳估計。誠如美國法律顧問告知，Kickstarter使用條款列明該估計交付日期並非保證履行回饋的期限，而倘若估計交付日期出現任何變動，即敦請專案發起人與出資者溝通。

倘專案發起人未能完成專案及提供回饋，則其必須合理盡力令專案達成最佳可能的結果，其中包括：(i)解釋已完成工作、資金使用方式、令專案發起人無法按計劃完成專案的原因；(ii)證明其已按合適方式動用資金的證據及盡合理所能完成所承諾的專案；及(iii)提出向出資者退還任何餘下資金。

於往績期間，根據與初步出資者的合約的條款，我們通常於集資期限起計14至60日內允許全數退款，其後直至產品付運前則允許部分退款(包括經扣除我們於此階段已向有關方面支付的Kickstarter佣金及手續費的募資額)。退款要求由出資者提出，而我們訂有「不過問」政策，不論退款要求的理由為何，我們也會按要求提供相關退款。產品一經付運，我們不再提供任何退款。

概 要

下圖說明我們於Kickstarter推出遊戲的一般過程：



(1) 根據項目推出時的估計交付日期

(2) 請參閱本招股章程「業務 — 遊戲開發進度」一段以了解生產及交付的詳情。

我們的遊戲

截至最後可行日期，我們的遊戲組合包含40款遊戲，其中(i)20款為自家擁有，10款為第三方遊戲開發商授出特許權，以及10款為我們分銷的第三方遊戲；及(ii)我們的遊戲組合包括37款棋盤遊戲、2款模型戰棋及1款手機遊戲。以收益貢獻計，於往績期間我們最受歡迎的自家遊戲為《Zombicide : Black Plague》、《Zombicide : Season 3》、《Zombicide : Season 2》、《Zombicide》及《Arcadia Quest》。下表載列我們於往績期間按(i)銷售渠道；(ii)遊戲類別；及(iii)截至最後可行日期之擁有權劃分的遊戲收益、毛利及毛利率明細：

銷售渠道 ⁽¹⁾	截至二零一四年十二月三十一日止年度				截至二零一五年十二月三十一日止年度				截至二零一五年五月三十一日止五個月(未經審核)				截至二零一六年五月三十一日止五個月			
	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利率 %	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利率 %	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利率 %
直接																
Kickstarter	7,750,586	61.4	3,950,278	51.0	9,522,481	55.4	4,807,665	50.5	1,451,431	33.4	188,909	13.0	581,409	14.9	73,283	12.6
網店及遊戲展	458,885	3.7	178,770	39.0	781,904	4.6	453,738	58.0	233,013	5.4	65,625	28.2	462,094	11.9	128,726	27.9
手機遊戲	—	—	—	—	22,211	0.1	16,211	73.0	—	—	—	—	15,462	0.4	5,462	35.3
批發商	4,405,598	34.9	1,836,780	41.7	6,858,759	39.9	3,530,503	51.5	2,663,380	61.2	1,351,209	50.7	2,832,948	72.8	1,163,505	41.1
總計	12,615,069	100.0	5,965,828	47.3	17,185,355	100.0	8,808,117	51.3	4,347,824	100.0	1,605,743	36.9	3,891,913	100.0	1,370,976	35.2

(1) 為計算銷售渠道的相關毛利，我們會根據該等銷售渠道的相對收益比率分配折舊及攤銷。

遊戲類別	截至二零一四年十二月三十一日止年度				截至二零一五年十二月三十一日止年度				截至二零一五年五月三十一日止五個月(未經審核)				截至二零一六年五月三十一日止五個月			
	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利率 %	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利率 %	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利 %	收益 美元	毛利率 %
棋盤遊戲	9,660,854	76.6	4,706,772	48.7	15,842,513	92.2	8,061,431	50.9	3,656,257	84.1	1,306,108	35.7	3,680,871	94.6	1,319,031	35.8
袖珍模型戰棋遊戲	2,266,963	18.0	1,332,958	58.8	675,261	3.9	368,477	54.6	485,506	11.2	288,533	59.4	98,797	2.5	34,456	34.9
手機遊戲	—	—	—	—	22,211	0.1	16,211	73.0	—	—	—	—	15,462	0.4	5,462	35.3
小計	11,927,817	94.6	6,039,730	64.5	16,539,985	96.2	8,446,119	51.3	4,141,763	95.3	1,594,641	36.9	3,795,130	97.5	1,358,949	35.8
其他產品	687,252	5.4	(73,902)	不適用	645,370	3.8	361,998	56.1	206,061	4.7	11,102	5.4	96,783	2.5	12,027	12.4
總計	12,615,069	100.0	5,965,828	47.3	17,185,355	100.0	8,808,117	51.3	4,347,824	100.0	1,605,743	36.9	3,891,913	100.0	1,370,976	35.2

概 要

擁有權 ⁽¹⁾	截至二零一四年十二月三十一日止年度				截至二零一五年十二月三十一日止年度				截至二零一五年五月三十一日止五個月(未經審核)				截至二零一六年五月三十一日止五個月			
	收益 美元	毛利 %	毛利 美元	毛利率 %	收益 美元	毛利 %	毛利 美元	毛利率 %	收益 美元	毛利 %	毛利 美元	毛利率 %	收益 美元	毛利 %	毛利 美元	毛利率 %
屬本集團所有的遊戲																
自家開發遊戲	5,241,360	41.6	2,721,640	51.9	9,610,722	55.9	5,088,447	52.9	2,328,675	53.6	915,636	39.3	1,835,991	47.2	638,606	34.8
由控股股東轉讓的遊戲	4,057,242	32.2	2,125,825	52.4	4,179,567	24.3	2,107,368	50.4	1,786,121	41.1	672,723	37.7	962,203	24.7	348,335	36.2
向第三方收購的遊戲	—	—	—	—	1,577,391	9.2	770,391	48.8	—	—	—	—	591,537	15.2	235,663	39.8
本集團獲特許的遊戲	2,629,215	20.8	1,192,265	45.3	1,082,580	6.3	437,351	40.4	26,967	0.6	6,282	23.3	192,255	4.9	59,613	31.0
本集團分銷的遊戲	—	—	—	—	89,725	0.5	42,562	47.4	—	—	—	—	213,144	5.5	76,732	36.0
小計	11,927,817	94.6	6,039,730		16,539,985	96.2	8,446,119		4,141,763	95.3	1,594,641		3,795,130	97.5	1,358,949	
其他產品	687,252	5.4	(73,902)	不適用	645,370	3.8	361,998	56.1	206,061	4.7	11,102	5.4	96,783	2.5	12,027	12.4
總計	12,615,069	100.0	5,965,828	47.3	17,185,355	100.0	8,808,117	51.3	4,347,824	100.0	1,605,743	36.9	3,891,913	100.0	1,370,976	35.2

(1) 關於各擁有權分類下的遊戲組合的詳情，請參閱「財務資料 — F. 經營業績的主要組成部分 — 收益 — 按擁有權劃分的遊戲」一段的圖表的附註。

我們透過Kickstarter銷售的毛利率由截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度約50%下降至截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月約13%。我們的棋盤遊戲於截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的毛利率分別約35.7%及35.8%，較截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度的毛利率分別約48.7%及50.9%為低。這主要由於以下各項的合併影響所致：(i) 相較於全年，於該五個月期間，我們的Kickstarter專案(大部分為棋盤遊戲) 配件產品付運佔比較高，令付運及手續費增加；(ii) 於截至二零一六年五月三十一日止五個月收回付運及手續費收入較少；及(iii) 五個月期間的折舊及攤銷的影響，其成本在性質上相對固定。

我們於二零一五年於網店及遊戲展銷售遊戲的毛利率約為58.0%，遠高於二零一四年約39.0%及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月約28.0%。二零一五年錄得較高利潤率主要由於我們的網店中具有較高利潤率的第三方配件產品銷量較高所致。

下表載列往績期間我們遊戲的收入以及於整段往績期間我們遊戲的平均毛利率：

遊戲	推出日期	預計遊戲 生命周期 ⁽¹⁾ (不少於)	於最後 可行日期 的擁有權	收益				於整段往績 期間的平均 毛利率 %
				截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月		
				二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元	
《Arcadia Quest》	二零一四年二月	10年	自有	1,468,171	490,362	168,930	270,911	48.3
《B-Sieged : Sons of the Abyss》	二零一五年四月	3年	特許	—	700,017	—	158,473	40.9
《Blood Rage》	二零一五年三月	10年	自有	—	1,577,391	—	591,537	46.4
《Dark Age》	二零一二年	15年 ⁽²⁾	自有	124,639	138,130	48,409	32,682	54.8
《Dogs of War》	二零一四年四月	10年	自有	189,483	53,727	2,805	2,048	40.5
《Guilds of Cadwallon》	二零一二年十二月	5年	特許	2,607	5,148	887	979	45.9
《Kaosball》	二零一三年六月	10年	自有	554,804	46,300	31,204	14,217	52.5
《Krosmaster Quest》	二零一六年四月	1年	第三方	—	—	—	151,101	27.8
《Queen's Necklace》	二零一五年九月	3年	特許	—	24,807	—	3,377	43.9
《Relic Knights》	二零一二年八月	不適用 ⁽³⁾	不適用	1,467,201	—	—	—	53.1
《Rivet Wars》	二零一三年一月	5年	特許	1,116,866	152,116	23,992	21,145	35.3
《Rum & Bones》	二零一四年十二月	10年	自有	—	1,336,607	397,762	162,396	47.2
《Sedition Wars : Battle for Alabaster》	二零一二年五月	不適用 ⁽⁴⁾	不適用	42,541	5,151	2,088	565	35.1
《The Grizzled》	二零一五年九月	5年	第三方	—	89,725	—	62,043	50.9
《The World of Smog : On Her Majesty's Service》	二零一四年十月	4年	特許	—	195,341	—	7,716	34.9
《Wrath of Kings》	二零一三年八月	10年	自有	675,123	537,131	437,097	66,115	62.2
《XenoShyft (mobile)》	二零一五年六月	1年	自有	—	22,211	—	15,462	57.5
《XenoShyft : Onslaught》	二零一四年六月	10年	自有	—	485,076	304,061	43,837	43.1
《Zombicide》	二零一二年四月	20年 ⁽⁵⁾	自有	1,045,022	1,092,234	395,853	369,997	47.5
《Zombicide : Black Plague》	二零一五年六月	20年 ⁽⁵⁾	自有	—	6,568,689	—	1,388,977	47.4
《Zombicide : Season 2》	二零一三年三月	20年 ⁽⁵⁾	自有	1,827,925	703,500	369,483	55,235	52.6
《Zombicide : Season 3》	二零一四年六月	20年 ⁽⁵⁾	自有	3,413,435	2,316,322	1,959,192	376,317	54.0
遊戲收益總計				11,927,817	16,539,985	4,141,763	3,795,130	

概 要

- (1) 除《Zombicide》遊戲系列及《Dark Age》外，董事估計我們自家遊戲的預計遊戲生命周期將為10年，該估計是基於：(i)自有遊戲根據相關往績的表現；(ii)自有遊戲的主題元素輔以每款遊戲的美工繪圖及設計；及(iii)部分自有遊戲的原作會推出續篇遊戲作為延展策略。此乃董事的基本估計及可能延長。特許遊戲及第三方遊戲的預計遊戲生命周期乃根據相關特許協議及分銷協議釐定及按有關特許權的對上一次主要使用情況或於重續後可據此延展。
- (2) 董事估算《Dark Age》的預計遊戲壽命可達十五年，因為我們仍繼續為《Dark Age》推出更多全新的袖珍角色模型，並以該款遊戲的往績為基準。
- (3) 特許協議已於二零一四年八月由特許人與我們雙方協定終止。
- (4) 特許協議已於二零一六年一月屆滿。
- (5) 董事估算《Zombicide》遊戲系列的預計遊戲壽命可達20年，因為董事有鑑於該款遊戲贏得熱烈口碑且深受歡迎，預期日後會為該系列推出續篇，而且董事擬繼續投資開發《Zombicide》系列。

客戶

北美洲及歐洲為我們於往績期間的兩大市場，以客戶所在地為基準。北美及歐洲佔我們截至二零一四年十二月三十一日止年度收益分別約59.2%及31.7%；佔我們截至二零一五年十二月三十一日止年度收益分別約48.5%及43.1%；及佔我們截至二零一六年五月三十一日止五個月收益分別約50.4%及41.1%。

我們的客戶包括直接終端客戶(透過Kickstarter、網店及於遊戲展銷售)及批發商。於往績期間，我們的五大客戶(按佔收益百分比計算)為美國及歐洲的批發商。截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，向五大客戶的銷售分別佔我們的總收益約17.2%、20.0%及37.5%。

供應商

我們的供應商包括供應鏈管理人、袖珍模型生產商、遊戲設計商及創作人員。於往績期間，我們的五大供應商為中國的供應鏈管理人及中國、西班牙及香港的袖珍模型生產商及法國的遊戲設計商及玩具製造商。截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，五大供應商分別佔總採購約81.6%、93.7%及99.1%。

我們將自家及特許桌遊生產外判予供應鏈管理人，彼等為位於中國的國際遊戲製造商及包裝解決方案專門供應商。該等供應鏈管理人負責嚴格按照我們的規格及要求執行整個自家及特許桌遊生產過程，而我們只集中於生產規劃及監控。

市場及競爭

根據Ipsos報告，全球最大的桌遊市場為美國及歐盟(尤其德國、法國及英國)。美國桌遊市場於二零一零年至二零一五年的複合年增長率約9.3%，並預期於二零一五年至二零一七年的複合年增長率約7.8%。歐盟桌遊市場於二零一五年至二零一七年的複合年增長率預料會有約0.2%，而二零一零年至二零一五年的歷史複合年增長率則約為-0.7%。

行業由數家大型發行商主導，例如Fantasy Flight Publishing Inc.、威世智(Wizards of the Coast LLC)(為孩子寶(Hasbro, Inc.)的全資附屬公司，孩子寶為於美國納斯達克市場上市的公司)及Games Workshop Group PLC(為於英國倫敦證券交易所上市的公司)，以及許多小型競爭者。除上述大型發行商外，該行業較為分散。

概 要

以往，桌遊通常經由批發商及零售商在實體店舖發行。然而，網上零售越趨重要，尤其對小型業者而言。目前，關於桌遊的眾籌由Kickstarter主導，但該途徑亦帶有風險，因為所有Kickstarter桌遊專案中，少於一半能成功達到集資目標。

我們的競爭優勢及策略

我們認為我們擁有以下競爭優勢：

- 已確立的品牌知名度及經Kickstarter和批發商的往績證明
- 既有網上社群帶動我們新桌遊的銷售及提供市場趨勢的真知灼見；
- 往績亮麗，發行的桌遊屢獲殊榮；
- 與經驗豐富的創作人員的關係；及
- 資深管理團隊配合輕資產經營模式及精益高效的人手編制。

我們銳意成為消閑遊戲行業領先的優質優秀遊戲開發者及發行商。長遠而言，我們的願景是憑藉我們多種規模、媒介及渠道的知識產權(包括遊戲、漫畫、電影、電視及玩具)，成為領先發行商。我們擬透過以下戰略達成我們的計劃和願景：

- 發佈更多優質遊戲以實現自然增長；
- 尋索戰略收購、業務及特許的商機；
- 進一步增強我們的銷售及推廣能力及拓展新市場以把握市場機遇；及
- 拓展至手機遊戲市場。

主要股東的資料

控股股東

黃先生及建邦先生於行使本集團投票權時為一致行動人士。詳情請參閱本招股章程「與控股股東的關係」一節。緊隨配售後，假設並無行使發售量調整權，亦不計及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而配發及發行的任何股份，本集團創辦人黃先生及建邦先生將合共被視作透過黃成安特設公司及建邦特設公司擁有本公司已發行股本總額約48.19%權益。據此，就創業板上市規則而言，黃先生、建邦先生、黃成安特設公司及建邦特設公司連同超過30%本公司已發行股本將為本公司之控股股東。

Magic Carpet的投資

藉CMON Holdings於二零一五年一月發行可換股債券予Magic Carpet，本公司籌得總計5.3百萬美元的資金。發行可換股債券之所得款項用於：(i)本公司收購知識產權；(ii)探索特許機會；及(iii)業務拓展及一般營運資金。

上市前，於二零一六年十一月十四日，Magic Carpet已轉換可換股債券，換取將CMON Holdings持有的305,769,232股股份轉予Magic Carpet。根據調整機制，於二零一六年十一月十四日，本公司的現有股東(Magic Carpet除外)按其各自的比例向Magic Carpet轉移33,900,000股股份。

概 要

緊隨配售後，假設並無行使發售量調整權，亦無計及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而配發及發行的任何股份，Magic Carpet將持有本公司已發行股本總額約17.87%。有關首次公開發售前投資的其他詳情，請參閱本招股章程「歷史與公司架構 — Magic Carpet的投資」一段。

過往財務資料概述

下表列載來自所示期間之綜合財務資料的經選定財務及經營數據，內容擷取自本招股章程附錄一的會計師報告。請一併閱讀本概要及本招股章程附錄一所載會計師報告及本招股章程「財務資料」一節所載綜合財務資料。

綜合全面收益表概述

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
收益	12,615,069	17,185,355	4,347,824	3,891,913
銷售成本	<u>(6,649,241)</u>	<u>(8,377,238)</u>	<u>(2,742,081)</u>	<u>(2,520,937)</u>
毛利	5,965,828	8,808,117	1,605,743	1,370,976
其他收入	21,962	57,330	12,324	33,295
其他收益	202,709	—	—	—
銷售及分銷開支	(928,309)	(1,710,562)	(331,622)	(1,329,952)
一般及行政開支				
— 其他	(1,868,418)	(2,474,611)	(1,111,385)	(1,260,042)
— 籌備上市的專業服務費	<u>(149,098)</u>	<u>(2,011,190)</u>	<u>(404,847)</u>	<u>(1,471,676)</u>
除所得稅前溢利／(虧損)	3,244,674	2,669,084	(229,787)	(2,657,399)
所得稅(開支)／抵免	<u>(681,267)</u>	<u>(842,989)</u>	<u>42,566</u>	<u>300,887</u>
本公司權益持有人應佔年／ 期內溢利／(虧損)及全面收益／ (虧損)總額	<u>2,563,407</u>	<u>1,826,095</u>	<u>(187,221)</u>	<u>(2,356,512)</u>

我們的收益主要來自銷售桌遊(包括棋盤遊戲及模型戰棋)並且包括由銷售產品所產生的付運收入。近年，我們的業務迅速增長及擴展。收益由截至二零一四年十二月三十一日止年度約12.6百萬美元增加約36.5%至截至二零一五年十二月三十一日止年度約17.2百萬美元。這主要由於二零一五年確認由二零一四年下半年在Kickstarter推出的新遊戲產生的收益，以及批發商對我們的新遊戲的需求增加所致。我們的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約4.3百萬美元，減少約9.3%，至截至二零一六年五月三十一日止五個月約3.9百萬美元，主要由於我們從二零一五年下半年起直至二零一六年五月三十一日為止推出的五項Kickstarter專案，只能於往績期間後才付運產品，而相關收益只能於產品付運後方予確認，令Kickstarter銷售減少870,022美元。我們的財務表現因我們成功募資的Kickstarter專案的付運時間表而受影響。詳情請參閱本招股章程「風險因素 — 利用Kickstarter作為我們推出桌遊的途徑，可能導致我們財務業績出現波動」一段。

概 要

我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月錄得權益持有人應佔虧損約2.4百萬美元。除關於上市準備的專業服務費約1.5百萬美元，虧損主要因我們銷售予美國批發商的運貨物流臨時改變，令付運及手續費增加；低估Kickstarter專案的付運及手續費，令付運及手續費收入的收回率減少；以及在Kickstarter推出專案（其時本集團產生成本）與實際付運產品予客戶（其時本集團錄得收益）之間的時間差異。於二零一五年十二月三十一日約4.5百萬美元的遞延收益中，619,171美元涉及其時有部分已付運的Kickstarter專案，即《Zombicide: Black Plague》、《Blood Rage》、《Rum & Bones》及《B-Sieged: Sons of the Abyss》，並已於截至二零一六年五月三十一日止五個月確認為收益。於二零一五年十二月三十一日約3.6百萬美元之遞延收益涉及《The Others: 7 Sins》，有關產品於二零一六年六月開始付運，於最後可行日期已完成，及《Arcadia Quest: Inferno》，有關產品預期於二零一六年底付運。於截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們已推出三個Kickstarter專案，即《XenoShyft: Dreadmire》、《Masmorra: Dungeons of Arcadia》及《Rum & Bones: Second Tide》。《XenoShyft: Dreadmire》之產品付運已於最後可行日期完成，而《Masmorra: Dungeons of Arcadia》及《Rum & Bones: Second Tide》之產品預計於二零一六年年末付運。

綜合資產負債表概述

	於十二月三十一日		於二零一六年 五月三十一日 美元
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	
非流動資產	6,398,235	8,514,594	9,944,207
流動資產	4,588,335	8,050,765	8,914,802
流動負債	7,895,744	7,835,044	12,540,063
流動(負債)/資產淨額	(3,307,409)	215,721	(3,625,261)
非流動負債	17,357	138,625	83,768
總權益	3,073,469	8,591,690	6,235,178

於二零一四年十二月三十一日，我們的流動負債淨額為約3.3百萬美元，此乃主要由於應付CMON Holdings款項3.5百萬美元，其代表二零一四年Magic Carpet透過CMON Holdings的部分投資。該等募資額大部分已於二零一四年用作收購或就收購非流動資產（包括知識產權及物業、廠房及設備）作出預付款項。於二零一六年五月三十一日，我們的流動負債淨額為約3.6百萬美元，此乃主要由於遞延收益增加，於二零一六年五月三十一日的結餘為約8.8百萬美元，涉及尚未付運Kickstarter專案的募資額。期內，募資額大部分已用作收購知識產權、物業、廠房及設備及支付經營開支。

綜合現金流量表概述

	截至十二月三十一日 止年度		截至二零一六年 五月三十一日 止五個月 美元
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	
營運資金變動前經營活動所得/(所用)現金淨額	3,625,733	3,493,395	(2,196,001)
經營活動所得現金淨額	621,047	4,804,496	159,062
投資活動所用現金淨額	(2,950,643)	(3,851,654)	(1,181,296)

本集團的營運資金變動前經營活動所得現金流由截至二零一四年十二月三十一日止年度約3.6百萬美元輕微減少至截至二零一五年十二月三十一日止年度約3.5百萬美元，此乃主要由於除稅前溢利

概 要

減少，主要原因是二零一五年籌備上市的專業服務費增加。截至二零一六年五月三十一日止五個月，本集團的營運資金變動前經營活動所用現金淨額為約2.2百萬美元，此乃主要由於除所得稅前虧損所致，主要原因是(i)支付於期內推出的Kickstarter專案佣金及手續費，而相關收入僅將於往續期間後，當產品付運時確認；(ii)付運及手續費增加及付運及手續費收入的回收率下降；(iii)薪金開支增加；及(iv)確認籌備上市的專業服務費。

主要財務比率

下表列載於所示日期／期間本集團的主要財務比率：

	於十二月三十一日／ 截至該日止年度		於二零一六年 五月三十一日 ／截至該日 止五個月
	二零一四年	二零一五年	
流動比率(倍) ⁽¹⁾	0.58	1.03	0.71
速動比率(倍) ⁽²⁾	0.37	0.73	0.51
權益回報率(%) ⁽³⁾	83.4	21.3	虧損
總資產回報率(%) ⁽⁴⁾	23.3	11.0	虧損

附註：

- (1) 於年末或期末的流動資產除以流動負債
- (2) 於年末或期末的流動資產減存貨再除以流動負債
- (3) 年度或期內溢利除以相關年末或期末的權益總額，再乘以100%
- (4) 年度或期內溢利除以相關年末或期末的總資產，再乘以100%

有關主要財務比率詳情，請參閱本招股章程「財務資料 — 主要財務比率」一段。

股息

於往續期間，我們宣派合共1.6百萬美元的股息。於截至二零一五年十二月三十一日止年度已支付約1.5百萬美元，及餘額已於截至二零一六年五月三十一日止五個月支付。

是否支付股息及(如支付股息)其金額將視乎營運業績、現金流、財務狀況、對我們支付股息的律及監管限制、未來前景及我們認為相關的其他因素。股東將有權就股份的繳足或入賬為繳足款項按比例獲發有關股息。我們擁有宣派、支付及決定股息金額的酌情權。

股息可在相關法律容許的情況下自我們的可分派溢利及股份溢價支付。倘溢利作為股息進行分派，則該部分溢利將不可再投資於我們的業務經營上。股份溢價僅於我們可於正常業務過程中支付到期債務時方可動用。我們概不保證將可宣派或可分派董事會任何計劃所載金額的股息，甚至可能根本不會宣派或分派任何股息。董事目前無意於上市後派付股息，因本集團需要資金供持續業務增長及發展。

上市開支

截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們於全面收益表就上市產生的專業費用分別為149,098美元、約2.0百萬美元及約1.5百萬美元。按配售價每股股份0.23港元計算，且並無計及根據行使發售量調整權可能發行之任何股份，就上市估計我們應付的總開支約為6.4百萬美元，其中(i) 149,098美元、約2.0百萬美元及約1.5百萬美元已分別於截至二

概 要

零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月確認為開支；(ii)約1.6百萬美元則預計於截至二零一六年十二月三十一日止七個月內在本集團的全面收益表扣除；及(iii)餘額約1.2百萬美元預期於截至二零一六年十二月三十一日止七個月內撥充資本。**確認有關上市開支預料會對我們截至二零一六年十二月三十一日止年度的財務業績造成影響。**本集團的估計上市開支可因應上市完成後本公司已產生／將產生的實際開支金額而作出調整。董事謹此強調，有關成本屬現時估計，僅供參考，而將於本集團全面收益表確認或撥充資本的最終金額，可根據審核及屆時可變因素與假設的變動而調整。

按配售價每股股份0.23港元計算，售股股東就待售股份應付之包銷佣金及獨家保薦人的獎勵費用為25,226美元。除上述包銷佣金及獨家保薦人的獎勵費用，售股股東毋須負責上市所涉及之其他開支，有關開支應由我們承擔並支銷。就上市之專業服務的所有合約乃由本公司與相關服務供應商訂立，故此所有相關服務僅向本公司提供。另一方面，售股股東並非該等服務合約之訂約方，故毋須就有關成本承擔任何責任。

近期發展及概無重大不利變動

自二零一六年五月三十一日起及截至最後可行日期，我們的業務模式及營運架構大致維持不變。我們繼續擴充遊戲作品數量、使用Kickstarter推出專案及依賴直接銷售(透過Kickstarter、網店及於遊戲展銷售)及批發商銷售遊戲。

據我們所知，於往績期間後，我們的行業維持相對穩定，自二零一六年五月三十一日起，我們經營所在市場或行業的整體經濟及市場狀況並無重大不利變動，致使我們的業務營運或財務營運已受到或將受到重大不利影響。

除本節「上市開支」一段披露的上市開支(預期將對我們截至二零一六年十二月三十一日止年度的財務業績有不利影響)的影響外，董事確認截至本招股章程日期，我們的財務或經營狀況或前景由二零一六年五月三十一日(即我們最近期編製的經審核綜合財務報表的編製日期)起概無重大不利變動，而由該日期起直至最後可行日期，概無發生任何事項可對本招股章程附錄一所載的會計師報告內的綜合財務報表所示的資料有重大影響，惟就各情況而言於本招股章程內另有披露者除外。

由二零一六年六月一日起，本集團因從Kickstarter出資者及後期訂購人獲得資金而繼續增加遞延收益。本集團於二零一六年六月推出新Kickstarter遊戲《Massive Darkness》。本集團的遞延收益總額由二零一六年五月三十一日約8.8百萬美元(佔本集團截至二零一五年十二月三十一日止年度收益總額約51.1%)增至二零一六年十月三十一日約11.7百萬美元(佔本集團截至二零一五年十二月三十一日止年度收益總額約68.0%)。由二零一六年六月一日起及直至二零一六年十月三十一日，本集團已變現二零一六年五月三十一日之遞延收益約3.1百萬美元，主要源於《The Others : 7 Sins》完成產品付運而變現遞延收益約2.4百萬美元，以及因《XenoShyft : Dreadmire》產品於二零一六年十月底開始付運並已於最後可行日期完成付運而變現《XenoShyft : Dreadmire》之遞延收益約0.5百萬美元。關

概 要

於《Arcadia Quest : Inferno》、《Masmorra : Dungeons of Arcadia》及《Rum & Bones : Second Tide》於二零一六年十月三十一日的遞延收益約為7.0百萬美元，預期將於產品於二零一六年底付運時變現收益。《Massive Darkness》的產品預期將於二零一七年第一季付運。由二零一六年六月一日至最後可行日期，本集團亦已透過批發商及／或遊戲展推出13款新遊戲。由二零一六年六月一日至二零一六年十月三十一日，本集團錄得未經審核收益約7.4百萬美元。經考慮預期待付運的Kickstarter遊戲完成付運，以及批發商的預期銷售增加（參照已確認的實際批發收益），加上截至最後可行日期已確定的訂單及指示性訂單後，董事認為本集團於截至二零一六年十二月三十一日止年度將不會錄得虧損，而財務業績相比截至二零一五年十二月三十一日止年度將不會出現嚴重惡化，惟不包括上述上市開支的影響。

背景資料及於香港上市的理由

本集團的業務屬輕資產性質，因此，對本集團而言，向金融機構取得以資產為基礎融資並非最可行的集資方法。在該前提下，本集團於往績期間及截至最後可行日期並無任何銀行借貸。雖然本集團有能力在Kickstarter集資，但Kickstarter的集資能力不及傳統的股票市場。再者，Kickstarter是為創意項目而設的融資平台，其設計並不適合支持本集團推行若干擴展戰略，例如可能收購、特許或收購遊戲，以及銷售第三方遊戲。透過Kickstarter募集的大部分資金通常用於開發及生產有關遊戲，惟有時於有關遊戲開展生產及付運前，會用於支付經營開支及其他業務用途。一般而言，本公司不會將從Kickstarter遊戲收取的資金用於發展其他Kickstarter專案或本公司其他遊戲。

此外，本集團的策略是藉產品多元化及渠道多元化促成長期增長。本集團擬在Kickstarter以及批發商網絡等渠道推出更多遊戲。單靠從Kickstarter募集的資金未必足夠供本集團在該等渠道推出新產品。基於前述原因，董事認為單靠Kickstarter集資及自營業務達成的自然增長，將局限本集團的整體增長。

憑著成功上市及股本集資，本集團將有更多資金開發及在不同渠道發佈遊戲，毋須倚靠Kickstarter的資金，因為Kickstarter的資金通常用於在Kickstarter遊戲。本集團亦將需要更多資金供：(i)就具有商業成功潛力的遊戲向其他遊戲開發商收購擁有權或取得遊戲特許權；及(ii)分銷更多第三方遊戲，兩者均有助本集團以較快的步伐加強其遊戲組合。本集團亦擬使用上市募集的資金擴大其批發業務，減少對Kickstarter銷售的依賴。成功上市亦讓本集團可更靈活發掘未來收購及夥伴合作商機，因為本公司可選擇發行股份或股本掛鈎證券（如需要）作為有關收購的代價（相比之下，倘本集團並無上市，則只可以現金代價進行有關收購）。根據Ipsos報告，美國及歐洲桌遊市場預期於二零一五年至二零一七年複合年增長率分別達7.8%及0.2%。董事認為成功上市將有助本集團捕捉該增長機會及增加其市場份額。本集團的業務策略及未來計劃分別載於本招股章程「業務 — 我們的策略」一段及本招股章程「業務目標陳述及所得款項用途」一節。此外，成功上市將讓本集團透過引入購股權計劃向僱員提供較佳的留聘福利。購股權計劃的主要條款於本招股章程附錄四「法定及一般資料 — 有關董事、管理層、員工及專家的進一步資料 — 購股權計劃」一段概述。

概 要

董事決定於香港尋求上市，當中計及的主要原因包括成本、現行市況、估值及本集團的長期業務發展及融資需求。基於香港的國際化水平、完備的法律制度及監管框架、成熟的金融系統、於全球金融市場的聲譽、龐大的國際機構投資者基礎及股本市場的投資資金及資本額度及流動性，聯交所乃最適合的平台。董事亦認為，香港為最能兼顧資本市場流動性及稅務效率的上市地點，較新加坡或美國等其他司法權區優勝。雖然本集團業務主要設於新加坡及美國，董事認為於聯交所上市將進一步鞏固本集團品牌及產品的全球知名度，以期擴大本集團於新市場的版圖，藉此抓緊市場機遇，此乃本集團的業務策略之一。

售股股東

配售包括323,000,000股股份，其中17,000,000股股份由售股股東Magic Carpet出售。按配售價每股股份0.23港元計算，我們估計扣除由售股股東承擔之包銷佣金及獨家保薦人獎勵費用195,500港元(相當於25,226美元)後，售股股東出售待售股份的所得款淨額將約為3.7百萬港元(相當於約0.5百萬美元)。本公司將不會從出售待售股份獲得任何所得款項。

所得款項用途

倘不計及因發售量調整權獲行使而可能發行的任何股份，並且按配售價每股股份0.23港元計算，本公司根據配售發行新股份的所得款項淨額(經扣除本公司應付的包銷費用及估計開支總額合共21.1百萬港元(不包括二零一六年五月三十一日前已入賬的上市相關開支)後)估計約為49.3百萬港元(相當於約6.4百萬美元)。我們擬按以下方式運用該等所得款項淨額：

- 約40%或19.7百萬港元將用於開發更多高質桌遊；
- 約16%或7.9百萬港元將用於發掘遊戲的潛在收購及特許權機遇，目標為具備商業潛力或改編品牌知識產權的遊戲；
- 約32%或15.8百萬港元將用於增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍延伸至新市場；
- 約3%或1.5百萬港元將用於進一步拓展至手機遊戲市場；及
- 約9%或4.4百萬港元將用於撥付我們的營運資金及其他一般企業用途。

倘發售量調整權獲全數行使，則我們自發行新股份所收取的所得款項淨額將增至約59.8百萬港元(按配售價每股股份0.23港元計算)。我們擬按上文所述比例將額外所得款項淨額撥作上述用途。

倘配售所得款項淨額並未立即用於上述用途，我們目前打算將大部分所得款項淨額存入在香港、美國及／或新加坡持牌銀行及／或金融機構開立的計息銀行賬戶。

概 要

配售統計資料

根據配售價
每股0.23港元計算

股份市值 (附註1)	415.4百萬港元
每股股份未經審核備考經調整綜合有形資產淨值 (附註2)	0.0276港元

附註1： 市值是根據配售完成後預計將已發行的1,806,000,000股股份計算，假設並無行使發售量調整權，亦無計及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而配發及發行的任何股份。

附註2： 每股未經審核備考經調整綜合有形資產淨值乃經作出於本招股章程附錄二「未經審核備考財務資料 — A. 未經審核備考經調整綜合有形資產淨值」所述的調整後達致。

風險因素

我們的業務涉及若干風險，而配售亦附帶一定風險，詳情於本招股章程「風險因素」一節內進一步闡述。有關風險可分類為：(i)有關我們業務的風險；(ii)有關我們所經營行業的風險；(iii)有關海外市場的風險；及(iv)有關配售的風險。我們的業務普遍涉及的若干主要風險包括：

- 我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月錄得淨虧損。
- 我們在開發和發行自家或特許遊戲方面的營運歷史相對較短，因此難以評估我們的前景及未來財務表現。
- 我們未必可遵照時間表推出新桌遊及手機遊戲，而我們的新桌遊及手機遊戲亦未必可在商業上取得成功，其或會影響未來增長。
- 如有需要更換供應鏈管理人，我們可能受到嚴重干擾。
- 利用Kickstarter作為我們推出桌遊的途徑，可能導致我們財務業績出現波動。
- 付運及處理費反覆不定及未能準確估算此等費用或會影響我們的財務表現。
- 我們未必能夠一直使用Kickstarter推出或營銷我們的新遊戲。

法律合規及法律程序

截至最後可行日期，本集團並無參與任何重大訴訟、仲裁或索償，據董事所知，亦無任何待決或由我們提出或針對我們提出的訴訟、仲裁或索償，而且會對我們的經營業績或財務狀況造成重大不利影響。於往績期間及截至最後可行日期，本集團已於所有重大方面遵守所有適用於我們的業務活動及營運的規則及法規。

釋 義

於本招股章程中，除文義另有所指外，下列詞彙具有以下涵義。

「聯屬人士」	指 直接或間接控制有關指定人士或受該名指定人士控制或與該指定人士共同直接或間接受控制的任何其他人士
「Apple App Store」	指 為基於iOS作業系統的移動設備開發的智能手機應用程式及智能手機遊戲分銷平台，由獨立第三方Apple Inc.開發及管理，用戶可通過有關平台瀏覽以及免費或付費下載智能手機應用程式或智能手機遊戲
「章程細則」或「細則」	指 本公司組織章程細則，以不時經修訂、補充及以其他方式修改者為準，章程細則的概要載於本招股章程附錄三
「Asmodee」	指 Asmodee Editions Inc.，為獨立第三方
「聯繫人」	指 具有創業板上市規則賦予該詞的涵義
「審核委員會」	指 董事會審核委員會
「澳元」	指 澳元，澳洲法定貨幣
「董事會」	指 董事會
「債券文據」	指 由Magic Carpet、CMON Holdings、黃先生及建邦先生於二零一四年六月十七日訂立的債券文據，構成由CMON Holdings向Magic Carpet發行，本金總額最少5百萬美元及不多於10百萬美元的可贖回可換股債券
「品牌知識產權」	指 知名文學、漫畫、電影、電視連續劇及／或動畫及其各自的知識產權
「營業日」	指 香港銀行一般對外照常營業的日子，但星期六、星期日或香港或開曼群島的公眾假期除外
「英屬維爾京群島」	指 英屬維爾京群島
「黃成安特設公司」	指 Cansome Limited，於二零一五年七月一日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由黃先生全資擁有

釋 義

「複合年增長率」	指	複合年增長率
「中央結算系統」	指	由香港結算設立及運作的中央結算及交收系統
「中央結算系統結算參與者」	指	獲接納以直接結算參與者或全面結算參與者身份參與中央結算系統的人士
「中央結算系統託管商參與者」	指	獲接納以託管商參與者身份參與中央結算系統的人士
「中央結算系統投資者戶口持有人」	指	獲接納以投資者戶口持有人身份參與中央結算系統的人士，可為個人、聯名個人或公司
「中央結算系統參與者」	指	中央結算系統結算參與者、中央結算系統託管商參與者或中央結算系統投資者戶口持有人
「企業管治守則」	指	創業板上市規則附錄15所載的企業管治守則
「中國」	指	中華人民共和國，就本招股章程而言，不包括香港、澳門特別行政區及台灣
「緊密聯繫人」	指	具有創業板上市規則賦予該詞的涵義
「CMON Conventions」	指	CMON Conventions Inc.，一間於二零一六年二月二十五日於美國特拉華州註冊成立的有限公司，並為本公司的間接全資附屬公司
「CMON Global」	指	CMON Global Limited，於二零一四年九月十八日在開曼群島註冊成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司
「CMON Holdings」	指	CMoN Holdings Limited，於二零一四年六月十一日在開曼群島註冊成立的有限公司，於重組完成後由黃先生最終全資擁有
「CMON Inc.」	指	CMON Inc.，於二零一四年十月六日在美國特拉華州註冊成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司
「CMON Productions」	指	CMON Productions Limited，於二零一四年六月十一日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，為本公司的直接全資附屬公司

釋 義

「CMON SG」	指	CMON Pte. Ltd.，於二零一四年一月二日在新加坡註冊成立的有限公司，為本公司的間接全資附屬公司
「公司法」或「開曼群島公司法」	指	開曼群島法律第22章《公司法》(一九六一年第三號法律，經綜合及修訂)，以不時經修訂、補充及以其他方式修改者為準
「公司條例」	指	香港法例第622章《公司條例》，經不時修訂、補充及以其他方式修改
「公司(清盤及雜項條文)條例」	指	香港法例第32章《公司(清盤及雜項條文)條例》，經不時修訂、補充及以其他方式修改
「本公司」或「我們」	指	CMON Limited，一家於二零一五年六月十六日根據開曼群島法律註冊成立的獲豁免有限公司
「確認函」	指	日期為二零一五年七月十五日的五份確認函，其確認黃先生與以下各人間之五份口頭協議各自之相關條款： (a) 建邦先生； (b) Preti先生； (c) 雷先生； (d) Maverick；及 (e) 李先生
「關連人士」	指	具有創業板上市規則賦予該詞的涵義
「關連交易」	指	具有創業板上市規則賦予該詞的涵義
「控股股東」	指	具有創業板上市規則賦予該詞的涵義，且除文義另有所指外，該詞指黃先生、建邦先生、黃成安特設公司及建邦特設公司，彼將於上市完成後成為我們的控股股東

釋 義

「可換股債券」	指	根據投資協議及債券文據CMON Holdings發行予Magic Carpet本金總額5.3百萬美元的可換股債券
「CoolMiniOrNot」	指	本集團擁有的「CoolMiniOrNot」品牌
「CoolMiniOrNot Inc.」	指	CoolMiniOrNot Inc.，一家於二零零九年九月十八日在美國特拉華州註冊成立的有限公司，由黃先生及建邦先生按均等份額擁有
「核心關連人士」	指	具有創業板上市規則賦予該詞的涵義
「建邦特設公司」	指	Dakkon Holdings Limited，於二零一五年七月三日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由建邦先生全資擁有
「彌償保證契據」	指	控股股東以本公司(為其本身及不時作為我們各附屬公司的受託人)為受益人就若干彌償保證作出的日期為二零一六年十一月十七日的彌償保證契據，有關進一步資料載於本招股章程附錄四「其他資料 — 1.稅項及其他彌償保證」一段
「不競爭契據」	指	控股股東以本公司(為其本身及不時作為我們各附屬公司的受託人)為受益人不競爭承諾作出的日期為二零一六年十一月十七日的不競爭契據，有關進一步資料載於本招股章程「與控股股東的關係」一節
「董事」	指	本公司董事
「DP特設公司」	指	Magumaki Limited，於二零一五年七月三日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由Preti先生全資擁有
「Dropbox」	指	Dropbox, Inc.營運的檔案儲存服務，提供雲端儲存、檔案同步及個人雲軟件，為獨立第三方
「歐盟」	指	歐洲聯盟
「歐元」	指	歐元，是採納歐盟經濟及貨幣聯盟的單一貨幣的歐盟成員國法定貨幣

釋 義

「Facebook」	指	社交網絡服務，由Facebook Inc.擁有及營運，為獨立第三方
「國內生產總值」	指	國內生產總值
「創業板」	指	聯交所創業板
「創業板上市規則」	指	創業板證券上市規則(以不時修訂、補充或以其他方式修改者為準)
「Google Play」	指	(前稱Android Market)基於Android作業系統的智能手機應用程式的數碼應用分銷平台，由獨立第三方Google Inc.開發及管理
「本集團」或「我們」	指	本公司及其附屬公司，或如文義所指，就本公司成為我們現時附屬公司的控股公司前的期間而言，於有關時間經營本集團業務之實體
「Guillotine Games」	指	Guillotine Games Limited，於二零一二年八月六日在香港註冊成立之有限公司，由Preti先生持有37%權益及為獨立第三方
「港元」	指	港元，香港法定貨幣
「香港結算」	指	香港中央結算有限公司
「香港」	指	中國香港特別行政區
「ICv2」	指	Internal Correspondence version 2，為GCO LLC的附屬公司，為營運網站www.ICv2.com的獨立第三方，以向流行文化零售商提供新聞及資料，為獨立第三方
「獨立第三方」	指	並非關連人士(定義見創業板上市規則)的個人或公司

釋 義

「投資協議」	指 由Magic Carpet、CMON Holdings、黃先生及建邦先生於二零一四年六月十七日訂立的投資協議(經補充協議修訂及補充)，有關CMON Holdings發行本金總額最少5百萬美元及不超過10百萬美元的可贖回可換股債券，更多資料載於本招股章程「歷史與公司架構 — Magic Carpet的投資」一段
「Ipsos」	指 Ipsos Australia Pty Ltd.，獲我們委聘以編製Ipsos報告的獨立行業顧問
「Ipsos商業諮詢」	指 為Ipsos的策略諮詢分部，負責編製Ipsos報告
「Ipsos報告」	指 Ipsos商業諮詢編製的報告，內容關於(其中包括)美國及歐盟桌遊行業
「Kickstarter」	指 為創意方案籌募資金的網上平台，網址為 http://www.kickstarter.com ，為獨立第三方
「Kicktraq」	指 K i c k s t a r t e r企劃專案的線上追蹤站，網址 http://www.kicktraq.com ，為一名獨立第三方
「最後可行日期」	指 二零一六年十一月十五日，即本招股章程刊發前就確定當中所載若干資料而言的最後實際可行日期
「上市」	指 股份在創業板上市
「上市日期」	指 股份首次在創業板開始買賣之日，預期為二零一六年十二月二日(星期五)或相近日子
「上市科」	指 聯交所上市科
「李春輝特設公司」	指 OSG Holdings Limited，於二零一五年七月一日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由李先生全資擁有
「雷帶權特設公司」	指 SSMN Holdings Limited，於二零一五年七月一日在英屬維爾京群島註冊成立的有限公司，由雷先生全資擁有

釋 義

「Magic Carpet」	指 Magic Carpet Pre-IPO Fund，於開曼群島註冊成立的全權基金，由Quantum Asset Management Pte. Ltd.管理，並為預期於上市後持有本公司全部已發行股本約17.87%的股東
「Maverick」	指 Maverick Investments Ltd，於二零零五年十月二十八日在塞舌爾共和國註冊成立的有限公司，由Tan ML先生全資擁有
「章程大綱」	指 本公司的組織章程大綱，以不時經修訂者為準
「少數策略股東」	指 Preti先生、雷先生、Maverick及李先生之統稱
「鍾先生」	指 鍾平先生，為我們的獨立非執行董事
「蔡先生」	指 蔡穩健先生，為我們的非執行董事
「建邦先生」	指 建邦先生，我們的創辦人之一，為執行董事及控股股東之一
「許先生」	指 許政開先生，為我們的執行董事
「李先生」	指 李春輝先生，少數策略股東之一
「雷先生」	指 雷帶權先生，少數策略股東之一
「黃先生」	指 黃成安先生，我們的創辦人之一，為主席、行政總裁、執行董事及控股股東之一
「Preti先生」	指 David Preti先生，少數策略股東及高級管理人員之一
「蕭先生」	指 蕭兆隆先生，為我們的獨立非執行董事
「Tan LK先生」	指 Tan Lip-Keat先生，為我們的獨立非執行董事
「Tan ML先生」	指 Tan Min-Liang先生，Maverick的最終實益擁有人

釋 義

「廠商建議售價」	指 製造廠商建議零售價
「新股份」	指 在配售中，將由本公司提呈發售以供按配售價認購的306,000,000股新股份
「提名委員會」	指 董事會提名委員會
「發售量調整權」	指 本公司根據包銷協議預期向獨家賬簿管理人授出之購股權，據此，獨家賬簿管理人可要求本公司額外配發及發行最多合共48,450,000股新股份(佔根據配售初步可供認購配售股份總數15%)(如有)，進一步詳情載於本招股章程「配售的架構及條件 — 發售量調整權」一段
「配售」	指 包銷商代表本公司按配售價有條件配售配售股份，進一步詳情請參閱本招股章程「配售的架構及條件」一節
「配售價」	指 每股配售股份0.23港元的配售價(不包括1%經紀佣金、0.005%聯交所交易費及0.0027%證監會交易徵費)
「配售股份」	指 根據配售以供認購或購買的323,000,000股新股份(包括本公司將提呈發售的306,000,000股新股份及售股股東將提呈發售的17,000,000股待售股份)，受限於本招股章程「配售的架構及條件」一節所述的發售量調整權
「購買力平價」	指 購買力平價
「拆細前股份」	指 於二零一六年十月三十一日股份拆細前，本公司股本中每股面值0.0001港元的股份
「薪酬委員會」	指 董事會薪酬委員會
「人民幣」	指 中國的法定貨幣人民幣
「重組」	指 本集團為準備上市所進行的企業重組安排，詳情載於本招股章程「歷史與公司架構 — 重組」一段

釋 義

「新加坡元」	指	新加坡元，新加坡法定貨幣
「待售股份」	指	配售中，售股股東將提呈發售以供按配售價認購的17,000,000股股份
「售股股東」	指	Magic Carpet，為配售中提呈17,000,000股股份以供出售之股東
「證監會」	指	香港證券及期貨事務監察委員會
「證券及期貨條例」	指	香港法例第571章《證券及期貨條例》，以不時經修訂及補充者為準
「股份」	指	本公司股本中每股面值0.00005港元的股份
「購股權計劃」	指	本公司於二零一六年十一月十七日有條件採納之購股權計劃，其主要條款於本招股章程附錄四「有關董事、管理層、員工及專家的進一步資料 — 3.購股權計劃」一段概述
「股份購回行動」	指	CMON Holdings分別向黃成安特設公司、建邦特設公司、DP特設公司、Maverick、雷帶權特設公司及李春輝特設公司購回股份，詳情見本招股章程「歷史與公司架構 — 重組」一段
「股東」	指	股份持有人
「Similarweb」	指	SimilarWeb LTD，一家提供網絡分析、資料探勘及商業情報服務的公司，為一名獨立第三方，其網站為www.similarweb.com
「新加坡」	指	新加坡共和國
「獨家賬簿管理人」或 「獨家牽頭經辦人」	指	樹熊證券有限公司，證券及期貨條例下的持牌法團，獲准進行證券及期貨條例所指的第1類(證券交易)及第4類(就證券提供意見)受規管活動

釋 義

「獨家保薦人」	指 中國銀河國際證券(香港)有限公司，證券及期貨條例下的持牌法團，獲准進行證券及期貨條例所指的第1類(證券交易)、第4類(就證券提供意見)及第6類(就機構融資提供意見)受規管活動
「聯交所」	指 香港聯合交易所有限公司
「附屬公司」	指 具有創業板上市規則賦予該詞的涵義
「主要股東」	指 具有創業板上市規則賦予該詞的涵義
「補充協議」	指 由Magic Carpet、CMON Holdings、黃先生及建邦先生於二零一五年七月十五日訂立的補充協議，其修訂、變更及補充了投資協議及債券文據的條款
「供應鏈管理人」	指 本集團委聘的一或多個供應鏈管理人，負責生產桌遊
「收購守則」	指 公司收購及合併守則，經不時修訂
「稅項」	指 於香港或其他地方設立、實施或產生的所有形式的稅項、關稅、費用、徵費、收費或其他稅款或預扣，包括所有形式的利得稅、暫繳利得稅、利息稅、薪俸稅、物業稅、資本收益稅、銷售及增值稅、遺產稅、死亡稅、繼承稅、資本稅、印花稅、工資稅、預扣稅、費用、關稅及其他進口及消費稅，以及泛指任何稅項、關稅、徵費或費用或應付香港或其他地方財政機關的稅務海關署的任何款項
「The Dice Tower」	指 棋盤遊戲的專門網站，網址為 www.dicetower.com ，為獨立第三方
「往績期間」	指 包括截至二零一五年十二月三十一日止兩個財政年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月

釋 義

「Twitter」	指 網址為www.twitter.com的社交媒體網站
「英國」	指 聯合王國、其領土、屬地及服從其司法管轄的所有地區
「包銷商」	指 名列本招股章程「包銷 — 包銷商」一段的配售包銷商
「包銷協議」	指 由(其中包括)本公司、執行董事、控股股東、售股股東、獨家保薦人、獨家賬簿管理人及包銷商於二零一六年十一月二十四日就配售訂立的有條件包銷協議，詳情概述於本招股章程「包銷」一節
「美國」	指 美利堅合眾國、其領土、屬地及所有受其司法管轄的地區
「美元」	指 美國法定貨幣美元
「美國法律顧問」	指 Troutman Sanders LLP，本公司就美國法律之法律顧問
「美國證券法」	指 一九三三年美國證券法(經修訂)及據此頒佈之規則及法規

釋 義

「口頭協議」	指 日期為二零一三年十一月三十日的五份口頭協議的統稱，由黃先生與下述各方訂立： (a) 建邦先生； (b) Preti先生； (c) 雷先生； (d) Maverick；及 (e) 李先生
「保證人」	指 本公司、執行董事、控股股東及售股股東
「Youtube」	指 由獨立第三方YouTube, LLC管理的網站，網址為www.youtube.com
「《Zombicide》協議」	指 二零一二年一月一日由黃先生、Guillotine Games、Preti先生及Raphael Guiton(一名獨立第三方及遊戲設計者)訂立的知識產權銷售協議，據此黃先生收購《Zombicide》及《Massive Darkness》的知識產權(包括商標、版權、設計權)
「%」	指 百分比

本招股章程所載的若干金額及百分比數字已作四捨五入調整。因此，若干列表所示總數未必為之前所列數值的算術總和。

除另有指明外，本招股章程所有相關資料均假設發售量調整權未獲行使。

詞彙表

本詞彙表載有於本招股章程內使用，有關我們業務的若干釋義及技術詞彙。因此，若干詞彙及釋義未必與業內標準釋義或有關詞彙之用法相同。

「3G」	指 第三代移動通訊技術
「4G」	指 第四代移動通訊技術
「出資者」	指 向在Kickstarter提出的專案認繳出資的人士
「出資」	指 出資者在Kickstarter上認繳出資
「棋盤遊戲」	指 一種桌遊，可根據遊戲規則在一個印有標記的表面移動或部署部件
「趣致版」	指 日本漫畫一種普遍被認為趣致詼諧的畫風，以這種畫風繪成的人物個子較細小渾圓，類近矮矮胖胖的幼兒
「趣致版奇幻」	指 採用趣致版畫風的奇幻遊戲作品類別
「創作人員」	指 遊戲設計師、圖像設計師、雕塑師、畫家及插畫師
「反應類遊戲」	指 講求身手矯捷(如神經反射及身體協調能力)的遊戲
「擴充版」	指 旨在擴充及／或改良原作品遊戲玩法的遊戲套件
「資金」	指 當達致募資目標時從Kickstarter出資者獲得的資金
「募資期限」	指 於資金發放予專案發起人前，在Kickstarter發佈的專案必須達成募資目標的期限
「募資目標」	指 於資金發放予專案發起人前，必須向專案提供的資金下限
「遊戲」	指 本集團已或將發行的遊戲，包括桌遊及模型戰棋及／或手機遊戲
「遊戲設計師」	指 遊戲設計師，負責設計我們的遊戲內容

詞彙表

「遊戲開發商」	指	創作、設計及開發自家遊戲的第三方，而我們向彼等取得獨家特許權以發行有關遊戲
「休閒遊戲」	指	為視遊戲為興趣(而非因應社交場合而甚少或間中接觸的活動)的玩家而生產的遊戲
「知識產權」	指	知識產權
「資訊科技」	指	資訊科技
「後期訂購人」	指	於資助限期後訂閱Kickstarter專案的人士
「遊戲者兵團」	指	本集團的志願玩家網絡計劃，以於不同休閒遊戲零售店、會所及展覽宣傳我們的遊戲
「遊戲者兵團團員」	指	遊戲者兵團的團員
「模型戰棋」	指	根據遊戲規則在並無預設版面上控制袖珍角色模型參與的桌遊類別
「手機遊戲」	指	在流動電子裝置(包括手提電話及平板裝置)上參與的遊戲
「非玩家遊戲」	指	通常不需要進行裝配(例如上色及／或將桌遊的配件或背景佈置組合起來)的遊戲，及人們僅視為一種偶爾參與的活動的遊戲
「專案發起人」	指	在Kickstarter發佈專案的人士
「回饋」	指	由專案發起人根據某專案於Kickstarter獲提供的資金而向出資者提供的回饋
「自主開發遊戲」	指	其知識產權由公司內部開發出來的遊戲
「自家遊戲」	指	自主開發遊戲，或轉讓自控股股東的遊戲，或從第三方收購的遊戲
「策略遊戲」	指	遊戲過程中會包含策略元素及策略思維的遊戲
「追加目標金額」	指	某個專案的募資目標，其一經達成，出資者將獲回饋

詞彙表

「桌遊」	指 任何在桌上遊玩的遊戲
「志願玩家網絡」	指 我們的志願玩家網絡，其提供店內遊戲示範

前 瞻 性 陳 述

本招股章程載有關於本公司及其附屬公司的若干前瞻性陳述及資料，該等陳述及資料乃基於管理層信念、管理層作出的假設及現時掌握的資料而作出。本招股章程內所載的一切陳述（歷史事實陳述除外），包括（但不限於）關於我們未來財務狀況、策略、計劃、宗旨、目的及目標以及我們參與或正尋求參與的市場的未來發展的陳述，以及在其前後帶有或包含「旨在」、「預計」、「相信」、「能夠」、「估計」、「預期」、「今後」、「有意」、「或會」、「應該」、「計劃」、「預測」、「尋求」、「應」、「將會」、「會」等字眼及類似詞句或該等字眼及詞句的否定語的任何陳述，均屬前瞻性陳述。該等前瞻性陳述乃基於有關我們現時及日後經營戰略以及我們日後經營業務的環境的多項假設作出。該等反映我們目前對未來事件的觀點的前瞻性陳述並非對未來業績的保證，且涉及已知及未知風險、不確定因素、假設及其他因素，當中部分因素非我們所能控制，或會導致我們的實際業績、表現或成就或行業業績與前瞻性陳述所明示或隱含的任何未來業績、表現或成就有重大差異。

導致我們的實際業績、表現或成就與前瞻性陳述所載者有重大差異的重要因素包括（但不限於）本招股章程「風險因素」一節所載的風險因素及以下各項：

- 我們的業務前景；
- 我們所經營行業及市場的日後發展、趨勢及狀況；
- 我們的經營戰略及達成該等策略的計劃；
- 我們所經營市場的整體經濟、政治及市場狀況；
- 有關我們所經營行業及市場的監管環境及整體前景的改變；
- 環球金融市場及經濟危機的影響；
- 我們減低成本的能力；
- 我們的股息政策；
- 我們業務的規模、性質、潛力及日後發展；
- 資本市場發展；
- 我們競爭對手的行動及發展；及

前 瞻 性 陳 述

- 利率、匯率、股價、銷量、營運、利潤率、風險管理及整體市場趨勢的變化或波動情況。

在適用法律、規則及法規的規限下，不論由於出現新資料、未來事件或其他理由，我們概無亦不會承擔更新或以其他方式修訂本招股章程所載的前瞻性陳述的任何責任。由於該等及其他風險、不確定因素及假設，本招股章程所討論的前瞻性事件及情況可能不會如我們預期般發生，或根本不會發生。閣下不應過份依賴任何前瞻性陳述或資料。

於本招股章程內，有關本公司或其任何董事意向的陳述或提述乃截至最後可行日期作出。任何該等意向可能因日後發展而出現潛在變動。

本節所載的警告陳述均適用於本招股章程所載的所有前瞻性陳述。

風險因素

閣下在就配售股份作出任何投資決定前，除本招股章程所載的其他資料外，亦應審慎考慮以下風險因素。倘發生下述任何可能出現的事件，可能會對我們的業務、財務狀況或經營業績造成重大不利影響，配售股份的市價可能會大幅下跌，而閣下可能會喪失全部或部分投資。

閣下投資配售股份前，務請審慎考慮本招股章程所載的所有資料，包括下文所述的風險及不明朗因素。任何該等風險及不明朗因素可能會對我們的業務、財務狀況、經營業績或前景造成重大不利影響。配售股份的市價可能會因上述任何風險及不明朗因素而大幅下跌，而閣下可能會喪失全部或部分投資。

有關我們業務的風險

我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月錄得淨虧損

我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月錄得淨虧損約2.4百萬美元，而截至二零一五年五月三十一日止五個月則錄得淨虧損約187,221美元。更多詳情請參閱本招股章程「財務資料」一節。

我們概不保證未來能提升或維持財務表現。倘我們未來不能增加收益或減少開支，我們的業務、財務狀況及經營業績或有不利影響。

我們在開發和發行自家或特許遊戲方面的營運歷史相對較短，因此難以評估我們的前景及未來財務表現

鑒於我們發行自家或特許遊戲的歷史短暫，我們業務的可行性及可持續性有待評估。我們於二零一一年發行首款桌遊，並於二零一二年在Kickstarter推出首款桌遊。在二零一一年前，我們主要透過網店分銷其他發行商的遊戲，藉以產生收益。於最後可行日期，我們所有自家遊戲自推出以來均可供出售或有待付運。根據我們的自家遊戲各自的面世日期，除《Dark Age》(其由其中一位控股股東建邦先生於二零零二年推出)之外，於最後可行日期，我們自家桌遊的遊戲壽命長達五年。至於我們的特許遊戲，其遊戲壽命根據相關特許協議而定，介乎一至五年，按有關特許權的對上一次主要使用情況或倘相關特許協議獲重續，則遊戲壽命可據此延長。由於我們在發行自家或特許遊戲方面的營運歷史尚短，我們的自家或特許遊戲所產生的收益未必可以持續，因此難以有效評估我們的前景及未來財務表現。

風險因素

我們未必可遵照時間表推出新桌遊及手機遊戲，而我們的新桌遊及手機遊戲亦未必可在商業上取得成功，其或會影響未來增長

我們的未來增長取決於我們能否持續地推出廣受歡迎的新遊戲。我們將需繼續推出可產生額外收益的新桌遊及手機遊戲及分散收益來源，藉以維持競爭力及可持續能力。於最後可行日期，我們計劃於二零一七年底前額外推出18款新桌遊。新遊戲推出時間表取決於多項因素，包括遊戲測試結果、創作人員的人手供應及供應鏈管理人的生產時間表。我們無法向閣下保證我們將可按照時間表推出新遊戲。此外，我們無法保證我們的新桌遊及手機遊戲將會受到市場歡迎或有利可圖。可能對我們新桌遊及手機遊戲的受歡迎度造成不利影響的因素眾多。例如，我們可能未能預計和適應玩家不斷變化的喜好，未能有效策劃及籌辦營銷及宣傳活動，或未能令新遊戲從我們現有的遊戲或競爭對手的遊戲中脫穎而出。倘若我們推出的新桌遊及手機遊戲未能在商業上取得成功，我們可能無法收回遊戲開發及營銷成本，而有關成本可能金額巨大，而我們的未來增長或會受到重大影響。倘若我們未能及時推出或完全無法推出成功的新桌遊及手機遊戲，將會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

如有需要更換主要供應鏈管理人，我們可能受到嚴重干擾

我們把自家及特許桌遊生產外包予供應鏈管理人，彼等負責按照我們的規格生產我們的產品。我們的供應鏈管理人於截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月分別佔我們的採購總額約70.9%、83.3及76.4%。倘若供應鏈管理人未能或不願意繼續服務本集團、未能維持本集團要求的產品品質或提高價格，我們可能需要委聘新的供應鏈管理人以生產桌遊。我們亦無法保證我們將可委聘能夠按所要求品質生產桌遊的新供應鏈管理人。在轉換至新供應鏈管理人的過程中，可能會對我們的營運造成嚴重干擾，並可能導致成本增加，進而對我們的業務、財務表現及經營業績造成不利影響。

利用Kickstarter作為我們推出桌遊的途徑，可能導致我們財務業績出現波動

我們大部分桌遊均作為Kickstarter的專案推出。當一項專案成功在Kickstarter籌集資金，Kickstarter會向我們收取佣金及付款手續費，水平為介乎募資期限前所籌獲總資金8%至10%（視乎出資者的付款方法而定），並會在資金調撥給我們前收取。該等收費為不可退還，並會於專案成功推出時在我們的賬冊確認。然而，我們自成功推出遊戲收取的收益，只

風險因素

會待遊戲交付投資者後方才確認。由於進行遊戲開發及生產規定，我們在Kickstarter推出的桌遊只能在專案成功面世後幾個月才可付運，導致Kickstarter開支和收益確認之間有時間差距。

我們通過Kickstarter推出的桌遊，亦通常會於桌遊交付首年錄得較高水平收益，因為當產品付運，從Kickstarter投資者及後期訂購人預先收取的所有資金隨即會確認為收益。

Kickstarter收益及開支確認之間的時間差異與於Kickstarter推出新桌遊付運後之較高收益，將繼續及可能導致我們的季度財務業績重大波動。

付運及處理費反覆不定及未能準確估算此等費用或會影響我們的財務表現

我們會估算我們的Kickstarter專案所涉及的付運及處理費並向投資者及後期訂購人徵收估計金額。由於實際的付運及處理費反覆不定，以及專案推出與產品實際付運之間的時差，我們可能會低估付運及處理費，因而無法完全從投資者及後期訂購人方面收回付運及處理費。低估付運及處理費或會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

我們未必能夠一直使用Kickstarter推出或營銷我們的桌遊

我們的大部分桌遊均透過Kickstarter推出。我們利用Kickstarter為桌遊建立基礎知名度及曝光率，並吸引追隨者。概不保證我們能夠繼續透過全球市場內首屈一指的互聯網眾籌平台Kickstarter推出或營銷桌遊。而Kickstarter的營運、業務模式或條款及條件變動亦可能會限制我們利用Kickstarter推出桌遊的能力。我們或需透過其他與Kickstarter類似的群眾籌資網站推出桌遊，又或直接向批發商出售，而不使用任何Kickstarter宣傳活動。即使我們可使用其他眾籌平台及／或直接推出桌遊，無法透過Kickstarter推出桌遊或會對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成不利影響。

我們依賴現時的執行董事及若干主要高級管理層，倘若該等管理層不再效力，可能會對我們的業務造成嚴重干擾

我們日後能否成功，大部分取決於我們的執行董事及若干主要高級管理層會否繼續留效。倘若一名或多名執行董事及若干主要高級管理層未能或不願意繼續擔任現時的職位，我

風險因素

們可能無法輕易甚或完全不能另覓替代。此外，倘若任何關鍵僱員加盟競爭對手或成立與我們競爭的公司，我們可能會喪失工業知識、關鍵的專業人才和員工以及供應商。該等關鍵僱員可能會發行可與我們競爭或導致我們現時及未來的遊戲玩家流失的遊戲。倘若發生任何上述事項，可能會對我們的競爭地位及業務前景造成重大不利影響。

我們面對來自其他遊戲玩樂平台的競爭

我們面對其他主要遊戲玩樂平台（例如電視遊戲、個人電腦遊戲及手機遊戲）的競爭。根據Ipsos報告，截至二零一五年十二月三十一日止年度，電視遊戲、個人電腦遊戲及手機遊戲分別佔全球遊戲市場約33%、28%及33%，而桌遊連同其他遊戲類別僅佔全球遊戲市場6%。在三大遊戲玩樂平台中，預料手機遊戲會是增長最快的一個平台，因為建立手機遊戲的相關初始成本很輕，而遊戲其後的更新所需成本亦偏低，相對之下，電視遊戲和個人電腦遊戲的更新往往會牽涉硬件的更新。我們洞悉手機遊戲市場的巨大潛力，並擬建基於我們的現有桌遊去開發和經營手機遊戲，以爭取市場份額。然而，我們或未能取得手機遊戲日益增長的市場份額，並可能失掉我們現有的市場份額予其他主要遊戲玩樂平台，因而對我們的業務、財務狀況、經營業績及增長前景造成不利影響。

我們自家遊戲的預計生命週期可能較我們估計的短暫

董事認為，我們自家遊戲的生命週期介乎不少於10年至20年不等。有關釐定我們自家遊戲的生命週期的因素，詳情請參閱本招股章程「業務 — 遊戲概覽」一段。概不保證董事對我們自家遊戲生命週期的估計準確，而倘若自家遊戲的生命週期較估計為短，我們遊戲的盈利能力或會受到不利影響，因此，我們的業務、財務狀況及經營業績亦可能會受到不利影響。

我們未必可取得全新優質特許遊戲及／或特許授予人可能會終止特許遊戲

除我們的自家遊戲外，我們亦根據特許協議從第三方遊戲開發商取得特許遊戲。倘我們認為該遊戲的質量可媲美我們自家的遊戲，且我們認為其獲得商業成功的潛力優厚，我們方會取得第三方遊戲的特許。概不保證必定有第三方遊戲開發商設計的高質量遊戲可供我們特許使用，或此等遊戲開發商願意將彼等遊戲的特許權授予我們。我們對獲特許遊戲的成功機會的評估亦可能不準確。據此，我們未必可取得全新優質特許遊戲，因而減少我們推出新遊戲的來源，並對我們的業務、盈利能力及財務狀況構成不利影響。此外，在初步牌照期屆滿後，特許授予人或我們可在提供通知期的情況下，終止我們現有部分特許遊戲。概不保

風險因素

證現有特許遊戲的特許授予人日後會於特許協議屆滿後與我們重續特許協議。倘若發生任何上述事項，將會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

我們未必能夠成功實施開發手機遊戲的經營戰略

我們過去一直專注於桌遊。然而，隨著近期智能手機和平板電腦冒起並成為主要的線上遊戲操作平台，近期，我們已擴充至手機遊戲市場，現已向手機遊戲板塊投入部分開發資源，同時，我們在桌遊市場保持活躍。我們已於二零一五年六月推出第一款手機遊戲《XenoShyft (mobile)》。我們為手機平台開發遊戲的經驗尚淺，因此難以預計我們的手機遊戲擴充策略能否成功。例如，鑑於手機遊戲一直以來且日後亦將繼續以急速的步伐發展，我們未必能夠持續以具成本效益的方式及時識別、獲許可或開發、經營及提升適合日新月異的手機裝置和平台的遊戲。我們無法保證我們能夠正確了解市場趨勢，亦不保證我們的新手機遊戲將吸引玩家。倘若我們於可見將來無法實施或延遲實施開發手機遊戲的新經營戰略，將會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

我們依賴批發商營銷及銷售我們的桌遊，倘若該等批發商無法有效營銷及銷售我們的桌遊，或我們未能於進軍新市場時覓得合適的批發商或與批發商維持關係，可能會對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響

除了在Kickstarter推出桌遊外，我們亦會將桌遊出售予批發商，並依賴該等批發商及其銷售網絡向零售店及個人客戶營銷及銷售桌遊。由於我們並非直接管理向間接客戶銷售，因此批發商並無合約責任在營銷我們的桌遊時保持水準，而我們亦未必可對批發商的桌遊營銷及定價實行充分的監控。倘若批發商未能充分營銷我們的桌遊，市場對我們的遊戲的需求可能會下跌，並對本集團的業務、盈利能力及經營業績造成不利影響。

按照行業慣例，進軍新市場時，我們通常透過批發商銷售桌遊。概不保證我們能夠覓得合適批發商以於該等新市場分銷桌遊。

由於我們是以購貨訂單為基準出售予批發商，因此無法保證我們在批發商方面將可長期保持穩定，亦無法保證我們能夠一直與有效營銷我們的產品的供應商長期合作。倘若批發商有所減少或更改，可能會對我們的業務、盈利能力及經營業績造成不利影響。

風險因素

我們亦可能不時與批發商發生爭議，並無法保證我們將可及時解決該等爭議，而該等爭議甚或完全無法解決，並可能會進一步分散管理層的注意力及資源。倘若我們與批發商之間的合作因任何原因而終止，我們未必可及時甚或完全無法另覓替代，這可能會對我們的桌遊銷售造成不利影響。倘若我們未能與足夠數目的批發商維持良好關係，可能會對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景造成重大不利影響。

我們開拓新市場附帶風險及不明朗因素

我們可能會根據經營戰略於不同市場(包括但不限於中國、俄羅斯、南美洲及日本)開拓業務，因而可能面臨有關新市場所產生的風險及不明朗因素，包括但不限於：整體商業環境、監管規定及當地市場的競爭。概不保證能成功經營及妥善管理所有有關風險。倘若我們無法管理與有關擴張關聯的風險，將會對我們的業務及財務表現造成重大不利影響。

我們未必可成功實施經營戰略及未來計劃，並可能需要額外資金以應付日後的業務需求及計劃

本集團的經營戰略及未來計劃分別載於本招股章程「業務 — 我們的策略」一段及「業務目標陳述及所得款項用途」一節。該等策略及計劃能否成功實施取決於多項因素，其中包括市場變化、資金供應、競爭情況以及本集團挽留和招聘能幹的僱員或遊戲設計師的能力等。部分該等因素並非本集團所能控制，性質上受到不明朗因素影響。概不保證經營戰略及未來計劃能夠成功實施。倘若無法實施或延遲實施任何或所有該等策略及計劃，可能會對我們的盈利能力及前景造成重大不利影響。

本集團可能會遇到其他擴充業務的機會。在此情況下，發行配售股份所得款項未必足夠利用作發展該等機會，本集團或需取得額外資金以應付日後的資本開支。倘若本集團未能及時取得足夠資金以應付其業務所需，本集團未必能夠有效及成功地全面實施其策略。

本集團自有的知識產權保障不明確，並可能會侵犯第三方知識產權及其他權利

倘若第三方在未經授權下使用本集團的知識產權(包括版權、商標等)，可能會對本集團的業務及聲譽造成不利影響。本集團依賴相關知識產權法例的保障，以保護該等知識產權。第三方可能會抄襲或以其他方式取得及使用本集團的知識產權，包括遊戲設計、文字、文字設計、插圖及版面設計，侵犯本集團的知識產權。有關侵權亦可能延伸至在未經授權的

風險因素

情況下使用本集團的遊戲名稱。本集團可能須要採取法律手段以執行其知識產權，從而產生法律費用及分散管理層注意力。一旦本集團無法保障或未能主張其知識產權，可能會對其營銷計劃及業務造成不利影響。

本集團在經營業務的過程中亦可能因侵犯第三方的權利(包括知識產權等)而被裁定須承擔法律責任。概不保證第三方向本集團提供的該等知識產權的所有權權益已獲授權供本集團使用，亦不保證該等權益不會受到質疑、作廢或受阻撓。倘若本集團被裁定侵犯他人權利，本集團可能須承擔法律責任，包括巨額的金錢損失及其他制裁，且不一定能對提供有關知識產權的第三方作出類似追訴。有關制裁可能包括本集團失去尋找其所許可的全部或部分內容的來源的權利。於最後可行日期，董事概不知悉本集團有任何侵犯任何第三方權利的情況。

我們未必可就新遊戲委聘屬意的創意服務供應商

我們按專案基準委聘遊戲設計師、圖像設計師、雕塑家及插畫師等創意服務供應商設計、開發、修改及／或微調桌遊作品的知識產權資產。針對任何特定專案，可能需要擁有不同技能的不同創作人員。桌遊的設計、開發、修改及／或微調能否成功，取決於(其中包括)負責設計遊戲的創作人員的水準等各項因素。倘若未能委聘合適的創作人員，可能會導致桌遊品質或銷量降低，或導致設計過程出現延誤。合適的創作人員未必可以在我們需要時提供服務，而有關創作人員亦未必會願意為我們效力。屆時，本集團或需延遲設計新桌遊、招致更龐大的相關設計遊戲成本或影響相關遊戲的品質，進而對本集團的業務及盈利能力造成不利影響。

我們於往績期間錄得流動負債淨額

於二零一四年十二月三十一日，我們錄得流動負債淨額約3.3百萬美元，主要由於二零一四年十二月三十一日的應付CMON Holdings款項3.5百萬美元。於二零一五年十二月三十一日，我們錄得流動資產淨額約215,721美元，主要由於作為重組的一部分，應付CMON Holdings款項合共5.3百萬美元於二零一五年撥充資本。於二零一六年五月三十一日及二零一六年九月三十日，我們錄得流動負債淨額分別約3.6百萬美元及約4.2百萬美元，主要由於關於已收Kickstarter出資者及後期訂購人款項的遞延收益分別約8.8百萬美元及約10.9百萬美元，而彼等尚未獲付運產品。流動負債淨額狀況令我們承受流動資金風險。日後，我們可能繼續錄得流動負債淨額，因而拖累我們作出所需資本開支或發展業務機遇的能力。

風險因素

我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月錄得營運資金變動前負營運現金流及於截至二零一五年五月三十一日止五個月錄得負營運現金流

我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月錄得營運資金變動前負營運現金流及於截至二零一五年五月三十一日止五個月錄得負營運現金流。更多詳情請參閱本招股章程「財務資料 — 流動資金及資本資源」一節。

我們概不保證未來有正營運現金流或營運資金變動前的正營運現金流，或能產生充足現金流或以合理價取得足夠借貸或股本融資，以滿足營運需要。倘我們未能保持充足現金流，概不保證我們擁有充足現金撥付營運。因此，我們的業務、財務狀況及經營業績或有不利影響。

我們的流動性受存貨增加的風險影響

由二零一五年下半年起，我們開始持有較多存貨，以滿足預期批發商將出現的需求，因批發商慣常於存貨售罄時立刻補貨。概不保證已增加的存貨將售出或我們將不會經歷任何存貨滯銷的情況。

倘我們未能有效地管理我們的存貨水平，我們可能累積過量存貨，可能限制營運資金，對營運現金流及流動性構成壓力。我們可能因持有存貨而令成本增加，以及有風險須撇銷存貨。據此，我們的業務、財務狀況及經營業績可能蒙受不利影響。

我們面臨與自然災害、傳染病和業務中斷有關的風險

我們的業務可能會因自然災害、傳染病爆發、業務中斷或未曾預計或無法控制的狀況而受到重大不利影響。

於二零一四年年底及二零一五年年初，美國西岸多個港口的碼頭工人發動罷工，特別是洛杉磯港口的罷工，造成期內貨物由供應鏈管理人運往美國遭遇延誤，亦對我們將貨物和產品交付予客戶構成影響。一旦美國或我們於當地營商的其他市場發生任何業務中斷、未曾預計或無法控制的狀況，均可能會嚴重干擾我們的業務營運，其可能會對我們的業務、財務狀況、經營業績及前景帶來重大不利影響。

本集團的業務可能因資訊科技系統故障而受損

本集團依賴其資訊科技，特別是主流第三方服務及軟件供應商（例如Dropbox及Microsoft）。我們的資訊科技或雲端儲存系統可能容易因非本集團所能控制的情況而受損或受干擾，而我們在取用我們的數據時可能會受到干擾或可能喪失數據，亦可能會發生軟件故障或電腦病毒問題。網絡攻擊及其他惡意的互聯網活動在頻率和強度上持續增加，並可能會以雲端儲存為攻擊目標。概不保證我們的服務供應商將可實行充足的預防措施，而我們的資料可能會喪失或在未經授權的情況下遭取用及不當挪用。倘若我們的資訊科技系統及雲端儲存系統受到干擾、喪失資料或資料遭不當挪用，將會對本集團的業務、盈利能力及經營業績造成不利影響。

我們日後未必可以派付股息

我們是控股公司，主要依靠成員公司向我們派付股息及作出其他股本分派，包括償還我們可能招致的任何債項所需的資金。儘管我們可能於日後派付股息，但將予宣派的股息金額將須（其中包括）由董事經考慮我們的收益、財務狀況、現金狀況、資金需求、適用法律及法規的條文以及其他相關因素後全權酌情決定。此外，倘若我們的任何成員公司日後以其本身名義招致債項，規管有關債項的文據可能會限制該附屬公司向我們派付股息及作出其他分派的能力。

倘我們未能開發出可與新式移動裝置及科技兼容的手機遊戲，我們可能無法成功捕捉並留住數目日益增長的手機遊戲玩家

手機遊戲市場是一個全球通行的快速增長平台。我們認定手機遊戲市場擁有巨大潛力，並擬進一步開發及營運手機遊戲（以我們的現有遊戲為基礎），以爭取市場份額。我們擬於二零一七年推出我們第二款手機遊戲《Zombicide (mobile)》。由我們開發而成的手機遊戲，可能證明對玩家、移動裝置製造商或經銷商缺乏吸引力。製造商或經銷商亦有可能就其裝置建立獨家技術標準，而我們的手機遊戲可能因此無法在該等裝置內運作或顯示。由於市場持續有新款移動裝置及科技推出，故難以預測我們開發適應該等裝置及科技的手機遊戲時可能遭遇的問題及困難，而我們可能需要投入大量資源於該等手機遊戲的創作、支援及保養。我們可能無法吸引並留住數目日益增長的手機遊戲玩家，亦有可能流失我們遊戲的現有玩家，而任何一種情況均可對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

有關我們所經營行業的風險

我們經營的行業競爭激烈

我們經營的行業競爭激烈。我們在這個市場內的競爭對手包括具規模的大型桌遊發行商，亦包括通常經網上渠道經營及／或在Kickstarter或其他眾籌平台推出桌遊的小型發行商。競爭增加可能會導致我們的競爭對手大幅增加廣告及宣傳活動，或參與損人利己的定價行為或網絡以削弱我們的品牌或降低消費者對我們產品的信心。此外，倘若現有或未來的競爭對手提供價格更優惠或更能迎合消費者口味的產品，我們的客源可能會被分散。為了保持競爭力，我們可能被迫減價或喪失市場份額，而這將會對我們的業務、財務狀況及經營業績及增長前景造成重大不利影響。

倘若全球經濟放緩，可能會對我們的財務狀況及經營業績造成不利影響

倘若全球(尤其是美國及歐洲)經濟放緩，可能會影響我們的主要市場及降低市場需求，進而對我們的平均售價構成重大的下調壓力。商業活動或消費者需求減少，亦會對我們的產品需求和價格產生負面影響。金融市場波動和收緊信貸可能會影響融資，當我們需要額外的現金資源時，我們只可按我們無法接受的金額或條款獲得資金，而我們甚或完全無法獲得資金。倘若全球經濟放緩或衰退延長，將會對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

有關海外市場的風險

我們的營運須遵守我們經營所在的各個司法權區的各项法律及法規

我們的營運可能須遵守我們經營所在的各個司法權區的各项法律及法規，包括但不限於各個司法權區(包括但不限於新加坡及美國)不斷變化和發展的有關消費產品安全監管、知識產權、貿易及關稅法方面的法律。現時或可能適用於我們的法律範圍及詮釋往往並不確定，並可能自相矛盾。隨著我們的業務發展和變化，而我們的遊戲在多個國家也有玩家，我們亦可能須遵守其他司法權區的法律及法規。

我們可能須要遵守外地及本地多項影響提供若干類別內容的法律及法規，例如描述暴力的內容，而該等法律及法規大多含糊不清或仍在轉變中，並可能按損及我們的業務或令我們必須承擔法律責任的方式詮釋。難以對現行法律如何應用於我們的業務及我們可能須要

風險因素

遵守的新法律作出預測。倘若我們未能遵守該等法律或法規，或我們根據該等法律或法規須承擔法律責任，我們可能會直接受損，並可能被迫實行新措施以減低此項法律責任的風險，而我們可能需要動用龐大資源或修改我們的遊戲，這將會損及我們的業務、財務狀況及經營業績。此外，外界人士因訴訟及立法提案而加緊注意我們的法律責任問題，可能會損害我們的聲譽，或在其他方面影響我們的業務增長。因上述潛在法律責任而招致的任何成本，可能會損害我們的業務和經營業績。再者，隨著電子商務及貨品增長及發展，可能會有人提出收緊消費者保障法律，而這可能對我們一類通過互聯網和移動裝置經營業務的公司造成額外負擔。儘管我們致力遵守適用的法律及法規，但無法保證我們將可時刻全面遵守我們經營所在的司法權區的所有法律及法規以及適用於我們的營運的規定及其項下的制度。倘若我們未有遵守或有人聲稱我們未有遵守上述任何法律法規，我們可能會招致巨額罰款，並可能嚴重干擾我們的營運。此外，倘若我們的營運所須遵守的監管框架收緊，可能會導致我們的成本及負債增加。倘若發生任何上述事項，可能會對我們的業務、經營業績及財務狀況造成重大不利影響。

我們受到與國際市場有關的風險影響

作為一間向國際市場營銷及銷售產品的公司，我們的業務須承受各項非我們所能控制的風險，例如外國經濟體系及政府影響貿易及投資的法律及政策變動、外匯管制法規變動、通脹、貨幣波動、稅項及費用增加、徵收及局勢不穩。若干地區的法律環境不明朗，可能會限制我們強制執行權利及發展業務的能力。我們經營所在的司法權區的法律或法規變動，包括稅項方面的變動，可能會對我們的經營業績造成不利影響，而我們未必可訂立對沖工具或獲得保險以規避該等風險。

我們經營所在國家頒佈任何新政策、法律及法規或更改現有政策、法律及法規，可能會對我們的業務及營運產生負面影響

我們的營運受到我們經營所在各個國家的政策、法律及法規管轄。倘若我們經營所在國家的有關政府更改任何政策，可能會導致法律及法規或其詮釋出現變動，包括進出口限制及稅項政策出現變化。倘若我們在有關國家的業務和營運所適用的法律及法規日後變得更為嚴格，可能會限制我們以相同水平經營的能力，或導致我們須招致意料之外的責任或額外合規成本，進而可能對我們的業務和營運產生負面影響。

風險因素

外幣匯率大幅波動，可能會對我們的業務和表現產生不利影響

倘若美元兌我們出售遊戲的國家的貨幣的匯率改變，可能會影響我們在該等市場的競爭力，從而對我們遊戲的銷售額及利潤率造成不利影響，進而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績造成重大不利影響。

另外，由於我們將自家及特許桌遊生產外包予位於中國的供應鏈管理人，而供應鏈管理人就其服務按美元向我們收費，美元兌人民幣的匯率重大變化可影響到外包服務單位成本(由本集團與供應鏈管理人不時磋商)，並對我們遊戲的利潤率造成不利影響，繼而可能對我們的業務、財務狀況及經營業績構成重大不利影響。

英國脫離歐盟可能對我們的業務及表現造成不利影響

歐洲(尤其是法國、德國及英國)為我們重要市場之一。於二零一六年六月，根據公投結果，英國國民投票贊成英國脫離歐盟。因而導致英國及歐洲法律及法規變更，匯率波動或英國及歐洲經濟出現不確定因素，可能導致交易成本增加或消費者需求下降，以致我們的銷售額可能減少及對我們的業務、財務狀況及經營業績造成不利影響。

有關配售的風險

我們的股份過去並無公開市場，亦未必會發展出交投活躍的市場

在配售前，我們的股份並無公開市場。儘管我們已申請股份在聯交所上市及買賣，但我們無法向閣下保證股份將會發展出交投活躍或高流通性的公開市場，又或在發展出該等市場後能夠持續下去。配售價由我們與獨家賬簿管理人磋商後釐定，不一定可代表股份在完成配售後的市價。在配售中購買股份的投資者未必可按配售價或高於配售價的價格轉售有關股份，因此可能會喪失其於有關股份的所有或部分投資。此外，由於受到影響我們的重大負面事件等各項因素影響，股份的初始成交價可能會低於配售價。

風險因素

股份的流通性、成交量及成交價可能波動不定，可能會導致股東蒙受重大損失

配售後的股份成交價將由市場決定，可能會受到多項因素影響，其中部分因素並非我們所能控制，包括：

- 我們的財務業績；
- 證券分析員對我們的財務表現所作出的估計(如有)變動；
- 我們及我們參與競爭的行業的歷史及前景；
- 對我們的管理層、我們過去及現時的營運、我們的未來收益及成本架構的前景及時間所作出的評估，例如獨立研究分析員的意見(如有)；
- 我們的發展現狀；及
- 與我們從事類似業務的公開上市公司的估值。

此外，聯交所不時有重大的成交價及成交量波動，影響聯交所上市公司的證券市價。因此，不論我們的營運表現或前景如何，我們的股份投資者均可能會面對股份市價波動及股份價值下跌的情況。

日後大量拋售股份或提供大量股份以供出售，可能會對股份市價造成重大不利影響

控股股東持有的股份須受若干禁售期所限，進一步詳情請參閱本招股章程「包銷」一節。DP特設公司、Maverick、雷帶權特設公司、李春輝特設公司及Magic Carpet持有的股份亦須受若干禁售期所限，進一步詳情請參閱本招股章程「歷史與公司架構 — 重組」一段。我們無法保證在有關限制屆滿後，控股股東、DP特設公司、Maverick、雷帶權特設公司、李春輝特設公司及Magic Carpet將不會處置任何股份。倘若完成配售後公開市場有大量股份拋售，或人們認為可能會出現此等拋售，則可能對股份市價產生不利影響，並可能嚴重損害我們日後通過提呈發售股份集資的能力。

風險因素

根據配售認購及購買股份的人士將會面臨每股有形資產淨值即時攤薄，倘若我們日後增發股份，則可能面臨進一步攤薄

配售股份的配售價高於緊接配售前每股股份的可有形資產淨值。因此，根據配售認購及購買股份的人士將會面臨每股股份備考有形資產淨值即時攤薄。為擴展業務，我們日後可能會考慮提呈發售及發行額外的股份。倘若我們日後以低於每股股份有形資產淨值的價格增發股份，股份認購人及買方可能會面臨每股股份有形資產淨值攤薄。

股東權益可能因額外股本集資而遭攤薄

我們日後或需籌集額外資金，以資助我們的產能和業務進一步擴充。倘若我們通過發行新股本或股本掛鈎證券以籌集額外資金，而非透過按比例向現有股東集資，該等股東於我們的擁有權百分比可能會降低，而該等新證券可能賦予較股份所賦予者優先的權利及特權。

有關本招股章程所作出的陳述的風險

我們無法就本招股章程所載摘錄自Ipsos報告的若干資料保證有關事實及其他統計數據的準確性

本招股章程「行業概覽」一節所載有關桌遊市場的若干統計數據及相關事實乃摘錄自Ipsos報告。我們並無對該等統計數據及事實進行任何獨立核證，因此，我們概不就該等統計數據及事實的完整性或準確性或是否與其他資料來源或報告相符發表任何聲明。基於蒐集方法不同以及其他原因，本招股章程所載的該等統計數據及事實可能不準確，故此不應對其過分依賴。

投資者應細閱整份招股章程，我們強烈提醒投資者切勿依賴報章或其他媒體所載有關我們及配售的任何資料，當中若干資料未必與本招股章程所載者相符

在本招股章程刊發前，報章及媒體已有關於我們及配售的報道。我們並無授權在報章或媒體上披露任何該等資料，概不就該等報章或其他媒體報道的準確性或完整性承擔任何責任。我們對該等有關我們及配售的資料的合適性、準確性、完整性或可靠性概不發表任何聲明。在有關陳述與本招股章程所載資料不符或有所抵觸的情況下，我們對此概不負責。因此，謹請準投資者僅根據本招股章程所載的資料作出投資決定，而不應依賴任何其他資料。

籌備上市時，本公司已尋求以下豁免嚴格遵守創業板上市規則相關條文。

有關聯席公司秘書的豁免

根據創業板上市規則第5.14條及第11.07(2)條的規定，本公司秘書必須為聯交所認為在學歷或專業資格或有關經驗方面足以履行公司秘書職責的人士。

本公司已委任許先生為其中一名聯席公司秘書。許先生於二零一四年十月加入本集團，亦為我們的執行董事及財務總監，主要負責監督本集團的會計及稅務管理事宜。加盟本集團之前，許先生曾先後出任多個與會計、財務及公司秘書工作範疇有關的職位。彼於二零零四年至二零零五年在畢馬威新加坡(KPMG Singapore)任畢業生審計助理及審計員，及於二零零五及二零零六年在美國侯斯頓安永會計師事務所任職核證人員。其後，彼於二零零六年至二零零八年加入美國紐約市的畢馬威金融服務(KPMG Financial Services)擔任審計員。由二零零八年至二零一零年，彼擔任Investment Technology Group Inc.的財務分析師，該公司為一家在納斯達克證券市場上市的獨立交易執行經紀及研究供應商(NASDAQ: ITG)。於二零一一年至二零一四年，彼於Opes Services Pte. Ltd.任職，該公司由許先生於新加坡創立，從事稅務、會計及秘書服務。

許先生於二零零四年六月通過英國特許公認會計師公會考試。彼目前為新加坡註冊會計師協會(前稱新加坡特許會計師公會)會員，彼於二零一一年九月獲認可為會員。許先生透過遙距課程，於二零零七年一月畢業，獲牛津布魯克斯大學聯同英國特許公認會計師公會頒發應用會計理學士學位。

儘管許先生擁有逾十年的會計相關經驗，惟並不具備創業板上市規則第5.14條附註所列明的相關資格及足夠經驗，其單獨可能無法符合創業板上市規則第5.14條及第11.07(2)條所列明的規定。因此，本公司已委任及聘請伍秀薇女士，彼具有創業板上市規則第5.14條所規定的必要資格及經驗。許先生及伍秀薇女士作為聯席公司秘書將按彼等的過往經驗及教育背景共同履行職責及責任。

此外，我們已經及將會採取措施確保許先生將接受適當培訓，使其熟悉創業板上市規則及香港其他相關規則及規例。許先生已確認其將按照創業板上市規則第5.15條規定在每個財政年度參加總計不少於15小時有關創業板上市規則、企業管治、資料披露、投資者關係及

豁免嚴格遵守創業板上市規則

香港上市發行人公司秘書職能及職責的培訓課程。本公司的香港法律顧問亦將於必要時向許先生提供意見。

鑒於許先生的資格及過往經驗，預計彼將在伍秀薇女士的協助下獲得經驗。本公司擬於上市日期後三年進一步評估許先生的資格及經驗，決定是否繼續需要伍秀薇女士的協助。本公司及許先生屆時將盡力向聯交所證明，許先生(得益於伍秀薇女士的協助下)已具備創業板上市規則第5.14條所界定的「相關經驗」，足以令本公司毋須再提出進一步豁免遵守創業板上市規則第5.14條及第11.07(2)條。

我們已就委任許先生為其中一名聯席公司秘書向聯交所申請豁免嚴格遵守創業板上市規則第5.14條及第11.07(2)條的規定。聯交所已授出該豁免。於上市日期起計首三年期間，許先生將與伍秀薇女士緊密合作，而伍秀薇女士將協助許先生履行公司秘書職責。倘於上市日期起計三年內，伍秀薇女士不再為許先生提供協助及指引，豁免將即時撤銷，而本公司將採用一切所需步驟以符合創業板上市規則。

關於創業板上市規則第12.11條的豁免

根據創業板上市規則第12.11條，我們任何核心關連人士概不得在提交上市申請起至批准上市止期間買賣股份，除非聯交所許可則作別論。

緊隨配售完成後(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)：

- (i) 根據一致行動安排，黃成安特設公司及建邦特設公司各自預期將共同持有約48.19%股份。黃成安特設公司由黃先生全資擁有，而建邦特設公司由建邦先生全資擁有；及
- (ii) Magic Carpet預期將持有約17.87%股份。

因此，各控股股東及Magic Carpet被視為本公司的核心關連人士。

於遞交上市申請時：

- (i) 本公司由CMON Holdings全資擁有，而CMON Holdings分別由黃成安特設公司及建邦特設公司持有52.5%及22.5%。黃成安特設公司的已發行股本由黃先生全資擁有，而建邦特設公司的已發行股本由建邦先生全資擁有。

豁免嚴格遵守創業板上市規則

- (ii) Magic Carpet為CMON Holdings根據投資協議及債券文據(兩者均經補充協議修訂)向Magic Carpet發行的可換股債券的實益擁有人。

作為重組的一部分，CMON Holdings於二零一六年十一月十四日進行股份購回行動(「購回行動」)，據此，CMON Holdings(其中包括)分別向黃成安特設公司及建邦特設公司購回若干CMON Holdings股份，以換取CMON Holdings分別轉讓若干股份予黃成安特設公司及建邦特設公司。有關購回行動的其他資料，請參閱本招股章程「歷史與公司架構 — 重組」一段。

此外，作為重組的一部分及分別根據投資協議及債券文據(兩者均經補充協議修訂)之條款及條件，於二零一六年十一月十四日，Magic Carpet已轉換全部Magic Carpet持有的可換股債券，以換取CMON Holdings轉讓CMON Holdings持有之若干股份予Magic Carpet(「可換股債券轉換」)。有關可換股債券轉換之其他詳情，請參閱本招股章程「歷史與公司架構 — 重組」一節。

此外，作為重組一部分並按照投資協議內的調整機制(「調整機制」)，倘若本集團於截至二零一四年十二月三十一日止年度取得的除稅後純利少於4.0百萬美元(「溢利目標」)，Magic Carpet將有權接收本公司其時的股東(Magic Carpet以外)(按該等股東各自的比例及根據調整機制)所轉讓的額外股份。由於本集團未能達致溢利目標，根據調整機制，於二零一六年十一月十四日，本公司當時的股東(Magic Carpet以外)已轉讓合共33,900,000股股份予Magic Carpet(按該等股東各自的比例及根據調整機制)(「轉讓調整機制股份」)。請參閱本招股章程內「歷史與公司架構 — 重組」一段，以了解轉讓調整機制股份的其他詳情。

購回行動、可換股債券轉換及轉讓調整機制股份各自為重組的必要部分。

本公司已向聯交所申請豁免嚴格遵守創業板上市規則第12.11條僅有關任何股份買賣之規定以實行重組，理由如下：

- (a) 購回行動、可換股債券轉換及轉讓調整機制股份為程序事宜，將作為重組的一部分完成。有關重組的其他詳情，請參閱本招股章程「歷史與公司架構 — 重組」一段；

豁免嚴格遵守創業板上市規則

- (b) 購回行動、可換股債券轉換及轉讓調整機制股份將於上市前發生及任何參與人士均毋須支付新增或額外代價；及
- (c) 本招股章程「歷史與公司架構」一段已分別就購回行動、可換股債券轉換及轉讓調整機制股份作出披露，以提供充足資料讓潛在投資者對本公司妥為作出知情評估。

上述豁免已獲聯交所授出，條件為：

- (i) 於本招股章程全面披露股份購回行動、可換股債券轉換及轉讓調整機制股份；
- (ii) 控股股東、董事及其各自之聯繫人將不會於上市前在創業板上市規則第12.11條規定期間內買賣股份，惟涉及購回行動、可換股債券轉換及轉讓調整機制股份除外；及
- (iii) 於提交上市申請起至上市日期，本公司如知悉任何關連人士於股份購回行動、可換股債券轉換及轉讓調整機制股份以外範疇進行買賣或懷疑進行買賣，將於切實可行情況下盡快知會聯交所。

上述豁免適用於：

- (i) 黃成安特設公司於購回行動中買賣CMON Holdings轉讓予黃成安特設公司之626,971,154股股份；
- (ii) 建邦特設公司於購回行動中買賣CMON Holdings轉讓予建邦特設公司之268,701,924股股份；及
- (iii) Magic Carpet於可換股債券轉換中買賣CMON Holdings轉讓予Magic Carpet之305,769,232股股份；及
- (iv) Magic Carpet於轉讓調整機制股份中買賣本公司其時之現有股東轉讓予Magic Carpet之33,900,000股股份。

董事對本招股章程內容所負責任

本招股章程(我們的董事對其共同及個別承擔全部責任)載有遵照《公司(清盤及雜項條文)條例》、《證券及期貨(在證券市場上市)規則》(香港法例第571V章)及創業板上市規則提供的資料,旨在提供有關本公司的資料。我們的董事在作出一切合理查詢後確認,就彼等所知及所信,本招股章程所載資料於各重大方面均屬準確完整,概無誤導或欺詐成份,且本招股章程並無遺漏其他事宜,導致本招股章程所載任何陳述或本招股章程產生誤導。

有關配售的資料

配售股份僅基於本招股章程所載資料及所作陳述並按當中所載條款及受當中所載條件規限提呈發售。本公司並無就配售授權任何人士提供或作出本招股章程所載者以外的任何有關配售之資料或聲明,因此並非載於本招股章程的任何資料或聲明均不得視為已獲本公司、獨家保薦人、獨家賬簿管理人、獨家牽頭經辦人、包銷商、彼等各自的任何聯屬人士、董事、高級職員、僱員、代理人或代表或參與配售的任何其他人士或各方授權而加以依賴。

配售股份獲全數包銷

本招股章程僅就配售而刊發。股份於創業板上市由中國銀河國際證券(香港)有限公司保薦。配售由包銷商根據包銷協議全數包銷,並受包銷協議的條款及條件所規限。有關包銷商及包銷安排的詳情,載於本招股章程內「包銷」一節。

發售配售股份的限制

每名認購配售股份的人士將須確認(或因其認購配售股份而被視為確認)其知悉本招股章程所述有關配售及銷售配售股份的限制。

本公司並無採取任何行動以獲准在香港以外的任何司法管轄區發售配售股份或派發本招股章程。因此,在任何未獲准提出有關要約或邀請的司法管轄區內或向任何人士提出要約或邀請即屬違法的情況下,本招股章程均不得用作且不構成要約或邀請。

配售股份的有意投資者應諮詢其財務顧問及(於適當情況下)徵詢法律意見,以自行了解及遵守任何相關司法管轄區的適用法律、規定及法規。

發售量調整權

有關發售量調整權的安排詳情載於本招股章程「配售的架構及條件」一節。

配售的架構及條件

有關配售的架構及條件的詳情載於本招股章程「配售的架構及條件」一節。

申請於創業板上市

本公司已向聯交所上市科申請批准如本招股章程所述之已發行及將予發行股份(包括根據發售量調整權及根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份)於創業板上市及買賣。

根據《公司(清盤及雜項條文)條例》第44B(1)條，倘於配售截止日期後三個星期或聯交所上市科或其代表容許而於該三個星期內知會本公司的較長期間(不超過六個星期)屆滿前，根據本招股章程提呈發售的股份不獲批准於創業板上市，則根據本招股章程提交申請所作出的任何配發(不論於何時作出)均屬無效。

根據創業板上市規則第11.23(7)條，於上市當時及其後所有時間，本公司必須維持本公司已發行股本25%(即「指定最低百分比」)由公眾人士(定義見創業板上市規則)持有，惟並無計及根據發售量調整權及根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而可能發行的任何股份。

本公司概無任何部份之股份或任何貸款資本於任何其他交易所上市、交易或買賣。現時本公司並無尋求或擬尋求任何部份之股份或任何貸款資本於任何其他交易所上市或批准交易。

股份將合資格獲納入中央結算系統

待本招股章程所提及之已發行及將予發行的股份獲准於創業板上市及買賣後，在遵照香港結算的證券收納規定的前提下，股份將獲香港結算接納為合資格證券，自上市日期或由香港結算決定之任何其他日期起可供於中央結算系統寄存、結算及交收。

有關本招股章程及配售的資料

聯交所參與者間之交易須於任何交易日後第二個營業日在中央結算系統結算。閣下應就該交收安排諮詢股票經紀或其他專業顧問的意見，因該安排將影響閣下之權利及權益。

已作出一切所需安排讓股份納入中央結算系統。

透過中央結算系統進行之所有活動均受不時生效之中央結算系統一般規則及中央結算系統運作程序規則約束。

買賣及結算

創業板股份預期於二零一六年十二月二日(星期五)或相近日子由上午九時正(香港時間)開始買賣。

股份的買賣單位為每手10,000股股份，且可以自由轉讓。

股份的創業板股份代號為8278。

本公司將不會發出任何臨時所有權文件。

股東名冊及印花稅

本公司主要股東名冊將由我們的開曼群島股份過登記總處Codan Trust Company (Cayman) Limited存置，而本公司的股東名冊分冊將由我們的香港股份過戶登記分處卓佳證券登記有限公司存置。

所有股份將於卓佳證券登記有限公司存置的本公司香港股東名冊分冊上登記。只有在於香港存置的本公司股東名冊分冊上登記的股份，方能於創業板買賣。買賣登記於在香港存置的本公司股東名冊分冊的股份須繳納香港印花稅。

除非本公司另行釐定，否則就股份以港元支付的股息將支付予本公司在香港存置的香港股東名冊分冊上所列的股東，並以普通郵遞方式寄至每名股東的登記地址(或倘為聯名股東，則根據細則寄至名列首位的股東的登記地址)，郵誤風險概由股東承擔。

建議諮詢專業稅務意見

閣下如對認購、購買、持有或出售、買賣或行使配售股份所附帶任何權利的稅務影響有任何疑問，應諮詢專業顧問的意見。

謹此強調，本公司、售股股東、獨家保薦人、獨家賬簿管理人、獨家牽頭經辦人、包銷商、任何彼等各自的聯屬人士、董事、高級職員、僱員、代理人或代表或任何其他配售參與

有關本招股章程及配售的資料

人士或參與方對閣下認購、購買、持有或出售、買賣或行使配售股份之任何權利而引致的任何稅務影響或責任概不負責。

語言

本招股章程的英文版本與本招股章程的中文版本如有任何歧異，概以本招股章程的英文版本為準。

匯率

於本招股章程，除另有列明外，若干以港元計值的金額已按7.75港元兌1.00美元或1.382新加坡元兌1美元的匯率分別換算為美元或新加坡元，以供表述。有關換算不應詮釋為表示於有關日期或任何其他日期曾或應可或已將港元金額按有關匯率或任何其他匯率兌換為美元或新加坡元。

四捨五入

本招股章程的表格所列總額及款額總和及百分比如有任何差異，乃因以四捨五入作調整所致。

董事及參與配售各方

董事

姓名	地址	國籍
執行董事		
黃成安先生	BLK 53 Havelock Road #13-116 Singapore 161053	新加坡
建邦先生	4910 Bagley Terrance Dr, Alpharetta, GA 30004-3907, USA	美國
許政開先生	BLK 145 Mei Ling Street #08-125 Singapore 140145	新加坡

非執行董事

蔡穩健先生	1C Jalan Paras Singapore 418904	新加坡
-------	------------------------------------	-----

獨立非執行董事

鍾平先生	42A Lorong Low Koon Hai Sing Park Singapore 536453	新加坡
Tan Lip Keat先生	Unit 1, 13, Comrie CT Bayswater, VIC3153 Australia	澳洲
蕭兆隆先生	香港薄扶林道142號 西苑47室	新加坡

有關董事更多資料，於本招股章程「董事及高級管理層」一節中披露。

董事及參與配售各方

參予配售各方

獨家保薦人 : 中國銀河國際證券(香港)有限公司
香港
皇后大道中183號
中遠大廈
35樓3501-7室及3513-14室

獨家賬簿管理人、
獨家牽頭經辦人及包銷商 : 樹熊證券有限公司
香港中環
德輔道中61號
華人銀行大廈8樓803室

本公司的法律顧問 : 有關香港法律 :

羅夏信律師事務所
香港
金鐘道95號
統一中心18樓
(香港律師)

有關新加坡法律 :

旭齡及穆律師事務所
1 Robinson Road
#18-00 AIA Tower,
Singapore 048542
(新加坡訟務事務律師)

有關美國法律 :

美國長盛律師事務所
北京市建國門外大街1號
國貿寫字樓2座2010室
郵編100004
(美國特別法律顧問)

有關開曼群島法律 :

康德明律師事務所
Cricket Square
Hutchins Drive
P.O. Box 2681
Grand Cayman KY1-1111
Cayman Islands
(開曼群島律師事務所)

董事及參與配售各方

- 獨家保薦人及包銷商的法律顧問 : 有關香港法律 :
- 范禮尊律師行
與安勝恪道(香港)律師行聯營
香港
中環
花園道3號
冠君大廈802-804室
(香港律師)
- 申報會計師 : 羅兵咸永道會計師事務所
香港中環
太子大廈22樓
(執業會計師)
- 行業顧問 : **Ipsos Australia Pty Ltd**
Ipsos Business Consulting Unit
Level 13, 168, Walker Street
North Sydney
NSW 2060
- 合規顧問 : 中國銀河國際證券(香港)有限公司
香港
皇后大道中183號
中遠大廈
35樓3501-7室及3513-14室

公司資料

- 註冊辦事處 : Codan Trust Company (Cayman) Limited
之辦事處
Cricket Square
Hutchins Drive
P.O. Box 2681
Grand Cayman KY1-1111
Cayman Islands
- 總部及主要營業地點 : 133 New Bridge Road,
#20-09/10 Chinatown Point
Singapore 059413
- 香港登記營業地點 : 香港金鐘道95號
統一中心18樓
- 授權代表 : 伍秀薇女士
香港
銅鑼灣
勿地臣街1號
時代廣場
二座36樓
- 許政開先生
BLK 145 Mei Ling Street
#08-125
Singapore 140145
- 聯席公司秘書 : 伍秀薇女士 (ACIS, ACS)
香港
銅鑼灣
勿地臣街1號
時代廣場
二座36樓
- 許政開先生
BLK 145 Mei Ling Street,
#08-125
Singapore 140145
- 公司網站 : <http://cmon.com>
- 合規主任 : 黃成安先生
- 審核委員會成員 : Tan Lip-Keat先生 (主席)
蕭兆隆先生
鐘平先生

公司資料

- 薪酬委員會成員 : 鍾平先生 (主席)
Tan Lip-Keat先生
蕭兆隆先生
- 提名委員會成員 : 蕭兆隆先生 (主席)
Tan Lip-Keat先生
鍾平先生
- 主要往來銀行 : **Development Bank of Singapore (DBS Bank)**
Marina Bay Financial Centre Branch
12 Marina Boulevard Level 40
Marina Bay Financial Centre Tower 3
Singapore 018982
- 開曼群島股份過戶登記總處 : **Codan Trust Company (Cayman) Limited**
Cricket Square,
Hutchins Drive
P.O. Box 2681
Grand Cayman KY1-1111
Cayman Islands
- 香港股份過戶登記分處 : 卓佳證券登記有限公司
香港
皇后大道東183號
合和中心22樓

行業概覽

本節及招股章程其他章節所載的資料及統計數據，乃源自或摘錄自我們就配售委託 Ipsos 商業諮詢獨立編製的行業報告、其他官方及政府刊物以及可公開查閱的市場研究來源。我們相信該等資料及統計數據的來源為適當，並已在摘錄及複製該等資料時採取合理的謹慎措施。我們並無理由相信該等資料及統計數據在任何重大方面為虛假或具誤導成分，亦無理由相信該等資料遺漏任何事實，致使該等資料在任何重大方面為虛假或具誤導成分。本公司、獨家保薦人、獨家賬簿管理人、獨家牽頭經辦人、包銷商、參與配售的任何其他人士或我們或彼等各自的任何董事、高級職員、代表、聯屬人士或顧問概無獨立核證該等資料及統計數據。因此，本公司、獨家保薦人、獨家賬簿管理人、獨家牽頭經辦人、包銷商、參與配售的任何其他人士或我們或彼等各自的任何董事、高級職員、代表、聯屬人士或顧問概不就本招股章程所載的該等資料及統計數據的正確性、準確性及完整性發表任何聲明，而該等資料及統計數據未必與第三方編撰的其他資料貫徹一致。基於上述理由，不應過份依賴本節所載的資料。董事確認，經採取合理的審慎措施後，自 Ipsos 報告日期以來，市場資訊並無發生任何可能對本節披露的資料施加制約、與本節披露的資料有所抵觸或影響本節披露的資料的不利變動。

資料來源

我們委聘 Ipsos 對美國及歐盟的桌遊行業進行研究，費用約為 116,000 澳元。研究載於 Ipsos 報告內。董事確認，Ipsos (包括其所有附屬公司、部門及單位) 獨立於我們，與我們概無任何關連。

關於 Ipsos

據 Ipsos 商業諮詢表示，Ipsos 為 Ipsos SA 的成員，而 Ipsos SA 為市場研究及諮詢集團，辦事處遍及 85 個國家。Ipsos 商業諮詢為 Ipsos 的策略諮詢分部，服務包括市場概貌研究、規模、份額及分部分析、分佈及價值鏈分析，以及預測及情境規劃。

本招股章程載有摘錄自 Ipsos 報告的若干資料，尤其是「行業概覽」、「業務」及「財務資料」三節。

研究方法

Ipsos 報告所載資料乃通過 Ipsos 商業諮詢數據及情報蒐集方法取得，該等方法包括：(i) Ipsos 商業諮詢進行的案頭研究客戶諮詢，包括特定行業文獻、政府／監管機構來源、網上數據來源、第三方報告及調查、行業報告及分析報告、行業協會及由 Ipsos 商業諮詢備存的

數據庫；(ii)客戶諮詢；及(iii)透過訪問美國及歐盟的主要持份者及行業專家(包括桌遊發行商、批發商、協會、行業分析員及專家)進行第一手資料研究。此方法確保進行全方位／多層次的資料蒐集程序，由此蒐集的資料將可進行交叉比照以確保準確性。所蒐集的情報已使用Ipsos商業諮詢的內部分析模型及技術進行分析、評估及驗證。本節所載資料乃取自Ipsos商業諮詢認為可靠的來源，但無法保證任何有關資料的準確性或完整性，且有關資料亦可能受到所選取參數的準確性影響。主要發行商及批發商的收益，以及美國及歐盟的國內生產總值增長率，為Ipsos報告內的市場規模所考慮的參數。

Ipsos報告已採納以下假設：

- 假設環球經濟(包括美國及歐盟)於預測期內將維持平穩速度的增長。
- 假設於預測期內沒有外部震盪事件(例如金融危機或自然災害)發生，影響桌遊行業。

Ipsos報告內的市場規模已考慮以下參數：

- 由二零一零年至二零一七年美國及歐盟的國內生產總值、國內生產總值增長率。
- 由二零一零年至二零一七年美國及歐盟的人均國內生產總值(購買力平價)及人均國內生產總值(購買力平價)增長率。

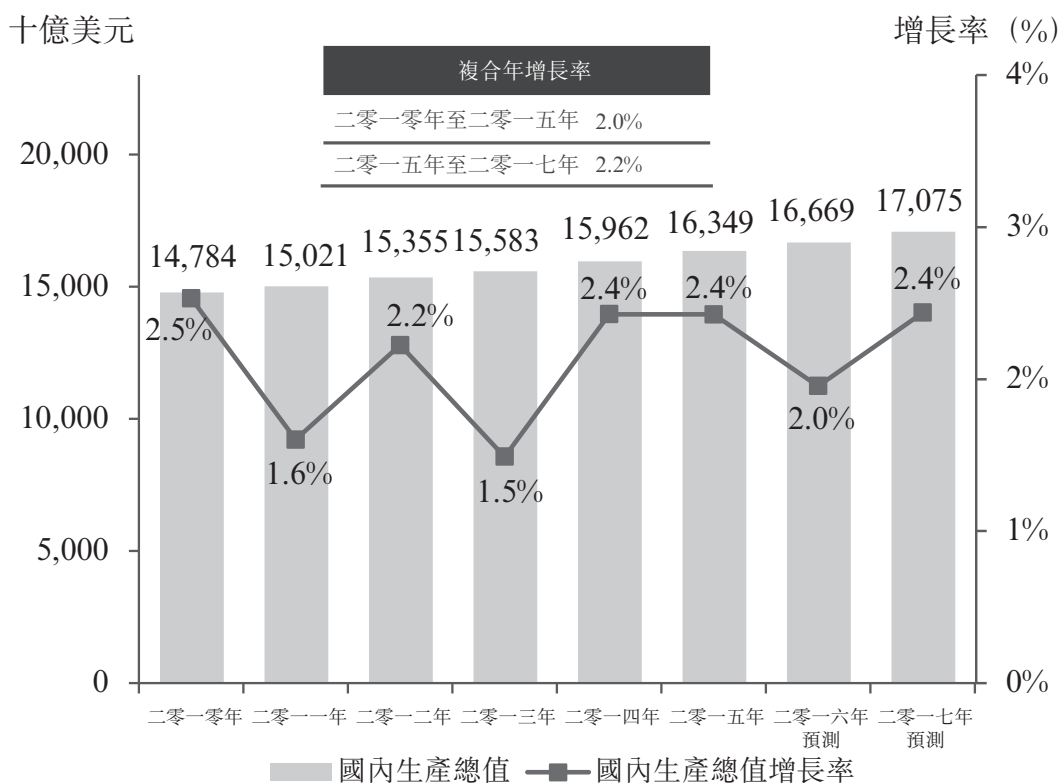
根據上述假設及參數並據董事及獨家保薦人所知及確信，經考慮Ipsos為一間具基礎並擁有豐富專業經驗的獨立調查研究機構後，董事及獨家保薦人信納下文披露有關未來期間的預測及數據並無誤導成份。

美國及歐盟宏觀經濟增長

在消費開支與日俱增的支持下，預測美國經濟將會繼續增長

美國經濟基礎仍然穩健。美國實質國內生產總值由二零一零年約147,840億美元增加至二零一五年約163,490億美元，複合年增長率為約2.0%。預期美國實質國內生產總值將繼續增加及於二零一七年達170,750億美元。美國內需市場堅實，情況有利於持續增長。現時企業有信心聘請更多僱員，就業情況有望得到改善。預料失業率由二零一五年的5.0%慢慢下跌至二零一八年的4.5%。美國勞工統計局預期就業人數於二零一零年至二零二零年將增加20.5百萬人。財政政策緊縮所造成的壓力有望消散，加快改善個人消費的步伐。鑑於消費開支佔美國國內生產總值約70%，令該訊號的正面意義更大。較長遠而言，隨著金融行業持續鞏固，美國金融企業負債達到二零零一年以來的最低水平，同時擴大向企業貸款，預期將推動未來經濟成長。下圖列載美國過往及預測實質國內生產總值。

二零一零年至二零一七年美國的實質國內生產總值
及按年實質國內生產總值增長率

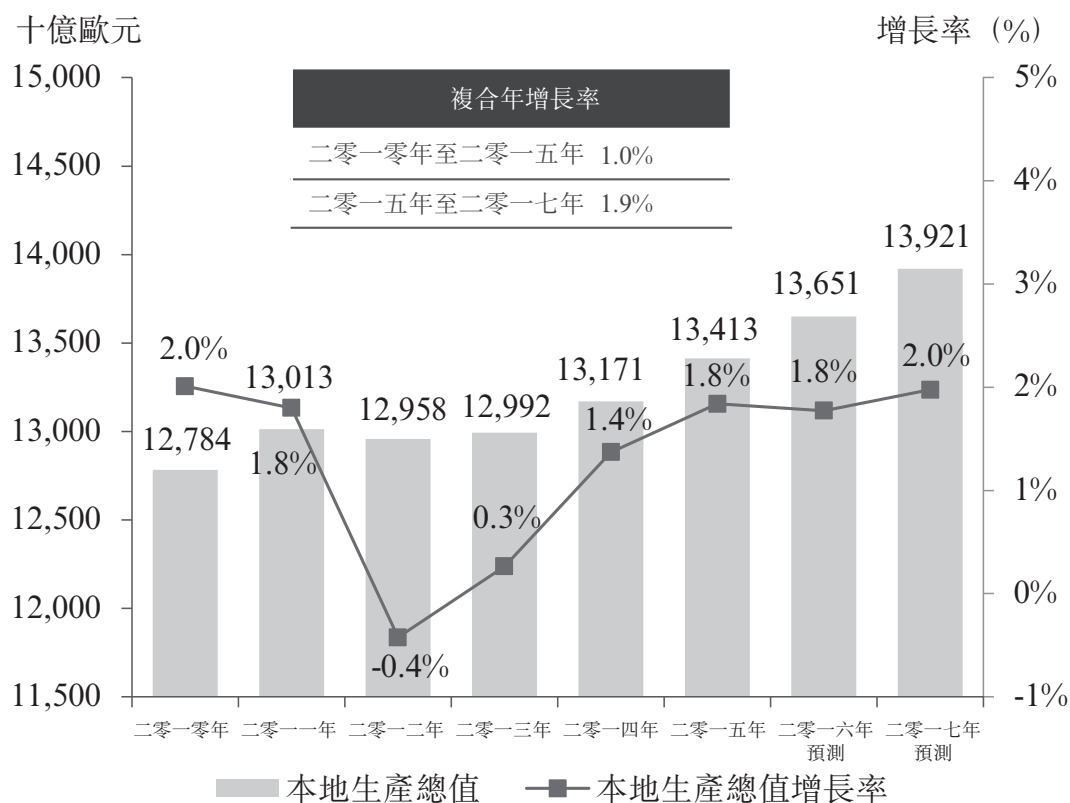


資料來源：Ipsos商業諮詢研究及分析；Oxford USA Economic Forecast，二零一六年四月

歐盟經濟預期繼續緩慢復甦

隨着出口前景明朗及個人消費上升，歐盟經濟預期繼續緩慢復甦。歐盟的實質本地生產總值由二零一零年約127,840億歐元增加至二零一五年約134,130億歐元，複合年增長率為約1.0%。此趨勢預計會持續。歐盟實質本地生產總值於二零一七年估計將達致約139,210億歐元。因為歐元貶值及價格競爭力抵銷需求轉弱，使淨出口增長前景較為樂觀。預計增長速度將於二零一六年整年內加快。實質可支配收入總額上升令消費穩定增長，此乃經濟復甦的主要動力。失業率預期於未來兩年繼續下跌，由二零一五年的11%跌至二零一七年的10.2%。下圖列載歐盟過往及預測實質本地生產總值。

**二零一零年至二零一七年歐盟實質本地生產總值
及按年實質本地生產總值增長率**

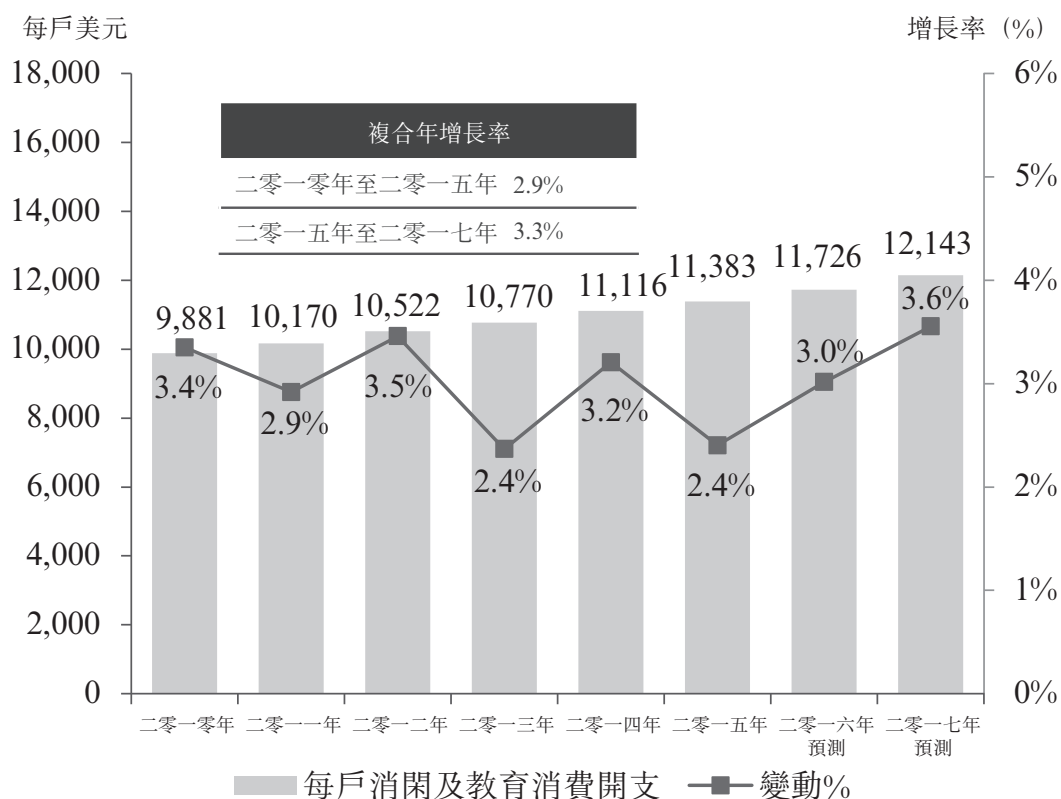


資料來源：Ipsos商業諮詢研究及分析；Oxford EU Economic Forecast，二零一六年四月

美國及歐盟消費開支增長

美國過往幾年的消費開支增長速度偏慢但仍保持正面。美國每戶消閑及教育消費開支預期於二零一五年至二零一七年將會按複合年增長率約3.3%增長。下圖列載美國過往及預測每戶消閑及教育消費開支。

二零一零年至二零一七年美國每戶消閑及教育消費開支

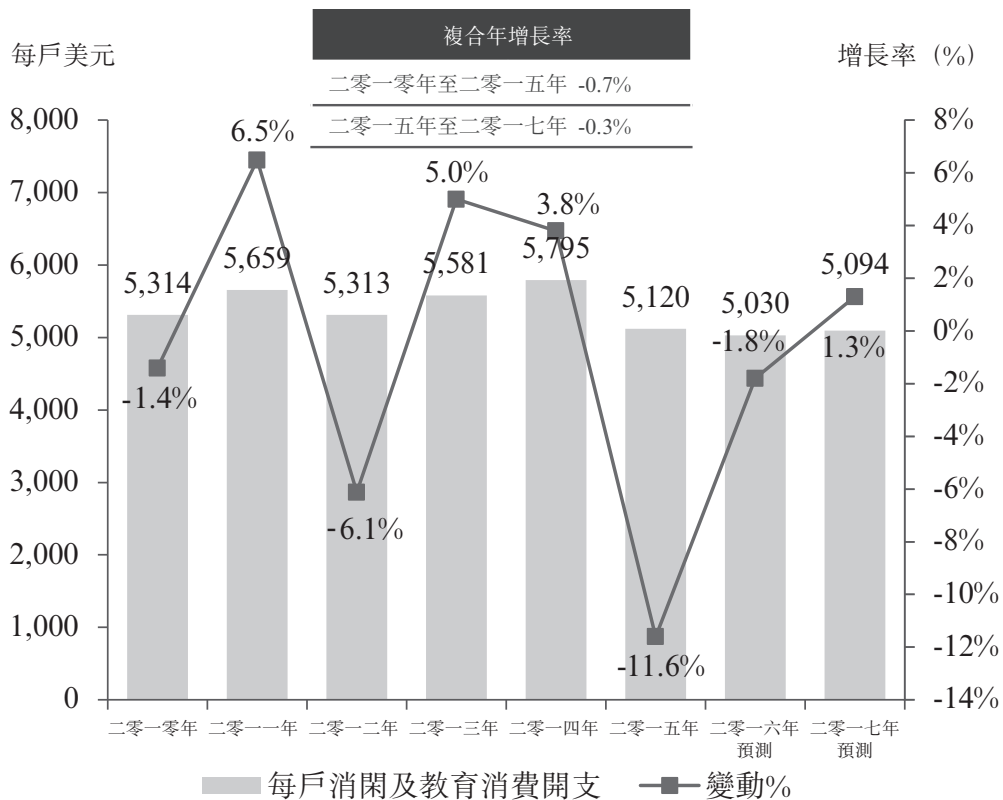


資料來源：經濟學人智庫市場及指標預測

行業概覽

過去數年，由於發生債務危機及希臘可能脫離歐盟，導致歐盟的消費信心以及消閑及教育開支起伏不定。歐盟的消閑及教育消費開支於二零一零年至二零一五年的複合年增長率為約-0.7%，並於二零一五年急挫，預期二零一五年至二零一七年歐盟的消閑及教育消費開支可回穩，其複合年增長率約為-0.3%。下圖列載歐盟五大經濟體(包括德國、英國、法國、意大利及西班牙，合共佔歐盟本地生產總值71%)過往及預測每戶休閒及教育消費開支。

二零一零年至二零一七年歐盟每戶消閑及教育消費開支

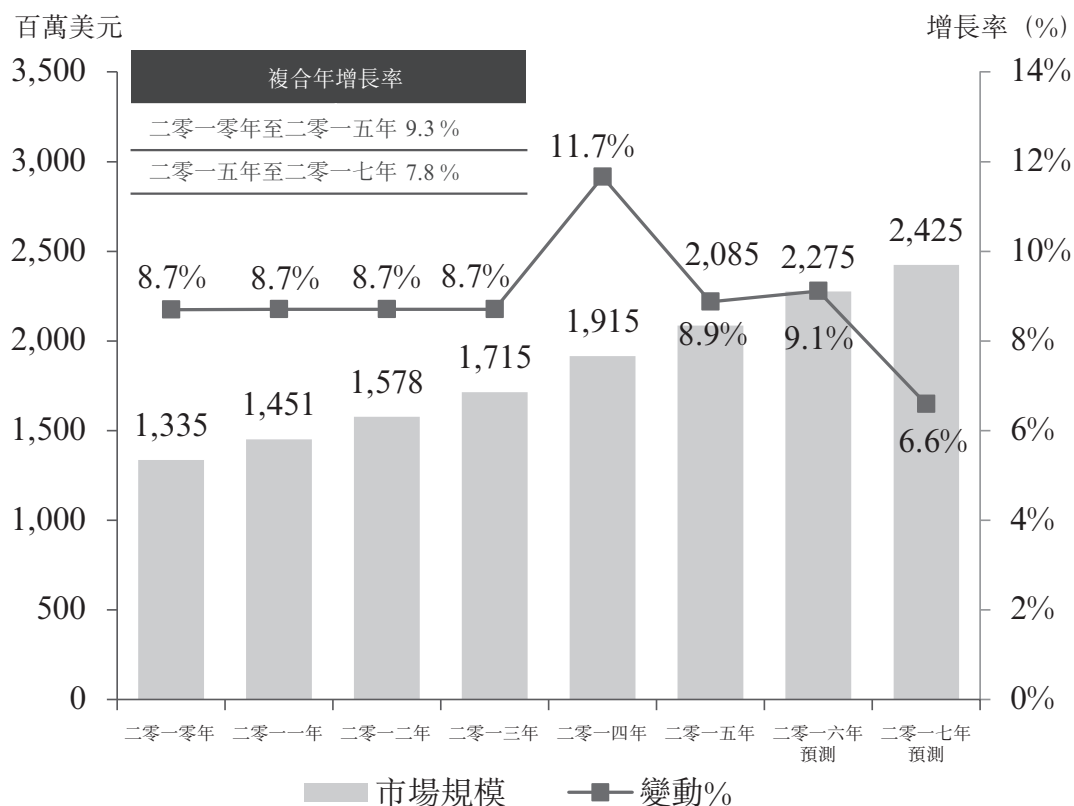


資料來源：經濟學人智庫市場及指標預測

美國及歐盟桌遊行業增長

預期美國桌遊市場於二零一七年最多可提供約2,425百萬美元的商機，二零一五年至二零一七年的複合年增長率將約達7.8%，而二零一零年至二零一五年的複合年增長率則約為9.3%。美國桌遊行業可望保持增長，惟增速可能略為減慢。此乃主要由於某些子類別(如非休閒遊戲)的增長較弱及對休閒遊戲的喜好改變。下圖列載美國過往及預測桌遊市場規模。

二零一零年至二零一七年美國桌遊市場規模

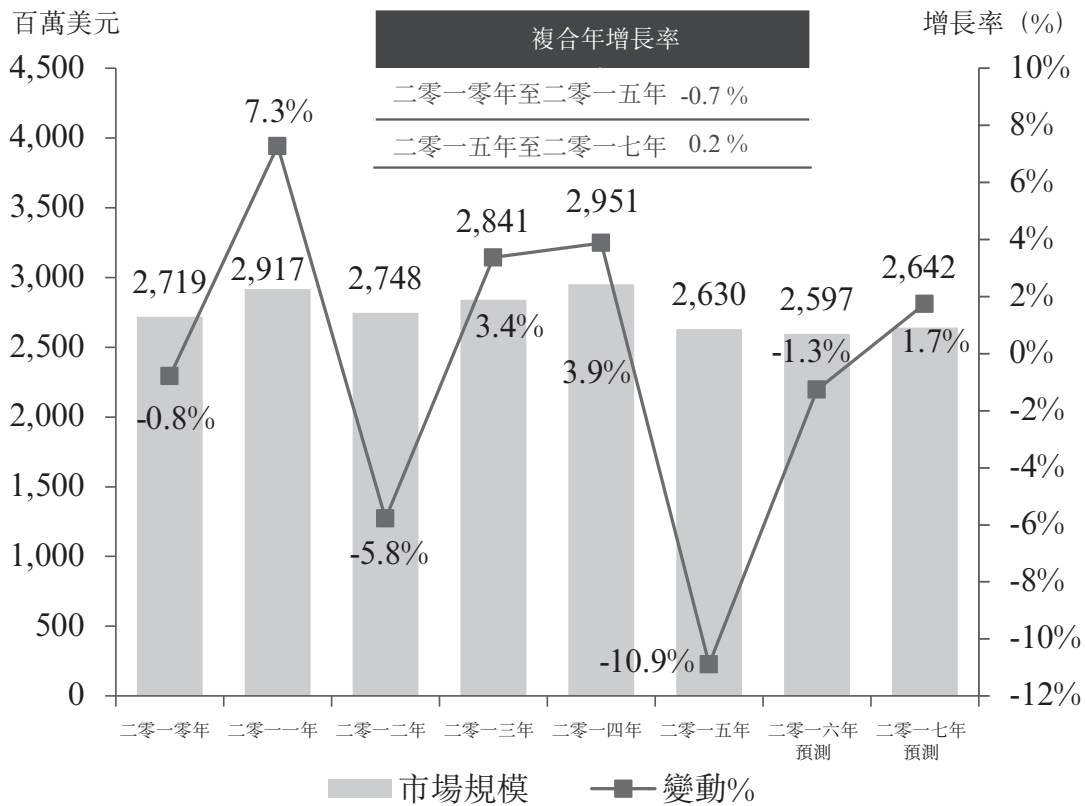


資料來源：Ipsos商業諮詢研究及分析；經濟學人智庫市場及指標預測

行業概覽

預期歐盟桌遊市場於二零一五年至二零一七年未來三年間將可提供約2,630百萬美元至約2,642百萬美元的商機。於二零一五年至二零一七年，複合年增長率將約為0.2%，預示二零一七年有復甦。歐盟桌遊市場於二零一四年至二零一五年曾經短暫下挫，按年增長率約為-10.9%，主要由於期內消閑及教育開支減少約11.6%。預期歐盟桌遊市場可望於未來兩年逐步復甦，較大及較成熟的市場(如德國)將奠定穩定步伐。下圖列載歐盟過往及預測桌遊市場規模。

二零一零年至二零一七年歐盟桌遊市場規模



資料來源：Ipsos商業諮詢研究及分析；經濟學人智庫指標預測

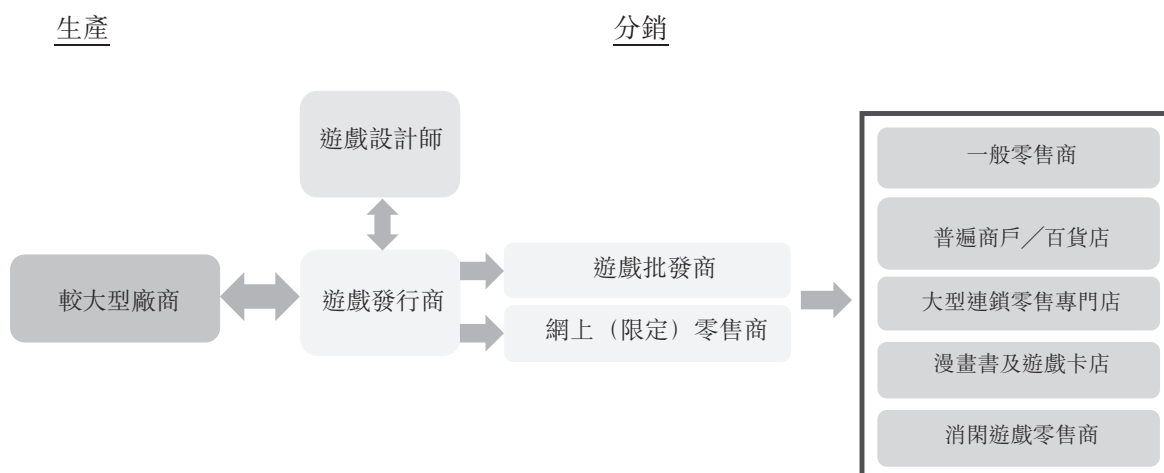
美國及歐盟桌遊定價模式

美國消閑遊戲的零售價差距甚大，由低端的0.99美元至高端的100美元或以上。各類型遊戲之間形成差異巨大的價格動態。現時，袖珍角色類遊戲及棋盤類遊戲的產品廠商建議售價普遍定價超逾50美元，不少產品更達80至100美元範圍。部分在美國最成功的遊戲及產品價位較高。此外，消費者期望價格較高的遊戲能提供大盒優質組件。較高的零售價讓製造商可以較少的印製量建構高價值組合。

德國桌遊市場為全球競爭最激烈的市場，在各方面(包括價格)的競爭均屬劇烈。主要桌遊的零售價通常為廠商建議售價的一半。由於折扣關係，即使德國在銷量方面為歐盟最大桌遊市場，惟在銷售額方面，德國與法國及英國在排名上互有交替。

美國及歐盟桌遊分銷模式

美國桌遊分銷模式



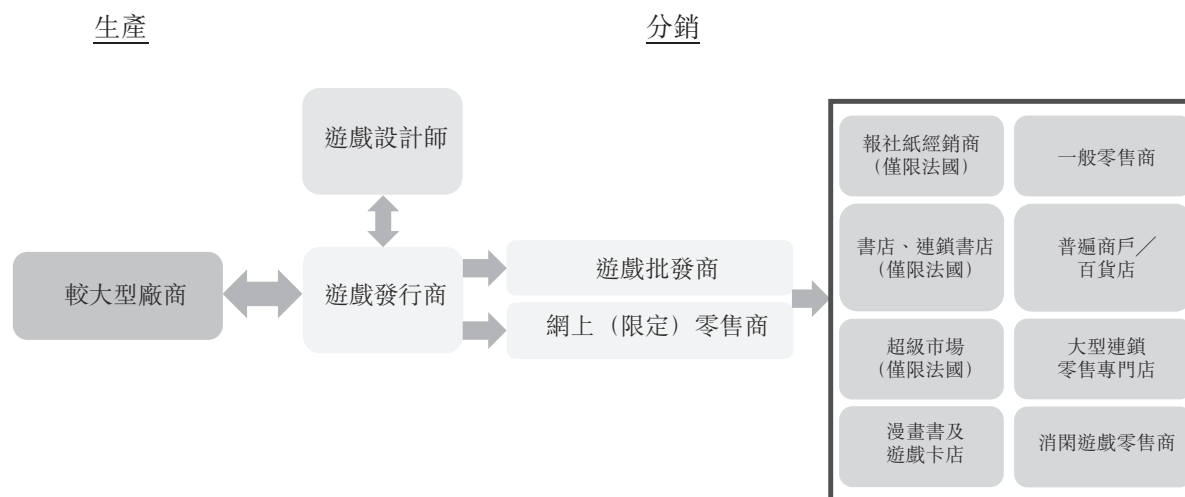
資料來源：Ipsos商業諮詢研究及分析

桌上棋盤遊戲的組件一般以多種物料製成，這些材料可能需要由多家工廠製造，然後再一同組裝成消費包裝。與美國出售的多種消費品一樣，大部分桌遊均於中國製造。除非轉移到更加廉價的勞動力市場，否則中國製造仍具吸引力，即便交付較慢，運輸成本更昂貴。富經驗而具有充足規模的發行商能夠遙距管理製造程序，並可在偏遠的廠房持續生產出高品質的桌遊。

行業概覽

桌遊發行商一般透過各種方法向終端客戶銷售產品，例如透過網上渠道直接向消費者銷售、網上零售商(如Amazon)及位於美國各個州份的遊戲批發商。桌遊批發商是向零售商銷售的最大渠道。桌遊批發商一般備有所有遊戲類別的存貨，但各家批發商備存的特定產品線各異。桌遊主要透過桌遊批發商流向一般零售商、普遍商戶或百貨店、桌遊零售商、漫畫書及遊戲卡店及大型連鎖零售專門店。該等零售渠道多數亦會透過自有網上渠道銷售產品。

歐盟桌遊分銷模式



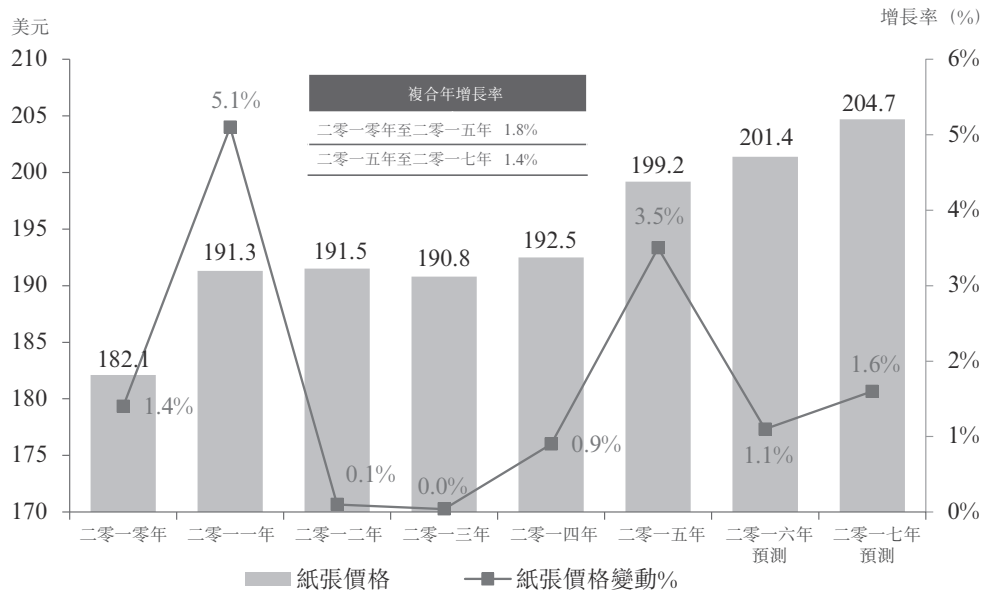
資料來源：Ipsos商業諮詢研究及分析

歐盟的分銷模式大致與美國相同，惟其遊戲批發商受國域限制，因此多數僅於其各自的國家內供貨。歐盟的分銷模式亦因應國家而有所不同。在法國，連鎖超市、報紙經銷商、書店及連鎖書店亦會售賣遊戲。該等零售渠道多數亦透過其自有網上渠道經營。

桌遊的原料

硬紙板為棋盤遊戲使用的主要材料。預期紙張價格會由二零一五年約199.2美元上漲至二零一七年約204.7美元，複合年增長率為約1.4%。過去，紙張價格由二零一零年約182.1美元上漲至二零一五年約199.2美元，複合年增長率為約1.8%。預期紙張價格於二零一六年及二零一七年將繼續增長。下圖列載二零一零年至二零一七年過往及預測全球紙張價格走勢。

二零一零年至二零一七年全球紙張價格

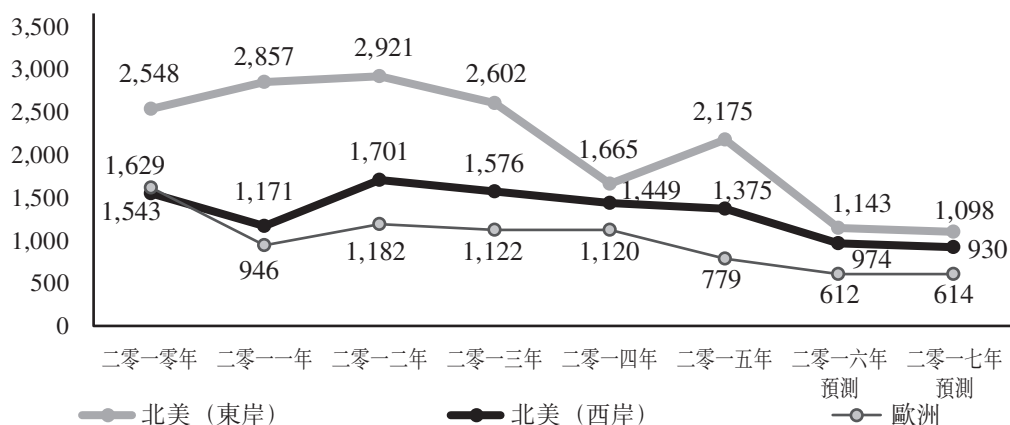


資料來源：Ipsos商業諮詢研究及分析

桌遊的運費

大部分桌遊於中國製造並主要付運到美國及歐洲。下圖列載由二零一零年至二零一七年深圳港口的中國貨代運價指數(「藍網指數」)。

二零一零年至二零一七年深圳裝貨港口的中國貨代運價指數



資料來源：Ipsos分析；中國貨代運價指數(藍網指數)；行業新聞及刊物

於二零一零年至二零一五年，北美(東岸)、北美(西岸)及歐洲航線的深圳港口藍網指數分別下跌373、168及850點。於二零一五年至二零一七年，北美(東岸)、北美(西岸)及歐洲航線的藍網指數預期分別進一步下跌1,077、445及165點。

二零零八年經濟下滑後，貨船供應過剩，導致供求失衡。二零一零年至二零一四年的價格波幅乃與復甦緩慢及供求失衡的情況相符。二零一四年美國經濟逐漸復甦，釋放進出口業務積壓的需求，令二零一五年由深圳至北美洲(東岸)及深圳至北美洲(西岸)兩條航線的海運費率上升及更趨穩定，惟這一趨勢未見長久。深圳至歐洲航線於二零一五年有所下滑，乃由於若干營運困難及歐洲經濟下挫後復甦較慢所致。

由於供需不平衡及超大型集裝箱船享有的規模經濟優勢，預期二零一五年至二零一七年的海運費率將呈減勢。

全球桌遊趨勢

未來十年影響市場的五大趨勢

1. **桌遊主題轉變** — 預期將會開發更多場景浩大的策略遊戲，而非戰術遊戲。戰時傳統的戰術遊戲的細節，對生活在現今步伐較快的社會中的人士而言較為乏味。事實證明，建設遊戲較摧毀遊戲更具吸引力(例子有包括建設經濟體系的策略遊戲)。
2. **視覺、觸覺及感官吸引力** — 色彩、觸覺和感官體驗的品質在遊戲環境中將日益重要。三維物件提供了觸覺上的愉悅感受及反饋，而這是電視遊戲無法提供的。在遊戲體驗中應用新的感官技術將更形重要。
3. **決策** — 需要作出較少重要決定的遊戲可能變得重要，反映了在遊戲活動中更多運用直覺的趨勢。人們在遊戲中尋求的基本體驗似乎一直隨時間轉變。現時人們對多樣化的遊戲更感興趣，而較不在意遊戲的深度。他們希望有大量選擇，但似乎趨向避免作出多項困難／重要選擇。
4. **多渠道／網上渠道策略** — 市場將增加使用網上平台(如YouTube)，藉以增加銷售、示範玩法及製造「熱潮」。
5. **支援移動應用程式** — 利用移動應用程式支援桌遊越見增多。設計該等應用程式並非要減低參與棋盤遊戲含實物的特性，而是要在遊戲體驗中加入電視遊戲技術。此項技術的主要好處是能夠為玩家開展新的場景，並刪去傳統桌遊中常被視為沉悶的若干活動，例如規則手冊、肉眼擲骰、玩家統計數據及計劃策略的可視地圖。

眾籌平台

Kickstarter

近年來，Kickstarter已成為特定遊戲的資金來源。二零一五年，約522,000名出資者對1,396款桌遊Kickstarter專案認繳出資合共約89百萬美元。

每年按籌募資金及出資者數目排名前十位的桌遊Kickstarter專案，反映了若干趨勢。最大桌遊Kickstarter專案的募資規模一直在增長。二零一五年，《Exploding Kittens》募資超過8.7百萬美元，約為二零一四年最大桌遊Kickstarter專案(即我們的《Zombicide: Season 3》)的資金規模的三倍。

行業概覽

增加社交媒體滲透、與受眾及用戶互動是眾籌募資成功的關鍵。未來十年，隨著更多平台及專門用戶群出現，預期以股權為基礎的群眾募資機會將會持續增加。另一方面，相關平台將會發展至涵蓋全球市場，而這可能會導致通用平台出現若干整合。股權群眾募資的數目及金額將會增加，大眾對群眾募資的了解及接觸亦會增加。

二零一六年一月至二零一六年九月按募資金額排列的十大桌遊Kickstarter專案

排名	遊戲	發行商	美元
1	《Dark Souls™ — The Board Game》	Steamforged Games Ltd	5,458,077
2	《Massive Darkness》	CoolMiniOrNot	3,560,642
3	《Joking Hazard》	Cyanide And Happiness	3,246,588
4	《Dwarven Forge's Castles : 3-D Modular Terrain for Gamers》	Dwarven Forge	1,781,736
5	《Sentinels of the Multiverse : OblivAeon》	GreaterThanGames	1,518,321
6	《Million Dollars, But... The Game》	Rooster Teeth	1,353,024
7	《Tak: A Beautiful Game》	Cheapass Games	1,351,142
8	《7th Sea: Second Edition》	John Wick	1,316,813
9	《Masmorra: Dungeons of Arcadia》	CoolMiniOrNot	1,010,958
10	《Rum & Bones: Second Tide》	CoolMiniOrNot	917,864

二零一五年按募資金額排列的十大桌遊Kickstarter專案

排名	遊戲	發行商	美元
1	《Exploding Kittens》	Lee, The Oatmeal, Small	8,782,571
2	《Zombicide: Black Plague》	CoolMiniOrNot	4,079,204
3	《Conan》	Monolith Board Games LLC	3,327,757
4	《Reaper Miniatures Bones 3: The Search for Mr. Bones!》	Reaper Miniatures	2,730,365
5	《Dwarven Forge's Modular City Builder Terrain System》	Dwarven Forge	2,359,260
6	《Scythe》	Jamey Stegmaier	1,810,294
7	《Arcadia Quest: Inferno》	CoolMiniOrNot	1,710,713
8	《Ghostbusters: The Board Game》	Cryptozoic Entertainment	1,546,269
9	《Secret Hitler》	Max Temkin	1,479,046
10	《The Others: 7 Sins》	CoolMiniOrNot	1,464,489

行業概覽

二零一四年按募資金額排列的十大桌遊Kickstarter專案

排名	遊戲	發行商	美元
1	《Zombicide: Season 3》	CoolMiniOrNot	2,849,064
2	《Dwarven Forge's Caverns — Dwarvenite Game Tiles Terrain》	Dwarven Forge	2,140,851
3	《Super Dungeon Explore: Forgotten King》	Soda Pop Miniatures	1,151,889
4	《Dungeon Saga: The Dwarf King's Quest》	Mantic Games	1,057,975
5	《MERCs: Recon》	MERCs Miniatures	816,274
6	《Arcadia Quest》	CoolMiniOrNot	774,222
7	《Rum & Bones》	CoolMiniOrNot	739,513
8	《Deluxe Mage: the Ascension 20th Anniversary Edition》	Richard Thomas	672,899
9	《Tokaido — Collector's Edition》	Funforge LLC	668,721
10	《DreadBall Xtreme — The Brutal Sci-fi Sports Board Game》	Mantic Games	575,755

資料來源：Kickstarter

願意資助遊戲的出資者數目亦見增加。與二零一四年比較，二零一五年按出資人數排列的最大桌遊Kickstarter專案《Exploding Kittens》吸引逾219,000名出資者，為桌遊募資可能吸納的社群規模帶來數量級的提升。

二零一六年一月至二零一六年九月按出資人數排列的十大桌遊Kickstarter專案

排名	遊戲	發行商	出資人數
1	《Joking Hazard》	Cyanide And Happiness	63,758
2	《Dark Souls™ — The Board Game》	Steamforged Games Ltd	31,178
3	《Million Dollars, But... The Game》	Rooster Teeth	30,546
4	《Massive Darkness》	CoolMiniOrNot	22,361
5	《Tiny Epic Western》	Gamelyn Games	14,579
6	《PolyHero Dice — Wizard Set》	PolyHero Dice	14,160
7	《OrganATTACK! — a Card Game by The Awkward Yeti》	Nick Seluk	12,798
8	《Tak: A Beautiful Game》	Cheapass Games	12,187
9	《7th Sea: Second Edition》	John Wick	11,483
10	《Masmorra: Dungeons of Arcadia》	CoolMiniOrNot	10,862

二零一五年按出資人數排列的十大桌遊Kickstarter專案

排名	遊戲	發行商	出資人數
1	《Exploding Kittens》	Lee, The Oatmeal, Small	219,382
2	《Secret Hilter》	Max Temkin	34,565
3	《Zombicide: Black Plague》	CoolMiniOrNot	20,915
4	《Scythe》	Jamey Stegmaier	17,739
5	《Conan》	Monolith Board Games LLC	16,038
6	《Reaper Miniatures Bones 3: The Search for Mr. Bones》	Reaper Miniatures	13,465
7	《Tiny Epic Galaxies — The Universe In Your Pocket!》	Gamelyn Games	12,458
8	《The 7th Continent — Explore. Survive. YOU are the Hero!》	Serious Poulp	12,103
9	《Epic Card Game》	Robert Dougherty	11,858
10	《The Others: 7 Sins》	CoolMiniOrNot	10,136

二零一四年按出資人數排列的十大桌遊Kickstarter專案

排名	遊戲	發行商	出資人數
1	《Zombicide: Season 3》	CoolMiniOrNot	12,011
2	《Tiny Epic Kingdoms》	Gamelyn Games	8,979
3	《Coup Reformation — Kickstarter Edition》	Travis	7,993
4	《Paris: A New Classic Pub Game》	Cheapass Games	7,781
5	《The Resistance — Hostile Intent & Hidden Agenda》	Indie Boards and Cards	7,058
6	《Super Dungeon Explore: Forgotten King》	Soda Pop Miniatures	6,589
7	《HARBOUR — Master markets in a fantasy port》	Michael Mindes	6,199
8	《Province — A Competitive Building Microgame for for 2 Players》	Laboratory	6,138
9	《Dungeon Saga: The Dwarf King's Quest》	Mantics Games	5,963
10	《“Viceroy” Fantasy Pyramid Card/Board Game 1-4 Players 45 Min》	Seth Hiatt	5,887

資料來源：Kickstarter

桌遊行業的市場動力

根據Ipsos報告，預期有三大主要市場動力將促進桌遊行業的未來增長：

1. 社交聯誼的吸引力

玩桌遊不是單人活動，需要多名玩家。玩家群組可透過玩家邀請新人加入群組而隨意組成，或於商業場所舉辦正式活動以聚集玩家。過去十年，消閑遊戲店舖籌辦遊戲活動、酒吧及餐廳的桌遊晚會及提供持續遊戲服務的遊戲茶座及餐廳的發展均帶動了休閒遊戲銷售。

2. 增加正式遊戲示範及指導

玩桌遊涉及一定複雜程度，玩家可能需要指導，而指導方法眾多：由零售商或遊戲公司的商業代表教授、由其他玩家教授、觀看遊戲影片或自行閱讀規則。近年，美國湧現學玩休閒遊戲的新機會，其與銷售急速增長關連密切。這些新機會部份來自遊戲公司以正規方式舉辦於展覽會、店舖及其他場所進行的遊戲示範活動或製作遊戲玩法教學片段，藉此帶動銷售。

3. 消費者兼顧休閒時間及可支配收入

消費者必須有充分時間及可支配收入方能享受桌遊娛樂。如消費者須身兼兩職方能維持生計，則不大可能為桌遊而犧牲在必需品上的消費或從事生產活動以賺取收入

的時間。現時，美國經濟對於桌遊來說屬恰到好處，許多消費者有足夠時間及金錢可投放於娛樂活動，惟並未自覺豐足至毋須顧慮娛樂選擇是否物有所值。

桌遊行業的准入門檻

根據Ipsos報告，桌遊行業有三大主要准入門檻：

1. 產品知名度不高

由零開始的新公司對消費者宣傳其產品及吸引買家時面對重重困難。美國與其他市場不盡相同，新意不一定有助桌遊暢銷；當地娛樂選擇五花八門，有太多活動能夠滿足消費者。倘桌遊出自聲譽良好的公司，或由過往曾經設計成功遊戲的人員開發，或與知名特許有關連，均有助越過此門檻，但對新成立或不知名的公司而言，此門檻通常難以跨越。

2. 知名度較低的分銷渠道有限

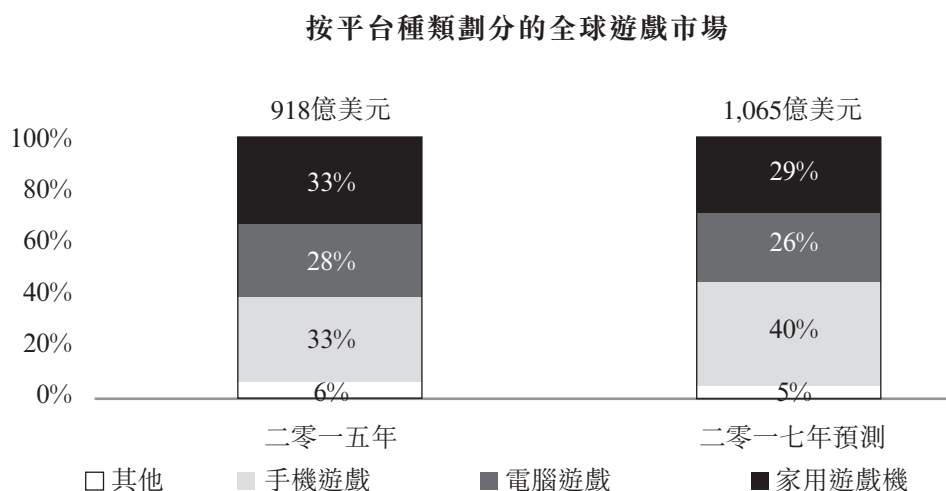
桌遊批發商資源有限，加上（也許是更重要的原因）零售客戶期望批發商的產品組合經過最低限度的整理。隨著休閒遊戲發行量增加，此問題則更令批發商困擾。即使批發商供應桌遊，倘沒有客戶要求或其他跡象顯示遊戲將會大賣，許多零售商仍不願購入新推出的陌生遊戲。批發及零售層面的篩選限制了消費者接觸到的遊戲，令新遊戲公司及產品面臨重大門檻。

3. 未能建立有條理的遊戲活動以示範遊戲玩法及構築關係密切的玩家網絡

建立遊戲活動並不簡單，因為涉及與數以千百計的零售商的互動，以建立支援有關零售商的活動及工具及鼓勵零售商參與其中。因此，新遊戲發行商要達成此目的，可能遇到困難及所費不菲。

與其他遊戲平台競爭

全球遊戲市場主要包括家用遊戲機、電腦遊戲及手機遊戲，而桌遊及其他遊戲在整個市場中屬較細小的成員。下圖載列二零一五年及二零一七年按平台種類劃分的全球遊戲市場。



桌遊行業一直面臨並將繼續面臨來自其他主要遊戲平台的挑戰。二零一七年，雖然其他遊戲(包括桌遊)的市場總規模相對保持穩定，惟預期其於全球遊戲市場的份額將有所下降，此乃主要由於手機遊戲顯著增長，因為設立手機遊戲僅涉及極低原始成本，而其後更新遊戲所需成本相對於常常需要更新硬件的家用遊戲機和電腦遊戲而言亦較低。二零一五年，手機遊戲分部已超越家用遊戲機分部，且預期手機遊戲平台將繼續佔去其他遊戲平台的份額。

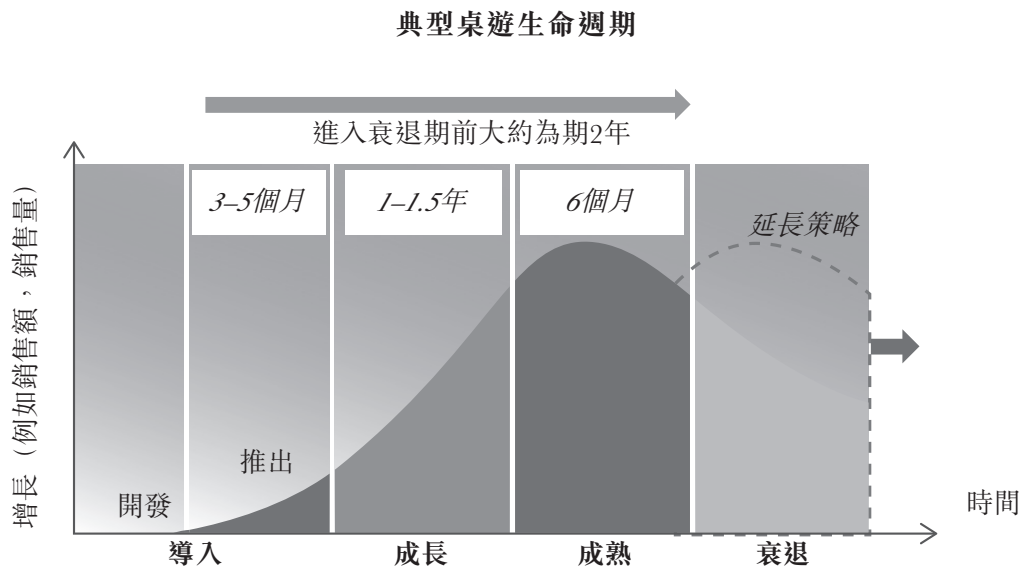
相對於手機遊戲、家用遊戲機及電腦遊戲，桌遊的遊戲分銷所涉及的物流，以及查閱規則和追蹤動向及記分等要求，是阻礙桌遊吸納更廣泛消費者群體的因素。另一方面，桌遊所涉及的技術因素較少，具有獨特競爭優勢，向玩家提供更豐富真實的社交體驗，因為玩家玩桌遊時與他人的當面交流更為親密。桌遊平台為人們建立聯繫及互動學習提供獨一無二的機會。

桌遊及手機遊戲熱度的衰退過程

桌遊生命週期

傳統桌遊一般會經歷半長週期，歷時約2年，然後步入衰退。

- **導入期**：傳統桌遊一般需3至5個月的引進期，可於行業年會及展會進行。
- **成長期**：成長期估計最多為1.5年，發行商將面臨下列挑戰：
 - √ 管理物流及分銷過程，將產品引進實體店；
 - √ 透過市場推廣活動及擴展至更廣闊的目標群，提高知名度及接納度。
- **成熟期**：一旦桌遊達到高峰，其熱度預期會再維持6個月左右，其後進入衰退期。這一時期，遊戲通常會面對新發行遊戲的競爭。



資料來源：Ipsos研究及分析；多個資料來源

桌遊生命週期趨勢

桌遊的平均生命週期一般估計可達8年以上，然而，該時間框架可藉產品擴充延長。

發行商通常透過推出續篇、擴展或遊戲限量版來延長成功遊戲的生命。然而，若干桌遊可能因為其敘事性質不強而在延長策略方面遭遇困阻。一般而言，角色扮演類桌遊可維持較長生命週期。

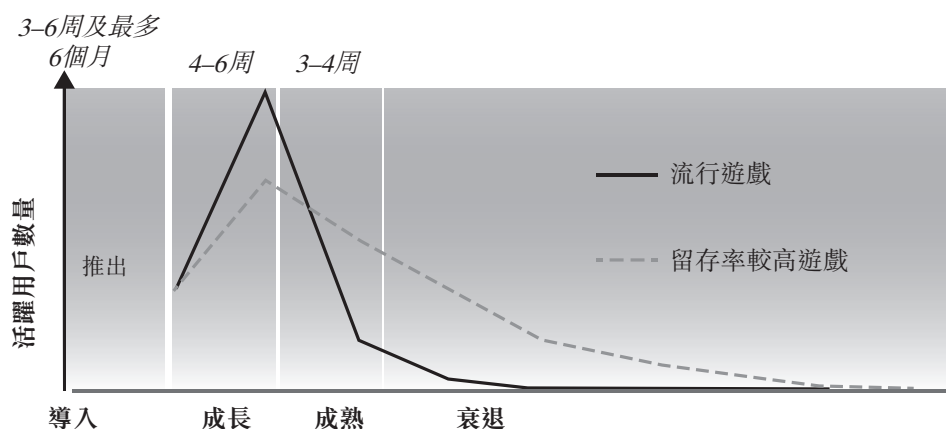
隨著手機應用程式新技術的演化，發行商可融入手機功能，為玩家解鎖新場景及移除傳統桌遊某些常被視作乏味無趣的活動，比如規則記錄、肉眼擲骰、玩家數據，及策略規劃的可視地圖。此舉有助提高遊戲體驗及興趣，推廣至熱衷玩家人群以外的人群，從而維持增長及成熟期。

手機遊戲生命週期

通常而言，手機遊戲所經歷的生命週期一般遠較桌遊短促，其生命週期總長最短可為6個月。

- **導入期：**導入期約為3至6周，期間會進行遊戲應用程式的研發及試推，其後於遊戲平台推出。於該期間，用戶留存率或活躍用戶比率一般為65%至80%。
- **成長期：**應用程式的用戶留存率及銷售達致100%的增長峰值。這一期間通常約為4至6周。遊戲急速增長乃源自可於應用程式商店輕易獲取遊戲。熱度亦可通過應用程式商店的評分系統獲得。
- **成熟期：**這一期間，用戶留存率一般降至約30%，而銷售增長停滯不前。成熟期約為3至4周。與桌遊類似，手機遊戲面臨來自新遊戲的競爭，一旦失去興趣，玩家放棄遊戲的速度大大加快。
- **衰退期：**於衰退期，產品歸於沉寂，用戶留存率為0%，視乎大眾市場的接受程度，為期數周至一個月不等。某些應用程式的衰退期更快，為期僅一周。然而，就若干成功遊戲(如Candy Crush及Angry Birds)，這一期間可長達數年。

典型手機遊戲生命週期



資料來源：Ipsos研究及分析；多個資料來源

手機遊戲生命週期趨勢

手機遊戲生命週期愈見縮短。預計導入期將加快至不超過6個月，但會於延長期彌補，因為在這個節奏急促的產業，開發商不能固守意念直至它過時。遊戲推出後數周，活躍用戶人數已不斷縮減。隨著越來越多小型開發商向消費者提供更多遊戲選擇，進一步加快這一趨勢。

大型遊戲開發商一直努力提高消費者忠誠度，通過引入及解鎖新層級或遊戲內容、加入節假日活動，及使用推送通知等措施來提高參與度及用戶分享環節，藉此延長生命週期。

美國

本節概述美國與我們業務有關的主要現行法律及法規。

稅務

美國聯邦政府對公司徵收多種稅項，包括企業所得稅、僱用稅及各種消費稅，例如酒類、煙草、槍械、汽車及航空燃料及醫療設備。州份（甚至部分地方司法權區，例如城市及市鎮）通常亦徵收某種形式的企業所得稅，以及物業從價稅（多數對房地產及私人財產）、銷售及使用稅及各種業務牌照稅。

美國聯邦所得稅管轄權乃基於兩項根據其中一項，即所在地或來源。CMON Inc.及CMON Conventions等美國國內公司（即根據美國、其任何州份或哥倫比亞特區法律組織的公司）通常須就其全球收入繳納美國聯邦所得稅。非美國公司（包括本集團的其他成員公司）通常須就來自美國的若干收入類別（通常為被動或投資收入）及實際上與於美國進行貿易或業務有關的收入（「實際關連收入」）繳納美國聯邦所得稅。於某些情況下，美國「防反轉策略」規例可能適用，於處理非美國公司時視其為國內公司，進而對其全球收入徵收美國聯邦所得稅。美國移轉訂價規例可於相同權益擁有或控制的公司（包括非美國公司）之間重新分配收入、扣減、信貸或撥備，致使受控制方間之交易反映按公平基準釐定的定價。

業務活動及公司之州份稅務受美國憲法原則限制，通常需要與尋求徵稅的州份有若干最低限度聯繫或「直接關係」。此外，即使有直接關係，州份可能僅對「公平分配」至該州份的收入徵稅。收入分配通常涉及分配因素（以往為工資因素、財產因素及銷售因素），此乃屬於該州份金額對總額的比率。然而，各個州份釐定使用何種因素、如何計算及因素比重，以及如何釐定項目視為州份內或州份外時有其獨特方法。各州份處理所分配收入的方法有頗大不同。

目前，確立州份稅務直接關係所需的最低業務活動水平可謂不斷變化。據現有美國最高法院案例所示，規定為業務實體或其代表擁有若干類別的實體佔地（例如辦事處或其他固定業務地點或僱員或代理常駐）。此外，聯邦法訂明若干類別的活動（例如僅於州份內招攬以訂單形式銷售有形私人財產，而訂單乃於州份外接納及填妥）不能確立直接關係。然而，許多州份開始引入經濟直接關係概念，據此，僅於司法權區擁有客戶或供應商，即構成充分直

接關係。此概念最終能否通過仍有待定斷。在州份嘗試促使州份外零售商就銷售予州份內居民徵收銷售稅方面，亦存在直接關係問題。

非美國企業須就(i)源自美國的固定或可定額年度或定期收入(「FDAPI」)及(ii)實際關連收入繳納美國聯邦所得稅。我們預期本集團任何非美國成員公司不會從事美國貿易或業務，因此，我們預期該等成員公司均不會錄得實際關連收入。

FDAPI包括利息、股息、租金、版權費、薪金及類似收入(但不包括資本收益)，須按30%稅率繳納美國總稅額(即無扣稅)，其通過向有關收入的付款人強制執行預扣稅義務徵收。然而，預扣義務並不適用於實際關連收入(收款人可向付款人提供國稅局表格W-8ECI以達成此項豁免)、若干「組合債務」利息(企業收款人使用國稅局表格W-8BEN-E以達成此項豁免)及銀行存款利息。組合債務特別排除大部分關聯方或公司間債務。30%預扣稅率可根據適用所得稅條約對合資格享受條約利益的收款人減稅或免除。企業收款人可向付款人提供國稅局表格W-8BEN-E以申報所得稅條約的利益。根據稱為FATCA的美國法例，不屬於金融機構(FATCA所廣義界定者)的非美國企業須就源自美國的FDAPI按30%稅率繳付美國預扣稅(不可經由條約減免)，於二零一八年十二月三十一日後，因銷售或處置物業所得款項總額而產生源自美國的利息或股息，除非該等非美國企業提供有關其美國擁有人的規定資料(按FATCA規定的方式，並經任何適用跨政府協議所修改)。

就向僱員支付的工資，僱員及僱主均須繳納預扣所得稅及多項僱傭稅(聯邦及州份)。向獨立合同工支付的款項不須繳納該等稅項。雖然獨立合同工按類似的稅務制度(即自僱稅)繳稅，但通常不須繳納預扣所得稅，且一般而言不會對聘請獨立合同工的人士或公司徵收獨立合同工相關稅項。因此，聘請獨立合同工而不是僱員對企業僱主而言有益，可因此避免預扣聯邦及州份以及本地所得稅，及避免僱主分擔州份失業、社會保險(包括醫保)及聯邦失業稅項。此外，僱主資助的福利計劃及工資和工時法律並不適用。然而，倘企業將僱員錯誤分類為獨立合同工，可能須繳付重大罰金。僱主可能須負責僱傭稅、利息、罰金及追溯性福利。未按規定提交報稅表，亦可能被處以罰金。

消費產品安全規定

《消費產品安全法案》(美國法典第15號第2051-2084條)由美國消費產品安全委員會(「消費產品安全委員會」)制定。消費產品安全委員會為獨立聯邦機構，獲授權保護公眾免受有關消費產品的不合理風險的損害。消費產品安全委員會訂定及執行消費產品安全標準及規則，包括禁止兒童產品表面塗層含鉛及有關可導致幼兒窒息危險的產品的規則。倘一間公司得悉其製造、進口、分銷或銷售的產品並不符合消費產品安全委員會的產品安全標準，或其含有會造成重大產品危險的缺陷或構成嚴重傷亡的不合理風險時，必須立即向消費產品安全委員會報告該信息。有關危險產品須召回。倘產品類別出現有不合理損害風險，而對該產品沒有可行的消費產品安全標準足以保障公眾，則消費產品安全委員會亦可禁止。

消費產品安全委員會規定，進口商及國內製造商須對兒童產品發佈合規證書，而兒童產品指主要供12歲或以下的兒童使用的該等產品。一般用途產品指並非設計為或擬主要供12歲或以下兒童使用的消費產品，倘該等產品須遵守特定消費產品安全委員會的安全標準，則其須有合規證書。考慮到(i)我們的產品通常有標示說明我們的產品乃供13歲或以上消費者使用，(ii)我們產品的營銷、推廣及包裝並不針對12歲或以下兒童，及(iii)我們不認為產品一般被認為供12歲或以下兒童使用，故我們的產品為一般用途產品，而非兒童產品。此外，我們的產品概無須遵守特定的消費產品安全委員會安全標準，因此無須合規證書。然而該等產品須遵守消費產品安全委員會的缺陷申報及召回規定。

任何欲進口之消費產品如未能符合適用產品安全標準或特定標籤或認證規定，或倘被確認為構成嚴重產品危險，或不獲准入境及／或遭扣押。

於回顧期內，我們並無向消費產品安全委員會申報有缺陷或危險的產品，因為經合理周詳考慮後，概無事實或情況顯示我們須作出有關申報。此外，於相同期間，我們亦無任何產品回收或收到消費產品安全委員會就違反美國消費安全法律及法規之處罰。我們獲我們的美國法律顧問告知，根據我們在美國所出售產品類型及目標用戶，於最後可行日期，消費產品安全委員會並無要求我們取得任何證書、許可證、牌照或進行測試以於美國出售產品。

產品責任法

美國州立法律通常就因售予客戶不安全、有缺陷及危險產品所造成的損害及損傷對所有製造商及賣方(及供應鏈相關方)施加法律責任。視乎產品責任申索所依據的司法權區，申索可根據疏忽原則、嚴格法律責任，或違反保證而提出。產品責任申索一般作為一項嚴格法律責任罪行提出，因為嚴格產品責任罪行不取決於被告的謹慎程度。倘證明產品於交出製造商時為有缺陷，則被告負有責任。

另一方面，疏忽產品責任申索要求原告證明(i)被告向原告負有法律責任，須合理謹慎行事；(ii)被告於市場投放有缺陷產品，未能合理謹慎行事；及(iii)被告未能合理謹慎行事之行為導致原告受損。

違反產品保證責任申索受合同法之規限。美國各州均採納的《統一商業法則》規管商品銷售。一項保證指產品製造商或賣方向買方所作的書面或口頭保證，確保產品質素滿足若干標準。在根據違反保證原則提出的產品責任申索情況下，原告聲稱原告和被告之間存在明示或暗示保證。明示保證是製造商或賣方與買方訂立以確立優先權的合約。產品已假定隨附暗示保證，即產品就其擬定用途而言屬適宜及安全。

我們獲我們的美國法律顧問告知，根據對美國聯邦法院案例摘要系統、特拉華州法院系統以及喬治亞州Fulton縣和Forsyth縣的州高等法院系統進行搜尋的結果，截至最後可行日期，我們並無於美國聯邦法院或特拉華州及喬治亞州(分別為我們的註冊成立地點及居駐地)的相關州法院面臨任何對我們業務營運造成重大不利影響之產品責任法律訴訟、程序及申索。於往績期間內，我們已購買一般責任保險，以保障我們免受美國潛在法律訴訟，並擬於日後繼續購買有關保險。

電子商貿

美國聯邦貿易委員會(「**聯邦貿易委員會**」)是監管商業電郵、網上廣告及消費者私隱等電子商貿活動之主管機構。支付卡產業安全標準委員會訂立處理及儲存客戶財務資料之安全標準及規則。營運商業網站的業務須貼載私隱政策。聯邦貿易委員會訂有於私隱政策內披露資料之指引，包括但不限於透過網站收集之個人識別資料類別、與第三方分享之資料類別及所收集資料之用途或儲存方法。喬治亞州等大多數州已採納法律打擊不公或欺詐行為及做法。

電子商貿業務的網上廣告亦受適用美國聯邦及州立法律監管，設立該等法律旨在防止欺詐及不公平的行為及做法。垃圾郵件法案(The Controlling the Assault of Non-Solicited Pornography and Marketing Act)(「**垃圾郵件法案**」)規管從事電郵行銷的企業。根據垃圾郵件法案，任何已寄發的商業電郵訊息必須載有告示表明有關訊息屬於廣告、選擇拒收之資料及該企業之郵寄地址。各已寄發的電郵倘違反垃圾郵件法案可被處最高罰款16,000美元。喬治亞州等許多州份亦已立法杜絕虛假或誤導性商業電郵。

我們獲我們的美國法律顧問告知，根據我們的電子營銷活動及政策，於往績期間內，我們的電子商貿活動已在重大方面遵守消費者私隱及網上廣告之相關美國聯邦及州立法律及法規。

勞工及僱傭法律

《公平勞工標準法》(美國法典第29號第201–219條)(「**勞工法**」)制定(其中包括)最低工資及超時工作薪酬準則，惟若干業務類型及僱員獲豁免除外。例如，歸類為「執行、行政或專業僱員」的僱員獲豁免遵守勞工法最低工資及超時工作薪酬準則。許多州份已實施更高的最低工資並將法律延伸以保障勞工法豁免在外的僱員或給予聯邦法律未能提供的權利。於喬治亞州，最低工資法(喬治亞州官方守則第34號第4章第3分節)為不受勞工法最低工資條文保障之僱員提供最低工資。

勞工法及許多州份(包括喬治亞州)立法，亦規管僱用年齡低於18歲的未成年人士，限制彼等可從事的職業及任何日子的工時。該等童工法律的原則是兒童年齡越小，則對其可從事的工種及工作限制越嚴格。

《職業安全衛生法》(美國法典第29號第651條及其後條款)(「**職安法**」)規定僱主(其中包括)提供的工作場所並無可導致或可能導致僱員死亡或身體嚴重受傷的公認危害，並遵守職安法制定之職業安全衛生準則。喬治亞州尚未採納其自有的監管制度處理私人企業工作場所的職業安全衛生事宜，因此，喬治亞州採用職安法。

根據《患者保護及平價醫療法案》，僱用50名或以上的全職等同僱員的僱主，倘未能為至少95%的全職僱員提供「平價、最低價值」健康保險，則可能面臨稅務罰款。罰款金額取決於違規的程度及方式。

監管概覽

於美國，各州份已成立及管理工人賠償制度，聯邦政府為其聯邦僱員設有工人賠償計劃。一般而言，工人賠償州份法律規定僱主投購的保險足以覆蓋潛在工人賠償申索。若干州份法律亦透過限制受傷僱員因工傷可向僱主申索的款額保障僱主。於喬治亞州，《工人賠償法》(喬治亞州法典第34卷第9章)規定經常僱有三名或以上僱員(不論兼職或全職)之僱主，須為每名僱員投購工人賠償保險。工人賠償之州份理事會執法部門負責維持、監督及執行規定，要求僱主負責投購工人賠償保險。該部門存置一份過往保險記錄，用以確認工作相關意外或損傷之負責保險實體。

多種聯邦公民權利法律規定僱主應用工作守則時，不可基於若干準則，包括種族、原國籍、宗教、性別、身孕、年齡、殘疾、退役狀況及基因資料，而騷擾或歧視僱員。倘僱員投訴受到非法騷擾或歧視，該等法律一般亦禁止僱主對僱員報復。禁止據此歧視或報復的法律，包括但不限於一九六四年《民權法案》第7章(適用於僱員人數在15人或以上之僱主)、一八六六年《民權法案》第1981條、一九六七年《就業年齡歧視法》(適用於僱員人數在20人或以上之僱主)、二零零八年反基因歧視法(適用於僱員人數在15人或以上之僱主)、《軍人就業和再就業權利法案》及《美國殘疾人法案》(適用於僱員人數在15人或以上之僱主)。該等法律由聯邦機構(包括公平就業機會委員會及美國勞工部)執行。倘僱員已用盡任何強制行政補償措施，彼等一般亦可提出訴訟以強制行使權利。

我們獲美國法律顧問告知，於往績期間，我們在重大方面符合相關美國聯邦及喬治亞州有關勞工及僱傭的法律及法規，並根據喬治亞州法律為全體美國僱員妥善維繫工作補償政策。

貿易及海關法

美國海關及邊境保衛局(「**海關及邊境保衛局**」)規管進口美國的貨品。進口貨品並不被視為合法進入美國，除非(a)船舶已到達港口；(b)貨品交付已由海關及邊境保衛局授權；及(c)估計關稅已獲繳付。海關及邊境保衛局審查貨品及相關文件，以決定(其中包括)(i)就報關而言貨品之價值及其納稅狀況；(ii)有關貨品是否需要標示原產地或需要特別標示或標籤，如需要，則是否按規定方式標示；(iii)有關船舶是否載有嚴禁品；及(iv)有關貨品是否已正確開出發票。

美國海關現代化法(美國法典第19號第1508、1509及1510條)確立訂約方將貨品進口至美國時應「合理審慎」之法律規定。每名記錄進口商有責任向海關及邊境保衛局提供有關受理性、關稅、分類、價值及進口貨品原產地的準確資料。進口商亦負責提供任何其他必要之文檔或資料，讓海關及邊境保衛局能夠釐定是否已符合所有法律規定。貨品原產地必須標示在當眼的位置，並以該物件或包裝的性質所容許的程度，以清晰可辨且不易磨滅方式標示。進口商必須正確標示及列明貨品所載包裹之數目、於發票上列明各包裹內容，以及於相應包裹之發票上貼上標示及數目。

凡進口美國之貨品必須根據美國協調關稅表(「**協調關稅表**」)編配關稅類別。產品於協調關稅表的關稅類別制定該產品進口美國後採用之適用稅率。產品類別亦為釐定產品是否須受配額、禁令、禁運或其他限制規定或是否有權享有特別關稅優惠之重要因素。

於往績期內，我們並無收到任何違反或不遵守任何美國貿易及海關法律及法規之罰款或處罰。

知識產權法

美國擁有健全的聯邦及州份知識產權法，包括版權及商標法。一九零九年版權法(經修訂)(美國法典第17號第101至810條)為美國版權法的基礎。版權擁有人擁有版權項目的獨家使用權，包括生產版權項目，及透過銷售向公眾派發版權項目的副本之權利，惟須遵守公平使用等若干限制。一般而言，於一九七八年一月一日或之後創造的項目的版權確保年期涵蓋創作者的壽命及創作者離世後70年。版權註冊屬自願性質。版權從項目創作那一刻起存在。然而，為項目侵權而於美國法院提出訴訟，則必須先進行註冊。

監管概覽

於美國規管商標法的主要法律為一九七六年商標法(經修訂)(美國法典第15號第1051條)及聯邦法規第37號(聯邦法典第37號第2.1條)。在美國,第一個於跨境商業活動中使用商標者一般會獲授普通法保護。聯邦商標註冊提供全國性保護,而有關使用特定標誌的州法或普通法使用有關標誌的特定州份及/或地區內提供保護。

海關及邊境保衛局審查進入美國的貨品,以檢查有關進口貨品有否侵犯已記錄之知識產權。海關及邊境保衛局就其已記錄的商標、商業名稱及版權維持知識產權數據庫。海關及邊境保衛局可扣留及沒收違反美國知識產權的進口貨品。

於最後可行日期,我們於美國註冊兩項商標。我們獲美國法律顧問告知,根據對美國聯邦法院案例摘要系統、特拉華州法院系統以及喬治亞州Fulton縣和Forsyth縣的州高等法院系統進行搜尋的結果,於往績期間,我們並無涉及任何在美國聯邦法院或特拉華州及喬治亞州(分別為我們的註冊成立地點及居駐地)的相關州法院進行中或待決有關侵犯任何第三方知識產權的訴訟或判決,亦不知悉我們面臨任何可能發生或潛在申索。

新加坡

本節概述可能與我們的新加坡業務有關的新加坡主要現行法律及法規。

所得稅(一般)

新加坡稅務居民須就於新加坡產生或衍生的收入,以及於新加坡收取或視作收取的外國收入繳納新加坡所得稅,惟設有若干例外情況。

就居民企業納稅人而言,倘達成若干指定條件,所有源於國外的所得/轉匯股息、分支溢利及服務收入於新加坡獲豁免繳稅,包括源於國外的股息、分支溢利及服務收入已於司法管轄區按最少15.0%的最高(或最高已頒佈)稅率繳稅及已就此實施徵稅(設有若干例外)之條件。

倘對業務的控制及管理均於新加坡行使,則公司為新加坡稅務居民。倘於先前年度,一名個人身在新加坡或於新加坡獲聘(擔任公司董事除外)183日或以上,或彼居於新加坡,則彼於課稅年度內為新加坡稅務居民。

非居民企業納稅人須就於新加坡產生或衍生的收入，以及於新加坡收取或視作收取的外國收入繳納所得稅，惟設有若干例外情況。所有個人、居民及非居民須就於新加坡產生或衍生的收入繳納所得稅，惟設有若干例外情況。所有個人於新加坡收取的所有外國收入將獲豁免繳納新加坡稅項。後者的豁免並不適用於合夥企業於新加坡收取的有關收入。

新加坡的現行企業所得稅率乃經計及稅項豁免後按17%繳稅，公司應課稅收入首10,000新加坡元免徵四分之三，其後290,000新加坡元免徵一半。上述稅項豁免並不適用於公司收取的新加坡股息。餘下應課稅收入(扣除稅項豁免後)按17.0%繳稅。

就新加坡稅務居民個人而言，稅率因應個人應課稅水平而異，惟現行最高稅率為20.0%。

股息分派

單一企業稅制

於二零零三年一月一日起，新加坡採用單一企業稅制取代歸原稅制。根據單一企業稅制，自企業溢利收取的稅項為最終定額，而新加坡稅務居民公司向其股東支付之所有新加坡股息均獲豁免繳稅。然而，海外股東務須諮詢其稅務顧問以顧及其各自居住國家的稅法及其居住國家是否與新加坡訂有任何雙重徵稅協議。

預扣稅

根據新加坡法律第134章《所得稅法》，某一人士向非居民支付一筆特定性質的款項時，該人士須預扣該筆付款的某一百分比並將該預扣款額支付予新加坡國內稅務局。預扣稅適用於向非居民作出的若干有限付款(如貸款利息)以及技術支持及管理費用(倘該等服務於新加坡提供)。預扣稅稅率取決於付款的性質。預扣稅稅率可為10%、15%或17%的現行企業稅率或《所得稅法》規定的稅率，視乎付款性質而定。

新加坡目前並無就支付予居民股東或非居民股東的股息徵收預扣稅。然而，外國股東應諮詢其本身的稅務顧問，以考慮其居住國稅務法律，以及其居住國與新加坡之間如有任何雙邊稅務協議，該等協議是否適用。

中央公積金法

中央公積金是面向工作的新加坡公民及新加坡永久居民的一項強制性社會保障儲蓄計劃，主要為其退休、醫療及住房需求提供資金。該基金由新加坡法定部門中央公積金局管理。僱主及僱員均須向中央公積金供款。

知識產權法

版權

在新加坡，版權由《新加坡版權法》(第63章)規管。在新加坡，作品一經創造即存在版權。新加坡並無版權登記程序，且無須採取正式措施以產生版權。一般認為，創造有關作品的人士為版權擁有人，且倘作品於工作過程中創造，版權應屬於僱主。

商標

新加坡商標註冊的正式系統由《新加坡商標法》(第332章)規管。就根據商標法註冊而言，有關商標須在新加坡商標註冊處註冊。註冊後，註冊人將擁有在新加坡使用該商標的獨家權利，有效期10年，可另外續期10年。

歐盟

本節概述歐盟現行重要法律及法規，其可能與我們在歐盟的業務有關。

歐盟的監管框架旨在就歐盟不同成員國(「**成員國**」)的貿易法例達致(其中包括)共同標準，其透過制定法規(對成員國自動具直接法律效力，毋須經成員國進一步落實法例)及指令(需由成員國透過其自身國家法例落實)達致。

根據上文所述，落實歐盟法規及指令乃成員國國家當局的酌情決定權及專屬權限，因此，成員國之間有關法例及執行情況可能有所不同。

稅項

關稅

總體而言，關稅乃對自外國進口至歐盟的貨物徵收。歐盟設有一個海關單位，就進口至歐盟的貨物徵收統一關稅（不論在相關成員國進行任何清關手續）。統一關稅對貨物作出分類，釐定適用關稅率。

增值稅（「增值稅」）

歐盟的監管框架為其成員國制定統一增值稅及進口增值稅準則。根據該準則，各成員國有酌情決定權，可據此釐定適用的統一增值稅及進口增值稅率。

於歐盟內供應貨物及提供服務一般須繳納增值稅。增值稅一般須於歐盟內供應貨物或提供服務後繳納。實際增值稅率取決於實際情況及歐盟內供應貨物或提供服務的地點。

此外，進口至歐盟的貨物一般須繳納進口增值稅（「進口增值稅」）。進口增值稅一般須於貨物進口至歐盟並於有關貨物在相關海關據點完成清關時繳納。適用進口增值稅率視乎進口情況及歐盟內進行清關的進口地點。倘符合若干規定，貨物的供應商可申請進口增值稅退稅。

反傾銷／反補貼

根據歐洲理事會法規（二零零九年十一月三十日之第1225/2009號及二零零九年六月十一日之第597/2009號），向歐盟進口或會被歐盟委員會徵收額外反傾銷或反補貼稅。於考慮有關稅項是否適用時，歐盟委員會釐定(i)產品是否以低於市值的價格在歐盟銷售（即「傾銷」）；(ii)產品是否受益於外國政府項目規定的補貼；及(iii)推出有關產品以在歐盟自由流通是否會因此對歐洲行業造成潛在不利影響。

歐盟委員會就投訴展開調查或自行酌情展開有關調查。依調查結果而定，歐盟委員會可暫時或永久性對有關產品徵收額外關稅。其亦可接受有關方提交的若干提議修改產品的價格，或接受原產國遞交的建議降低有關補貼，從而允許產品在不會對歐洲行業造成不利影響的情況下在歐盟自由流動。歐盟委員會並不是一定要接受有關提議，且在協定條件未有滿足或其認為反傾銷或反補貼措施出現規避的情況下仍可徵收額外關稅。

英國適用法律及法規

本節概述可能與我們英國業務有關的重大現行英國法律及法規。

稅項

我們毋須繳納英國營業稅，因為我們不是英國註冊成立企業或受英國管理或控制的企業。

由歐盟以外地區進口英國的貨品會被徵收增值稅，由進口商按猶如貨品於英國境內供應的相同稅率支付。英國增值稅的標準稅率為20%。

進口貨品亦可能須支付關稅及貨物稅，視乎其進口關稅的分類。此外，在某些情況下，進口到歐盟的貨品可能須繳納特定反傾銷稅。

倘我們負責直接進口貨品至英國，我們將須支付貨品適用或可能適用的進口稅或任何反傾銷稅。

德國適用法律及法規

本節概述可能與我們德國業務有關的重大現行德國法律及法規。

稅項

由歐盟以外地區進口德國的貨品會被徵收增值稅，由進口商按猶如貨品於德國境內供應的相同稅率支付。德國增值稅的標準稅率為19%。

進口貨品亦可能須支付關稅及貨物稅，視乎其進口關稅的分類。此外，在某些情況下，進口到歐盟的貨品可能須繳納特定反傾銷稅。

法國適用法律及法規

本節概述可能與我們法國業務有關的重大現行法國法律及法規。

稅項

由歐盟以外地區進口法國的貨品會被徵收增值稅，由進口商按猶如貨品於法國境內供應的相同稅率支付。法國增值稅的標準稅率為20%。

進口貨品亦可能須支付關稅及貨物稅，視乎其進口關稅的分類。此外，在某些情況下，進口到歐盟的貨品可能須繳納特定反傾銷稅。

我們的公司歷史

本公司於二零一五年六月十六日在開曼群島註冊成立。根據重組，本公司已成為本集團的控股公司。有關重組的其他詳情，請參閱下文「重組」一段。

我們的業務歷史可追溯至二零零一年，當時，黃先生及建邦先生共同構思「CoolMiniOrNot」，並創辦網站www.coolminiornot.com，起初為供註冊用戶上載袖珍角色模型圖片及投票的網上社區網站。該網站由黃先生及建邦先生以私人積蓄共同籌建。

於二零零九年九月十八日，黃先生及建邦先生於美國特拉華州共同註冊成立CoolMiniOrNot Inc.，並按均等股份持有CoolMiniOrNot Inc.，計劃讓CoolMiniOrNot Inc.擔任建邦先生及／或黃先生開發或擁有之任何遊戲之公司特許承授人及分銷商，以及其他由內部及第三方開發桌遊的分銷商及發行商。

於二零一一年十月，CoolMiniOrNot Inc.發行其第一款特許棋盤遊戲《Super Dungeon Explore》。其後，CoolMiniOrNot Inc.發行及分銷多款桌遊，包括但不限於《Zombicide》、《Zombicide: Season 2》、《Zombicide: Season 3》、《Kaosball》、《Wrath of Kings》、《XenoShyft: Onslaught》、《Arcadia Quest》及《Rum & Bones》。有關集團旗下遊戲的更多資料，請參閱本招股章程「業務」一節。

繼發行《Zombicide》成功，並於二零一二年物色到拓展CoolMiniOrNot Inc.當時的既有業務（「該業務」）的市場機遇後，黃先生及建邦先生決定黃先生將徵集各少數策略股東的協助及專業知識，而少數策略股東各自同意向該業務的持續增長作出貢獻，以期讓該業務進行首次公開發售（「建議上市」）。

於二零一三年末，基於該業務之過往表現及未來前景，以及鑑於建邦先生、黃先生及各少數策略股東各自於二零一二年至二零一三年之貢獻，以下口頭協議已於二零一三年十一月三十日訂立，以列載有關訂約方就建議上市已履行及／或繼續履行的職責及貢獻：

- (a) 建邦先生與黃先生之口頭協議，據此，建邦先生同意（其中包括）將彼於CoolMiniOrNot Inc.現有業務及桌遊《Dark Age》（及其中所有知識產權）之權益轉讓予就建議上市擬組建之集團（「擬議集團」）；並繼續向擬議集團提供其專長、商業觸覺及聯繫，換取於擬議集團之22.5%權益；

- (b) Preti先生與黃先生之口頭協議，據此，Preti先生同意繼續向擬議集團貢獻其遊戲開發專長及商業觸覺，以及管理及介紹其在棋盤遊戲行業的聯繫及業務往來關係，使該業務得益，換取於擬議集團之10.0%權益；
- (c) 雷先生與黃先生之口頭協議，據此，雷先生同意繼續向擬議集團提供其於財務諮詢之專長及就集資及建議上市之一般指引，換取於擬議集團之5.0%權益；
- (d) Maverick⁽¹⁾(由Tan ML先生代表)與黃先生之口頭協議，據此，Maverick同意繼續提供其於環球消費業務之專長、商業觸覺、聯繫，以及關於企業策略、引入政府組織及策略投資者，以及一般市場推廣及該業務之業務發展等事宜之指引，換取於擬議集團之5.0%權益；及
- (e) 李先生與黃先生之口頭協議，據此，李先生同意繼續向擬議集團提供其於資訊科技系統之專長、商業觸覺及聯繫，以及關於信息管理之一般指引，換取於擬議集團之5.0%權益。

考慮到建邦先生及各少數策略股東根據彼等各自的口頭協議提供的有關承諾，黃先生與建邦先生及每個少數策略股東協定(其中包括)，轉讓其於CoolMiniOrNot Inc.現有業務之權益及其於桌遊《Zombicide》及彼已經擁有或將會擁有、構思及／或開發之任何其他知識產權之權益予擬議集團；並繼續為擬議集團提供其專長、商業觸覺及聯繫，換取於擬議集團之52.5%權益。

於二零一三年十二月，因預期該業務進一步擴張，以及為本集團旗下各間公司成立專責及獨立部門，黃先生及建邦先生決定將CoolMiniOrNot Inc.各項業務職能及營運分拆及分配至本集團旗下的不同公司，就此，彼等決定註冊成立CMON SG(最終負責本集團行政及人力資源職能及聘請本集團的若干僱員)、CMON Productions(負責持有本集團相關知識產權)、CMON Global(負責指配生產及統籌本集團的全球銷售及營銷)及CMON Inc.(專門負責本集團於美國銷售)。

本集團乃根據重組及按照及遵循口頭協議之條款組成。於二零一五年七月十五日，各份口頭協議之訂約方以書面確認函(各為一份「**確認函**」及統稱「**確認函**」)形式，確定其各自

¹ Maverick是一間於二零零五年十月二十八日在塞舌爾共和國註冊成立的有限公司，由Tan ML先生全資擁有。

之口頭協議之條款。有關各份口頭協議之條款、確認函及重組之更多資料，請參閱下文「重組」一段。

於二零一五年七月完成將CoolMiniOrNot Inc.的業務職能指派及分拆予本集團旗下各間公司後，CoolMiniOrNot Inc.成為無業務公司，並不構成本集團的一部分。

於二零一六年二月，我們註冊成立CMON Conventions，代表本集團出席或舉辦遊戲展。

業務發展里程碑

下表闡述我們業務發展的重要里程碑：

二零一一年

二零一一年十月 我們從Sodapop Miniatures LLC.獲得遊戲特許後，推出第一款棋盤遊戲《Super Dungeon Explore》。

二零一二年

二零一二年六月 我們推出合作桌遊《Zombicide》，玩家扮演生還者，與一大群喪屍戰鬥。《Zombicide》為本集團首個Kickstarter專案，成功吸引5,258名出資者及募資781,597美元。

二零一三年

我們於二零一三年推出合共四款桌遊。所有該等遊戲均於Kickstarter推出，成功吸引合共17,060名出資者及募資合共3,912,238美元。

二零一四年

我們於二零一四年推出合共六款棋盤遊戲。所有該等遊戲均於Kickstarter推出，成功吸引合共27,589名出資者及募資合共4,773,685美元。按募資金額及出資人數計算，《Zombicide: Season 3》為二零一四年桌遊Kickstarter專案之冠。

二零一五年

我們於二零一五年六月在Kickstarter推出棋盤遊戲《Zombicide: Black Plague》，成功吸引超過20,000名出資者及募資金額逾4.0百萬美元。

二零一五年六月，我們在Apple App Store及Google Play推出我們第一款手機遊戲《XenoShyft (mobile)》。

二零一六年

直至最後可行日期

我們合共於Kickstarter推出四款棋盤遊戲，總共成功吸納43,415名出資者，並籌集合共5,872,872美元。

我們的附屬公司

我們的新加坡附屬公司

CMON SG

CMON SG於二零一四年一月二日在新加坡註冊成立為私人股份有限公司。於其註冊成立日期，兩(2)股每股面值1.00新加坡元的普通股(「**CMON SG股份**」)已配發及發行予陳玉玲(為黃先生的配偶)。根據日期為二零一四年一月二日之信託聲明契據(「**CMON SG契據**」)，陳玉玲已確認，彼將以受託人身份代黃先生持有CMON SG股份，並僅會根據黃先生不時作出指示的方式處理CMON SG股份(包括行使其作為CMON SG股份持有人獲賦予的一切表決及其他權利)。

作為重組的一部分，於二零一五年七月十五日，陳玉玲根據黃先生的指示將CMON SG股份轉讓予CMON Global，作為CMON Holdings發行524股新普通股予黃先生的部分代價。CMON SG契據已於同一日終止，而各方因CMON SG契據所產生的權利、責任及義務均告終。上述轉讓完成後，CMON Global全資擁有CMON SG的已發行股本(由CMON SG股份組成)；而CMON SG已成為我們其中一間附屬公司。

CMON SG目前負責本集團的行政職能及人力資源職能及聘請本集團若干僱員。

我們的美國附屬公司

CMON Inc.

CMON Inc.於二零一四年十月六日在美國特拉華州註冊成立，獲授權發行合共1,000股無面值股份。

根據日期為二零一四年十月十七日的股份認購協議，CMON Global認購CMON Inc.股本內的一(1)股股份，認購價為1.00美元(「**CMON Inc.股份**」)。上述認購事項完成後，CMON Inc.的已發行股本(以CMON Inc.股份組成)由CMON Global全資擁有，而CMON Inc.成為我們的附屬公司之一。

作為重組的一部分，於二零一五年六月十八日，CMON Inc.及CoolMiniOrNot Inc.訂立資產收購協議及賣據，據此，CoolMiniOrNot Inc.出售其存貨及若干辦公室設備予CMON Inc.，代價為240,751美元，此乃基於有關存貨及辦公室設備於有關時間的賬面值。

本集團於美國的專責銷售及分銷職能目前由CMON Inc.負責。

CMON Conventions

CMON Conventions於二零一六年二月二十五日在美國特拉華州註冊成立，獲授權發行合共1,000股無面值股份。

根據日期為二零一六年二月二十八日的股份認購協議，CMON Global認購CMON Conventions股本內的1,000股股份，認購價為1.00美元（「**CMON Conventions股份**」）。上述認購事項完成後，CMON Conventions的已發行股本（以CMON Conventions股份組成）由CMON Global全資擁有，而CMON Conventions成為我們的附屬公司之一。

CMON Conventions代表本集團出席或舉辦遊戲展。

我們的英屬維爾京群島附屬公司

CMON Productions

CMON Productions於二零一四年六月十一日在英屬維爾京群島註冊成立，獲授權發行最多50,000股股份。於其註冊成立日期，一(1)股普通股已配發及發行予CMON Holdings，代價為1.00美元（「**CMON Productions股份**」）。

作為重組的一部分，於二零一五年七月十五日，本公司與CMON Holdings訂立股份轉讓協議，據此，本公司同意向CMON Holdings收購CMON Productions股份，代價為1.00美元。上述轉讓完成後，CMON Productions之已發行股本（以CMON Productions股份組成）由本公司全資擁有，而CMON Productions成為我們的附屬公司之一。

CMON Productions持有本集團所有知識產權。

我們的開曼群島附屬公司

CMON Global

CMON Global於二零一四年九月十八日在開曼群島註冊成立，法定股本為50,000美元，分為50,000股每股面值1.00美元的普通股。於其註冊成立時，一(1)股普通股已配發及發行予初始認購人Campbells Nominees Limited，代價為1.00美元。同日，初始認購人轉讓該一股普通股予黃先生，代價為1.00美元（「**CMON Global股份**」）。

作為重組的一部分，於二零一五年七月十五日，CMON Productions與黃先生訂立股份轉讓協議，據此，黃先生轉讓CMON Global股份予CMON Productions，作為CMON

Holdings向黃先生發行524股新普通股的部分代價。上述轉讓完成後，CMON Global之已發行股本(以CMON Global股份組成)由CMON Productions全資擁有，而CMON Global成為我們的附屬公司之一。

CMON Global目前負責本集團的採購及統籌全球銷售及營銷職能。

本公司

本公司於二零一五年六月十六日在開曼群島註冊成立，法定股本為380,000港元，分為7,600,000,000股每股面值0.00005港元的普通股。於其註冊成立時，一萬(10,000)股普通分拆前股份已配發及發行予CMON Holdings(當時由黃先生及建邦先生各自持有50%)，代價為1.00港元。

Magic Carpet的投資

概覽

於二零一四年六月十七日，CMON Holdings、黃先生、建邦先生及Magic Carpet訂立投資協議及債券文據，內容有關CMON Holdings將發行及Magic Carpet將認購本金總額最低為5,000,000美元及最多10,000,000美元可贖回可換股債券。根據投資協議，於二零一五年一月三十一日，CMON Holdings已發行本金額為5.3百萬美元的可贖回可換股債券予Magic Carpet。於二零一五年七月十五日，CMON Holdings、建邦先生、黃先生及Magic Carpet訂立補充協議，據此(其中包括)，訂約方同意根據投資協議及債券文據向任何訂約方提供之任何相關特別權利將於上市後失效。

Magic Carpet的背景

Magic Carpet為於開曼群島註冊成立的公司，為Quantum Asset Management Pte. Ltd.按完全酌情權管理的私募股權投資基金。Quantum Asset Management Pte. Ltd.為在新加坡金融管理局之下註冊的基金管理公司，持有Magic Carpet僅有的一股已發行普通股，而Magic Carpet股本中的優先股則由多名高資產值投資者持有。本集團非執行董事蔡先生實益擁有Quantum Asset Management Pte. Ltd.已發行股本約99.99%權益。上市後，Magic Carpet將為主要股東。董事確認，訂立投資協議前，Magic Carpet、Quantum Asset Management Pte. Ltd.及蔡先生各自為獨立第三方。董事認為Magic Carpet的投資將擴大本公司的資本基礎及股東基礎。

歷史與公司架構

投資協議的主要條款

投資協議日期	可換股債券持有人	已發行可換股債券 本金總額	可換股債券發行 日期	配售前已發行可換股 債券獲悉數轉換及 自現有股東獲轉讓 股份後的持股數目及 概約百分比	每股成本	較首次公開 發售價折讓
二零一四年六月十 七日	Magic Carpet	5,300,000美元	二零一五年 一月三十一日	339,669,232股股份或 本公司已發行股本 之約22.64%	0.12港元	47.8%

投資協議及債券文據之條款由Magic Carpet、黃先生及建邦先生經公平磋商後達致。投資協議及債券文據之主要條款(經補充協議修訂及修改)概述如下：

贖回利率 : 發行可換股債券日期起計初始12個月為每年12%，其後任何延展期間則為每年18%

贖回 : 可換股債券的利息及本金額還款須按以下方式支付：

- (a) 倘(i)於發行日期起計12個月(或Magic Carpet可能協定最長6個月的任何其他延長期間)，本公司因任何原因而未能取得上市的資格；或(ii)本公司於截至二零一四年十二月三十一日止財政年度未能達成4,000,000美元或以上的除稅後純利，且於CMON Holdings根據投資協議正式收到贖回通知後，CMON Holdings須於首12個月期間就本金額全額按年利率12%向Magic Carpet支付利息，並於首12個月期間後任何延長期間就本金額全額按年利率18%向Magic Carpet支付額外利息；及

- (b) 倘(i)本公司獲獨家保薦人釐定為合資格上市但不選擇繼續進行上市；(ii) CMON Holdings、黃先生或建邦先生任何一方違反投資協議內任何條款、條件、保證、聲明或契諾；或(iii)發生任何違約事件，且於CMON Holdings根據投資協議正式收到贖回通知後，CMON Holdings須於首12個月期間就本金額全額按年利率12%向Magic Carpet支付利息，並於首12個月期間後任何延長期間就本金額全額按年利率18%向Magic Carpet支付額外利息，以及按本金額全額按年率30%支付額外賠償費。

於二零一六年五月十九日，Magic Carpet向CMON Holdings確認，於二零一五年一月一日起至(a)二零一六年十二月三十一日；(b)本公司的上市申請撤回或被駁回當日；或(c)上市日期(以較早者為準)，其將不會根據投資協議(經補充協議修訂及修改)行使贖回權。

- 本金總額** : 5.0百萬美元至10.0百萬美元
- 最終到期日** : 可換股債券發行日期起計12個月當日，可由債券持有人酌情額外延長六個月
- 可轉讓性** : 債券持有人可轉讓或轉移投資協議下的任何權利及／或義務予其任何關連公司，惟須於有關轉讓或轉移日期後5個營業日內向CMON Holdings提供書面通知。CMON Holdings須於取得債券持有人的事先書面同意後(有關同意不得被無理扣留)，方能轉讓或轉移投資協議下的任何權利及／或義務

轉換 : CMON Holdings須於本公司取得上市批准後在切實可行情況下盡快(在任何情況下不得遲於上市日期)交換可換股債券之本金總額為繳足股份(相當於本公司緊接配售前已發行股本約20.38%)。

$$X = \frac{\text{總代價}}{26\text{百萬美元}} \times 100\%$$

當中：

X指CMON Holdings將向Magic Carpet轉移之本公司緊接配售完成前已發行股本之百分比。

特別權利 : *知情權*

CMON Holdings承諾就本集團參與或可能參與(不論以何種身份)之所有重大訴訟、仲裁或行政程序，或任何針對本集團任何旗下公司或其任何部分資產之已頒佈或待決法庭頒令，以書面形式知會Magic Carpet。

CMON Holdings承諾就對本集團造成嚴重不利影響而可能令本集團溢利或業務受到重大影響之任何事項或變動(例如罷工、閉廠、停工、停業、撤銷牌照、許可證、同意或證書)，或可能嚴重影響本集團業務或營運之任何其他事項，或任何針對本集團之潛在或已開展而可能對本集團財務狀況造成嚴重不利影響之訴訟、仲裁或行政程序，以書面形式知會Magic Carpet。

倘CMON Holdings知悉違約事項(見下文所述)或潛在違約事項，CMON Holdings須以書面形式知會Magic Carpet，並盡列CMON Holdings為補救或緩減違約事項而正在採取或考慮採取措施之詳情。

條款不得更為優越

CMON Holdings僅可進行一輪後續集資活動，以向其他投資者募集價值合共最多10百萬美元，前提為有關後續集資活動必須於可換股債券認購事項完成後365個曆日內完成，且所根據條款不得優於根據投資協議向Magic Carpet提供之條款。

任何其他集資活動必須經Magic Carpet書面同意，其將對有關集資擁有優先購買權。倘CMON Holdings按優於投資協議之條款取得任何其他資金，Magic Carpet將有權按有關條款以投資者身份參與有關撥資，而CMON Holdings將修訂投資協議之條款以載入有關較優越之條款。

董事提名權

Magic Carpet將有權委任一名董事加入CMON Holdings董事會。

事先同意

除非經Magic Carpet事先書面同意，本集團旗下各公司不得：

- (i) 更改其核心業務之目標及範圍、中止現有業務營運之任何部分或改變業務方針；
- (ii) 修訂或修改組織章程大綱及細則及／或公司細則或其他憲章文件之任何條文而可能令根據投資協議擬進行之交易受到重大影響；

- (iii) 實行任何方式之重組或以計劃安排或其他方式合併，或批准、允許或承受任何擁有權變動或轉移已發行股本任何部分或實行持股之任何變動或發行或配發任何其他股份或可轉換為股份（不論為繳足或其他形式）之債務或出售其重大業務營運；
- (iv) 出售、轉讓或處置其物業或資產之重大部分或大幅增加銀行借貸；
- (v) 向任何人士或任何方授出貸款、墊款或其他信貸融資，或為任何人士或各方發出或提供擔保或因其他原因而可能須就任何人士或任何方之責任或債務負責，惟本集團相關公司於一般業務過程中授予任何其他公司（於提供貸款、墊款或信貸融資時本集團相關公司擁有其超過20%直接或間接股權）之墊款或融資除外；
- (vi) 支付股息或作出任何其他分派（不論以實物或貨幣）；
- (vii) 轉讓其任何技術、專利、服務標記、域名或任何無形資產予並非屬於本集團之任何第三方；
- (viii) 就本集團旗下任何實體解散、清盤或結業採取任何行動；
- (ix) 贖回或購回其任何股本；
- (x) 於一般業務過程外，結付或解除任何債務或支付任何債務；及

- (xi) (倘可換股債券任何部分尚未贖回)投資於任何公司、業務或營運或就此訂立任何投資、收購或認購協議，其投資總額超過本集團之綜合或匯總有形資產淨值10%。

隨售權

倘若可換股債券已被正式交換為股份，而黃先生及／或建邦先生希望出售其持有的股份予第三方，Magic Carpet應獲授權利可跟隨出售其持股，並且該第三方買家須同意按比例收購Magic Carpet所持股份，交易條款須不遜於黃先生及／或建邦先生售股涉及的條款，但此權利不應損及Magic Carpet根據投資協議而有的任何其他權利。倘若第三方買家不同意此項Magic Carpet的隨售權，黃先生及／或建邦先生亦不會獲准出售他們所持股份予第三方買家。

反攤薄

當有Magic Carpet以外的任何人士獲發行任何新股份後，CMON Holdings須於發行任何新股份的同一時間，向Magic Carpet轉讓或促使其獲轉讓該等數目的股份，致使於配售之前的全部時間，Magic Carpet於本公司的持股權比例仍維持在不少於配售前的本公司股本X% (根據本段「轉換」標題下的條款計算) (並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)。

調整機制

倘若本公司截至二零一四年十二月三十一日止財政年度的除稅後純利少於4,000,000美元，就計算將轉換為可換股債券之股份數目，CMON Holdings須根據Magic Carpet的選擇，促使本公司其時的股東(Magic Carpet以外)按其各自之比例根據以下公式向Magic Carpet轉讓股份(「調整機制」)：

$$\frac{4,000,000\text{美元}-\text{實際呈報利潤}}{4,000,000\text{美元}} \times 100\% \times 0.5$$

前提為有關額外股份不得超過本公司於配售前已發行股本的2.26%

認沽期權

若上市不論任何理由未有在可換股債券發行日期起計十二(12)個月當日後三(3)個月內進行，Magic Carpet可要求黃先生及建邦先生(按比例)向Magic Carpet購回Magic Carpet所持因兌換可換股債券而產生的所有股份。

於二零一六年五月十九日，Magic Carpet向CMON Holdings確認，自二零一五年一月一日起及截至(a)二零一六年十二月三十一日；(b)本公司申請上市遭駁回或否決當日；或(c)上市日期(以較早者為準)止，其不得根據投資協議(經補充協議修訂及變更)行使認沽期權。

除隨售權外，所有特別權利將於上市後終止。

提早贖回

- ：
- 於上市前，可換股債券的任何部份均不可由CMON Holdings提早贖回，除非事先取得Magic Carpet的書面同意。

- 違約事件** : 投資協議包括(但不限於)以下違約事件：
- (a) 投資協議的任何訂約方或本集團違反或沒有履行任何其於投資協議或根據或遵照據投資協議擬進行之交易訂立之任何文件(「**交易文件**」)下之聲明、擔保、承諾或義務或任何條件，及(倘該違約屬可補救)未有於違約後三十(30)個曆日內予以補救；
 - (b) 本集團之任何公司不再經營或威脅不再經營其全部或近乎全部業務；
 - (c) 向本集團任何公司展開任何類型之法律程序、起訴或訴訟(不論屬民事或刑事)，而其對該公司履行交易文件項下的付款責任或本集團任何公司的重大責任的能力造成嚴重不利影響；及
 - (d) 發生任何事件或一連串事件，而其已或很可能會對本集團任何公司履行交易文件項下的付款責任或其他重大責任的能力造成嚴重不利影響。

禁售期 : 根據轉換可換股債券交易的股份不設禁售期。

所得款項用途

發行可換股債券之所得款項用於：(i)本公司收購知識產權；(ii)探索特許機會；及(iii)業務拓展及一般營運資金。於最後可行日期，可換股債券的所得款項已悉數動用。

Magic Carpet投資交易完成

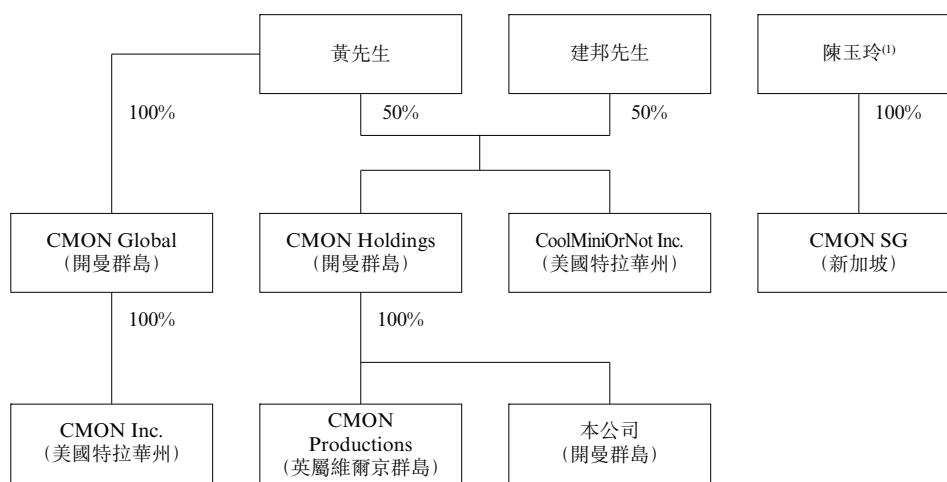
於二零一五年一月三十一日，Magic Carpet的投資已完成，來自Magic Carpet的資金已不可撤銷地予以結付，並於提交上市申請前足28日之前由本集團收取。

保薦人確認

獨家保薦人並不知悉有任何Magic Carpet投資之條款違反指引信HKEx-GL43-12及HKEx-GL44-12，並認為上述首次公開發售前投資符合上市委員會於二零一零年十月十三日頒佈之首次公開發售前投資臨時指引(經修訂)及指引信HKEx-GL43-12及HKEx-GL44-12。

企業架構

於重組前的本集團持股及企業架構載列如下：



附註：

(1) 陳玉玲女士為黃先生的配偶，並以受託人身份為及代表黃先生持有CMON SG的全部已發行股本。

重組

根據口頭協議發行股份

於二零一五年七月十六日，黃先生以代價0.10美元將一股CMON Holdings普通股(相當於黃先生在CMON Holdings的全部權益)轉讓予黃成安特設公司。同日，建邦先生以代價0.10美元將一股CMON Holdings普通股(相當於建邦先生在CMON Holdings的全部權益)轉讓予建邦特設公司。根據各份口頭協議的條款(已以各份確認函的形式以書面確認)，黃成安特設公司(為黃先生的代名人)、建邦特設公司(為建邦先生的代名人)、DP特設公司

(為Preti先生的代名人)、雷帶權特設公司(為雷先生的代名人)、Maverick及李春輝特設公司(為李先生的代名人)已與CMON Holdings訂立個別獨立的認購函，日期均為二零一五年七月十六日。根據相關認購函的條款及作為各訂約方履行其各自於相關確認函的責任的對價，CMON Holdings：

- (a) 發行524股新普通股予黃成安特設公司(為黃先生的代名人)，總發行價為52.40美元(「CA所持股份」)，佔CMON Holdings經擴大股本之52.4%，以換取黃先生：(i)轉讓其於CoolMiniOrNot Inc.的現有業務的權益至本集團；(ii)促使CMON SG股份由陳玉玲轉移至CMON GLOBAL；(iii)轉移CMON Global股份至CMON Productions；(iv)促使CMON Holdings轉讓CMON Productions股份予本公司；(v)轉讓其合約權利(產生自終止先前與CoolMiniOrNot Inc.及CMON SG訂立之特許協議)予CMON Inc.；(vi)促使CoolMiniOrNot Inc.就CoolMiniOrNot Inc.為訂約方且涉及CoolMiniOrNot業務之協議向本集團更替所有權利、權益及責任；(vii)轉移彼持有之所有相關網站之權益及擁有權予CMON Productions；(viii)將彼關於桌遊《Zombicide》(和彼於二零一二年一月已向Guillotine Games收購的所有《Zombicide》知識產權)的所有權利、權益及責任，以及《Wrath of Kings》、《XenoShyft: Onslaught》、《Rum and Bones》、《Kaosball》、《Dogs of War》及《Arcadia Quest》(由彼創作、構思概念及開發)的知識產權更替至本集團；及(ix)向本集團提供其專業知識、業務觸覺及人脈；
- (b) 發行224股新普通股予建邦特設公司(為建邦先生的代名人)，總發行價為22.40美元，佔CMON Holdings經擴大股本之22.4%，作為建邦先生：(i)轉移彼於CoolMiniOrNot Inc.現有業務之權益予本集團；(ii)促使CMON Productions股份由CMON Holdings轉移至本公司；(iii)轉讓其合約權利(產生自終止先前與CoolMiniOrNot Inc.訂立之特許協議)予CMON Inc.；(iv)促使CoolMiniOrNot Inc.就CoolMiniOrNot Inc.為訂約方且涉及CoolMiniOrNot業務之協議向本集團更替所有權利、權益及責任；(v)轉移彼於桌遊《Dark Age》(及當中所有知識產權)之知識產權之權益及擁有權予本集團；及(vi)向本集團提供其專業知識、業務觸覺及人脈的代價；
- (c) 發行100股新普通股予DP特設公司(為Preti先生的代名人)，總發行價為10美元，佔CMON Holdings經擴大股本之10.0%，作為彼於二零一三年十一月三十日已完

歷史與公司架構

全提供之服務之代價(有關服務包括提供其於桌遊行業的遊戲開發專業知識、業務觸覺及人脈、轉介分銷夥伴及管理有關關係，以及為本集團物色新銷售途徑場地)；

- (d) 發行50股新普通股予雷帶權特設公司(為雷先生的代名人)，總發行價為5美元，佔CMON Holdings經擴大股本之5.0%，作為彼於二零一三年十一月三十日已完全提供之服務之代價(有關服務包括提供其於融資顧問之專業知識、建議上市指導、轉介合適的創業資本夥伴或投資者，以及取得上市開支的所需資金)；
- (e) 發行50股新普通股予Maverick，總發行價為5美元，佔CMON Holdings經擴大股本之5.0%，作為Maverick於二零一三年十一月三十日已完全提供之服務之代價(有關服務包括提供其於全球消費品業務的專業知識、業務觸覺、人脈及企業策略事宜方面的指導、引進政府機構及策略投資者，以及本集團業務的一般營銷及業務發展)；及
- (f) 發行50股新普通股予李春輝特設公司(為李先生的代名人)，總發行價為5美元，佔CMON Holdings經擴大股本之5.0%，作為彼於二零一三年十一月三十日已完全提供之服務之代價(有關服務包括提供其於資訊科技系統及基建的專業知識、業務觸覺及人脈，以及就本集團資訊管理的提供全面指導)。

為免引起疑慮，根據相關口頭協議(經各自的確認函以書面確認)授予每位訂約方的權益均已於相關口頭協議日期即時及無條件地歸屬，其並無對任何相關訂約方或其代名人附加任何進一步服務年期的條件，或產生額外的責任。

特別權利

概無授出特別權利予任何少數策略股東。

籌組本集團

- (a) 於二零一五年七月十五日，本公司與CMON Holdings訂立股份轉讓協議，據此，本公司同意向CMON Holdings收購CMON Productions股份，代價為1.00美元。上述轉讓完成後，CMON Productions全部已發行股本(由一(1)股股份組成)由本公司合法實益擁有。

- (b) 於二零一五年七月十五日，CMON Productions與黃先生訂立股份轉讓協議，據此，黃先生轉讓CMON Global股份予CMON Productions，作為發行CA所持股份之部分代價。完成上述轉讓後，CMON Global全部已發行股本(由一(1)股股份組成)由CMON Productions全資擁有。
- (c) 於二零一五年七月十五日，代名人安排(據此，陳玉玲為黃先生持有股份及擔任CMON SG代名人董事)已終止，而黃先生促使CMON SG股份轉讓予CMON Global，作為發行CA所持股份之部分代價。完成上述轉讓後，CMONSG全部已發行股本(由兩(2)股股份組成)由CMON Global全資擁有。

轉讓債務及資本化

根據投資協議及債券文據之條款，於二零一五年一月三十一日，Magic Carpet不可撤回地合共：(a)按CMON Holdings的指示發放3.0百萬美元予CMON SG(「**CMON SG債務**」)；及(b)按照CMON Holdings的指示發放2.3百萬美元予CMON Global(「**CMON Global債務**」)。

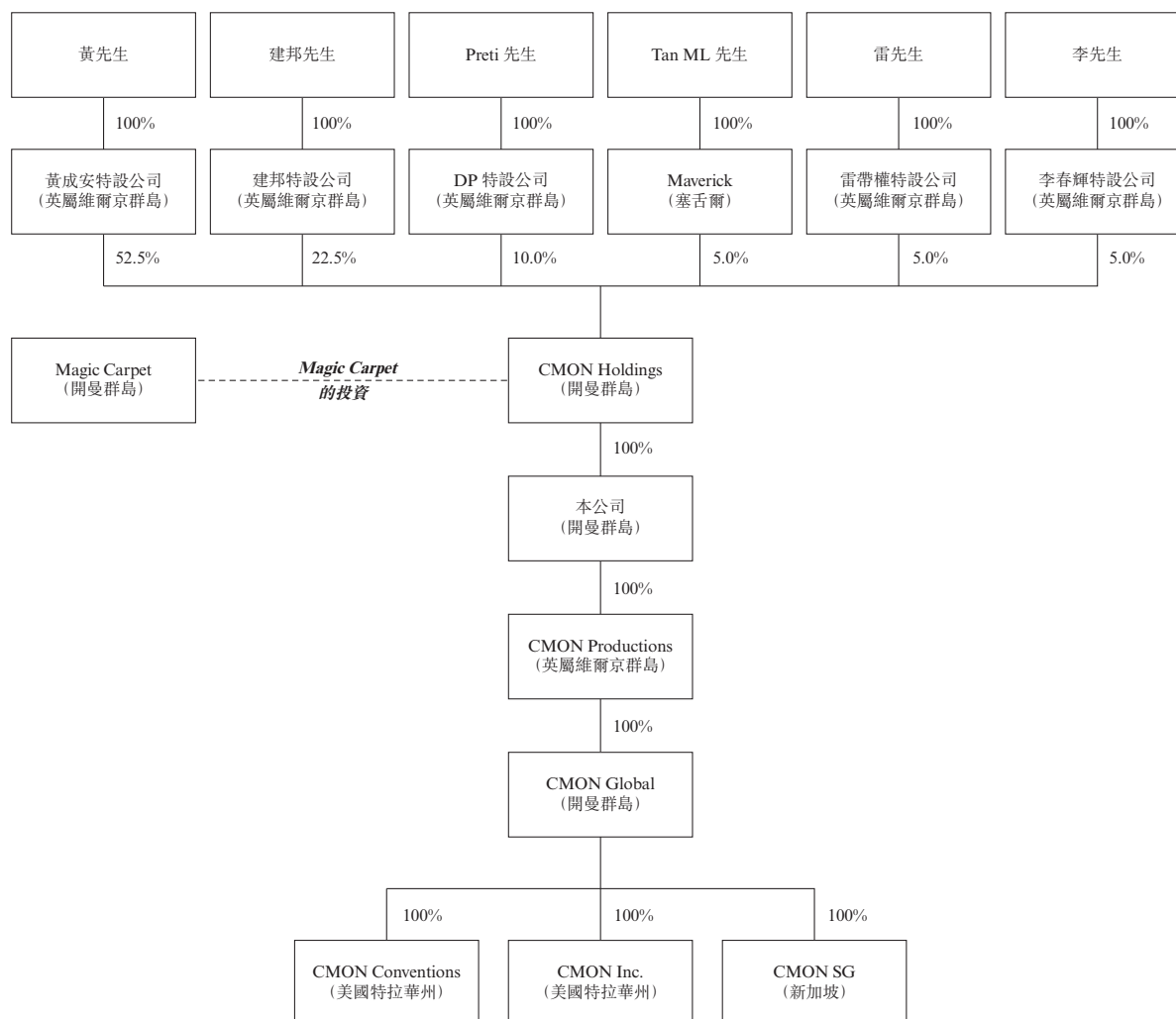
於二零一五年七月十六日，CMON SG、CMON Global、本公司及CMON Holdings訂立兩份獨立轉讓債務及資本化契據(「**轉讓債務契據**」)，據此(其中包括)：

- (a) CMON Holdings轉讓CMON Holdings於CMON SG債務之全部實益權利、權益、所有權及利益予本公司，代價為本公司配發及發行424,522,642股新分拆前股份(發行時入賬列為繳足)予CMON Holdings(「**CMON SG資本化股份**」)，而CMON Holdings、CMON SG及本公司同意，轉讓CMON Holdings於CMON SG債務之全部實益權利、權益、所有權及利益之代價將由本公司透過配發及發行CMON SG資本化股份予CMON Holdings悉數結付；及
- (b) CMON Holdings轉讓CMON Holdings於CMON Global債務之全部實益權利、權益、所有權及利益予本公司，代價為本公司配發及發行325,467,358股新分拆前股份(發行時入賬列為繳足)予CMON Holdings(「**CMON Global資本化股份**」)，而CMON Holdings、CMON Global及本公司同意，轉讓CMON Holdings於CMON Global債務之全部實益權利、權益、所有權及利益予本公司之代價將由本公司透過配發及發行CMON Global資本化股份予CMON Holdings悉數結付。

歷史與公司架構

根據轉讓債務契據以及發行CMON SG資本化股份及CMON Global資本化股份的完成，其時本公司的全部已發行股本(包含750,000,000股分拆前股份)由CMON Holdings持有。

於重組後但CMON Holdings購回股份前、可換股債券完成悉數轉換及行使調整機制前的本集團持股及企業架構載列如下：



本公司股份分拆

於二零一六年十月三十一日，本公司每股面值0.0001港元之已發行及未發行分拆前股份已分拆為兩股面值0.00005港元之股份，令380,000港元之法定股本分為7,600,000,000股每股面值0.00005港元之股份，其中1,500,000,000股股份已發行予CMON Holdings。

CMON Holdings向CMON Holdings股東購回股份

上市前，於二零一六年十一月十四日，CMON Holdings向黃成安特設公司、建邦特設公司、DP特設公司、Maverick、雷帶權特設公司及李春輝特設公司購回合共CMON Holdings股本中合共1,000股普通股。購回代價之結付方式為CMON Holdings按黃成安特設公司、建邦特設公司、DP特設公司、Maverick、雷帶權特設公司及李春輝特設公司各自之相關比例，轉讓合共1,194,230,768股股份予彼等（「購回行動」）。購回行動詳情如下：

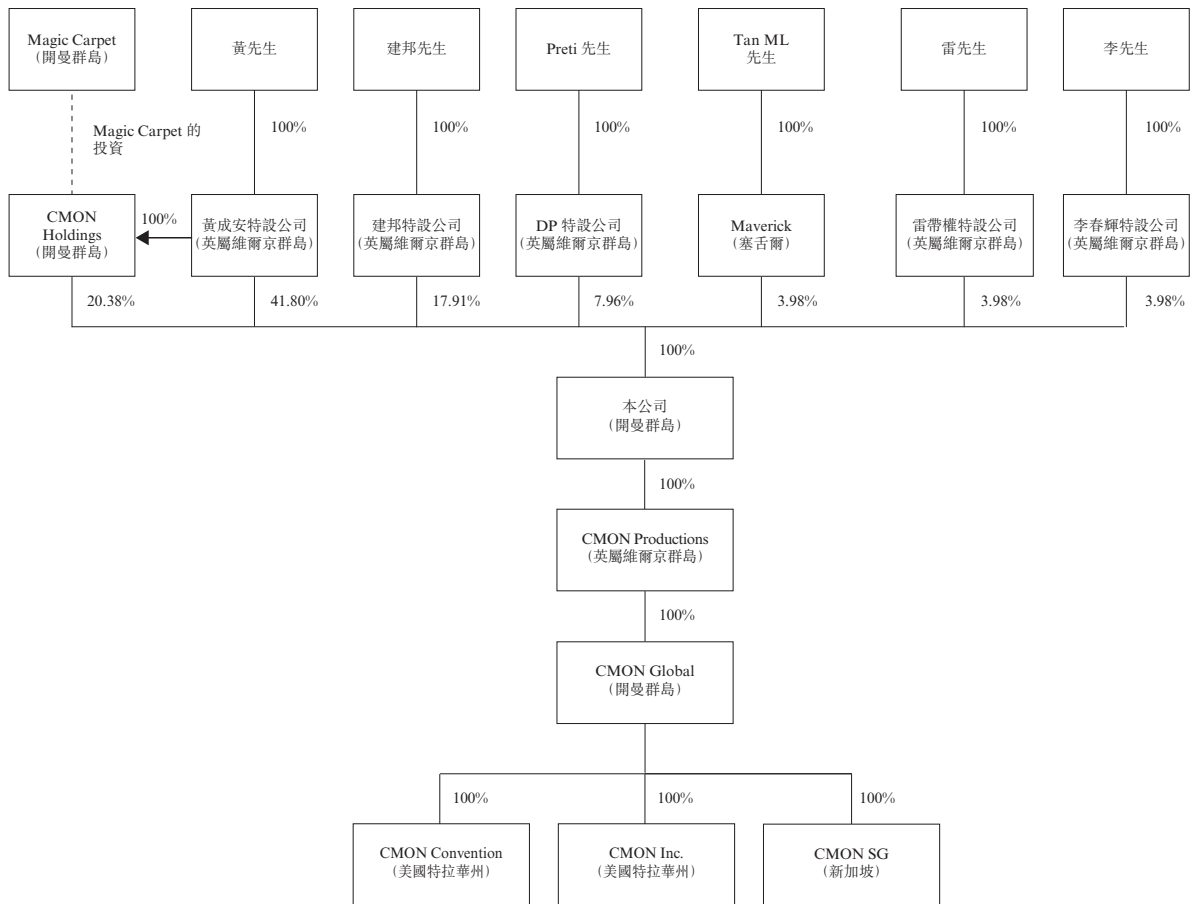
- (a) 於二零一六年十一月十四日，CMON Holdings向黃成安特設公司購回525股CMON Holdings普通股（佔CMON Holdings已發行股本之52.5%），代價為CMON Holdings轉讓CMON Holdings所持之626,971,154股現有股份予黃成安特設公司（佔本公司於購回行動完成後當時已發行股本之41.80%）。於同一日及緊接購回行動前黃成安特設公司認購CMON Holdings股本中之一股普通股，代價為0.10美元；
- (b) 於二零一六年十一月十四日，CMON Holdings向建邦特設公司購回225股CMON Holdings普通股（佔CMON Holdings已發行股本之22.5%），代價為CMON Holdings轉讓CMON Holdings所持之268,701,924股現有股份予建邦特設公司（佔本公司於購回行動完成後當時已發行股本之17.91%）；
- (c) 於二零一六年十一月十四日，CMON Holdings向DP特設公司購回100股CMON Holdings普通股（佔CMON Holdings已發行股本之10.0%），代價為CMON Holdings轉讓CMON Holdings所持之119,423,076股現有股份予DP特設公司（佔本公司於購回行動完成後當時已發行股本之7.96%）；
- (d) 於二零一六年十一月十四日，CMON Holdings向雷帶權特設公司購回50股CMON Holdings普通股（佔CMON Holdings已發行股本之5.0%），代價為CMON Holdings轉讓CMON Holdings所持之59,711,538股現有股份予雷帶權特設公司（佔本公司於購回行動完成後當時已發行股本之3.98%）；

- (e) 於二零一六年十一月十四日，CMON Holdings向Maverick購回50股CMON Holdings普通股(佔CMON Holdings已發行股本之5.0%)，代價為CMON Holdings轉讓CMON Holdings所持之59,711,538現有股份予Maverick(佔本公司於購回行動完成後當時已發行股本之3.98%)；及
- (f) 於二零一六年十一月十四日，CMON Holdings向李春輝特設公司購回50股CMON Holdings普通股(佔CMON Holdings已發行股本之5.0%)，代價為CMON Holdings轉讓CMON Holdings所持之59,711,538現有股份予李春輝特設公司(佔本公司於購回行動完成後當時已發行股本之3.98%)。

連帶購回行動(以上文所述之代價)而轉讓予雷帶權特設公司、Maverick及李春輝特設公司之股份將根據創業板上市規則第11.23條被視為公眾持股的一部分。Preti先生(DP特設公司全部權益的實益及合法擁有人)為我們的創作總監。然而，Preti先生並非董事、主要行政人員或主要股東，彼亦非我們任何主要行政人員、董事或主要股東的緊密聯繫人。彼獲取股份權益的資金，是藉彼向擬議集團貢獻其遊戲開發專長及商業觸覺，以及管理及介紹其在棋盤遊戲行業的聯繫及業務往來關係，使該業務得益而取得。據此，DP特設公司所持股份於上市當時亦將被視為由公眾人士(定義見創業板上市規則)持有。由Preti先生或DP特設公司持有或將持有的股份須受上市後為期一年的禁售期規限，而由Magic Carpet、Maverick、雷先生或雷帶權特設公司以及李先生或李春輝特設公司持有或將持有的股份須受上市後為期六個月的禁售期規限。

歷史與公司架構

於重組後但可換股債券完成悉數轉換及行使調整機制前的本集團持股及企業架構載列如下：



可換股債券的轉換

上市前，於二零一六年十一月十四日，根據投資協議及債券文據（兩者均由補充協議修訂），Magic Carpet已轉換可換股債券，以換取將CMON Holdings持有的305,769,232股股份轉移至Magic Carpet，佔本公司於配售前全部已發行股本之20.38%（並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份），與該日期已發行股份享有同等地位。

Magic Carpet行使調整機制

根據調整機制，倘本集團於二零一四年十二月三十一日未能達成除稅後純利4.0百萬美元（「溢利目標」），Magic Carpet有權透過行使調整機制獲得額外股份（不得多於首次公開發

歷史與公司架構

售前已發行股份總數2.26%)。有關股份將由本公司其時的股東(Magic Carpet除外)按其各自的比例及根據調整機制的條款轉讓予Magic Carpet。

根據調整機制，於二零一六年十一月十四日，本公司現有股東(Magic Carpet除外)根據下文所載按其各自的比例轉讓合共33,900,000股股份予Magic Carpet：

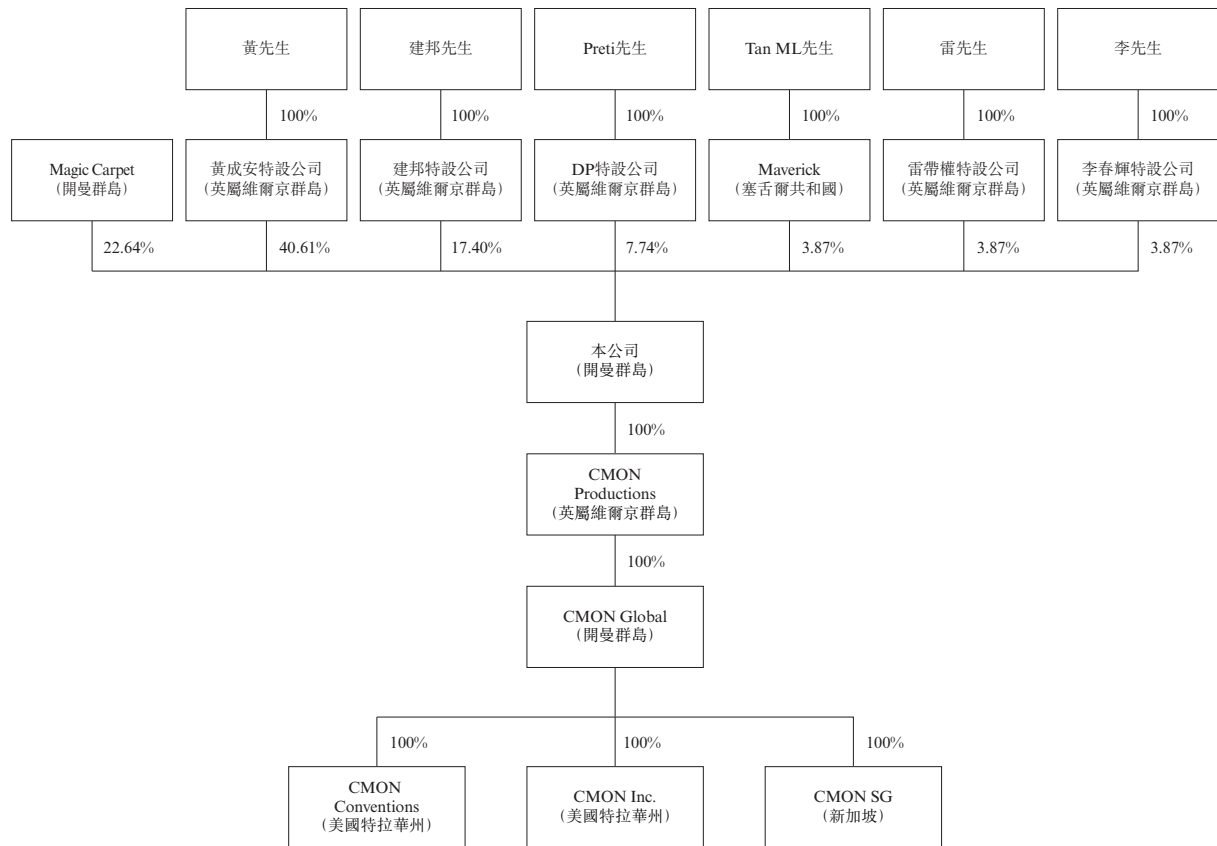
- (a) 黃成安特設公司轉讓17,797,500股股份予Magic Carpet；
- (b) 建邦特設公司轉讓7,627,500股股份予Magic Carpet；
- (c) DP特設公司轉讓3,390,000股股份予Magic Carpet；
- (d) 雷帶權特設公司轉讓1,695,000股股份予Magic Carpet；
- (e) MAVERVICK轉讓1,695,000股股份予Magic Carpet；及
- (f) 李春輝特設公司轉讓1,695,000股股份予Magic Carpet

(統稱「調整機制股份轉讓」)。

完成調整機制股份轉讓後，Magic Carpet持有合共339,669,232股股份，佔本公司於配售前的全部已發行股本22.64% (並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)。

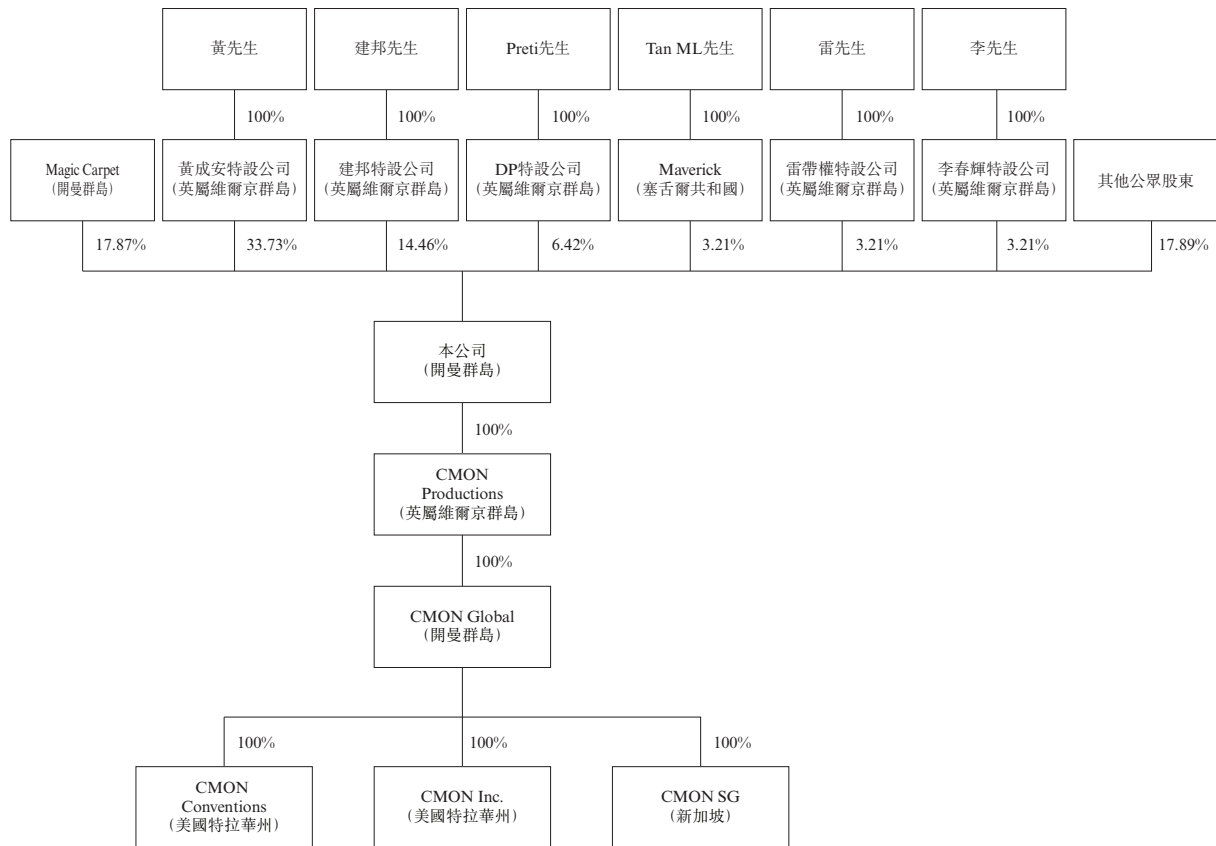
歷史與公司架構

於重組後及緊隨可換股債券完成悉數轉換及行使調整機制後的本集團持股及企業架構載列如下：



歷史與公司架構

本公司緊隨配售後的持股及企業架構載列如下(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)：



⁽¹⁾ 由Maverick、雷帶權特設公司、李春輝特設公司及其他公眾股東持有的股份於上市當時將被視為由公眾人士(定義見創業板上市規則)持有。Preti先生(DP特設公司全部權益的實益及合法擁有人)為我們的創作總監。然而，Preti先生並非董事、主要行政人員或主要股東，彼亦非我們任何主要行政人員、董事或主要股東的緊密聯繫人。彼獲取股份權益的資金，是藉彼向擬議集團貢獻其遊戲開發專長及商業觸覺，以及管理及介紹其在棋盤遊戲行業的聯繫及業務往來關係，使該業務得益而取得。據此，DP特設公司所持股份於上市當時亦將被視為由公眾人士(定義見創業板上市規則)持有。

概覽

我們為一家快速崛起的休閒遊戲發行商，專長開發及發佈桌遊(包括棋盤遊戲及模型戰棋)。自成立以來，我們已推出共43款遊戲，當中包括39款棋盤遊戲、3款模型戰棋及1款手機遊戲。於最後可行日期，遊戲作品數量達40款。

我們發佈自家遊戲及特許遊戲。自家遊戲指知識產權由內部團隊開發或由控股股東轉讓或從第三方收購的遊戲。特許遊戲為由第三方遊戲開發商根據特許協議授予知識產權的遊戲，以及由第三方特許品牌知識產權並由我們開發的遊戲。我們的大部分桌遊於互聯網創意專案眾籌平台Kickstarter推出，專案發起人可於Kickstarter籌集資金以完成專案。我們相信，透過Kickstarter，我們為遊戲建立基礎知名度及曝光率，每次成功發佈均擴大我們的支持者基礎，並有助於我們的其後發佈。除了我們的自家及特許桌遊外，我們亦分銷第三方桌遊。

我們的桌遊主要銷售至北美洲(包括美國及加拿大)及歐洲(包括法國、德國、英國及西班牙)。我們主要通過Kickstarter及批發商銷售桌遊。我們亦透過自有網店及遊戲展直接銷售予終端用戶。

每款新遊戲的概念通常來源於管理團隊的市場觸覺和調查研究。管理層亦會物色與第三方遊戲開發商締結特許權合作的潛在機會。就自主開發遊戲(包括品牌知識產權特許遊戲)，外聘第三方創作人員獲委聘設計該等遊戲及開發遊戲的知識產權藝術資產。所有並非我們開發的桌遊均由我們委託的外聘第三方創作人員開發、修改及／或微調遊戲的知識產權藝術資產。我們外包所有生產程序予供應鏈管理人，彼等負責按照我們的要求執行整個桌遊生產過程，而我們則專注生產規劃及監控。手機遊戲方面，我們的手機應用程式開發隊伍連同管理層負責開發和測試手機遊戲。

截至最後可行日期我們的遊戲組合有40款遊戲，當中20款為我們自家的遊戲，10款為得到第三方遊戲開發商特許的遊戲，及10款為我們分銷的第三方遊戲。按收益計，往績期間我們最受歡迎的遊戲為《Zombicide: Black Plague》、《Zombicide: Season 3》、《Zombicide: Season 2》、《Zombicide》及《Arcadia Quest》，截至最後可行日期全部為自家遊戲。

我們於二零一五年六月擴展至手機遊戲市場，在Apple App Store及Google Play推出我們第一款手機遊戲《XenoShyft (mobile)》，內容以我們的自家桌遊《XenoShyft: Onslaught》為藍本。我們擬於二零一七年推出另一款手機遊戲《Zombicide (mobile)》，內容

以我們的自家桌遊《Zombicide》系列為藍本。我們認為手機遊戲與我們的桌遊相輔相成，因此我們的長期策略是繼續將核心重點放在開發及改良桌遊，並仔細選擇從我們成功的桌遊中取材開發手機遊戲。

我們的收益主要來自銷售桌遊(包括棋盤遊戲及模型戰棋)並且包括由銷售產品所產生的付運收入。我們的收益由截至二零一四年十二月三十一日止年度約12.6百萬美元，增加約36.5%至截至二零一五年十二月三十一日止年度約17.2百萬美元。受惠於收益增長，我們的毛利由截至二零一四年十二月三十一日止年度約6.0百萬美元增加約46.7%至截至二零一五年十二月三十一日止年度約8.8百萬美元。我們的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約4.3百萬美元，減少約9.3%，至截至二零一六年五月三十一日止五個月約3.9百萬美元，主要由於我們從二零一五年下半年起直至二零一六年五月三十一日為止推出的五項Kickstarter專案於往績期間後才付運產品，而相關收益只能於產品付運後方予確認，令Kickstarter銷售減少870,022美元。五項Kickstarter專案中，(i)《The Others: 7 Sins》及《XenoShyft: Dreadmire》於最後可行日期已完成付運；(ii)《Arcadia Quest: Inferno》、《Masmorra: Dungeons of Arcadia》及《Rum & Bones: Second Tide》預計於二零一六年年末付運；及(iii)《Massive Darkness》預期於二零一七年第一季度付運。相關收益將於產品付運時變現。由二零一六年六月一日至最後可行日期，本集團亦已透過批發商及／或遊戲展推出13款新遊戲。考慮到尚未付運Kickstarter遊戲預期完成付運及批發商銷售額之預期上升，董事認為，本集團於截至二零一六年十二月三十一日止年度將不會錄得虧損，且財務業績與截至二零一五年十二月三十一日止年度相比亦不會嚴重惡化，除本招股章程「財務資料—P.上市開支」一段所述之上市開支影響外。

我們的競爭優勢

我們相信以下競爭實力為我們過去取得成功的重要因素，並將繼續支持我們於全球桌遊行業馳騁：

已確立的品牌知名度及經Kickstarter和批發商的往績證明

我們主要採取一套雙管齊下的桌遊推廣及銷售策略，相信此策略對成功推動往績期間我們的桌遊銷售額十分重要。其中一個渠道為透過網上眾籌平台Kickstarter，而另一渠道為經批發商在多個國家銷售桌遊。

我們為Kickstarter平台上的活躍桌遊發行商之一。截至最後可行日期，我們於Kickstarter已成功推出23款桌遊，並收集逾159,655筆及合共逾26百萬美元的贊助款。我們

業 務

的所有Kickstarter專案均已成功推出及獲得超額出資，足為佐證。我們透過Kickstarter推出新桌遊的成功率達100%，我們在Kickstarter推出的所有桌遊專案均能於指定籌資限期內成功籌足資金，更獲認額資助。我們最成功的桌遊系列，即《Zombicide》、《Zombicide: Season 2》、《Zombicide: Season 3》及《Zombicide: Black Plague》，募資百分比分別約為3,907%、9,020%、2,849%及3,263%。另一款桌遊系列《Arcadia Quest》及《Arcadia Quest: Inferno》的募資百分比分別約為1,548%及1,710%。

我們相信在Kickstarter的如此亮麗往績，歸功於歷年來成功推出各款遊戲建立的品牌名聲及信譽，不止有助留住，更可進一步吸引更多熱衷遊戲玩家支持我們在Kickstarter推出的新桌遊。我們認為桌遊在Kickstarter獲得好評，亦反映有關遊戲的銷情及未來銷售表現。《Zombicide: Black Plague》、《Zombicide: Season 3》及《Blood Rage》的出資者人數列載如下，其顯示我們能夠持續不斷地吸引新出資者：

遊戲	專案出資者總 人數	初次出資者人數	初次出資者佔 專案出資者總 人數百分比
《Zombicide: Black Plague》	20,915	9,952	47.6%
《Zombicide: Season 3》	12,011	6,750	56.2%
《Blood Rage》	9,825	5,537	56.4%

另外，藉使用Kickstarter，由於我們開始生產及向批發商銷售前出資者已承諾提供資金，我們可以更妥善管理現金流並減低存貨風險。我們亦認為，在Kickstarter推出遊戲，我們可提早營銷遊戲，並在遊戲仍在開發之時取得客戶的寶貴反饋。請參閱本節「Kickstarter」各段以了解我們的Kickstarter專案詳情。

除Kickstarter外，我們國際批發網絡的雄厚實力亦推動我們的增長，我們可透過該網絡向各海外市場（如美國、加拿大、法國、德國、英國、西班牙及澳洲）的選定批發商銷售桌遊。我們致力進一步擴大業務範圍至俄羅斯、中國、日本、巴西及墨西哥等市場。就此目標而言，於最後可行日期，我們已發表部分選定遊戲作品的俄語及中文版。

既有網上社群帶動我們新桌遊的銷售及向我們提供市場趨勢的真知灼見

我們的網站www.coolminiornot.com於二零零一年建立，現已發展成為其中一個吸引遊戲愛好者的主要桌遊網站，包括模型圖片區、遊戲文章彙集、網上討論區、網誌及網店。根據Similarweb(提供網站分析服務的國際公司)資料，截至二零一六年十一月十七日，www.coolminiornot.com位踞遊戲(模型)網站三甲及全球73,000個瀏覽量最高的網站。於最後可行日期，我們的網站約有96,000名註冊會員及Facebook專頁約有61,000名追隨者。

我們相信，我們早於二零零一年起步，有助我們建立起網上社群，繼而讓我們可藉此渠道快捷和有效地向市場營銷及宣傳我們的桌遊。我們即將及正式推出新桌遊時，會首先通知網站註冊會員及先前Kickstarter專案出資者(已訂閱通告)，亦會在我們的Facebook專頁張貼推出詳情。我們相信，我們在網絡的高度活躍，部分轉化為在Kickstarter取得的佳績，所有桌遊於集資限期前均能成功募得資金並錄得超額資助。根據Kickstarter專案追蹤網站Kicktraq的資料，以下遊戲於Kickstarter推出首日即獲得佳績：《Zombicide: Black Plague》及《Zombicide: Season 3》分別收到來自逾6,000名及3,000名出資者逾850,000美元及450,000美元贊助金；《Arcadia Quest: Inferno》則收到逾3,700名出資者逾350,000美元贊助金。於Kickstarter答允支持我們專案的出資者人數由截至二零一四年十二月三十一日止年度的27,589名，增至截至二零一五年十二月三十一日止年度的55,641名，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的14,599名增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的21,054名，相當於按年增長約101.7%及按期增長約44.2%。

於所示期間，我們的Kickstarter專案的出資者總數和所籌款項總數載列於下表：

截至十二月三十一日止年度	出資者數目	籌得款項 (美元)
二零一二年	15,950	2,759,326
二零一三年	17,060	3,912,238
二零一四年	27,589	4,773,685
二零一五年	55,641	8,727,438
截至五月三十一日止五個月		
二零一五年	14,599	1,473,032
二零一六年	21,054	2,312,229

我們由截至二零一二年十二月三十一日止年度至截至二零一五年十二月三十一日止年度在Kickstarter所籌款項的複合年增長率約為46.8%。

於最後可行日期，我們所有Kickstarter專案均已成功推出，更獲超額資助，幅度介乎約266%至約9,020%。

再者，藉會員在網上討論區及網誌上的購物習慣及所提供的反饋，以及我們經營網店銷售(除我們本身的遊戲外)第三方產品，我們積累對桌遊業動態和市場走勢，以及玩家的普遍類型和設計偏好的有用深入觀點，有助進一步改進我們的遊戲開發實力。

往績亮麗，發行的桌遊屢獲殊榮

我們專注發行優質桌遊。自成立以來，我們共推出過42款桌遊。於往績期間，董事確認，在往績期間開始時還在開發中的所有遊戲均已成功面世，我們在製作中的遊戲並無任何一款被取消。我們相信，我們能成功於整個往績期間持續推出桌遊，是有賴我們遊戲的質量，而我們以桌遊的美工繪圖及模型的設計和生產質量見稱。我們相信有關強項可增進玩家的遊戲體驗和帶來優越的開封經驗。我們的桌遊大獲好評及屢獲殊榮，加上我們為所有在Kickstarter推出的新遊戲募集的贊助款額，證明我們的桌遊品質優良及受歡迎。

我們曾獲多個嘉獎，如《Arcadia Quest》、《Kaosball》、《Rivet Wars》、《Zombicide》及《Super Dungeon Explore》獲The Dice Tower頒發「卓越獎章」以及《Dogs of War》及《Sedition Wars: Battle for Alabaster》獲頒「認可獎章」。The Dice Tower為一個推廣和評價棋盤遊戲及紙牌遊戲的視像聲音網播獨立第三方網絡。《Super Dungeon Explore》與《Zombicide》亦分別於二零一一年及二零一二年獲提名The Dice Tower「最有價值產品」獎，而《Arcadia Quest》於二零一四年獲提名The Dice Tower「最佳棋盤遊戲配件」獎。《Blood Rage》、《Rum & Bones》及《XenoShyft: Onslaught》名列The Dice Tower的「二零一五年十大遊戲」。

我們的一款遊戲《Dark Age》亦獲ICv2(一個提供有關流行文化產品及遊戲新聞及資訊的網站)組織的二零一五年原創獎「最佳模型系列」提名兩個獎項。

在我們繼續從現有遊戲組合獲得經常收入的同時，我們仍銳意繼續豐富我們的遊戲組合。於最後可行日期，我們正製作18款遊戲。有關我們製作中遊戲的更多詳情，請參閱本節「製作中遊戲」一段。

我們相信憑我們推出新桌遊的亮麗往績，加上我們的桌遊為玩家帶來一流遊戲體驗的質量，有助提升「CoolMiniOrNot」作為聲譽昭著、基礎穩固的遊戲開發商及發行商品牌的價值，並使我們能在競爭對手當中別樹一幟。

與經驗豐富的創作人員的關係

我們與第三方創作人員(包括遊戲設計師、圖像設計師、美術師、雕塑師及插畫師)的業務往來關係穩定，彼等定期獲我們委託參與個別專案，於遊戲規則、美工繪圖及／或模型的設計方面協助我們。跟我們合作的創作人員有許多於各自的專門範疇擁有豐富經驗及精湛工藝，更曾於相關範疇獲獎。有關該等創作人員所獲獎項的更多資料，請參閱本節「創作人員」一段。

據我們的管理層的意見及了解，我們能否與這些創作人員保持業務往來關係，對我們繼續成功開發受玩家歡迎的新遊戲十分重要。於最後可行日期，我們與主要創作人員的業務關係年期介乎兩至五年之久。我們相信，這些重要創作人員跟本集團合作愉快，這是因為我們恪守合約責任，創作人員與我們的管理層在開發新遊戲方面合作無間，以及獲給予充足時間和創作空間展開工作。

資深管理團隊配合輕資產經營模式及精益高效的人手編制

我們相信我們的管理團隊視野遠大並在休閒遊戲及資訊科技業具豐富經驗，令我們能穩定地開發及發表遊戲，並於整段往績期間內成功地推出市場。

黃先生為我們的主席、行政總裁、執行董事及共同創辦人，於全球桌遊及電子遊戲業擁有逾10年經驗。創立本集團以前，黃先生於二零零三年十二月創辦Razer (Asia Pacific) Pte. Ltd. (「Razer」)，該公司從事遊戲周邊產品的設計和製造業務。黃先生於二零零五年四月獲委任為Razer的行政總裁，並出任該職直至二零零六年八月，負責其業務運作。其後，他由二零零六年九月至二零零八年五月出任Razer的科技總監，負責發掘新科技、管理技術功能、構思新產品及創建多項可申請專利的發明。

建邦先生為本集團的共同創辦人、執行董事兼CMON Inc.的總裁，也是全球桌遊業老行尊。建邦先生曾創立Dark Age Games, Inc.，其為建邦先生開發的模型戰棋《Dark Age》的發行商，該款戰棋後來已轉讓予本集團。

Preti先生為我們的創意總監，於遊戲行業擁有逾九年經驗，彼負責《Zombicide》系列及其他遊戲。於二零一六年四月加入我們之前，Preti先生曾以顧問身份與我們合作開發桌遊。Preti先生亦為Dustgame Limited及Guillotine Games的董事及股東。

我們的營銷總監Roumpini Nikolopoulou及銷售總監Jules Vautour均曾受聘於遊戲公司，該公司為我們的競爭對手之一。

有關管理層各成員的履歷，請參閱本招股章程「董事及高級管理層」一節。

在我們的管理人員領導下，我們設定了輕資產業務模型，並據此維持簡約高效的人手編制。我們相信，此營運架構讓我們可迅速回應市場情況及趨勢變化，並專注構思遊戲意念、營銷、發佈及分銷遊戲等工作，同時亦容許我們有效將製造、設計遊戲規則及塑造模型等工序外判給其他資質優秀的專門第三方供應商。因此，我們於整段往績期間一直能造出優良往績，能以較高速率開發及向市場分銷新遊戲，而董事亦相信，由於我們推行輕資產業務模式，我們亦更具優勢，可為股東帶來較高水平的股本回報。

我們的願景

我們銳意成為休閒遊戲行業領先的優質遊戲開發者及發行商。長遠而言，我們的願景是成為在多種規模、媒介及渠道(包括休閒及其他遊戲、漫畫、電影、電視及玩具等)上善用知識產權的發行商。

我們的策略

我們擬透過以下戰略達成我們的計劃和願景：

發佈更多優質遊戲以實現自然增長

我們將繼續發佈優質遊戲，特別注重美工繪圖及模型的設計及製作質量，我們相信該等遊戲可為玩家帶來超卓的遊戲體驗。遊戲類型方面，我們亦有意發行照顧不同市場分類(例如大眾市場)的遊戲，包括但不限於合家歡類桌遊及反應類遊戲。我們相信，遊戲組合的種類多元化，有助擴大我們的市場佔有率及加強品牌影響力。

我們亦相信更頻密發佈遊戲，不僅可進一步確立我們的行業名聲及往績記錄，亦讓我們能迅速掌握休閒遊戲行業及玩家喜好的最新趨勢。有賴我們發佈優質遊戲的可靠往績及

我們與經驗豐富的創意服務供應者的堅固持久關係，我們深信我們具備條件可繼續開發及發佈高水準的新遊戲並取得成功，包括我們的現有高銷量遊戲的續篇。

尋求戰略收購、業務及特許的商機

除自然增長外，我們擬藉著收購擁有權或獲授特許權，將更多優質遊戲加入我們的遊戲組合，以增加我們的市場佔有率。我們擬向其他遊戲開發商物色具商業成功潛力的優質遊戲，並收購有關遊戲或取得特許，以發佈或分銷該等遊戲。我們與第三方遊戲開發商訂立多份協議以分銷彼等的桌遊。詳情請參閱本節「製作中遊戲」一段。我們相信，我們具有優勢，可從推出或分銷該等特許或外購遊戲獲得商業成功，這有賴過往我們在營銷及分銷遊戲方面的經驗及往績，包括善用我們的網上社群、Kickstarter，以及我們的批發商網絡。

我們亦擬探索透過特許協議改編品牌知識產權至我們的遊戲內。我們相信，伺機追求這一類獨特的品牌知識產權特許權機遇，讓我們可憑藉該等品牌知識產權的品牌和往績而得益，同時豐富我們遊戲組合的多元性。於最後可行日期，我們已推出一款以電子遊戲《Bloodborne》為藍本的棋盤遊戲，並宣佈正以電影《The Godfather》為藍本開發遊戲，並已訂立非獨家特許協議根據品牌知識產權開發桌遊。

我們目前沒有進行有關任何潛在收購或特許授權目標的磋商。本公司目前的意向是考慮及探尋遊戲開發商、發行商及立足歐洲的分銷商，作為日後潛在戰略收購和特許授權的目標，並會重點考慮下列範疇：

- 遊戲或品牌知識產權的熱門程度，及它與本集團的現有遊戲組合能否產生相輔相成的效果；
- 戰略收購目標的財務狀況及聲譽評價；
- 就潛在戰略收購及／或特許授權商機所須支付的代價，及有關代價是否具備充份理據（基於相關遊戲或品牌知識產權所產生的全年收益）；及
- 本集團的預算撥款，及動用有關預算於單一戰略收購或特許授權商機，是否較用於多項戰略收購及特許授權商機更加明智。

進一步增強我們的銷售及推廣能力及開拓新市場以捕捉市場機遇

截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們來自批發商的收益分別為約4.4百萬美元、6.9百萬美元及2.8百萬美元，分別佔我們總收益約34.9%、39.9%及72.8%。我們擬進一步借助批發商的銷售網絡、市場推廣資源及能力，我們相信這將能讓我們擴闊我們的市場覆蓋及渠道，以接觸全球的潛在玩家並推廣我們的桌遊。我們有意藉投放更多資源至選定批發商，增強彼此的業務關係，以及招覽更多合資格批發商推廣並銷售我們的桌遊，以實現此目標。

我們擬投資於及加強銷售能力，方法為繼續招攬及訓練新銷售人員、建立更具規模的銷售團隊並在加拿大設立銷售辦事處。於二零一六年初，我們招攬得一名新銷售總監及一名新營銷總監。我們相信此舉將讓我們連結上彼等各自的網絡並接觸更多批發商並進一步改善我們對批發商的客戶服務。同時，我們有意參與更多國際遊戲展，例如Internationale Spieltage SPIEL，以於潛在客戶中提升我們桌遊的知名度。

我們亦有意擴大我們的直銷管道，利用其他廣為人識的網上平台銷售及分銷我們的桌遊。

我們的志願玩家網絡 — 遊戲者兵團於多間休閒遊戲零售店、遊戲會所及遊戲展(主要位於美國)協助推廣我們的桌遊。新玩家可透過遊戲示範從兵團團員認識我們的桌遊及其規則，並於購買該桌遊前有機會试玩。遊戲者兵團亦會籌辦其他活動，例如比賽及休閒遊戲晚會，透過壯大當地桌遊玩家的社群，增加接觸新玩家的機會並提升玩家體驗。於最後可行日期，遊戲者兵團有逾400名成員。我們擬招攬及訓練更多新成員，強化我們的積分獎勵制度，並向志願玩家提供更多獎勵，藉此擴大遊戲者兵團志願玩家網絡。遊戲者兵團活躍於美國，視乎我們美國境外的業務成長而定，我們日後會考慮在美國以外地區擴大遊戲者兵團。遊戲者兵團的進一步詳情載於本節「營銷」一段。

截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們的總收益分別約90.9%、91.6%及91.5%來自北美洲及歐洲兩地合計。

我們涉足北美洲及歐洲以外市場的業務仍然相當有限，因此，我們擬進一步拓展市場版圖至俄羅斯、中國、日本及南美洲等市場。就此，我們將安排翻譯精選遊戲至當地版本，讓遊戲更適合個別市場，及我們銳意透過委聘在各有關國家的選定批發商進入該等市場。我

們會根據批發商在各國服務的遊戲零售商網絡、經驗、於當地市場的滲透水平、往績、對該等國家遊戲玩家不同遊戲偏好的了解、行業名聲及信譽，挑選合適的批發商，我們相信彼等能助我們成功涉足各個市場。於最後可行日期，我們已發表經選定的桌遊作品（如《Zombicide》）的英語、法語、西班牙語、德語、中文及俄語版。我們相信拓展至這些新市場將成為本集團未來增長的重要動力來源。

拓展至手機遊戲市場

我們認定手機遊戲市場擁有巨大潛力，並擬以我們的現有桌遊為基礎開發手機遊戲，以爭取有關市場佔有率。我們可借助我們在遊戲開發累積的知識和經驗，拓展至手機遊戲市場。我們於二零一五年六月首度涉足手機遊戲市場，推出《XenoShyft (mobile)》，其以我們的桌遊《XenoShyft: Onslaught》為藍本。我們擬於二零一七年推出第二款手機遊戲《Zombicide (mobile)》，其以我們的桌遊《Zombicide》系列為藍本。我們擬繼續從我們的暢銷桌遊取材開發手機遊戲。我們相信我們現有遊戲的成功，加上現有客戶基礎，足可讓我們推廣及營銷我們的手機遊戲，把握手機遊戲市場機遇，達致進一步增長。有關我們手機遊戲開發的更多詳情，載於本節「手機遊戲」一段。

遊戲概覽

我們為一家快速崛起的消閑遊戲發行商，專長開發及發佈棋盤遊戲及模型戰棋。自成立以來，我們已推出共43款遊戲，包括39款棋盤遊戲、3款模型戰棋及1款手機遊戲。於最後可行日期，我們的遊戲作品數量達40款。我們發佈自家遊戲及特許遊戲。自家遊戲指知識產權由內部團隊開發或由控股股東轉讓或從第三方收購的遊戲。特許遊戲為由第三方遊戲開發商根據特許協議授予知識產權的遊戲，以及由第三方特許品牌知識產權但由我們開發的遊戲。倘我們認為遊戲品質良好且獲得商業成功的潛力優厚，我們方會取得第三方遊戲的特許。除了我們的自家及特許桌遊外，我們亦有分銷第三方桌遊。於最後可行日期，我們的遊戲以13歲或以上的玩家為對象。

業 務

下表載列於往績期間按我們的遊戲截至最後可行日期的所有權歸屬劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
屬本集團所有的遊戲								
自家開發遊戲 ¹	5,241,360	41.6	9,610,722	55.9	2,328,675	53.6	1,835,991	47.2
由控股股東轉讓的遊戲 ²	4,057,242	32.2	4,179,567	24.3	1,786,121	41.1	962,203	24.7
向第三方收購的遊戲 ³	—	—	1,577,391	9.2	—	—	591,537	15.2
小計	9,298,602	73.8	15,367,680	89.4	4,114,796	94.7	3,389,731	87.1
本集團獲特許的遊戲 ⁴	2,629,215	20.8	1,082,580	6.3	26,967	0.6	192,255	4.9
由本集團分銷的遊戲 ⁵	—	—	89,725	0.5	—	—	213,144	5.5
遊戲收益總額	11,927,817	94.6	16,539,985	96.2	4,141,763	95.3	3,795,130	97.5
其他產品 ⁶	687,252	5.4	645,370	3.8	206,061	4.7	96,783	2.5
總計	12,615,069	100.0	17,185,355	100.0	4,347,824	100.0	3,891,913	100.0

¹ 《Zombicide : Season 2》、《Zombicide : Season 3》、《Zombicide : Black Plague》及《XenoShyft (mobile)》

² 《Dark Age》、《Zombicide》、《Kaosball》、《Wrath of Kings》、《Arcadia Quest》、《Dogs of War》、《XenoShyft : Onslaught》及《Rum & Bones》

³ 《Blood Rage》

⁴ 《Sedition Wars : Battle for Alabaster》(特許已於二零一六年一月屆滿)、《Relic Knights》(特許已於二零一四年八月經雙方協定終止)、《Guilds of Cadwallon》(於二零一七年四月屆滿)、《Rivet Wars》(於二零一七年一月屆滿)、《The World of Smog : On Her Majesty's Service》(於二零一九年六月屆滿)、《B-Sieged : Sons of the Abyss》(於二零一七年二月屆滿)及《Queen's Necklace》(於二零一八年九月屆滿)

⁵ 《The Grizzled》及《Krosmaster Quest》

⁶ 其他產品主要包括來自於網店銷售我們向其他第三方發行商及遊戲公司採購的配件產品之收益。詳情請參閱本招股章程「業務 — 我們的網店及遊戲展」一段

業 務

下表載列往績期間的遊戲貢獻收益：

遊戲	推出日期	預計遊戲 生命周期 ⁽¹⁾ (不少於)	於最後 可行日期的 擁有權	收益			
				截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
				二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
《Arcadia Quest》	二零一四年二月	10年	自有	1,468,171	490,362	168,930	270,911
《B-Sieged : Sons of the Abyss》	二零一五年四月	3年	特許	—	700,017	—	158,473
《Blood Rage》	二零一五年三月	10年	自有	—	1,577,391	—	591,537
《Dark Age》	二零零二年	15年 ⁽²⁾	自有	124,639	138,130	48,409	32,682
《Dogs of War》	二零一四年四月	10年	自有	189,483	53,727	2,805	2,048
《Guilds of Cadwallon》	二零一二年十二月	5年	特許	2,607	5,148	887	979
《Kaosball》	二零一三年六月	10年	自有	554,804	46,300	31,204	14,217
《Krosmaster Quest》	二零一六年四月	1年	第三方	—	—	—	151,101
《Queen's Necklace》	二零一五年九月	3年	特許	—	24,807	—	3,377
《Relic Knights》	二零一二年八月	不適用 ⁽³⁾	不適用	1,467,201	—	—	—
《Rivet Wars》	二零一三年一月	5年	特許	1,116,866	152,116	23,992	21,145
《Rum & Bones》	二零一四年十二月	10年	自有	—	1,336,607	397,762	162,396
《Sedition Wars : Battle for Alabaster》	二零一二年五月	不適用 ⁽⁴⁾	不適用	42,541	5,151	2,088	565
《The Grizzled》	二零一五年九月	5年	第三方	—	89,725	—	62,043
《The World of Smog : On Her Majesty's Service》	二零一四年十月	4年	特許	—	195,341	—	7,716
《Wrath of Kings》	二零一三年八月	10年	自有	675,123	537,131	437,097	66,115
《XenoShyft (mobile)》	二零一五年六月	1年	自有	—	22,211	—	15,462
《XenoShyft : Onslaught》	二零一四年六月	10年	自有	—	485,076	304,061	43,837
《Zombicide》	二零一二年四月	20年 ⁽⁵⁾	自有	1,045,022	1,092,234	395,853	369,997
《Zombicide : Black Plague》	二零一五年六月	20年 ⁽⁵⁾	自有	—	6,568,689	—	1,388,977
《Zombicide : Season 2》	二零一三年三月	20年 ⁽⁵⁾	自有	1,827,925	703,500	369,483	55,235
《Zombicide : Season 3》	二零一四年六月	20年 ⁽⁵⁾	自有	3,413,435	2,316,322	1,959,192	376,317
遊戲收益總計：				11,927,817	16,539,985	4,141,763	3,795,130

附註：

- (1) 除《Zombicide》遊戲系列及《Dark Age》外，董事估計我們自家遊戲的預計遊戲生命周期將為10年，該估計是基於：(i)自有遊戲根據相關往績的表現；(ii)自有遊戲的主題元素輔以每款遊戲的美工繪圖及設計；及(iii)部分自有遊戲的原作會推出續篇遊戲作為延展策略。此乃董事的基本估計及可能延長。特許遊戲及第三方遊戲的預計遊戲生命周期乃根據相關特許協議及分銷協議釐定及按有關特許權的對上一次主要使用情況或於重續後可據此延展。
- (2) 董事估算《Dark Age》的預計遊戲壽命可達十五年，因為我們仍繼續為《Dark Age》推出更多全新的袖珍角色模型，並以該款遊戲的往績為基準。
- (3) 特許協議已於二零一四年八月由特許人與我們雙方協定終止。
- (4) 特許協議已於二零一六年一月屆滿。
- (5) 董事估算《Zombicide》遊戲系列的預計遊戲壽命可達20年，因為董事有鑑於該款遊戲贏得熱烈口碑且深受歡迎，預期日後會為該系列推出續篇，而且董事擬繼續投資開發《Zombicide》系列。

有關遊戲於往績期間更詳盡的收益明細及分析，請參閱本招股章程「財務資料 — F.經營業績的主要組成部分 — 收益 — 按個別遊戲劃分的遊戲收益」一段。

業 務

下表列載我們自成立起所提供遊戲之詳細資料：

編號	遊戲	推出日期	預計遊戲生命 周期 ¹ (不少於)	類型	遊戲種類	語言 ²	廠商建議 售價 (美元)	於最後 可行日期所有權
1.	《Dark Age》	二零零二年 ³	15年 ⁴	科幻	模型戰棋	英語	10-60 ⁶	自有
2.	《Super Dungeon Explore》 ⁸	二零一一年十月	不適用	奇幻	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語	90	不適用
3.	《Zombicide》	二零一二年四月	20年 ⁵	末日	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語 德語 中文 俄語	90	自有 ⁷
4.	《Sedition Wars: Battle for Alabaster》 ⁹	二零一二年五月	不適用	科幻	棋盤遊戲	英語	100	不適用
5.	《Relic Knights》 ¹⁰	二零一二年八月	不適用	科幻	模型戰棋	英語	10-60 ⁶	不適用
6.	《Guilds of Cadwallon》	二零一二年十二月	5年	奇幻	棋盤遊戲	英語	25	特許
7.	《Rivet Wars》	二零一三年一月	5年	蒸汽時代科幻	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語	100	特許
8.	《Zombicide: Season 2》	二零一三年三月	20年 ⁵	末日	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語 德語	100	自有
9.	《Kaosball》	二零一三年六月	10年	奇幻體育	棋盤遊戲	英語	100	自有 ⁷
10.	《Wrath of Kings》	二零一三年八月	10年	奇幻	模型戰棋	英語	10-60 ⁶	自有 ⁷
11.	《Arcadia Quest》	二零一四年二月	10年	趣致奇幻	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語 德語	100	自有 ⁵
12.	《Dogs of War》	二零一四年四月	10年	策略	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語 德語	60	自有 ⁷
13.	《XenoShyft: Onslaught》	二零一四年六月	10年	科幻	棋盤遊戲	英語	60	自有 ⁷
14.	《Zombicide: Season 3》	二零一四年六月	20年 ⁵	末日	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語 德語	100	自有
15.	《The World of Smog: On Her Majesty's Service》	二零一四年十月	4年	蒸汽時代科幻	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語	60	特許
16.	《Rum & Bones》	二零一四年十二月	10年	奇幻	棋盤遊戲	英語	100	自有 ⁷
17.	《Blood Rage》	二零一五年三月	10年	奇幻	棋盤遊戲	英語	80	自有 ¹¹
18.	《B-Sieged: Sons of the Abyss》	二零一五年四月	3年	奇幻	棋盤遊戲	英語	90	特許
19.	《Zombicide: Black Plague》	二零一五年六月	20年 ⁵	奇幻	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語 德語 意大利語	100	自有
20.	《XenoShyft (mobile)》	二零一五年六月	1年	科幻	手機遊戲	英語	6	自有
21.	《The Others: 7 Sins》	二零一五年九月	3年	驚悚	棋盤遊戲	英語	100	特許
22.	《The Grizzled》	二零一五年九月	5年	世界大戰	棋盤遊戲	英語	20	第三方
23.	《Queen's Necklace》	二零一五年九月	3年	歐洲	棋盤遊戲	英語	30	特許
24.	《Arcadia Quest: Inferno》	二零一五年十一月	10年	趣致奇幻	棋盤遊戲	英語	100	自有
25.	《XenoShyft: Dreadmire》	二零一六年一月	10年	科幻	棋盤遊戲	英語	60	自有
26.	《Masmorra: Dungeons of Arcadia》	二零一六年二月	10年	趣致奇幻	棋盤遊戲	英語	65	自有
27.	《Sheriff of Nottingham》	二零一六年三月	10年	中世紀	棋盤遊戲	英語 法語 德語 意大利語 波蘭語 葡萄牙語 西班牙語 中文	35	自有

業 務

編號	遊戲	推出日期	預計遊戲生命 周期 ¹ (不少於)	類型	遊戲種類	語言 ²	廠商建議 售價 (美元)	於最後 可行日期所有權
28.	《Rum & Bones: Second Tide》	二零一六年四月	10年	奇幻	棋盤遊戲	英語	100	自有
29.	《Krosmaster Quest》	二零一六年四月	1年	奇幻	棋盤遊戲	英語	90	第三方
30.	《Play Me》	二零一六年六月	3年	奇幻	棋盤遊戲	英語	25	特許
31.	《Massive Darkness》	二零一六年六月	10年	奇幻	棋盤遊戲	英語	120	自有 ⁷
32.	《Bloodborne》	二零一六年七月	1年	奇幻	棋盤遊戲	英語	35	品牌知識產權
33.	《Potion Explosion》	二零一六年七月	5年	家庭	棋盤遊戲	英語	50	第三方
34.	《Kreo》	二零一六年八月	5年	奇幻	棋盤遊戲	英語	25	第三方
35.	《Krosmaster Arena》	二零一六年八月	1年	奇幻	棋盤遊戲	英語	70	第三方
36.	《Looterz》	二零一六年八月	3年	家庭	棋盤遊戲	英語	25	特許
37.	《Ta-Da!》	二零一六年八月	10年	家庭	棋盤遊戲	英語	25	自有
38.	《Unusual Suspects》	二零一六年八月	5年	家庭	棋盤遊戲	英語 法語 西班牙語	30	第三方
39.	《Cthulhu in the House》	二零一六年九月	3年	派對	棋盤遊戲	英語	25	第三方
40.	《Kaleidos》	二零一六年九月	5年	派對	棋盤遊戲	英語	40	第三方
41.	《Masques》	二零一六年九月	3年	奇幻	棋盤遊戲	英語	25	特許
42.	《Waka Tanka》	二零一六年九月	5年	家庭	棋盤遊戲	英語	25	第三方
43.	《Rumble in the Dungeon》	二零一六年十月	3年	家庭	棋盤遊戲	英語	25	第三方

¹ 除《Zombicide》遊戲系列及《Dark Age》外，董事估計我們自家遊戲的預計遊戲生命周期將為10年，該估計是基於：(i)自有遊戲根據相關往績的表現；(ii)自有遊戲的主題元素輔以每款遊戲的美工繪圖及設計；及(iii)部分自有遊戲的原作會推出續篇遊戲作為延展策略。此乃董事的基本估計及可能延長。特許遊戲及第三方遊戲的預計遊戲生命周期乃根據相關特許協議及分銷協議釐定及按有關特許權的對上一次主要使用情況或於重續後可據此延展。

² 批發商把我們的遊戲從英文翻譯成其他語言，而我們並不保有翻譯文本的所有權。

³ 《Dark Age》最初由建邦先生於二零零二年開發及推出。其後《Dark Age》的知識產權根據口頭協議轉讓予本集團。

⁴ 董事估算《Dark Age》的預計遊戲壽命可達十五年，因為我們仍繼續為《Dark Age》推出更多全新的袖珍角色模型，並以該款遊戲的往績為基準。

⁵ 董事估算《Zombicide》遊戲系列的預計遊戲壽命可達20年，因為董事有鑑於該款遊戲贏得熱烈口碑且深受歡迎，預期日後會為該系列推出續篇，而且董事擬繼續投資開發《Zombicide》系列。

⁶ 模型戰棋的廠商建議售價各有不同，因為它們會以不同配置的包裝出售。

⁷ 《Zombicide》、《Kaosball》、《Wrath of Kings》、《Arcadia Quest》、《Dogs of War》、《XenoShyft: Onslaught》、《Rum & Bones》及《Massive Darkness》的知識產權乃根據口頭協議由黃先生轉讓予本集團。

⁸ 根據特許人基於自身業務考慮提出的要求，及按照本集團與各方進行商業協商後同意(經考慮包括(但不限於)與特許人的業務關係，及指涉遊戲與本集團其他製作中的遊戲之間的潛在競爭等因素)，本集團發行及

銷售《Super Dungeon Explore》的特許權已於二零一四年四月由本集團及特許人共同終止。特許人為於美國註冊成立的遊戲開發商及獨立第三方。

- ⁹ 考慮到遊戲的銷售表現，本集團發行及銷售《Sedition Wars: Battle for Alabaster》的特許權於二零一六年一月屆滿及並無重續。指涉特許人為於英國註冊成立的遊戲開發商及獨立第三方。
- ¹⁰ 根據特許人基於自身業務考慮提出的要求，及按照本集團與各方進行商業協商後同意（經考慮包括（但不限於）與特許人的業務關係，及指涉遊戲與本集團其他製作中的遊戲之間的潛在競爭等因素），本集團發行及銷售《Relic Knights》的特許權已於二零一四年八月由本集團及特許人雙方協定終止。特許人為於美國註冊成立的遊戲開發商及獨立第三方。
- ¹¹ 二零一五年十月二十日前，《Blood Rage》的知識產權乃根據一份特許協議由Guillotine Games授予本集團特許使用。該知識產權其後根據一份知識產權銷售協議於二零一五年十月二十日轉讓予本集團。

除《Zombicide》遊戲系列中兩款未披露及未計入製作中遊戲的作品外，根據口頭協議由黃先生及建邦先生轉讓予本集團的所有遊戲已計入上述遊戲組合及已成功推出。我們的製作中遊戲未有包括該兩款未披露的作品，因為預期該等遊戲不會於二零一七年底推出。於往績期間概無就該等遊戲產生遊戲開發成本。

以收益計，於往績期間我們最受歡迎的自家遊戲為《Zombicide: Black Plague》、《Zombicide: Season 3》、《Zombicide: Season 2》、《Zombicide》及《Arcadia Quest》。有關我們最受歡迎的自家遊戲的更多詳情載列如下。

《Zombicide》



《Zombicide》於二零一二年四月在Kickstarter發表。於最後可行日期，《Zombicide》有六種不同語言版本，即英語、法語、西班牙語、德語、中文及俄語。自發表以來至二零一六年五月三十一日，《Zombicide》已售出129,117盒，產生總收益約5.3百萬美元。

《Zombicide》是一款末日類合作型棋盤遊戲，供一至六位玩家參與。每名玩家可控制一至最多四個人類「倖存者」，化身「獵人」，消滅在全城肆虐的喪屍。《Zombicide》有趣易玩，附模型，具有典型、通俗和富漫畫感的背景設定。



《Zombicide: Season 2》



《Zombicide: Season 2》為《Zombicide》的續篇，於二零一三年三月在Kickstarter發表。於最後可行日期，《Zombicide: Season 2》有四種不同語言版本，即英語、法語、西班牙語及德語。自發表以來至二零一六年五月三十一日，《Zombicide: Season 2》已售出117,304盒，產生總收益約6.1百萬美元。

《Zombicide: Season 2》是一款末日類合作型棋盤遊戲，供一至六位玩家參與。每名玩家可控制一至最多四個人類「倖存者」，身處監獄，化身「獵人」消滅喪屍。玩家會通過遊戲特設的任務，嘗試肅清監獄，使之成為安全的人間天堂。《Zombicide: Season 2》設定為一套獨立遊戲，遊玩時毋須參考《Zombicide》。



《Zombicide: Season 3》



《Zombicide: Season 3》為《Zombicide》及《Zombicide: Season 2》的續篇，於二零一四年六月在Kickstarter發表。於最後可行日期，《Zombicide: Season 3》有四種不同語言版本，即英語、法語、西班牙語及德語。自發表以來至二零一六年五月三十一日，《Zombicide: Season 3》已售出77,487盒，產生總收益約6.1百萬美元。

《Zombicide: Season 3》是一款末日類合作型棋盤遊戲，供一至12位玩家參與。背景設定於醫院，每名玩家可控制一隊「倖存者」，對抗一大群喪屍。《Zombicide: Season 3》設定為一套獨立遊戲，亦可作為《Zombicide》或《Zombicide: Season 2》的「擴充版」。



《Zombicide: Black Plague》



《Zombicide: Black Plague》於二零一五年六月在Kickstarter發表。於最後可行日期，*《Zombicide: Black Plague》*有五種不同語言版本，即英語、德語、法語、意大利語及西班牙語。自發表以來至二零一六年五月三十一日，*《Zombicide: Black Plague》*已售出75,685盒，產生總收益8.0百萬美元。

《Zombicide: Black Plague》是一款奇幻類合作型棋盤遊戲，供一至六位玩家參與。*《Zombicide: Black Plague》*為*《Zombicide》*的再創作版本，設定在中世紀奇幻背景。每名玩家控制一隊「倖存者」，保衛家園，抵抗喪屍侵略。*《Zombicide: Black Plague》*為一套獨立遊戲。



《Arcadia Quest》



《Arcadia Quest》於二零一四年二月在Kickstarter發表。於最後可行日期，《Arcadia Quest》共有四個語言版本，即英語、法語、西班牙語及德語。自發表以來至二零一六年五月三十一日，《Arcadia Quest》已售出42,519盒，產生總收益約2.2百萬美元。

《Arcadia Quest》是一款趣致奇幻類棋盤遊戲，供兩至四位玩家參與。每名玩家可控制一個三人英雄兵團，爭奪阿卡迪亞疆域作領土。由於最終只會有一個兵團勝出，玩家須互鬥並要打敗盤踞該地的怪獸。透過遊戲的分支場景，英雄角色獲取武器和能力，遊戲會記下玩家在一個篇章的英勇作為至下一章，揭開未來場景中各種刺激的全新可能性。



自我們成立以來，我們已推出共43款遊戲。於往績期間，我們於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月分別推出六款、八款及五款遊戲。我們的董事相信，除了宏觀經濟環境外，並無重要周期因素影響休閒遊戲業。相反，個別遊戲設計及吸引力和發行商的營銷有效性才是桌遊行業內推動遊戲需求的驅動力。另外，成功或深受歡迎的桌遊，其市場需求可長時間一直延續，達數年甚至數十年之久。例如，我們最暢銷遊戲之一《Zombicide》於二零一二年發表，儘管已發售五年，但於二零一六年仍錄得銷售額。於最後可行日期，所有自家遊戲(包括自家開發遊戲、控股股東轉讓的遊戲及從第三方收購遊戲)均自推出以來可供銷售或有待付運。因此，根據其各自的推出日期，於最後可行日期，除建邦先生於二零零二年推出的《Dark Age》外，我們自家遊戲的遊戲壽命長達五年。至於我們的特許及第三方遊戲，其遊戲壽命則視乎相關特許協議及分銷協議的年期及按有關特許權的對上一次主要使用情況而定，可介乎一至五年，而倘若相關特許協議獲重續，則或會據此延長。

為把握我們的熱門桌遊例如《Zombicide》、《Arcadia Quest》、《XenoShyft: Onslaught》及《Rum & Bones》所獲的熱烈反應，我們亦推出原版遊戲的續篇遊戲(如《Zombicide: Season 2》、《Zombicide: Season 3》、《Zombicide: Black Plague》、《Arcadia Quest: Inferno》、《XenoShyft: Dreadmire》及《Rum & Bones: Second Tide》)。我們相信續篇遊戲進一步為原版遊戲創造需求，且每次推出續篇，均有助建立對該系列感興趣的新支持者。我們的續篇雖然在故事情節或題材上有關連，但設計為毋須參考原版遊戲便可參與的獨立遊戲。在遊戲設計及模型的角色設計方面，其亦獨立於原版遊戲。

手機遊戲

由於智能電話及平板電腦、3G及4G移動網絡及Wi-Fi網絡的應用日廣，我們相信全球手機遊戲市場的增長潛力巨大。

本集團已於二零一五年六月在Apple App Store及Google Play推出我們第一款手機遊戲《XenoShyft (mobile)》(以原版棋盤遊戲《XenoShyft: Onslaught》為藍本)，開拓至手機遊戲市場。我們擬於二零一七年推出另一款手機遊戲《Zombicide (mobile)》(以我們的《Zombicide》桌遊系列為藍本)。

《XenoShyft: Onslaught》是一款科幻類遊戲，當中玩家充當基地指揮官的角色，負起對抗可怕的異形並保護其分區的任務。運用多種部隊、武器、盔甲及科技紙牌，玩家須要通過9個回合的考驗，期間異形會連綿不斷轟炸及破壞基地。《XenoShyft (mobile)》的玩法緊貼《XenoShyft: Onslaught》，與棋盤遊戲版本同樣供一至四名玩家參與。

就《XenoShyft (mobile)》而言，經過首階段開發工作（期間我們的移動應用程式開發小組將原有的桌遊轉換為手機版本），會對手機遊戲的公測版進行試玩檢測。我們的移動應用程式開發小組和管理層之後會對手機遊戲的技術事宜、遊戲過程及一般疑難排解進行測試。試玩檢測後，我們作出必要的調節及微細調整。手機遊戲於Apple App Store及Google Play可供下載。由啟動專案至推出手機遊戲的整個過程耗時約九個月。

《Zombicide (mobile)》為我們的棋盤遊戲《Zombicide》的數碼版本，採用的設計及角色與《Zombicide》類似，並使用手機平台3D圖像。《Zombicide (mobile)》可單人遊玩。¹

我們已與一間知名遊戲公司（為獨立第三方）就開發《Zombicide (mobile)》免費手機遊戲訂立開發、發行及分銷協議。根據開發、發行及分銷協議，該遊戲公司將就開發《Zombicide (mobile)》及發佈《Zombicide (mobile)》向我們提供墊款，為期兩年，而從應用程式商店收獲的專利權費將由本集團與遊戲公司攤分。我們有意於兩年期後繼續發行《Zombicide (mobile)》。我們已委聘一間於法國註冊成立的手機應用程式開發商（獨立第三方）開發《Zombicide (mobile)》。

隨著我們日後開發更多手機遊戲，我們擬審視及改良營運及開發過程或模式。

一般而言，我們的手機遊戲可包括以現金購買遊戲用品或功能。就《XenoShyft (mobile)》而言，須支付前期費用以下載該手機遊戲。

我們相信擴展至手機遊戲市場可帶來以下裨益：

- 相對於桌遊，手機遊戲沒有傳統的貨物成本、實物存貨及生產過程所需時間，因為手機遊戲沒有實物元件（例如模型、紙板棋盤、規則手冊及配件）。我們現有一支內部手機應用程式開發專責團隊。
- 由於手機遊戲的零售價遠低於桌遊，並可透過互聯網在任何一處地方下載，其有機會形成更龐大的遊戲玩家社群及客戶基礎，推動我們的未來增長。我們相信，本集團的桌遊及手機遊戲具有不同目標客戶群，分別為桌遊玩家及手機或平板電

¹ 在遊戲開發過程中可能有所變動

腦用戶。然而，我們相信，我們的手機遊戲亦可與我們的桌遊相輔相成，並成為推動我們桌遊需求和銷售的助力，皆因我們的手機遊戲顧客可能會成為桌遊的潛在玩家，反之亦然。我們相信當顧客所玩的手機遊戲名稱與我們的桌遊相同，可增進顧客對我們的品牌及桌遊的忠誠度。

- 透過互聯網，移動裝置讓世界各地玩家及潛在顧客可隨時隨地登入遊戲。與傳統桌遊相比較，玩家可使用移動裝置享受單人遊戲，毋須尋找遊戲夥伴。移動裝置更闊大及更高解像度的觸碰式屏幕，亦令細緻和高解像度的圖像躍現眼前。據此，我們相信開發手機遊戲將讓我們顧客參與遊戲的靈活度更大，更加享受遊戲。

我們擬利用Apple App Store及Google Play作為首要平台，讓顧客可輕易接觸到我們的手機遊戲。我們相信這有助我們吸引新玩家，在移動裝置用戶中建立品牌知名度，並提升我們在整體遊戲行業的市場知名度。我們亦可能委聘第三方發佈我們的手機遊戲，例如於首兩年發佈《Zombicide (mobile)》的遊戲公司。

製作中遊戲⁽¹⁾

我們的未來增長部分取決於我們能否持續推出新棋盤遊戲及手機遊戲並滿足玩家日新月異的喜好要求。於往績期間，我們於往績期間開始時開發的遊戲全部已成功推出，且我們概無取消任何製作中遊戲。於最後可行日期，我們有18款製作中遊戲，包括16款棋盤遊戲、一款模型戰棋及一款手機遊戲，我們預料將不遲於二零一七年底推出，詳情載列如下：

開發中遊戲 編號	專案名目	預計推出日期	預計遊戲生命 周期 ⁽¹⁾ (不少於)	類型	遊戲類別	所有權
1.	Project Otter	二零一七年底前	1年	家庭	棋盤遊戲	第三方 ⁽²⁾
2.	Project Armadillo	二零一七年底前	3年	家庭	棋盤遊戲	特許 ⁽³⁾
3.	Project Panda	二零一七年底前	不適用 ⁽⁴⁾	功夫	棋盤遊戲	特許 ⁽⁴⁾
4.	Project Snake	二零一七年底前	不適用 ⁽⁵⁾	奇幻	棋盤遊戲	特許 ⁽⁵⁾
5.	Project Eagle	二零一七年底前	3年	奇幻	棋盤遊戲	特許 ⁽⁶⁾
6.	Project Cobra	二零一七年底前	10年	家庭	棋盤遊戲	自有
7.	Project Jaguar	二零一七年底前	10年	末日	棋盤遊戲	自有
8.	Project Porcupine	二零一七年底前	3年	科幻	棋盤遊戲	特許 ⁽⁷⁾
9.	Project Giraffe	二零一七年底前	2年	奇幻	棋盤遊戲	特許 ⁽⁸⁾
10.	Project Lynx/ 《Zombicide (mobile)》	二零一七年底前	1年	末日	手機遊戲	自有
11.	Project Turtle	二零一七年底前	1年	奇幻	棋盤遊戲	第三方 ⁽⁹⁾
12.	Project Sloth	二零一七年底前	4年	奇幻	戰棋遊戲	品牌知識產權 ⁽¹⁰⁾
13.	Project Hyena	二零一七年底前	1年	冒險	棋盤遊戲	品牌知識產權 ⁽¹¹⁾
14.	Project Lion	二零一七年底前	3年	超級英雄	棋盤遊戲	品牌知識產權 ⁽¹²⁾
15.	Project Alligator	二零一七年底前	3年	奇幻	棋盤遊戲	特許 ⁽¹³⁾
16.	Project Zebra	二零一七年底前	2年	幫派	棋盤遊戲	品牌知識產權 ⁽¹⁴⁾
17.	Project Hawk	二零一七年底前	不適用 ⁽¹⁵⁾	末日	棋盤遊戲	特許 ⁽¹⁵⁾
18.	Project Condor	二零一七年底前	不適用 ⁽¹⁶⁾	家庭	棋盤遊戲	特許 ⁽¹⁶⁾

附註1：我們製作中自家遊戲的預計遊戲生命週期為我們董事所作最佳估算。特許遊戲及製作中第三方遊戲的預計遊戲生命週期乃根據相關特許協議或分銷協議釐定。

附註2：特許人與本集團已訂立獨家轉售協議，其有關在美國及其他以英文為第一官方語言的國家境內轉售遊戲。

附註3：特許人與本集團已訂立獨家特許協議。

附註4：特許人正與本集團磋商訂立正式協議，因此無法於最後可行日期估計遊戲生命週期。

附註5：特許人正與本集團磋商訂立正式協議，因此無法於最後可行日期估計遊戲生命週期。

⁽¹⁾ 製作中遊戲可能根據市場或遊戲開發的迫切性而作出修訂或變動

業 務

附註6： 特許人與本集團已訂立獨家特許協議。

附註7： 特許人與本集團已訂立獨家特許協議。

附註8： 特許人與本集團已訂立全球範圍的獨家特許協議。

附註9： 特許人與本集團已訂立獨家轉售協議，其有關在美國及其他以英文為第一官方語言的國家境內轉售遊戲。

附註10： 特許人與本集團已訂立在美國執行的有限、可撤回、獨家特許協議。

附註11： 特許人與本集團已訂立非獨家特許協議，其有關在美國、加拿大及巴西境內銷售遊戲。

附註12： 特許人與本集團已訂立全球範圍的非獨家特許協議。

附註13： 特許人與本集團已訂立獨家特許協議。

附註14： 特許人與本集團已訂立非獨家特許協議。

附註15： 特許人正與本集團磋商訂立正式協議，因此無法於最後可行日期估計遊戲生命週期。

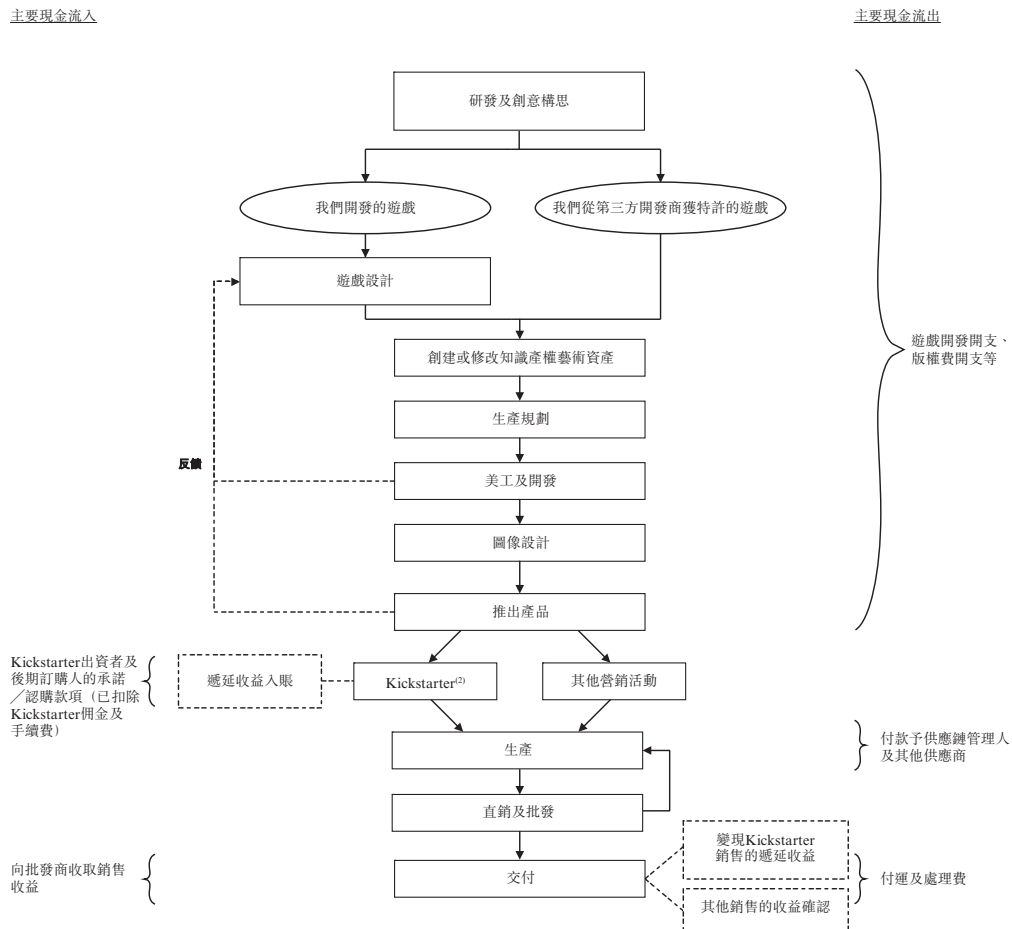
附註16： 特許人正與本集團磋商訂立正式協議，因此無法於最後可行日期估計遊戲生命週期。

業務模式

我們主要發佈自家遊戲及特許桌遊。自家遊戲指知識產權由內部團隊開發或由控股股東轉讓或從第三方收購的遊戲。特許遊戲為由第三方遊戲開發商根據特許協議授予知識產權的遊戲，以及由第三方特許品牌知識產權但由我們開發的遊戲。

遊戲開發進程

開發自家(包括品牌知識產權下的遊戲)桌遊及從第三方開發商獲特許的桌遊所需的時間或有所差異。一般來說，從遊戲設計階段到付運需時約一年，視乎所開發的桌遊種類和複雜性而定。由於我們的手機遊戲是現有桌遊的移動版，現時的桌遊遊戲開發進程對其不適用。有關手機遊戲的遊戲開發進程的更多資料，請參閱本節「手機遊戲」一段。一般而論，我們的遊戲開發進程可分為十或十一個階段，見下圖所載：⁽¹⁾



(1) 上圖僅供一般說明用途。視乎實際情況，部分遊戲未必會經歷上述全部過程，或可能有數項程序同時進行或按不同次序進行。

(2) 請參閱本節「Kickstarter」一段以了解我們於Kickstarter推出遊戲的一般過程。

研發及意念構思

管理層持續檢視及評估休閒遊戲市場，以分析趨勢。彼等亦透過與遊戲設計師溝通、追蹤推出的新遊戲、走訪零售店、參與消閑遊戲展，以及分析從我們的網店整理而成的數據，緊貼市場發展。基於有關評估，我們的管理層將每季商討及構思我們認為可滿足市場需求的新遊戲意念。然而，管理層提出的意見並非全部轉化為製作中遊戲及獲得我們投放資源於遊戲設計或後期開發。

透過彼等的關係網絡，管理層亦搜尋已開發或開發中遊戲或可改編成為桌遊的品牌知識產權的潛在特許授權機遇。之後我們的管理層會與此等開發商或品牌知識產權擁有人磋商相關特許安排。遊戲開發商或品牌知識產權擁有人亦可能接觸我們的管理層，提出特許授權安排方案。當管理層已達致後期磋商階段以訂立正式特許協議，特許遊戲會列入製作中遊戲。

遊戲設計

就自主開發遊戲(包括品牌知識產權遊戲)，待決定特定遊戲意念及內容後，我們會商量及埋首於可能落實的遊戲的基本要素，包括其名稱、類型、概念、玩家人數、遊戲時間、元件數目、預算開支及其他因素。之後，會準備可能落實的遊戲的設計大綱，及視乎各種因素例如遊戲性質及種類、資源、遊戲設計師的經驗及是否可應聘而定，從而選定合適的外聘第三方遊戲設計師，以制定一套完整而詳盡的遊戲設計及規則。遊戲於此階段正式計入製作中遊戲。

創建或修改知識產權藝術資產

我們會著手為自主開發遊戲(包括品牌知識產權遊戲)創建可能落實的遊戲角色、地形設計、建築及其他方面(統稱「知識產權藝術資產」)的原型草圖，並對第三方遊戲開發商提供的知識產權藝術資產作出必要修改，以供特許遊戲之用。我們一般會與外部第三方插畫師合作，該等插畫師會按專案逐項委聘，創建或修改相關知識產權藝術資產。

生產規劃

為確保較後階段製作流程的流暢，我們一般會在可能落實的遊戲創作的較早階段進行我們的製作企劃。由於所有製作均外判予我們的供應鏈管理人，我們在此階段會就可能落實的遊戲於製作及產業化的可行性，包括關於製作日程、成本、庫存計劃及其他物流及實際事務的事宜，與供應鏈管理人緊密合作。

美工及開發

當可能落實的遊戲的知識產權藝術資產有了最後定案後，外聘第三方雕塑師會根據該等知識產權藝術資產塑造立體資產(例如模型)。同時，我們會透過管理層、本公司僱員間或本集團所挑選的遊戲迷進行密集式遊戲測試，開發潛在遊戲，目的是改良可能落實的遊戲的不同方面，例如遊戲規則和設計。試玩檢測階段可能引致更改可能落實的遊戲的設計或規則，增加可能落實的遊戲的吸引力及使其更適合市場。

圖像設計

這一階段涉及可能落實的遊戲規則手冊、遊戲紙牌及包裝盒的圖像設計，可由內部設計或由外界人士代勞，視乎可能落實的遊戲的性質、資源及日程而定。

推出產品

Kickstarter

我們的遊戲大部分經由Kickstarter推出，而有關遊戲均成功於該平台集資。有關我們如何在Kickstarter推出遊戲的其他資料，請參閱本節「Kickstarter」一段。

其他營銷活動

我們亦將與批發商網絡聯絡，以評估彼等對我們全新遊戲的興趣。若干批發商可能會給予指示性的訂單水平，惟這階段將不會訂立任何正式合約或協議，因為批發商一般只在我們的遊戲進入正式生產階段時方會向我們直接下達採購訂單。

倘新遊戲並未於Kickstarter推出，則我們將於我們的網站www.coolminiornot.com、Facebook專頁、我們出席的遊戲展及任何其他適合或恰當的媒介進行營銷。我們亦與批發商接洽，告知彼等有關新遊戲及其後接收彼等的訂單。

生產

我們僅集中於生產規劃及監控過程，而將遊戲生產外判予我們的供應鏈管理人負責，集團內部並無負責任何生產過程。經考慮Kickstarter上就所推出遊戲承諾出資的出資者及後期訂購人的數目及／或批發商對我們新遊戲所顯示的踴躍程度後，我們將審定生產計劃及時間表，包括但不限於單位數目、生產成本、時間表，並最終確定我們所甄選的供應鏈管理人。我們通常亦會持有一定水平的庫存，藉此於網店進行直銷及滿足來自批發商的持續採購。我們的庫存是根據多種因素設立，例如我們的現金流規劃、根據過往銷售數字所作的內

部銷售預測，以及批發商的訂單預測。視乎銷售表現及任何由此產生的重複訂單，一款遊戲或會進行一輪或多輪後續生產。

有關我們生產進程及與供應鏈管理人關係的更多詳情載列於本節「生產」一段。

直銷及批發

我們主要透過兩個銷售渠道出售產品，即直銷及批發商銷售。就直銷而言，我們透過Kickstarter、網店及我們出席的遊戲展向終端用戶直接銷售。

在批發商銷售方面，我們現時向不同國家(包括美國、加拿大、法國、德國、英國及西班牙)的批發商銷售遊戲。於推出一款遊戲以前及當時，我們的銷售隊伍會開始就該款遊戲的潛在銷售訂單委聘我們的批發商。若同時於Kickstarter推出遊戲，我們相信批發商一般會根據遊戲在Kickstarter的受歡迎程度去算定訂單量。有關銷售平台的更多詳情載列於本節「遊戲銷售渠道」一段。

交付

(i) 付運至Kickstarter遊戲出資者及後期訂購人

就付運至美國Kickstarter的出資者及後期訂購人而言，我們的遊戲會首先從我們的供應鏈管理人處運往我們的美國辦事處及倉庫，再付運予我們的出資者及後期訂購人。就交付予美國境外出資者及後期訂購人而言，我們委聘多家物流服務供應商把遊戲從我們的中國供應鏈管理人處付運至我們的出資者及後期訂購人。

(ii) 付運至批發商

就美國批發商而言，我們的遊戲通常會運往我們美國的倉庫，並由批發商直接接收。我們的其他批發商(美國境外)會於供應鏈管理人處直接提取所訂貨品。

(iii) 付運至我們網店的直接顧客

在我們的網店下達的訂單由我們的美國辦事處及貨倉直接管理及付貨。

除上述者外，我們亦與第三方遊戲開發商訂立協議，根據有關協議的條款分銷第三方桌遊。我們直接向第三方遊戲開發商訂購第三方桌遊，並分銷予我們的批發商及我們網店的直接顧客。

我們的遊戲

截至最後可行日期，我們的遊戲組合包含40款遊戲，其中20款為我們自有，而10款為獲第三方遊戲開發商特許的遊戲，及10款為我們分銷的第三方遊戲。

A. 自家遊戲

以下列出我們於最後可行日期推出的自家遊戲：

1. 《Arcadia Quest》¹
2. 《Arcadia Quest: Inferno》
3. 《Blood Rage》²
4. 《Dark Age》³
5. 《Dogs of War》¹
6. 《Kaosball》¹
7. 《Masmorra: Dungeons of Arcadia》
8. 《Rum & Bones》¹
9. 《Rum & Bones: Second Tide》
10. 《Sheriff of Nottingham》
11. 《Wrath of Kings》¹
12. 《XenoShyft: Dreadmire》
13. 《XenoShyft (mobile)》
14. 《XenoShyft: Onslaught》¹
15. 《Zombicide》¹
16. 《Zombicide: Black Plague》
17. 《Zombicide: Season 2》
18. 《Zombicide: Season 3》
19. 《Massive Darkness》¹
20. 《Ta-Da!》

¹ 《Zombicide》、《Kaosball》、《Wrath of Kings》、《Arcadia Quest》、《Dogs of War》、《XenoShyft: Onslaught》、《Rum & Bones》及《Massive Darkness》的知識產權乃根據口頭協議由黃先生轉讓予本集團。

² 二零一五年十月二十日前，《Blood Rage》的知識產權乃根據一份特許協議由Guillotine Games授予本集團特許使用。該知識產權其後根據一份知識產權銷售協議於二零一五年十月二十日轉讓予本集團。

³ 《Dark Age》最初由建邦先生於二零零二年開發及推出。其後《Dark Age》的知識產權根據口頭協議轉讓予本集團。

B. 特許遊戲

本集團已訂立特許協議以發行遊戲，同時該等遊戲的擁有權仍然由其各自的遊戲開發商保留。特許授予人為位於美國、歐洲、巴西及香港的遊戲開發商。據董事所深知、全悉及確信，除《The World of Smog: On Her Majesty's Service》及《The Others: 7 Sins》(由我們的創意總監Preti先生持有37%權益)的特許授予人Guillotine Games外，概無特許授予人過去或現在與本公司、其附屬公司、彼等的董事、股東、高級管理層或彼等各自的聯繫人有任何關係。下表載列截至最後可行日期我們就已推出的特許遊戲所訂立的特許協議的主要條款概覽：

遊戲	期限	特許授予人背景	獨家權利	地區
1. 《Guilds of Cadwallon》	二零一二年四月至 二零一七年四月	於法國註冊成立的遊戲開發商	獨家	全世界
2. 《Rivet Wars》	二零一二年二月至 二零一七年一月	於美國新澤西註冊成立的遊戲 開發商	獨家	全世界
3. 《The World of Smog: On Her Majesty's Service》	二零一三年四月至 二零一九年六月	於香港註冊成立的遊戲開發商	獨家	全世界
4. 《B-Sieged: Sons of the Abyss》	二零一四年二月至 二零一七年二月	於西班牙註冊成立的遊戲開發商	獨家	全世界
5. 《The Others: 7 Sins》	二零一五年一月至 二零一八年一月 ⁽¹⁾	於香港註冊成立的遊戲開發商	獨家	無指定
6. 《Queen's Necklace》	二零一五年九月至 二零一八年九月 ⁽¹⁾	位於法國的遊戲開發商	非獨家	全世界
7. 《Play Me》	二零一五年十一月至 二零一八年十一月	於法國註冊成立的遊戲開發商	獨家	全世界
8. 《Bloodborne》	二零一五年九月至 二零一七年五月	於美國註冊成立的視像互動娛樂遊 戲機開發商	非獨家	美國、加拿大 及巴西
9. 《Looterz》	二零一六年八月至 二零一九年八月 ⁽¹⁾	於巴西註冊成立的遊戲開發商	非獨家	無指定
10. 《Masques》	二零一六年三月至 二零一九年三月 ⁽¹⁾	於法國註冊成立的遊戲開發商	獨家	無指定

就《Guilds of Cadwallon》、《Rivet Wars》、《The World of Smog: On Her Majesty's Service》及《B-Sieged: Sons of the Abyss》, 我們已訂立特許協議, 據此我們獲委任為上述特許遊戲的相關產品及產品線的世界獨家發行商及製造商。我們向特許授予人支付的專利權費, 此乃根據銷售該等產品所收到的付款。此外, 特許授予人向本集團授予全世界、非獨家、免專利權費、全數繳足的權利及特許權, 可使用、改編、製造或製成產品或其文檔的衍生作品, 純粹供相關產品使用及銷售之用。特許權期限為遊戲推出日期起計三至五年。

(1) 特許權期限乃視乎特許權最後一次重大使用, 及可能遲於上述指定之日期。有關特許權期限之更多詳情於下文載列。

就《The Others: 7 Sins》，我們已訂立特許協議，據此特許授予人按獨家基準授予本集團所有權利及特許權，利用特許授予人的知識產權製造、營銷及分銷基於該知識產權的產品。我們支付特許授予人一筆專利權費，其根據未來銷售該等產品收取的收益釐定。此外，特許授予人向本集團授予全世界、獨家、免專利權費、全數繳足的權利及特許權，可使用、改編、製造或製成基於特許授予人的知識產權衍生的產品。特許權期限為特許權最後一次重大使用起計三年。

就《Queen's Necklace》，我們已訂立特許協議，據此特許授予人向我們授予一項有關該遊戲的特許授予人知識產權的非獨家特許權。我們支付一筆專利權費予特許授予人，其根據未來銷售該等產品取得的付款計算。特許權期限為特許權最後一次重大使用起計三年。

我們已就《Play Me》訂立特許協議，據此，特許授予人向我們授出該遊戲英語版本的獨家、全世界特許權。我們向特許授予人就所生產的每盒遊戲支付專利權費2歐元，並將預付20,000歐元（將於此扣除未來應付專利權費）。特許權期限由特許協議日期起計為期三年。

我們已就《Looterz》訂立特許協議，據此，特許授予人就該遊戲的遊戲設計及相關材料向我們授出非獨家特許。我們於簽署特許協議時向特許授予人預付專利權費，並就日後銷售遊戲獲得的付款支付專利權費。特許權期限為特許權最後一次重大使用起計三年。

就《Masques》，我們已訂立特許協議，據此特許授予人按獨家基準授予本集團所有權利及特許權，利用特許授予人的知識產權製造、營銷及分銷基於該知識產權的產品。我們於特許協議日期起計兩星期內向特許授予人支付專利權預付款，以及一筆專利權費，其根據未來銷售該等產品收取的付款釐定。此外，特許授予人向本集團授予全世界、獨家、免專利權費、全數繳足的權利及特許權，可使用、改編、製造或製成基於特許授予人的知識產權衍生的產品。特許權期限為特許權最後一次重大使用起計三年。

我們先前亦已就(i)《Super Dungeon Explore》及《Relic Knights》；及(ii)《Sedition Wars : Battle for Alabaster》訂立獨立特許協議。《Super Dungeon Explore》及《Relic Knights》的特許協議由特許授予人及本集團分別於二零一四年四月及二零一四年八月共同協議終止，此乃特許授予人因其自身業務考慮而提出請求及在本集團與特許授予人進行商業磋商後經本集團同意所達致的共同商業決定，當中考慮多個因素，包括但不限於與特許授予人的業務關係及主體遊戲與本集團其他製作中遊戲之間的潛在競

爭。《Sedition Wars : Battle for Alabaster》的特許協議已於二零一六年一月屆滿，經考慮該遊戲的銷售表現後，我們選擇不再重續特許權。

截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，專利權開支分別為47,545美元、134,484美元及23,145美元，主要應付予向我們特許遊戲的遊戲開發商。

我們挑選獲特許遊戲，且僅會向我們認為屬高質素、有潛力取得商業成功的第三方遊戲取得特許。我們相信，透過我們的遊戲開發過程，我們累積了專業知識，可識別其他高質素遊戲，並有效評估其商業可行性。如有需要，我們亦就我們的獲特許遊戲提出修改，改良遊戲或美工繪圖，我們認為此舉能令我們的獲特許遊戲在商業上更加成功。

除上述者外，我們已就若干製作中特許遊戲訂立多份特許協議。進一步資料請參閱本節「製作中遊戲」一段。

視乎市場表現而定，我們可能考慮收購部分特許遊戲的知識產權。例如，我們於二零一五年十月自Guillotine Games收購《Blood Rage》的知識產權，其原先為特許遊戲。其後《Blood Rage》成為我們其中一款自家遊戲。

我們亦開始了探索改編品牌知識產權(例如流行文學作品、漫畫、電影、電視劇及／或動畫)至我們遊戲的特許安排。於最後可行日期，我們已推出以電子遊戲《Bloodborne》為藍本的棋盤遊戲，並正在開發以電影《The Godfather》為藍本的遊戲，而且已訂立非獨家特許協議，根據有關品牌知識產權開發棋盤遊戲。然而，於往績期間，概無推出或付運品牌知識產權由第三方授予但由我們開發的遊戲。

就《Bloodborne》，我們訂立了一項商品特許協議，據此特許授予人授出一項非獨家、不可轉讓特許權，以供於美國、加拿大及巴西進行營銷、廣告、分銷及銷售《Bloodborne》時，使用《Bloodborne》電子遊戲的互動視像娛樂財產，連同一項使用《Bloodborne》的商標、服務標誌、商號、標誌、商標標誌及圖符的特許權。我們會根據《Bloodborne》的銷售淨額，向特許授予人支付專利權費。特許權期限由二零一五年九月至二零一七年五月。我們已於二零一六年七月推出棋盤遊戲《Bloodborne》，該產品於最後可行日期可供出售。

C. 第三方遊戲

下表載列於最後可行日期我們就分銷推出的第三方遊戲訂立的協議的主要條款概覽：

	特許授予人	年期	涵蓋產品
1.	Sweet November Sarl	二零一五年九月至二零二零年九月	《The Grizzled》英文版
2.	Ankama Products	二零一六年一月至二零一七年一月	《Krosmaster Quest》、《Krosmaster Arena》、Project Turtle、Project Otter 及未披露及未計入製作中遊戲的作品
3.	Horrible Games srl a Socio Uncio	二零一六年六月至二零二一年六月	《Potion Explosion》
4.	Sweet November Sarl	二零一六年一月至二零二一年一月	《Kreo》英文版
5.	Cranio Creations Srl	二零一六年二月至二零二一年二月	《Unusual Suspects》英文版
6.	Flatlined Games	二零一六年四月至二零一九年四月	《Cthulhu in the House》及《Rumble in the Dungeon》的英文版
7.	Sweet November Sarl	二零一六年一月至二零二一年一月	《Waka Tanka》的英文版
8.	KaleidosPublishing srl	二零一六年二月至二零二一年二月	《Kaleidos》英文、法文及西班牙文版

就Sweet November Sarl而言，我們已訂立全球範圍的獨立獨家特許及分銷協議，以開發、發行、營銷及分銷《The Grizzled》英文版、《Kreo》英文版及《Waka Tanka》英文版，並就此分別使用Sweet November Sarl的商標及版權。根據特許及分銷協議，我們向特許授予人採購有關遊戲的實質組件。特許及分銷協議的年期各為五年，由我們收到Sweet November Sarl所包辦的產品當日起計。

至於Ankama Products而言，我們就將獲委任為《Krosmaster Quest》及《Krosmaster Arena》(及Project Turtle、Project Otter及未披露及未計入製作中遊戲的作品)於美國的獨家經銷商而訂立經銷商特許協議。我們獲授權於美國按獨家基準將上述產品轉售予消費者，並向客戶分銷上述產品及分授特許權，而在產品包裝上可顯示我們的標誌，並擁有非獨家的有限特許權可使用特許授予人的商標及標誌。根據經銷商特許協議，我們按照價單向特許授予人購入相關遊戲的實質組件。我們概無責任下達任何訂單，但一旦下達訂單，則必須符合最低的訂單數量。特許協議的年期由協議日期起計為期一年，倘符合最低定額或概無訂約方發出終止通知，則會自動重續。

就Horrible Games srl a Socio Uno而言，我們訂立了一項商品特許協議，以獲得開發、發行、營銷及分銷《Potion Explosion》英文版的全球(不包括存在本地化版本的國家)獨家特許，以及就此使用特許授予人及遊戲的商標。根據商品特許協議，我們按

協定成本向特許授予人購入《Potion Explosion》的實質組件，並預付50%款項。商品特許協議的年期由我們從特許授予人收集產品當日起計，為期60個月。

就Cranio Creations Srl而言，我們已訂立全球獨家商品特許協議，以開發、發行、營銷及分銷《Unusual Suspects》英文版及就此使用Cranio Creations Srl的商標及版權。根據特許及分銷協議，我們向特許授予人購買有關遊戲的實質組件。商品特許協議年期為我們向Cranio Creations Srl取得所包辦產品當日起計五年。

就Flatlined Games而言，我們訂立全球獨家商品特許協議，以開發、發行、營銷及分銷《Cthulhu in the House》及《Rumble in the Dungeon》英文版及就此使用Flatlined Games的商標及版權。根據商品特許協議，我們向特許授予人購買遊戲的實質組件。商品特許協議年期為我們向Flatlined Games取得所包辦產品當日起計三年。

就KaleidosPublishing srl而言，我們訂立非獨家特許的商品特許協議(僅就美國、加拿大、英國、愛爾蘭、澳洲、新西蘭、南非及南美洲(不包括巴西))，以開發、發行、營銷及分銷《Kaleidos》英文版、法文版及西班牙文版及就此使用KaleidosPublishing srl的商標及版權。根據商品特許協議，我們按協定的成本(連同50%預付款)向特許授予人購買《Kaleidos》的實質組件。商品特許協議年期為我們向KaleidosPublishing srl取得所包辦產品當日起計五年，前提是我們每年最少訂購量為5,000件產品。

我們已就部分第三方製作中遊戲訂立多份協議。更多資料請參閱本節「製作中遊戲」一段。

生產

我們將自家及特許桌遊生產外判予供應鏈管理人，此舉讓我們集中資源於產品開發及／或營銷，並以符合成本效益的方式營運業務。我們的供應鏈管理人負責嚴格遵循我們的規格及要求執行整個自家及特許桌遊生產過程。挑選供應鏈管理人時，管理層已評估及計及多項因素，例如價格、預計時間表、質素、作品組合、聲譽及過往工作經驗。

業 務

由於協調工作更有效率及品質控制提升，我們現委聘少量於中國廣東省設有生產設施的供應鏈管理人管理生產程序。於最後可行日期，本集團委聘兩名供應鏈管理人，彼等為位於中國的國際遊戲製造商及包裝解決方案專門供應商。截至二零一四年十二月三十一日止年度，彼等各自分別佔我們的存貨成本約2.5百萬美元及814,495美元（分別佔我們的總銷售成本約37.9%及12.2%）；截至二零一五年十二月三十一日止年度，彼等各自分別佔我們的存貨成本約2.6百萬美元及2.3百萬美元（分別佔我們的總銷售成本約30.7%及27.1%）；及截至二零一六年五月三十一日止五個月，彼等各自分別佔我們的存貨成本約892,259美元及208,531美元（分別佔我們的總銷售成本約35.4%及8.3%）。我們與兩名供應鏈管理人維持兩年至四年的業務關係。

供應鏈管理人就各項事宜提供意見，例如商業可行性、產品成本、技術規格及項目時間表。成功推出一個產品後，我們將委聘供應鏈管理人製造新桌遊。與此同時，本集團及供應鏈管理人磋商每款遊戲的生產成本。就其後的桌遊生產訂單，供應鏈管理人會將任何價值顯著升幅及有關升幅的原因告知我們。

供應鏈管理人負責採購所需原材料，並於有需要時分包部分生產工序予不同製造商。倘桌遊的某個具體組成部分有特殊要求，則供應鏈管理人將就應委聘的合適分包商尋求管理層批准或意見。供應鏈管理人亦安排包裝及交付製成品至我們的指定付運地點。管理層及生產團隊會定期實地探訪供應鏈管理人，以討論生產事宜、確保品質控制及於有需要時討論營運事項。就新遊戲而言，供應鏈管理人生產桌遊需時約三至四個月，現有遊戲（重複訂單）則需時約兩個月。

我們並無與任何供應鏈管理人訂立任何長期總供應或生產協議，且僅按專案逐次委聘彼等。

由於我們完全外判桌遊生產程序，我們並無擁有任何主要物業、設施及設備。

於往績期間，我們在很大程度上倚賴我們的供應鏈管理人。為了管理我們生產活動方面過於集中的風險，我們的做法是藉（其中包括）建立商譽及履行付款責任，致力與供應鏈管理人維持友好合作關係。作為應變計劃的一部分，我們亦會考慮探索及發展與其他合適供應

鏈管理人的業務關係。由於有其他供應商可供選擇，董事認為本公司概無重大供應商集中風險。更多詳情請參閱本節「風險管理」一段。

定價

桌遊

我們為每款桌遊制訂廠商建議售價，當中參考現行市價、競爭對手的定價、模型的數量及質素以及本身的外判或採購成本等因素。一般而言，桌遊的廠商建議售價介乎約20美元至100美元。Kickstarter出資者及後期訂購人預訂或於網店訂購桌遊時，我們桌遊的售價乃遵照或接近廠商建議售價。

我們按廠商建議售價的折扣價銷售桌遊予批發商，當中計及訂單(或過往訂單)量、遊戲受歡迎程度、與批發商的合作關係及現行市價等因素。於往績期間，給予批發商的廠商建議售價折扣額度介乎60%至72%。

我們並不就我們桌遊的最終零售價監控批發商(或彼等出售我們桌遊的零售店)。然而，我們向批發商提供每款桌遊的廠商建議售價(如有需要就當地貨幣作出調整)作指引用途。

手機遊戲

我們的手機遊戲或會或不會要求前期下載費用。然而，它們一般包括現金購買遊戲物品或功能。由於我們的手機遊戲一般擬直接售予我們的終端顧客，我們的定價方式為首先考慮例如手機遊戲當前市場價格、手機遊戲競爭對手價格及我們本身的開發成本等因素，然後才得出及釐定最終下載或物品購買價。

營銷

我們的營銷團隊負責宣傳及營銷我們的遊戲、處理我們的社交媒體網站及產品設計。我們實行多項營銷措施以推廣我們的遊戲，包括推薦、網上廣告及使用社交聯繫網站。

桌遊

新遊戲推出時，我們製作營銷影片，介紹我們的新桌遊及向觀眾展示規則及遊戲流程。該等營銷影片上載至Kickstarter及／或YouTube，為桌遊宣傳形式。我們亦在互聯網透過自有網站www.coolminiornot.com及www.tabletopgamingnews.com為我們的桌遊建立知名

度。部分桌遊設有專頁，向客戶提供有關桌遊的資料、可供銷售的配件及附加組件，以及可免費下載的壁紙。

我們透過www.boardgamegeek.com等遊戲網站宣傳我們的桌遊，當我們部分桌遊以Kickstarter專案形式推出，亦每每登上Kicktraq「熱選榜」。我們認為該等網站為消閑遊戲愛好者瀏覽的熱門網站，從而亦吸引潛在顧客。我們透過社交媒體平台例如Facebook（我們有超過61,000名追隨者）及Twitter（我們有超過10,000名追隨者），提供有關我們的桌遊的各種最新資料。我們亦利用Facebook的影響力，鎖定潛在顧客。就此而言，我們向Facebook提供我們的擬定目標人口組別詳情。Facebook其後會發佈我們的桌遊廣告，其將刊登於符合群組條件的潛在玩家的Facebook主頁。瀏覽Facebook頁面時，感興趣的顧客可點擊我們的廣告，直接連結至我們的網站。我們透過於該等社交媒體平台（其鼓勵用戶向朋友分享新聞、圖片及資訊）的覆蓋及營銷策略，相信可更進一步提高我們桌遊及品牌的知名度，亦可向潛在顧客營銷。我們亦寄出電郵通訊營銷及推廣我們的桌遊予www.coolminiornot.com的訂閱用戶及當新專案推出時寄予Kickstarter專案的過往出資者。於最後可行日期該等通訊合共有超過77,000名受眾。

除遊戲網站及社交網絡平台外，我們亦與其他網上遊戲宣傳平台合作，包括ICv2及The Dice Tower等網上遊戲資訊網站及網上遊戲營運網站，以增加我們的桌遊知名度。

我們於年度遊戲展營銷我們的桌遊，例如美國的Gen Con。就於美國舉行的遊戲展而言，我們設立攤位及展示我們的桌遊。我們的批發商代表我們參與歐洲遊戲展，其亦會營銷其他發行商及公司的遊戲，並聯同本集團的代表，幫助推廣我們的桌遊及為其建立知名度。我們每年通常參與六至八個有關遊戲展。

我們亦會於我們每年上半年在美國亞特蘭大舉行的年度CoolMiniOrNot展覽營銷我們的桌遊。於CoolMiniOrNot展覽，我們展出我們的最新遊戲、配件及袖珍模型、提供開放遊戲試玩及邀請其他遊戲發行商展出其遊戲及產品。我們舉辦遊戲工作坊及籌辦論壇及研討會，讓演講嘉賓分享其對消閑遊戲行業的意見及深入觀點。我們相信，籌辦自家CoolMiniOrNot展覽有助我們密切接觸顧客（批發商及直接顧客），進一步建立品牌及藉以掌握市場需求及趨勢。透過CoolMiniOrNot展覽，我們能接觸創作人員並與彼等鞏固合作關係。

遊戲者兵團

為進一步推廣我們的遊戲，我們設有個人志願玩家網絡計劃「遊戲者兵團」，其成員（「遊戲者兵團團員」）主要協助我們於美國各間消閑遊戲零售店、遊戲會所及遊戲展推廣我們的桌遊。所有遊戲者兵團團員一經註冊，其資料將存於我們保管的會員名冊。

遊戲者兵團會舉辦例如遊戲示範、比賽、消閑遊戲晚會及其他特別活動。遊戲者兵團團員透過電郵及張貼於我們網站遊戲者兵團手冊獲發籌辦各項活動的指引，並可自發與當地零售店及遊戲會所洽談，自薦為其籌辦活動。遊戲者兵團團員亦可能於我們參與遊戲展時自願協助我們。

遊戲者兵團團員透過遊戲示範介紹我們的桌遊，讓新玩家在購買前有機會認識遊戲規則，並會邀請彼等與經驗豐富的玩家一同試玩桌遊。我們認為其他活動（如比賽及休閒遊戲晚會）均能擴大新客戶接觸面及透過鞏固當地桌遊玩家社區提升玩家體驗，進而幫助我們吸引更多新玩家。

每次於當地遊戲零售店或遊戲會所籌辦活動或擔當遊戲展義工，遊戲者兵團團員可賺取點數以作回報。遊戲者兵團團員於我們的網站上自行匯報其籌辦或參與的活動或展覽，一經遊戲者兵團統籌人（為我們的僱員）向當地零售店或會所核實，即可獲授點數，而授出的點數根據遊戲者兵團團員與我們雙方協定的所耗精力程度釐定。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，已分別授出31,756點、53,592點及42,368點獎勵點數。該等點數可用於按折扣價購買我們的桌遊及配件。自二零一一年推出獎勵計劃後，會員名冊的獎勵點數會於向遊戲者兵團團員發出獎勵通知，或接獲及處理遊戲者兵團團員的兌換要求時，予以記錄及更新。計劃推出以來並無發生涉及未兌換獎勵點數的糾紛。雖然遊戲者兵團為志願者網絡，我們有責任於遊戲者兵團團員兌換獎勵點數時向其提供折扣。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，本集團就履行該等獎勵點數所涉及的責任分別產生約6,500美元、7,800美元及5,961美元的成本，並已在進行相關銷售時計入作為銷售成本的一部分。於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，所授出的獎勵點數涉及的未履行責任分別約為4,000美元、6,900美元及11,000美元，全部均被視為微不足道，因此未有就此計提撥備。

業 務

於最後可行日期，我們有超過400名遊戲者兵團團員，由我們負責管理及聯絡工作。我們於遊戲展及透過我們的網站招募遊戲者兵團團員，有興趣的會員可申請加入遊戲者兵團，經遊戲者兵團統籌人審閱申請並認為申請人適合推廣我們的桌遊後，該申請人即獲接納為團員。加入遊戲者兵團毋須支付申請費或會員費用。

手機遊戲

與我們的桌遊相似，我們借助Facebook等社交媒體平台的影響力去鎖定潛在顧客並推廣我們的手機遊戲。當一項新手機遊戲專案推出時，我們亦在我們的網站宣傳。

遊戲銷售渠道

本集團的銷售渠道於往績期間貢獻收入如下：

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
直銷								
Kickstarter	7,750,586	61.4	9,522,481	55.4	1,451,431	33.4	581,409	14.9
網店及遊戲展	458,885	3.7	781,904	4.6	233,013	5.4	462,094	11.9
手機遊戲	—	—	22,211	0.1	—	—	15,462	0.4
批發商	4,405,598	34.9	6,858,759	39.9	2,663,380	61.2	2,832,948	72.8
總計	<u>12,615,069</u>	<u>100.0</u>	<u>17,185,355</u>	<u>100.0</u>	<u>4,347,824</u>	<u>100.0</u>	<u>3,891,913</u>	<u>100.0</u>

業 務

下表列載於往績期間按銷售渠道劃分的遊戲收益貢獻：

按渠道劃分的遊戲銷售

	二零一四年				截至十二月三十一日止年度				
	Kickstarter 美元	直銷網店及 遊戲展 美元	批發商 美元	總計 美元	Kickstarter 美元	直銷網店及 遊戲展 美元	手機遊戲 美元	批發商 美元	總計 美元
《Arcadia Quest》	1,046,321	300	421,550	1,468,171	—	44,425	—	445,937	490,362
《B-Sieged: Sons of the Abyss》	—	—	—	—	664,688	—	—	35,329	700,017
《Blood Rage》	—	—	—	—	1,020,650	21,394	—	535,347	1,577,391
《Dark Age》	—	32,575	92,064	124,639	—	105,584	—	32,546	138,130
《Dogs of War》	82,233	60	107,190	189,483	—	1,362	—	52,365	53,727
《Guilds of Cadwallon》	—	50	2,557	2,607	—	485	—	4,663	5,148
《Kaosball》	430,324	1,421	123,059	554,804	—	8,002	—	38,298	46,300
《Queen's Necklace》	—	—	—	—	—	1,374	—	23,433	24,807
《Relic Knights》	1,109,910	—	357,291	1,467,201	—	—	—	—	—
《Rivet Wars》	706,745	395	409,726	1,116,866	—	15,844	—	136,272	152,116
《Rum & Bones》	—	—	—	—	818,942	31,185	—	486,480	1,336,607
《Sedition Wars: Battle for Alabaster》	—	4,522	38,019	42,541	—	1,216	—	3,935	5,151
《The Grizzled》	—	—	—	—	—	7,267	—	82,458	89,725
《The World of Smog: On Her Majesty's Service》	—	—	—	—	119,048	3,384	—	72,909	195,341
《Wrath of Kings》	675,123	—	—	675,123	215,125	75,087	—	246,919	537,131
《XenoShyft (mobile)》	—	—	—	—	—	—	22,211	—	22,211
《XenoShyft: Onslaught》	—	—	—	—	285,144	8,370	—	191,562	485,076
《Zombicide》	—	24,834	1,020,188	1,045,022	—	8,234	—	1,084,000	1,092,234
《Zombicide: Black Plague》	—	—	—	—	5,786,464	—	—	782,225	6,568,689
《Zombicide: Season 2》	554,877	60,134	1,212,914	1,827,925	—	22,296	—	681,204	703,500
《Zombicide: Season 3》	3,145,053	49	268,333	3,413,435	612,420	30,173	—	1,673,729	2,316,322
遊戲收益總計	7,750,586	124,340	4,052,891	11,927,817	9,522,481	385,682	22,211	6,609,611	16,539,985
其他產品	—	334,545	352,707	687,252	—	396,222	—	249,148	645,370
總計	<u>7,750,586</u>	<u>458,885</u>	<u>4,405,598</u>	<u>12,615,069</u>	<u>9,522,481</u>	<u>781,904</u>	<u>22,211</u>	<u>6,858,759</u>	<u>17,185,355</u>

業 務

	截至五月三十一日止五個月								
	二零一五年				二零一六年				
	Kickstarter 美元 (未經審核)	直銷網店及 遊戲展 美元 (未經審核)	批發商 美元 (未經審核)	總計 美元 (未經審核)	Kickstarter 美元 (未經審核)	直銷網店及 遊戲展 美元 (未經審核)	手機遊戲 美元 (未經審核)	批發商 美元 (未經審核)	總計 美元 (未經審核)
《Arcadia Quest》	—	—	168,930	168,930	—	19,888	—	251,023	270,911
《B-Sieged: Sons of the Abbyss》	—	—	—	—	42,739	1,956	—	113,778	158,473
《Blood Rage》	—	—	—	—	81,891	5,450	—	504,196	591,537
《Dark Age》	—	32,714	15,695	48,409	—	19,019	—	13,663	32,682
《Dogs of War》	—	120	2,685	2,805	—	80	—	1,968	2,048
《Guilds of Cadwallon》	—	75	812	887	—	474	—	505	979
《Kaosball》	—	1,700	29,504	31,204	—	1,509	—	12,708	14,217
《Krosmaster Quest》	—	—	—	—	—	3,690	—	147,411	151,101
《Queen's Necklace》	—	—	—	—	—	233	—	3,144	3,377
《Relic Knights》	—	—	—	—	—	—	—	—	—
《Rivet Wars》	—	7,394	16,598	23,992	—	3,796	—	17,349	21,145
《Rum & Bones》	397,762	—	—	397,762	74,253	11,195	—	76,948	162,396
《Sedition Wars: Battle for Alabaster》	—	846	1,242	2,088	—	169	—	396	565
《The Grizzled》	—	—	—	—	—	2,298	—	59,745	62,043
《The World of Smog: On Her Majesty's Service》	—	—	—	—	—	1,944	—	5,772	7,716
《Wrath of Kings》	215,125	59,978	161,994	437,097	—	23,092	—	43,023	66,115
《XenoShyft (mobile)》	—	—	—	—	—	—	15,462	—	15,462
《XenoShyft: Onslaught》	226,124	300	77,637	304,061	—	4,052	—	39,785	43,837
《Zombicide》	—	3,167	392,686	395,853	—	10,437	—	359,560	369,997
《Zombicide: Black Plague》	—	—	—	—	382,526	28,269	—	978,182	1,388,977
《Zombicide: Season 2》	—	6,684	362,799	369,483	—	3,034	—	52,201	55,235
《Zombicide: Season 3》	612,420	1,620	1,345,152	1,959,192	—	256,983	—	119,334	376,317
遊戲收益總計	1,451,431	114,598	2,575,734	4,141,763	581,409	397,568	15,462	2,800,691	3,795,130
其他產品	—	118,415	87,646	206,061	—	64,526	—	32,257	96,783
總計	1,451,431	233,013	2,663,380	4,347,824	581,409	462,094	15,462	2,832,948	3,891,913

本集團的遊戲主要透過Kickstarter及批發商銷售，於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月分別佔總收益約96.3%、95.3%及87.7%。

本集團透過Kickstarter推出的桌遊通常於付運第一年錄得較高收益，因為自Kickstarter出資者及後期訂購人預先獲得的所有資金於產品付運時即予確認為收益。當完成所有Kickstarter訂單，本集團將不再就某一遊戲記錄任何Kickstarter銷售，該遊戲的所有後續銷售將產生自批發商、遊戲展及網店。

於專案透過Kickstarter推出時，我們會聯絡批發商以評估其對新遊戲的踴躍程度。據董事所深知、全悉及確信，批發商通常參考每款遊戲各自的Kickstarter銷售表現，以決定最初數張訂單的規模。此後，批發商將根據有關遊戲的實際銷售表現決定後續訂單規模。由於桌遊通常於最初較能吸引玩家的注意及興趣，所以批發商訂單通常呈下跌趨勢及於遊戲最

初發售起計第一或第二年後靠穩。然而，成功或知名桌遊於市場的需求可長時間持續。因此，我們仍就部分於多年前推出的桌遊錄得銷售額。

透過Kickstarter推出及於往績期間付運產品的遊戲的銷售

《Arcadia Quest》、《Dogs of War》、《Kaosball》、《Rivet Wars》、《Wrath of Kings》及《Zombicide : Season 3》的相關遊戲產品於截至二零一四年十二月三十一日止年度首次付運。因此，所有該等遊戲於截至二零一四年十二月三十一日止年度錄得較高總收益，原因為初始確認Kickstarter銷售及截至二零一五年十二月三十一日止年度銷售總額下跌。該等遊戲的批發商銷售額大致與其Kickstarter表現一致。《Wrath of Kings》及《Zombicide : Season 3》於截至二零一五年十二月三十一日止年度的批發商銷售額上升。《Wrath of Kings》及《Zombicide : Season 3》的遊戲產品於二零一四年底首次付運，主要為完成Kickstarter訂單，因此將較多批發商銷售推遲至二零一五年。

《Blood Rage》、《B-Sieged : Sons of the Abyss》、《Rum & Bones》、《The World of Smog : On Her Majesty's Service》、《Xenoshyft : Onslaught》及《Zombicide : Black Plague》的相關遊戲產品於截至二零一五年十二月三十一日止年度首次付運。因此，該等遊戲於截至二零一五年十二月三十一日止年度的銷售額大部分源自Kickstarter，而其批發商銷售額大致與其Kickstarter銷售額一致。

《Blood Rage》、《B-Sieged : Sons of the Abyss》、《Rum & Bones》及《Zombicide : Black Plague》於截至二零一六年五月三十一日止五個月繼續錄得Kickstarter銷售，因為產品付運於二零一五年底開始，而本集團於二零一六年繼續完成Kickstarter訂單。

《Relic Knights》的特許協議於二零一四年八月由本集團與特許授予人共同終止，因此於二零一五年並無確認《Relic Knights》的銷售額。雖然《Relic Knights》佔截至二零一四年十二月三十一日止年度的遊戲銷售總額約12.3%，惟董事計及當時的製作中遊戲及本集團其他遊戲的銷售表現後，認為終止特許協議不會對本集團的業務及財務表現造成嚴重不利影響。

於往績期間透過批發商推出的遊戲

《Queen's Necklace》、《The Grizzled》及《Krosmaster Quest》為透過批發商推出的棋盤遊戲，因此於二零一五年及截至二零一六年五月三十一日止五個月概無錄得Kickstarter銷售額。

產品於往績期間前經已發售的遊戲

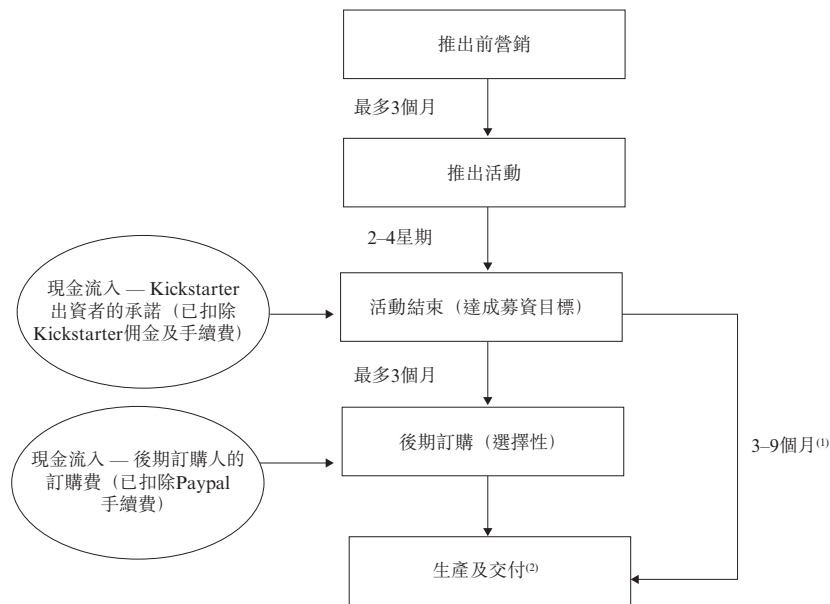
《Dark Age》、《Guilds of Cadwallon》、《Sedition Wars : Battle for Alabaster》、《Zombicide》及《Zombicide : Season 2》於往績期間的大部分銷售額源自批發商。除

《Sedition Wars : Battle for Alabaster》及《Zombicide : Season 2》外，所有遊戲於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度均錄得較為穩定的銷售水平。《Sedition Wars : Battle for Alabaster》的銷售額於二零一五年及截至二零一六年五月三十一日止五個月下跌，主要由於特許將於二零一六年一月屆滿。《Zombicide : Season 2》最初於二零一三年三月透過Kickstarter推出及於二零一三年末開始付運，因此銷售額於二零一五年及截至二零一六年五月三十一日止五個月下跌，此趨勢對遊戲週期第一或第二年過後的遊戲而言屬正常。

KICKSTARTER

截至最後可行日期，我們有23款桌遊透過Kickstarter推出，Kickstarter為互聯網創意專案眾籌平台。個人或團隊（「專案發起人」）如擁有專案意念，可使用Kickstarter平台，設定專案募資目標及募資期限，藉此籌集資金以完成有關專案。任何奧地利、澳洲、比利時、加拿大、瑞士、德國、丹麥、西班牙、法國、英國、香港、愛爾蘭、意大利、盧森堡、荷蘭、挪威、紐西蘭、瑞典、新加坡或美國人士均可展開專案。募資目標為專案發起人完成專案所需的估計資金下限。專案推出後，任何出資者可承諾任何金額以支持專案。

一般而言，我們於Kickstarter推出遊戲的過程列載於下圖：



(1) 根據項目推出時的估計交付日期

(2) 請參閱「遊戲開發進度」一段以了解生產及交付的更多詳情。

推出前營銷活動

推出Kickstarter活動前，我們可用營銷影片、本身的網站及社交媒體平台開展營銷，為新遊戲打響知名度。請參閱本節「營銷」一段以了解詳情。

推出活動

我們展開Kickstarter活動時，我們的遊戲未必屬整體完成，而我們通常以原型推廣遊戲。活動期間，我們可收集支持者的反饋意見，進一步改進遊戲。

我們的Kickstarter桌遊專案的募資目標介乎5,000美元至200,000美元，募資期限則介乎專案推出日期起計兩個至四個星期。我們於Kickstarter推出新桌遊的成功率為100%，因為我們於Kickstarter推出的所有桌遊專案獲超額出資，已成功於指定的募資期限內，實現募資目標。於往績期間，所有Kickstarter專案均錄得溢利，而我們於往績期間概無就Kickstarter專案錄得任何成本超支。於最後可行日期，除近期推出的四項專案我們預計於未來幾個月交付產品外，我們所有Kickstarter專案已開發為遊戲，以供生產及銷售。

因應出資者向專案承諾的金額，視乎不同情況，出資者可獲得專案發起人提供的回饋。回饋制度由專案發起人酌情決定。專案發起人有可能不向出資者提供任何回饋。Kickstarter不能用作提供股本、金錢回報或還款等金錢獎勵，作為專案報酬。一般而言，我們向出資者提供的回饋包括遊戲本體、額外袖珍角色模型及／或其他遊戲配件。舉例而言，倘出資者為《Zombicide：Season 3》出資最少90美元，將會獲得遊戲本體及限量喪屍袖珍角色模型組作為回饋；倘出資最少150美元，將會獲得額外擴充版及限量生還者袖珍角色模型。誠如美國法律顧問告知，經考慮概無任何證券（定義見美國證券法）於Kickstarter提呈發售，故該類眾籌平台的營運並無受到美國證券法D條例規則506及第4(a)(6)條或紐約一般商法第359-E條特別規管。

視乎專案推出後的表現，我們的部分專案亦設有追加目標金額制度。我們認為設定追加目標金額對Kickstarter的桌遊專案而言屬常見。追加目標金額為所訂立超過原有Kickstarter目標募資金額的募資目標。根據此制度，提供資金的出資者可就達成專案訂明的追加目標金額而獲得獎勵。一般而言，我們向專案出資者提供的獎勵包括額外袖珍角色模型及遊戲周邊產品。舉例而言，當出資者為《Blood Rage》合共出資70,000美元時，我們為每個《Blood Rage》套裝添加矮人袖珍角色模型及遊戲卡；當我們其後達到介乎90,000美元至820,000美元的各個追加目標金額階段時，我們會提供獎勵以回饋出資者。我們相信這項內

置營銷機制能鼓勵提供資金的出資者向朋友推薦我們的Kickstarter專案，有助達成追加目標金額，令我們的遊戲更加知名。董事相信出資人願意對我們在Kickstarters推出的桌遊承諾預先投入資金，而並非於該等桌遊於零售店發售時購買，因為彼等重視僅於Kickstarters活動時提供的回饋及獎勵，例如前述袖珍遊戲模型、配件及周邊產品。

活動結束

透過Kickstarter籌募資金屬盡得或一無所獲性質。於活動完結時，倘專案成功達到募資目標，則會從所有向專案提供資金的出資者的信用卡扣賬。倘專案集資成功，在向專案發起人轉移資金前，Kickstarter會從募資期限前的總集資額扣除介乎合共8%至10%（視乎出資者的付款方法而定）的佣金及手續費。其後，專案發起人將從Kickstarter獲得集資淨額，並須完成專案及提供各項回饋。倘專案未能在募資期限內達到募資目標，則Kickstarter不會收取費用。

後期訂購

我們通常會在資助限期後於相關Kickstarter專案頁面添加鏈接，新加入者可藉此繼續訂購專案。由於該等後期訂購的資金由我們（而不是Kickstarter）直接收集，故Kickstarter不會收取佣金，其亦不會正式記錄訂購款項。但Paypal將就於美國銷售向我們徵收2.9%的付款手續費，另加每宗銷售0.30美元，以及根據於其他國家的銷售所收取的貨幣，徵收3.9%的付款手續費，另加一筆固定費用。然而，由於我們透過Kickstarter平台的後期訂購產生收益，故我們將後期訂購列作來自Kickstarter的直接銷售的一部分。

生產及交付

我們將根據認繳資金和後期訂購款項釐定最後所需生產桌遊數量，包括提供的所有回饋及／或獎勵，並向供應鏈管理人下達訂單。接近生產完成時，我們將估計向出資者及後期訂購人付運遊戲的成本。

供應鏈管理人完成生產後，供應鏈管理人即會付運桌遊。就交付予身處美國的出資者及後期訂購人而言，我們的供應鏈管理人會交付桌遊予我們的美國辦事處及倉庫，再將桌遊分發予出資者及後期訂購人。就身處美國境外的出資者及後期訂購人而言，我們為各個地區（包括英國、德國、澳洲、加拿大及中國）委聘不同的物流服務公司，以管理桌遊的交付。物

流服務公司向我們於中國的供應鏈管理人取得桌遊，並協助其分發桌遊予各個地區的出資者及後期訂購人。

我們在Kickstarter推出專案時會提供無約束力最佳估計付運日期，其釐定基準為推出類似專案的過往經驗及與供應鏈管理人及第三方創作人員的溝通。視乎實際生產進度，桌遊可能於該估計付運日期之前或之後付運予出資者及後期訂購人。

本集團於往績期間及截至最後可行日期推出的15個專案中，於最後可行日期有11個已成功完成付運(包括所有回饋及獎勵)及完結。11個已完結付運的專案中，有八個自估計付運日期延期介乎一個月至六個月，有三個於估計付運日期前付運。由二零一六年六月一日起及直至二零一六年十月三十一日，我們將二零一六年五月三十一日的遞延收益變現約3.1百萬美元，以及已完成付運《The Others : 7 Sins》。我們已於二零一六年六月底開始付運《The Others : 7 Sins》，由於需要更多時間生產，因此比原定估計交付日期(即二零一六年三月)延遲了三個月。我們亦已於二零一六年十月底開始付運《XenoShyft : Dreadmire》，並於最後可行日期完成付運。《XenoShyft : Dreadmire》之估計交付日期為二零一六年九月，延遲交付乃因需要更多時間生產所致。尚未開始付運的四個專案中，除《Arcadia Quest : Inferno》的產品付運預計較專案推出時原先估計的交付日期延遲六個月外，我們預期其他三個專案(即《Masmorra : Dungeons of Arcadia》、《Rum & Bones : Second Tide》及《Massive Darkness》)將於各自原先的估計交付日期或之前付運產品。

我們不時接獲出資者及後期訂購人因有關延誤導致於估計交付日期後方能交貨而提出的投訴。我們會在Kickstarter相關專案頁面通知潛在及實際出資者有關專案延誤的風險。為鼓勵出資者及後期訂購人參與及提升客戶的滿意度，我們定期於Kickstarter相關專頁提供有關開發進展的最新消息，包括專案的最新付運資訊。此外，我們容許出資者於產品付運前隨時要求退款。詳情請參閱下文「Kickstarter使用條款」分段。於往績期間，我們並無遭遇出資者因交付延誤提出任何索償。

於最後可行日期尚未開始付運的現有Kickstarter專案包括《Arcadia Quest : Inferno》、《Masmorra : Dungeons of Arcadia》、《Rum & Bones : Second Tide》及《Massive Darkness》。我們預期於二零一六年底前付運《Arcadia Quest : Inferno》、《Masmorra : Dungeons of Arcadia》及《Rum & Bones : Second Tide》的產品及於二零一七年第一季前付運《Massive Darkness》的產品。尚未交付的Kickstarter專案的估計付運日期乃根據供應鏈管理人所提供的最新資料。具體而言，《Arcadia Quest : Inferno》、《Masmorra :

Dungeons of Arcadia》及《Rum & Bones : Second Tide》的設計及產品開發大致上已完成，而相關產品規格亦已轉交供應鏈管理人以待生產。根據供應鏈管理人(負責生產三項尚未完成的Kickstarter專案，該等專案預計將於二零一六年底付運)的函件，該三項尚未完成的Kickstarter專案均預計可於二零一六年付運。據董事所深知，概無任何可預見障礙，而可能導致供應鏈管理人未能符合協定時間表。

我們相信透過Kickstarter可為桌遊於出資者之間建立基礎知名度及曝光率。隨著我們於Kickstarter成功發佈桌遊，我們的支持者基礎亦會增長。每次我們於Kickstarter推出新桌遊，均為我們得助於該支持者基礎之時，確保我們的每個新專案均擁有大量出資者。此舉讓我們成為Kickstarter平台桌遊分類獲得最多資金支持的專案發起人之一，於最後可行日期在Kickstarter籌得逾26百萬美元。

向Kickstarter出資者及後期訂購人付運完成後，我們會繼續生產於Kickstarter推出的遊戲，並交由批發商及於網店及遊戲展銷售。由於我們於Kickstarter銷售的遊戲獲利，相關遊戲的Kickstarter超額募資，連同經營所得資金，會用作繼續生產遊戲及於其他銷售渠道(如批發商)銷售遊戲。

業 務

下表列載截至最後可行日期我們於Kickstarter推出的桌遊的主要詳情：

編號	遊戲	推出日期	募集總 金額 (美元)	出資者 人數	募資目標 (美元)	訂購 百分比(%)	估計開始 付運
1.	《Zombicide》	二零一二年四月	781,597	5,258	20,000	3,907	已完成
2.	《Sedition Wars: Battle for Alabaster》	二零一二年五月	951,254	4,278	20,000	4,756	已完成
3.	《Relic Knights》	二零一二年八月	909,537	3,459	20,000	4,547	已完成
4.	《Guilds of Cadwallon》	二零一二年十二月	116,938	2,955	5,000	2,338	已完成
5.	《Rivet Wars》	二零一三年一月	582,316	2,464	25,000	2,329	已完成
6.	《Zombicide: Season 2》	二零一三年三月	2,255,018	8,944	25,000	9,020	已完成
7.	《Kaosball》	二零一三年六月	356,752	1,896	25,000	1,427	已完成
8.	《Wrath of Kings》	二零一三年八月	718,152	3,756	50,000	1,436	已完成
9.	《Arcadia Quest》	二零一四年二月	774,222	4,885	50,000	1,548	已完成
10.	《Dogs of War》	二零一四年四月	66,703	1,139	25,000	266	已完成
11.	《XenoShyft: Onslaught》	二零一四年六月	242,832	3,367	25,000	971	已完成
12.	《Zombicide: Season 3》	二零一四年六月	2,849,064	12,011	100,000	2,849	已完成
13.	《The World of Smog: On Her Majesty's Service》	二零一四年十月	101,351	1,770	25,000	405	已完成
14.	《Rum & Bones》	二零一四年十二月	739,513	4,417	50,000	1,479	已完成
15.	《Blood Rage》	二零一五年三月	905,682	9,825	50,000	1,811	已完成
16.	《B-Sieged: Sons of the Abyss》	二零一五年四月	567,350	4,774	50,000	1,134	已完成
17.	《Zombicide: Black Plague》	二零一五年六月	4,079,204	20,915	125,000	3,263	已完成
18.	《The Others: 7 Sins》	二零一五年九月	1,464,489	10,136	100,000	1,464	已完成
19.	《Arcadia Quest: Inferno》 ⁽¹⁾	二零一五年十一月	1,710,713	9,991	100,000	1,710	二零一六年 十二月 ⁽²⁾

¹ 有關遊戲於最後可行日期尚未完成付運

² 根據供應鏈管理人截至最後可行日期提供的最新資料，可能有變

業 務

編號	遊戲	推出日期	募集總 金額 (美元)	出資者 人數	募資目標 (美元)	訂購 百分比(%)	估計開始 付運
20.	《XenoShyft: Dreadmire》	二零一六年一月	383,406	4,398	30,000	1,278	已完成
21.	《Masmorra: Dungeons of Arcadia》 ⁽¹⁾	二零一六年二月	1,010,959	10,862	60,000	1,684	二零一六年 十一月 ⁽²⁾
22.	《Rum & Bones: Second Tide》 ⁽¹⁾	二零一六年四月	917,864	5,794	80,000	1,147	二零一六年 十二月 ⁽²⁾
23.	《Massive Darkness》 ⁽¹⁾	二零一六年六月	3,560,643	22,361	200,000	1,780	二零一七年 二月 ⁽²⁾

*Kickstarter*使用條款

誠如美國法律顧問告知，除非另有訂明及經所有相關人士互相協定，否則Kickstarter之使用條款全為Kickstarter、專案發起人與其出資者之間的協議，列載各方人士就使用Kickstarter網站及由Kickstarter提供的服務之權利及責任。根據Kickstarter使用條款，出資者與專案發起人訂立合約，承諾資助該專案，而Kickstarter並非有關合約的訂約方。誠如美國法律顧問告知，Kickstarter使用條款闡明待專案募資成功後，專案發起人負有合約責任須完成專案，以及履行各回饋承諾，一經實踐，彼即已履行對出資者的責任。Kickstarter使用條款並無列明專案發起人必須向出資者提供回饋的具體日期，亦無規定專案發起人就該專案的進展向出資者匯報最新消息。反而專案發起人會提供一個估計交付日期，該日為專案發起人以良好誠信態度盡力履行的最佳估計。誠如美國法律顧問告知，Kickstarter使用條款列明該估計交付日期並非保證履行回饋的期限，而倘若估計交付日期出現任何變動，即敦請專案發起人與出資者溝通。

倘專案發起人未能完成專案及履行回饋，則其必須合理盡力令專案達成最佳可能的結果，計有(其中包括)(i)解釋已完成工作、資金使用方式、令專案發起人無法按計劃完成專案的原因；(ii)證明其已按合適方式動用資金的證據及盡合理所能完成所承諾的專案；及(iii)及提出向未有收到彼等於專案項下產品的出資者退還任何餘下資金。根據Kickstarter使用條款，其不會牽涉入專案發起人與出資者之間的糾紛中。倘專案發起人未能履行其與出資者的合約條款，則該專案發起人或須面臨出資者提出法律行動。

於往績期間，根據與初步出資者的合約的條款，我們通常於集資期限起計14至60日內允許全數退款，其後則允許部分退款(包括經扣除我們於此階段已向有關方面支付的

Kickstarter佣金及手續費的募資額)。退款要求由出資者提出，而我們訂有「不過問」政策，不論退款要求的理由為何，我們也會按要求提供相關退款。當產品可供付運，我們不會提供任何退款。

於往績期間，我們並無經歷Kickstarter專案的出資者要求大額退款。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，有關退款分別為89,102美元、190,641美元及39,064美元，佔有關期間內從Kickstarter收獲的募資總額約1.8%、1.7%及0.8%。

Kickstarter並不擁有在Kickstarter上發佈的任何內容或知識產權。當專案於Kickstarter上推出，專案發起人同意(其中包括)：

- (i) Kickstarter有權使用專案發起人向Kickstarter發佈的內容；
- (ii) 專案發起人不會發佈侵犯第三方知識產權的內容；
- (iii) 倘Kickstarter或其出資者根據Kickstarter使用條款訂明的方式開發或使用向Kickstarter發佈的內容，專案發起人承諾其將不會侵犯或違反任何第三方權利；
- (iv) 專案發起人向Kickstarter網站發佈的所有資料純屬發佈者的責任；及
- (v) Kickstarter毋須為專案發起人內容的任何錯誤或遺漏承擔責任。

批發商

我們透過批發商將旗下桌遊分銷至全球，其中包括批發商經營所在相關國家的大型零售店及消閑遊戲零售店。根據Ipsos報告及據董事所深知，該銷售模式乃消閑遊戲行業慣例，即個體消閑遊戲零售店通常透過位於彼等各自所在國家的批發商購買遊戲產品，以供出售。該等批發商一般會買進及轉賣由多家遊戲發行商或開發商製造的不同種類的遊戲及相關產品。

消閑遊戲行業主要受傳統銷售渠道及現有批發商主導。我們認為該等批發商擁有聯繫及專業知識，以銷售消閑遊戲至全球各地市場，其通常與知名發行商合作。我們與多個國家(包括美國、法國、德國、英國、西班牙、澳洲及中國)的批發商建立業務關係。我們的銷售團隊負責聯絡該等批發商、宣傳我們的桌遊、編製銷售預測及實現銷售目標。於往績期間，

本集團增聘批發商，積極探索新銷售網絡。截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，本集團分別向合共26名、35名及30名批發商作出銷售。

我們的主要批發商位於美國、法國、德國、英國及西班牙，其總銷售額佔我們於往績期間批發收益的主要部分。我們根據多項因素挑選批發商，例如遊戲零售商網絡、經驗、當地市場開放程度、往績記錄、對市場喜好的理解、行業名聲及信譽。我們相信，我們的銷售對象(大型批發商)多數已於消閑遊戲市場活躍最少十年。我們相信我們的批發商於消閑遊戲市場的根基穩固，讓我們可接觸更多消閑遊戲玩家。本集團的策略為建立能覆蓋較多獨立休閒遊戲零售店的批發商網絡，並將發掘新批發商(其向現有批發商未有覆蓋的零售店銷售)，此策略旨在避免最終銷售地點重複。因此，於最後可行日期，本集團於美國及歐洲每個主要城市保持不超過兩名批發商。

我們與批發商為賣家與買家關係。除經選定批發商(為我們的主要客戶及獲我們提供30日信貸期)，我們通常於付運或收貨前向批發商收款。我們按「出廠」基準確認收益，不會對有關批發商未能售出的貨品負責，亦無責任接收或購回批發商退回的貨品。有關收益及收入確認的會計政策詳情，請參閱本招股章程附錄一所載的會計師報告第二節附註4.19。我們並無與批發商訂立任何長期或總協議，並按購貨訂單基準向彼等接收訂單。因此，概無批發商與我們建立專屬合約關係。本集團並無制定任何年度最低採購額，亦不保證其產品的最低轉售價值。

於往績期間，除二零一五年有一事例(當時本集團接受一名批發商退回《Rivet Wars》產品，並經雙方協定後按原來售價購買，為數61,160美元)外，本集團並無接受其批發商任何退貨，亦無向其批發商購回任何商品。董事確認，上述事例屬非常罕見情況，本集團經考慮與相關批發商的長期合作關係後才同意接受退貨。其後，有關退貨成功售予其他批發商，且本集團並無因該等退貨而承擔重大財務損失。

我們並無控制批發商(或彼等轉售桌遊的零售店)有關桌遊的最終零售價。然而，我們向批發商提供每款桌遊的廠商建議售價(必要時會對本地貨幣作出調整)，作為參考指引。

我們的銷售人員定期向批發商查詢存貨水平，以監察本集團產品的銷售表現及市場反應。據董事所深知、全悉及確信，彼等並不知悉有主要批發商作出任何大額的異常重複訂單，或主要批發商存有異常的存貨結餘。根據上文所述，獨家保薦人及董事認為往績期間本集團的批發銷售增加，並非因批發商累積存貨所致。

據董事所深知、全悉及確信，本集團所有批發商均為獨立第三方。彼等先前並非本集團僱員或以本集團名義交易的銷售夥伴。

我們的網店及遊戲展

我們於網店銷售我們的桌遊及其他第三方發行商及遊戲公司的各類消閑遊戲及配件（「網上零售產品」）。網店為管理層提供有關市場上受歡迎遊戲及產品的實際數據，讓我們辨識消費者趨勢及市場偏好。我們與相關第三方發行商及遊戲公司訂立協議，以批量採購我們分銷的第三方桌遊以供轉售；另一方面，我們按分銷價以現金向第三方發行商及遊戲公司採購少量網上零售產品，並按廠商建議售價或現行市價於網店零售有關產品。我們為網店有售的網上零售產品保留少量存貨，並據此根據持續的銷售情況向第三方發行商及遊戲公司下達額外訂單。依據諸如市場知識、經驗及市場資訊需求等因素，管理層決定於網店出售的網上零售產品。客戶可使用主要信用卡及透過Paypal（我們向其支付標準手續費）支付採購款項。客戶付款後我們即送運產品。

我們亦參與各個遊戲展，以向參與該等遊戲展的客戶營銷及銷售我們的桌遊。有關銷售為現購自運形式進行，而有關客戶可使用現金或常見的信用卡結付購貨額。

網店及遊戲展銷售佔截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月的收益分別約3.7%、4.6%及11.9%。

我們的遊戲亦於主要第三方網上平台透過批發商銷售。我們不會於主要第三方網上平台直接銷售遊戲，因為管理過程需要額外人力資源及行政工作，而董事認為此舉對我們的營運而定未必符合成本效益及有利。

客戶及售後服務

客戶及售後服務為我們業務的重要一環。於最後可行日期，我們的客戶服務團隊包括三名客戶服務人員及一名主管。我們透過客戶服務電郵地址，向直接客戶及位於美國的間接客戶提供售後服務，客戶可隨時透過上述電郵地址提出查詢、反饋或投訴。接獲電郵後，我們將自動回覆及安排籌號。其後，客戶服務團隊一般會於兩個營業日內聯絡顧客，辨識事項或問題及竭盡所能予以修正。我們於往績期間使用Zendesk(我們訂購的第三方問題回報應用程式)記錄所接獲的問題回報，協助管理層參考回應時間及解決率，以評估客戶服務團隊的表現。

當我們收到客戶的合理投訴，客戶服務人員會獲授權替換有缺陷袖珍角色模型或所欠缺的遊戲部件，或將遊戲重新郵寄至正確郵址。替換部分將運送或郵寄至受影響客戶，費用由我們承擔。我們盡可能嘗試妥善處理所有客戶的合理投訴。較複雜的問題會轉交客戶服務主管或管理層處理。

截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們分別收到10,088項、19,948項及11,922項問題回報，包括涉及一般查詢的提問、反饋或投訴、訂單查詢、付運查詢、零件或部件替換要求、條款及條件澄清、退款要求、更改客戶地址、袖珍角色模型損壞、缺少零件或部件或遊戲付運延期。

客戶服務團隊須存置記錄，以記錄客戶所提出的每一項合理投訴所涉及的每項替換產品及零件。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，本集團的替換產品或零件總數分別為951次、3,885次及1,270次。據董事所知，大部分替換與有缺陷袖珍角色模型或遺漏遊戲零件有關，因此並不嚴重。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度各年及截至二零一六年五月三十一日止五個月，替換產品或零件的相關成本於銷售成本中扣除，金額少於7,000美元。

於往績期間，我們並無就我們的產品或服務接獲向喬治亞州(我們於美國營運所在的州份)相關部門(即喬治亞法律部消費者保護單位)提出任何投訴。據董事所知，其他司法權區相關部門亦無就我們的產品或服務接獲任何正式投訴。此外，我們並無任何產品召回，亦無須因任何產品質素問題而承擔任何產品責任、申索或調查。考慮到相關部門概無接獲任何正

式投訴、概無發生產品召回及產品替換涉及的貨幣價值微少，董事認為本集團收到的該等查詢、反饋或投訴並不嚴重，亦不反映內部監控有任何缺陷，而我們認為其於消閑遊戲行業屬常見。

美國境外間接客戶的投訴或查詢會交由批發商處理，其會自費協助替換遊戲有缺陷或欠缺的部件。倘批發商有疑問或需要協助，我們的銷售團隊或(若有必要)管理層將提供所需協助。

我們相信出色的客戶服務對挽留客戶及提高客戶忠誠度非常重要。在服務客戶時，我們亦同時收集寶貴的一手玩家反饋，有助我們了解客戶偏好、行為、市場前景及需求。

產品付運後，我們並無設立產品退回或退款政策。我們提供一切必要或在相關司法權區適用的法定保用條款。

主要客戶

截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，五大客戶分別佔總收益約17.2%、20.0%及37.5%，而最大客戶則分別佔總收益約4.3%、5.7%及10.6%。

於往績期間，我們的五大客戶為我們在美國及歐洲的批發商。彼等按其各自的業務需要透過採購訂單下達訂單，我們並無與批發商訂立任何長期協議。我們五大客戶成為本集團客戶已有兩年至六年時間。我們一般給予該等客戶30日的信貸期。我們的主要客戶一般以銀行電匯方式結付發票。

於最後可行日期，董事、彼等的聯繫人或任何股東(據董事所知擁有本公司已發行股本超過5%)與我們的五大客戶各自概無任何關係。

主要供應商

我們的供應商包括供應鏈管理人、袖珍角色模型生產商、遊戲設計商及創作人員。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，本集團五大供應商分別佔採購總額約81.6%、93.7%及99.1%，而最大供應商則分別佔採購總額約57.1%、44.3%及61.9%。

於往績期間，我們的五大供應商為中國的供應鏈管理人、中國、西班牙及香港的袖珍角色模型生產商及法國的遊戲設計商和玩具製造商。成本按逐個專案釐定，當中參考本集團與

業 務

供應商協定之報價，我們與供應商磋商時會考慮多項因素，包括但不限於物料或產品的現行市價及供應鏈管理人外判服務的估計成本。我們一般以銀行電匯方式結付主要供應商的發票。

下表列載截至二零一四年十二月三十一日止年度的五大供應商詳情：

排名	供應商	背景／業務活動	供應項目	地點	業務關係年期	信貸期	採購存貨 佔總成本 百分比
1.	供應商A	遊戲及玩具製造商	供應鏈管理	中國	4年	60日	57.1%
2.	供應商B	遊戲及玩具製造商	供應鏈管理	中國	2年	10日	13.8%
3.	供應商C	遊戲及玩具製造商	生產袖珍角色模型	中國	4年	14日	9.2%
4.	供應商D	遊戲設計商及製造商	生產袖珍角色模型	西班牙	3年	14日	0.8%
5.	供應商E ¹	遊戲設計商及製造商	生產袖珍角色模型	香港	5年	14日	0.7%

下表列載截至二零一五年十二月三十一日止年度的五大供應商詳情：

排名	供應商	背景／業務活動	供應項目	地點	業務關係年期	信貸期	採購存貨 佔總成本 百分比
1.	供應商A	遊戲及玩具製造商	供應鏈管理	中國	4年	60日	44.3%
2.	供應商B	遊戲及玩具製造商	供應鏈管理	中國	2年	10日	39.0%
3.	供應商E ¹	遊戲設計商及製造商	生產袖珍角色模型	香港	5年	14日	8.5%
4.	供應商D	袖珍角色模型設計商及製造商	生產袖珍角色模型	西班牙	2年	30日	1.0%
5.	供應商C	遊戲設計商及玩具製造商	生產袖珍角色模型	西班牙	4年	14日	1.0%

¹ Preti先生持有供應商E的5%已發行股本。於最後可行日期，Preti先生不再為供應商E的股東。

業 務

下表列載截至二零一六年五月三十一日止五個月的五大供應商詳情：

排名	供應商	背景／業務活動	供應項目	地點	業務關係年期	信貸期	採購存貨 佔總成本 百分比
1.	供應商A	遊戲及玩具製造商	供應鏈管理	中國	4年	60日	61.9%
2.	供應商B	遊戲設計商及製造商	供應鏈管理	中國	2年	10日	14.5%
3.	供應商F	遊戲設計商及製造商	第三方棋盤遊戲	法國	始於二零一六年	7日	10.0%
4.	供應商E ¹	遊戲設計商及製造商	生產袖珍角色模型	香港	5年	14日	7.2%
5.	供應商G	遊戲設計商及製造商	第三方棋盤遊戲	法國	1年	7日	5.5%

於往績期間及截至最後可行日期，我們並無經歷任何存貨成本大幅波動而令業務、財務狀況或營運業績受到重大影響。

於最後可行日期，概無董事、其聯繫人或任何股東（據董事所知擁有本公司已發行股本超過5%）與任何五大主要供應商有任何關係。

¹ Preti先生持有供應商E 5%已發行股本。於最後可行日期，Preti先生不再為供應商E的股東。

創作人員

我們按專案逐次委聘創作人員(包括遊戲設計師、雕塑師、圖像設計師、畫家及插畫師)，向我們提供我們開發的遊戲所需的遊戲設計及美工繪圖。創作人員乃根據多項因素甄選，例如作品集、所得評價、一般行業名聲、供應及成本。我們認為，部分獲委聘的創作人員於消閑遊戲行業備受推崇，於其各自的工作範疇擁有豐富經驗及技術純熟。我們委聘的若干遊戲設計師曾獲多項獎項提名，我們的遊戲設計師曾獲得的獎項包括以下各項：

遊戲設計師	獎項	遊戲	年份
Bruno Cathala	金崎獎(Golden Geek Award)／最佳策略遊戲	《Five Tribes》	二零一四年
	骰塔獎(Dice Tower Awards)／最佳派對類遊戲	《Dice Town》	二零零九年
	金崎獎／最佳美術及呈現效果	《Jamaica》	二零零八年
	德國年度遊戲獎(Spiel des Jahres)／奇幻類遊戲	《Shadows over Camelot》	二零零六年
Eric Lang	金崎獎(Golden Geek Award)／2人遊戲	《Dice Masters Avengers Vs X-Men》(提名)	二零一四年
	Diana Jones Award	一般傑出遊戲獎	二零一六年
Bruno Faidutti	金崎獎(Golden Geek Award)／最佳輕鬆／派對類遊戲	《Diamant》／ 《Incan Gold》	二零零六年

Eric Lang亦曾與我們合作設計我們的獲獎遊戲，包括：《Arcadia Quest》(The Dice Tower頒予「優秀獎章」)、《Kaosball》(The Dice Tower頒予「優秀獎章」)及《Blood Rage》(The Dice Tower頒予「二零一五年十大遊戲」)。

我們的創作人員通常按「特聘」基準委聘。根據管理層的指示、構思及領導，創作人員將為各個專案提供所需必要美工繪圖，包括袖珍角色模型的製圖、繪畫、雕刻及遊戲的整體外觀及設計。根據聘用條款，本集團有權退回任何未如理想的產品，擁有所製成的全部美工繪圖的擁有權，並將於滿意交付時付款及可隨時因任何理由在交付前終止協議。就雕刻師、圖像設計師、畫家及插畫師等創作人員，彼等通常根據我們的規格完成指定工作並據此獲支付固定費用。就遊戲設計師等對遊戲設計至關重要的其他創作人員，我們通常向彼等支付以表現為基準付款，其佔彼等協助設計的相關遊戲的實際銷售若干百分比(於往績期間佔相關銷

售額最多8%)。因此，於往績期間，我們於截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月分別就創作人員產生總費用536,820美元、803,168美元及510,732美元，其中536,820美元、357,599美元及74,412美元計為遊戲開發開支的一部分。

於最後可行日期，我們與主要創作人員的業務關係年期介乎兩至五年。於最後可行日期，概無董事、其聯繫人或任何股東(據董事所知擁有本公司已發行股本超過5%)與我們於往績期間委聘之創作人員有任何關係。

品質監控

質量控制對我們而言至關重要。品質控制程序由挑選我們的供應鏈管理人及製造商開始，管理層相信彼等可達到我們要求及生產符合我們標準的部件。管理層亦考察供應鏈管理人及審視彼等之工廠、設施及內部質量控制程序。我們倉庫收到的貨品或者供應鏈管理人的物業亦須接受抽樣檢查。

為保持質量，我們產品設計旨在減低生產過程中的失誤，例如遊戲部件插槽或套管通常為定制，以與特定部件相符，減少丟失或錯位部件的幾率。

資訊科技

除了為伺服器委聘的第三方承包商外，我們亦於有需要時為特別專案委任承包商。Kickstarter專案為其中一個例子，我們為此使用定製訂單管理軟件CoolMiniOrNot Kickstarter Pledge Manager，出資者可輸入聯絡資料或修改出資額。我們並無與資訊科技服務供應商訂立任何長期合約。

我們聘有兩名內部移動應用程式開發人員，負責將桌遊開發成手機遊戲，以打入手機遊戲市場。更多詳情請參閱本節「手機遊戲」一段。

除CoolMiniOrNot Kickstarter Pledge Manager等定製軟件外，我們通常於日常營運使用主流第三方服務及軟件供應商，例如Microsoft及Dropbox。

競爭

根據Ipsos報告，全球最大的桌遊市場為美國及歐盟（尤其是德國、法國及英國）。美國桌遊市場於二零一零年至二零一五年的複合年增長率為約9.3%，並預期於二零一五年至二零一七年的複合年增長率達約7.8%。歐盟桌遊市場於二零一五年至二零一七年的複合年增長率預料達約0.2%，而二零一零年至二零一五年的過往複合年增長率則為約-0.7%。

行業由數家較大型的發行商主導，例如Fantasy Flight Publishing Inc.、威世智（Wizards of the Coast LLC，為Hasbro, Inc (HAS : NASDAQ) 的全資附屬公司）及 Games Workshop PLC (GAW : LON)，他們多數透過批發及／或直接零售管道經營；另外尚有大批較小規模的競爭者，通常透過網上渠道及眾籌平台經營。除上述大型發行商外，此行業比較分散，我們認為市場尚有空間可作進一步整合。

以往，桌遊通常經由批發商及零售商在實體店舖發行。然而，網上零售越趨重要，尤其對小型業者而言。目前，桌遊眾籌由Kickstarter主導，但該途徑亦帶有風險，因為所有Kickstarter桌遊專案中，能成功達到集資目標的不足一半。

研究開發

我們透過檢視及評估消閑遊戲市場進行市場研究，以了解市場趨勢。我們與遊戲設計師溝通，跟蹤新推出遊戲的發展，走訪零售店，並參加遊戲展，以確保我們時刻緊貼消閑遊戲市場的最新情況。網店的銷售業績亦有助我們辨識消費者的潮流趨勢及市場喜好。

隨著我們不斷擴充遊戲數量，我們有關遊戲開發的固定資產（例如美術、繪圖及雕塑、陳列品、模具及工具）的賬面淨值增至二零一六年五月三十一日約3.0百萬美元，而二零一四年一月一日為約881,758美元。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們亦就於遊戲設計、編輯工作及遊戲製作方面不時按個別專案基準聘用的創作人員分別產生費用總額536,820美元、803,168美元及510,732美元（佔截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月的總收益分別約4.3%、4.7%及13.1%），當中(i)分別536,820美元、357,599美元及74,412美元計入截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月的遊戲開發開支之一部分；及(ii)分別445,569美元及436,320美元於截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月資本化為無形資產。於截至二零一四年十二月三十一日止年度概無遊戲開發成本被資本化。請亦參閱本節「業務模式」一段，以了解我們開發遊戲的詳細流程。

知識產權

我們認為專有域名、版權及商標對我們的業務及營運至為關鍵。於最後可行日期，我們有一個商標已在香港註冊，另有兩個商標已在美國註冊。於最後可行日期，我們正分別在美國、中國及香港為兩個商標、三個商標及一個商標辦理註冊。有關我們已註冊的商標及商標申請的詳情，請參閱本招股章程附錄四「有關我們的業務的進一步資料 — 2.本集團的知識產權」一段。

雖然我們盡力保護知識產權，惟其他遊戲開發商、發行商及競爭對手可能抄襲我們的意念及設計，並侵犯我們的知識產權。為強制執行知識產權，可能需要進行訴訟。

於往績期間及截至最後可行日期，本集團並無參與有關侵犯任何知識產權的任何糾紛或訴訟，本集團亦不知悉有任何待決或面臨威脅的有關申索。於往績期間及截至最後可行日期，董事確認，本集團並不知悉有其他人士以雷同或類似本集團品牌的名稱營銷類似遊戲，致使本集團蒙受損失的任何事件。請參閱本招股章程「風險因素」一節內「本集團自有的知識產權保障不明確，並可能會侵犯第三方知識產權及其他權利」一段所述的風險因素。

僱員

於最後可行日期，本集團有46名僱員。下表列載於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日、二零一六年五月三十一日及最後可行日期本集團按職能劃分的僱員明細：

	於十二月三十一日 二零一四年	於二零一六年 五月三十一日	於最後 可行日期
職能			
設計及生產	11	12	18
倉庫	5	5	7
銷售及營銷	7	7	19
財務及人力資源	2	3	5
管理及行政	1	2	2
總計	26	29	51

誠如本招股章程「業務目標陳述及所得款項用途」一節披露，本集團目前計劃於截至二零一七年六月三十日止六個月，分別招聘三名新的銷售及營銷人員。

業 務

新加坡附屬公司履行本集團的行政及人力資源職能及聘請本集團的若干僱員。行政總裁黃先生及財務總監許先生駐守新加坡。我們就駐守新加坡的僱員對新加坡中央公積金作出所需供款。美國辦公室處理產品開發、倉存、分銷、銷售、客戶服務及管理Kickstarter賬戶。我們就駐守美國的僱員向美國聯邦國稅局作出所需的社會保障供款。於最後可行日期，美國及新加坡附屬公司分別僱用22名及24名僱員。

我們自信與僱員的工作關係良好，而於往績期間，我們概無就業務發生任何勞資糾紛。為培訓及發展目的，美國員工會聽取有關工作間安全規則的簡報。我們亦訓練所有員工熟習辦公室基本約章。我們根據內部政策招請員工，當中包括多項要求，例如通曉電腦語言、軟件知識及對於我們業務而言適當的資歷和技能。

於最後可行日期，新加坡附屬公司聘用四名僱員，彼等均駐守新加坡。

新加坡附屬公司CMON SG於二零一四年一月二日在新加坡註冊成立。於二零一四年一月二日至二零一四年十二月三十一日期間，CMON SG在新加坡並無實體辦事處，駐守新加坡的員工在家遙距工作。於二零一五年一月一日至二零一五年十二月三十一日期間，駐守新加坡的員工在位於No. 22 Jalan Kilang, #05-01 Singapore 159419的辦事處(根據CMON SG於二零一四年十二月二十三日訂立的租賃協議租用)工作。由二零一五年十二月開始，CMON SG就位於133 New Bridge Road, #20-09/10 Chinatown Point, Singapore 059413的服務辦事處(「新服務辦事處」)訂立特許協議，新服務辦事處位於新加坡核心商業區邊緣，較接近市中心。於二零一六年一月至二零一六年五月過渡期間，當時正在籌備遷至新服務辦事處，駐守新加坡的員工在家遙距工作，而新服務辦事處的用途有限，主要用作接收郵件。由二零一六年六月開始，新服務辦事處正式展開營運，駐守新加坡的員工開始在新服務辦事處工作。

業 務

物業

於最後可行日期，本集團已分別與獨立第三方訂立三份租賃協議，以租賃位於美國的物業。三項租賃物業詳情列載如下：

租賃物業	建築面積	出租人	屆滿日期	允許用途	實際用途	月租
1. 1290 Old Alpharetta Road, Forsyth County, Georgia, USA	15,495平方呎	Windward V Associates	二零一八年一月三十一日	辦公室及倉存空間	辦公室及倉存空間	二零一二年十二月一日至二零一三年十一月三十日：5,196美元 二零一三年十二月一日至二零一五年七月三十一日：5,809美元 二零一五年八月一日至二零一七年一月三十一日：5,983美元 二零一七年二月一日至二零一八年一月三十一日：6,455美元
2. Ridgeland Parkway, Forsyth County, Alpharetta, Georgia	61,750平方呎	Ridgeland 5 Parkway, LLC	自物業建成及可佔用之日起120個月	生產、收貨、存儲、發貨及銷售(除零售外)產品及物料以及由承租人製造及/或分銷商品	不適用 本公司並未佔用該物業	首36個月：每月28,817美元 其後36個月：每月29,846美元 最後48個月：每月30,875美元
3. 1282 Old Alpharetta Road, Forsyth County, Georgia, USA	15,740平方呎	Windward V Associates	二零一八年一月三十一日	辦公室及倉存空間	辦公室及倉存空間	8,526美元

除上述租賃協議外，本集團並無擁有或租賃任何物業。

保險

我們已為美國主要租賃物業投購一般責任保險，以及為美國僱員投購工人補償保險。我們認為本集團投購的保險符合行業常規，而就本集團現有營運規模而言，保險涵蓋範圍屬充分。

牌照、許可及批文

除公司業務牌照外，我們毋須為業務取得任何重大牌照、同意、認證、許可及批文。

內部監控及企業管治

我們內部監控系統及程序的設計宗旨是滿足特定業務需求的同時又盡量減低風險。我們已採納各種內部指引及書面政策及程序，以監察及減低與我們的業務有關的風險的影響，以及監控日常業務營運。

為籌備上市，本公司已委聘一名獨立第三方顧問（「**內部監控顧問**」），協助本公司檢討若干與財務匯報相關的本公司內部監控措施的設計及效能。檢討工作範圍已經過與本公司及獨家保薦人討論並獲彼等同意。檢討工作涵蓋有關處理收入及應收款、購置、採購及應付款、現金／庫務管理、人力資源、財務匯報、物業、廠房及設備、存貨管理、無形資產及資訊科技一般性管制的實體層面監控及業務層面監控。上文概述的內部監控檢討是根據本公司提供的資料進行，內部監控顧問沒有對內部監控發表任何保證或意見。

於二零一五年五月內部監控顧問進行的內部檢討過程中所發現的若干較重大的不足，涉及範圍包括(i)根據創業板上市規則設立相關委員會及企業管治常規；(ii)設立內部審核部門；及(iii)制訂政策及程序以監控關聯方交易。

本公司已制訂一套補救措施項目（「**補救措施**」）以糾正及／或改進所識別的缺失。於二零一五年六月、二零一五年七月及二零一五年九月，內部監控顧問已就實施補救措施的不足進行跟進檢討。於二零一六年五月已進行另一次檢討（「**第二次檢討**」），以協助本公司檢討若干財務報告相關內部監控的設計及實施。於最後可行日期，我們已實施大部分補救措施，且並無因應跟進檢討及第二次檢討提出任何進一步建議。

我們維持持續企業管治措施，以確保有效和迅速地管理及經營我們的業務，並維護員工、利益相關者及股東（視情況而定）的利益，該等措施涵蓋範圍包括保密政策、利益衝突、授權、通報政策、收益及採購管理措施、人力資源管理及資訊科技政策。

風險管理

在業務營運過程中，我們承受各種風險，詳情於下文進一步闡述。

除制定及實施上述內部監控及企業管治程序外，主席、行政總裁及執行董事黃先生負責監督及檢討本集團內部監控及風險管理措施的實行。

供應鏈管理人

於往績期間，我們很大程度上倚賴我們的供應鏈管理人以製作桌遊。為了管理集中風險，我們的做法是藉(其中包括)建立商譽及履行付款責任，致力與供應鏈管理人維持友好業務關係。作為應變計劃的一部分，我們將考慮探索及發展與其他合適供應鏈管理人及供應商的業務關係。我們亦透過供應鏈管理人與不同供應商及製造商保持聯繫，並持續物色能生產不同遊戲組件的有關人士。與供應鏈管理人維持良好合作關係、開拓及發展與其他供應鏈管理人的業務關係及聯繫及物色不同供應商及製造商將減低此方面的集中風險。然而，由於很容易覓得替代供應商，因此董事認為本公司的供應商集中風險不大。

流失關鍵人員

於往績期間，我們相當依賴執行董事及若干主要高級管理層。隨著我們繼續發展，執行董事將確保高級管理團隊的實力及質素將持續改進。我們已落實控制以盡量減少關鍵人員的流失，例如確保執行董事及若干主要高級管理層不會乘坐同一班機。我們亦培養及訓練潛在新管理層成員，以讓本集團擁有充分且豐厚的經驗及市場知識。

Kickstarter

目前，我們絕大多數的桌遊均於第三方互聯網眾籌平台Kickstarter推出。若然我們無法繼續於Kickstarter推出桌遊，則我們已物色到其他的互聯網眾籌平台(例如Indiegogo)，可以繼續推出桌遊。我們亦正在改進內部能力，以於自有網站推出桌遊(如有需要)。此外，我們積極開拓批發商網絡，以鞏固市場滲透及減輕業務因Kickstarter而承受的風險。

批發客戶

我們深明桌遊受批發商歡迎對業務及財務表現至關重要。就此而言，除了專注開發優質遊戲外，我們與現有批發商維持良好合作關係，並物色其他批發商及建立關係。鑑於我們

向若干批發商授出信貸期，我們亦會先評估批發商的信用，方才向彼等授出信貸期。

董事認為，於我們經營所在市場及我們有意進軍或開拓的市場中，具競爭力的批發商充足，而我們可聯繫該等批發商。這確保任何批發商流失均不會嚴重影響業務及營運，而我們亦積極盡力避免過份依賴任何現有個別批發商。

存貨管理

我們保存若干存貨水平，旨在促進網店直銷及應付批發商的持續採購。由於我們的現有業務模式為在Kickstarter推出桌遊，我們能夠控制存貨，並視乎Kickstarter專案是否成功集資，再據此計劃生產數量。我們認為，我們亦能以桌遊於Kickstarter的評價，作為其後批發商訂單的良好指標。

法律合規及法律程序

截至最後可行日期，本集團並無參與任何重大訴訟、仲裁或索償，據董事所知，亦無任何待決或由我們提出或針對我們提出的訴訟、仲裁或索償，而且會對我們的經營業績或財務狀況造成重大不利影響。

本公司就美國及新加坡法律的各自法律顧問分別確認，於往績期間及直至最後可行日期為止，我們的相關附屬公司在美國及新加坡經營業務時，在所有重大方面均已遵守相關法律及法規（見本招股章程「監管概覽」一節所載）。

董事確認，於往績期間及截至最後可行日期，本集團已於所有重大方面遵守所有適用於我們的業務活動及營運的規則及法規。

獎項及認可

截至最後可行日期，本集團曾獲提名競逐及／或頒授以下獎項：

遊戲	獎項或提名
《Dark Age》	獲ICv2二零一五年原創獎「最佳袖珍角色模型系列」兩項提名
《Super Dungeon Explore》	The Dice Tower優秀獎章 二零一一年骰塔獎 (Dice Tower Awards)「最有價值產品」提名
《Zombicide》	The Dice Tower優秀獎章 二零一二年骰塔獎 (Dice Tower Awards)「最有價值產品」提名
《Sedition Wars: Battle for Alabaster》	The Dice Tower嘉許獎章
《Dogs of War》	The Dice Tower嘉許獎章
《Rivet Wars》	The Dice Tower優秀獎章
《Kaosball》	The Dice Tower優秀獎章
《Arcadia Quest》	The Dice Tower優秀獎章
《Rum & Bones》	The Dice Tower二零一五年十大遊戲
《XenoShyft: Onslaught》	The Dice Tower二零一五年十大遊戲
《Blood Rage》	The Dice Tower二零一五年十大遊戲

一致行動控股股東

於二零一五年七月十五日，黃先生及建邦先生簽立一致行動確認函，據此(其中包括)彼等確認彼等已達成協定，自CoolMiniOrNot Inc.註冊成立日期起，彼等在行使本集團任何公司(黃先生及建邦先生同為最終或實益擁有人(視乎情況而定))的表決權時會一致行動。建邦先生及黃先生進一步確認彼等於本集團公司所召開的每一次股東及董事大會及於其任何續會或延期會議上，及於尋求表決、同意或其他批准的任何其他情況下，在行使有關本集團公司的表決權時將繼續一致行動(僅以作為相關本集團公司股東的身份)。

此外，建邦先生確認彼同意就各本集團公司所有主要事宜與黃先生一致行動，包括但不限於各本集團公司的股東／董事表決、業務決策、委任管理層、批准股息、年度預算、財務報告及核數師報告。本公司的香港法律顧問羅夏信律師事務所告知，根據香港法律，一致行動確認函中所印證之上述一致行動協議屬合法及有效。

因此，黃先生及建邦先生(有權於本公司股東大會行使超過30%投票權的一組股東)一同被視為兩名控股股東。緊隨配售完成後(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)，控股股東將合共擁有本公司已發行股本總額的46.79%。

獨立於控股股東

於最後可行日期，概無控股股東直接或間接從事與我們的業務構成或可能構成競爭的任何業務或於其中擁有權益而須根據創業板上市規則作出披露。經考慮下文所述因素後，董事相信我們有能力在獨立於且不依賴控股股東及其各自緊密聯繫人的情況下經營業務。

管理獨立性

董事會由三名執行董事、一名非執行董事及三名獨立非執行董事組成。其中兩名執行董事黃先生及建邦先生擁有本公司直接權益(見上文所披露)，因此亦為我們的控股股東，董事會由獨立非執行董事均衡組成，彼等均具備良好品格、誠信及才能，令意見具有影響力，故此能夠有效地作出獨立判斷。再者，黃先生及建邦先生知悉其身為董事的受信責任，即要

與控股股東的關係

求(其中包括)彼等必須以本公司裨益及最佳利益行事，而不得使彼等作為董事的職責與彼之個人利益有任何衝突。

倘本集團與控股股東或其他董事或其各自的聯繫人將進行任何交易而出現任何潛在利益衝突，有利害關係的控股股東或董事(視乎情況而定)須根據細則及開曼群島適用法例的規定，於知悉該衝突時，盡快於考慮有關交易的董事會會議上或之前向董事會申報有關利益。根據細則，有利害關係的控股股東或董事(視乎情況而定)亦須於相關董事會會議上放棄就該等交易投票，且不得計入法定人數。因此，除大多數獨立非執行董事要求外，有利害關係的控股股東將不會出席有關有利害關係的控股股東或產生潛在利益衝突之須予討論事宜或交易之董事會會議，且彼等不會計算入相關會議法定人數。

其中三名董事會成員為獨立非執行董事，彼等在不同專業擁有豐富經驗。彼等乃根據創業板上市規則規定獲委任，確保董事會於周詳考慮獨立及公正的意見後方作決策。董事認為憑藉不同背景的董事參與，可平衡各方觀點及意見。

此外，董事會的主要職能包括審批本集團的整體業務計劃及策略、監察該等政策及策略的實施及管理本公司。董事會根據細則及適用法律按多數決定集體行事，原則上概無單一董事擁有決策權力，惟董事會另行授權除外。

經考慮上述因素並計及控股股東以本集團為受益人所作的不競爭承諾(更多詳情於下文「不競爭契據」一段披露)後，董事信納彼等有能力獨立履行其於本集團的角色，並於上市後能在獨立於控股股東及其各自的緊密聯繫人的情況下獨立管理我們的業務。

經營獨立性

儘管董事會可全權就本集團整體戰略性發展及管理以及各營運方面作出一切決策，但所有重要營運職能(如財務及會計管理、發票及費用計算以及人力資源)一直並將繼續由本集團高級管理人員(其履歷於本招股章程「董事及高級管理層」一節披露)監督，而毋須過份要求控股股東及其各自聯繫人的支持。

與控股股東的關係

此外，本集團持有與其業務有關的知識產權，並且具備足夠資本、設備及僱員，獨立於我們的控股股東及其各自緊密聯繫人經營我們的業務。

我們亦與客戶、供應商及創作人員接洽，彼等為獨立於我們的控股股東及其各自聯繫人第三方並與其概無關連。我們擁有本身的銷售及營銷團隊，由高級管理層領導，亦營運本身的銷售、營銷及客戶關係，且獨立於控股股東及其各自緊密聯繫人。

我們已實施一套內部監控程序以促進業務有效及獨立營運。

於最後可行日期，本集團與控股股東及其各自緊密聯繫人概無業務交易。誠如本招股章程「業務」一節所披露，本集團有多名地區批發商，彼等與本集團概無關連，預期本集團可於上市後繼續委聘該等地區批發商（如董事會認為有需要）。董事認為本集團的營運可獨立於控股股東及其各自緊密聯繫人。

財務可行性及獨立性

於往績期間內及直至最後可行日期，我們自設內部監控及會計系統、會計及財務部門以及現金收支的庫務職能。

董事確認，於最後可行日期，概無結欠或應收控股股東及／或其各自的緊密聯繫人的未付款項及彼等所獲或提供的財政援助。此外，我們根據本身業務需求作出財務決策，就此而言，董事認為本集團有能力於上市後自外來資源取得融資而毋須依賴控股股東，故對控股股東並無財務依賴。

創業板上市規則第11.04條

除於我們的業務外，控股股東、主要股東及董事及其各自的緊密聯繫人概無於與我們的業務直接或間接競爭或可能競爭的業務中擁有任何權益及須根據創業板上市規則第11.04條予以披露。

不競爭契據

就上市而言，控股股東已共同以本公司為受益人與本公司(為其本身及作為我們附屬公司的受託人)訂立不競爭契據。根據不競爭契據，控股股東已個別不可撤回地及無條件地確認，概無控股股東或其各自任何緊密聯繫人於透過本集團以外直接或間接(不論以股東、董事、夥伴、代理人或其他身份及是否為溢利回報或其他原因)從事任何受限制業務(定義見下文)或於當中擁有或持有任何權利或權益。

根據不競爭契據，控股股東進一步共同及個別不可撤回地及無條件地向本公司(為其本身及其各間附屬公司的受託人)承諾，倘任何控股股東仍持有股份，則各控股股東不得及促使其各自緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)及／或彼等控制的公司(本集團任何成員公司除外)不得(不論為其本身或聯同或代表任何人士、機構或公司)直接或間接(其中包括)：

- (a) 於美國、新加坡及本集團提供相關產品及服務及／或本集團任何成員公司現時及不時開展以下業務的任何其他國家或司法權區直接或間接擁有或參與或從事或進行或涉及或收購或持有任何直接或間接與本集團現時及不時從事的業務、項目或商機構成或可能構成競爭的任何業務(「受限制業務」)的任何權利或權益(在各情況下不論以股東、合夥人、代理人或以其他身份，亦不論是否獲得溢利、報酬或其他利益)；
- (b) 招攬本集團的任何現有僱員或當時的現有僱員在彼等或彼等各自緊密聯繫人(本集團任何成員公司除外)中任職；
- (c) 誘使或促使本集團任何不時之供應商及／或客戶及／或創作人員終止與本集團的業務關係或以其他方式減少與本集團的業務量；
- (d) 未經本公司同意，利用彼等作為控股股東的身份或以其他方式而可能獲悉的有關本集團業務的任何資料，以從事、投資或參與任何受限制業務；及
- (e) 使用或利用本集團任何成員公司或與之有關的任何知識產權，或使用或作出旨在或可能與本集團任何成員公司或與之有關的任何知識產權混淆的事物。

與控股股東的關係

此外，控股股東進一步共同及個別不可撤回地及無條件地向本公司（為其本身及其各間附屬公司的受託人）承諾，倘任何控股股東仍持有股份，倘任何控股股東獲提呈機會，以投資、參與、從事及／或經營任何涉及受限制業務的項目或新商機，則須(i)立刻將有關項目或新商機轉介予本集團以供考慮及提供合理必須的有關資料，使本集團能就有關機會作出知情評估；及(ii)竭盡所能促使有關項目或新商機以不遜於提供予上述控股股東及／或其緊密聯繫人有關商機的條款提供予本集團。

上述不競爭契據項下的承諾不適用於：

- (a) 與第三方投資、參與、從事及／或經營任何受限制業務的機會，而該機會已首先向本集團提呈或作出及本集團已獲授優先購買權可承接受限制業務，且按本集團要求，要約須載有一切合理所需資料，供本集團或獨立董事考慮：(i)有關機會是否構成與任何受限制業務競爭；及(ii)追求有關機會是否符合本集團及本公司股東之整體利益，而本公司經獨立董事審閱後推卻與有關第三方或連同控股股東及／或其各自的緊密聯繫人投資、參與、從事及／或經營任何受限制業務的機會，前提為：(i)控股股東(或其各自的緊密聯繫人)其後投資、參與、從事及／或經營受限制業務的主要條款不得優於向本公司披露者；及(ii)倘受限制業務條款及條件有重大變動，控股股東及／或其各自的聯繫人須按上述方式向本公司轉介經修訂受限制業務。若本公司決定根據上文所述，提呈與控股股東及／或其各自的緊密聯繫人(或其中任何一位或多位，視乎情況而定)投資、參與、從事及／或經營任何受限制業務，控股股東及／或其聯繫人可與本公司投資、參與、從事及／或經營該項受限制業務。本公司若與控股股東及／或其各自的緊密聯繫人(或其中任何一位或多位，視乎情況而定)合作，將遵守創業板上市規則的規定；
- (b) 對從事任何受限制業務的公司的投資及營運，而於本招股章程日期控股股東(及／或其各自的緊密聯繫人，視乎情況而定)已於有關公司直接或間接擁有權益(包括持有本集團任何成員公司的股份或擁有其權益)，且詳情已於本招股章程仔細披露；

與控股股東的關係

- (c) 股份於認可證券交易所上市的公司股份或其他證券中的權益，前提為：
- (i) 據公司最新經審核賬目所示，有關公司(及其相關資產)經營或從事的任何受限制業務佔有關公司的綜合營業額或綜合資產少於百分之十(10%)；或
 - (ii) 控股股東及／或其各自的緊密聯繫人或彼等合共擁有權益的股份總數不超過該公司有關類別已發行股份百分之五(5%)，前提為控股股東及／或其各自的緊密聯繫人無權委任該公司多數董事，且於任何時間須有該等股份持有人(倘適用，連同其聯繫人)的持股百分比大於控股股東及其各自的聯繫人所合共持有者。

就不競爭契據而言，控股股東各自已進一步無條件及不可撤回地向本公司(為其本身及其附屬公司的利益)承諾：

- (a) 及時向本公司提供本公司不時合理要求的該等資料，以確定控股股東履行不競爭契據項下的責任；
- (b) 允許獨立非執行董事至少每年審閱控股股東遵守不競爭契據的情況、控股股東就其現有或未來競爭業務提供的購股權、優先權或優先購買權(如有)；
- (c) 承諾提供一切必要資料，以供獨立非執行董事進行年度審閱以及執行不競爭契據；
- (d) 允許本公司透過年報或發出公佈披露獨立非執行董事就審閱有關遵守及執行不競爭契據事項而作出的決定；
- (e) 於本公司年報就不競爭契據的遵守情況作出年度聲明及披露有關如何遵守及執行不競爭契據，與企業管治報告中作自願披露的原則一致；

與控股股東的關係

- (f) 倘控股股東其中一人或全體均為本公司股東或董事，上述控股股東不得對就控股股東而言存在實際或潛在利益衝突的任何決議案投票，且不得計入該等決議案的法定人數；及
- (g) 就本集團蒙受有關控股股東違反不競爭契據項下任何聲明、保證、承諾、契諾或責任而產生、涉及或導致之任何虧損、責任、損失、成本、費用及開支全面及有效彌償及保持彌償本集團，前提為彌償將不影響本集團就任何有關違約的任何其他權利及補救。

不競爭契據將於緊隨配售完成後生效。控股股東根據不競爭契據的責任將於上市日期起直至下列較早發生者日期的期間（「有關期間」）內一直有效：

- (a) 撤銷上市當日或股份不再在聯交所上市及買賣；或
- (b) 控股股東連同其各自的緊密聯繫人個別或共同地不再於本公司已發行股本中直接或間接擁有30%（或創業板上市規則可能不時指定用作釐定控股股東的股權下限的其他數額）或以上權益，

以較早發生者為準。

企業管治措施

本公司將採納以下措施管理因控股股東的可能競爭性業務產生的利益衝突，並保障股東的利益：

- (i) 我們的獨立非執行董事將每年審閱控股股東遵守不競爭契據的情況，對有關所審核事宜的決定將於我們的年報內披露；
- (ii) 控股股東將就全面遵守不競爭契據的條款發表年度聲明，並將於我們的年報中披露；
- (iii) 我們的董事根據細則行事，其中規定擁有權益的董事，於批准其本人或其任何聯繫人擁有重大權益的任何合約或安排或其他建議的任何董事會決議案時，不得投票（亦不得計入法定人數內）；及

與控股股東的關係

(iv) 根據企業管治守則，董事(包括獨立非執行董事)可於適當情況下向外界尋求獨立專業意見，費用由本公司支付。

我們將遵守企業管治守則所載的措施，當中載列有關(其中包括)董事、主席及行政總裁、董事會的組成、董事的委任、重選及罷免、董事的職責及薪酬以及與股東保持溝通的良好企業管治原則。本公司將於其中期報告及年報中陳述我們是否已遵守企業管治守則，並於納入我們年報內的企業管治報告中提供任何偏離守則的詳情及原因。

關連交易

我們並未與關連人士進行任何於上市後會構成持續關連交易之交易(定義見創業板上市規則)。

已終止關聯方交易

於往績期間，本集團與其關聯方訂立若干關聯方交易，有關詳情載於本招股章程附錄一的會計師報告附註30。於最後可行日期，該等關聯方交易已終止。

董事及高級管理層

董事

董事會由三(3)名執行董事、一(1)名非執行董事及三(3)名獨立非執行董事組成。董事會組成明細載列如下：

姓名	歲數	委任日期	加盟本集團日期	職位	主要職責
黃成安先生	41	二零一五年 六月十六日	二零零九年 九月十八日	執行董事、主席及行政總裁	發展新遊戲意念、本集團企業戰略規劃及整體業務發展
建邦先生	52	二零一六年 九月二十七日	二零零九年 九月十八日	執行董事	監察美國業務之銷售、營銷及物流事務
許政開先生	37	二零一五年 七月二十七日	二零一四年 十月一日	執行董事及財務總監	本集團會計及稅務管理
蔡穩健先生	51	二零一五年 七月二十七日	二零一五年 七月二十七日	非執行董事	監督董事會及向其提供公司及財務意見
鍾平先生	50	二零一六年 十一月十七日	二零一六年 十一月十七日	獨立非執行董事	監督董事會及向其提供獨立判斷
Tan Lip-Keat先生	42	二零一六年 十一月十七日	二零一六年 十一月十七日	獨立非執行董事	監督董事會及向其提供獨立判斷
蕭兆隆先生	50	二零一六年 十一月十七日	二零一六年 十一月十七日	獨立非執行董事	監督董事會及向其提供獨立判斷

執行董事

黃成安先生，41歲，於二零一五年六月十六日獲委任為我們的董事及於二零一五年七月二十七日調任為執行董事，並為主席及行政總裁。黃先生主要負責新遊戲的意念發展、本集團的企業戰略規劃及整體業務發展。黃先生亦監督全球業務的銷售、營銷及物流。

於二零零九年九月創立本集團之前，黃先生於二零零三年十二月參與創辦Razer (Asia Pacific) Pte. Ltd. (「Razer」)，該公司從事設計及製造遊戲周邊產品的業務，包括滑鼠、鍵盤及筆記本電腦。自二零零五年四月至二零零六年八月，黃先生為Razer的行政總裁，負責展開業務營運。由二零零六年九月至二零零八年五月，黃先生為Razer的科技總監，負責發

董事及高級管理層

掘新科技、管理技術功能、新產品概念化及創建多項專利發明。黃先生於二零零八年五月離開Razer，自此以後，黃先生將時間及資源主要投放於本集團業務的成立、開發及監控。

黃先生於二零零一年七月畢業於英國伯明翰大學，取得法律學士學位，並於二零零三年五月成為新加坡最高法院的認可公證人及律師。

黃先生於最後可行日期前三年內並無擔任任何上市公司的董事。

黃先生為以下於新加坡註冊成立及自願除名的公司的董事，以及以下於新加坡登記及已終止的獨資企業的擁有人。黃先生已確認以下公司／獨資企業乃因下述理由而除名／終止。相關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	理由
Visual Link Services Pte Ltd	二零零九年六月六日 (除名)	就計算及相關服務的管理顧問	終止經營業務及自願除名
5 Houses Pte. Ltd.	二零一三年九月六日 (除名)	藝術及圖像設計服務	終止經營業務及自願除名
Visual Link Services	一九九八年四月六日 (已終止獨資企業)	軟件開發及設計程式活動	終止經營業務及自願終止

建邦先生，52歲，自二零一五年七月起至二零一五年十一月及自二零一六年九月二十七日起獲委任為董事，彼為CMON Inc的總裁。建邦先生負責美國經營的銷售、營銷及物流事務。建邦先生創辦多間公司，彼於一九八八年至一九九二年為Fishworld Aquariums, Inc.董事；於一九八八年至一九九四年為Doust Corporation的董事；及於一九九一年至一九九三年為Atlantis Pets, Inc.的董事。建邦先生亦於遊戲業擁有逾十年經驗。彼於二零零一年註冊及運營網站www.coolminiornot.com。彼亦於二零零二年成立Dark Age Games, Inc.及擔任其管理人員，同年發行模型戰棋《Dark Age》。於二零零九年，彼成為CoolMiniOrNot Inc.的股東，並為桌遊經銷商及發行商。

董事及高級管理層

建邦先生於一九八七年五月畢業於美國邁亞密大學，獲工商管理學士學位。

建邦先生於最後可行日期前三年內並無擔任任何上市公司的董事。

建邦先生根據美國破產法典第7章於一九九六年五月將自願破產呈請送交美國佛羅里達州南部地區的破產法庭。相關債務已於一九九六年九月解除及該個案已完結。

建邦先生為以下於美國註冊成立的公司(已被行政解散)之董事。建邦先生確認，以下公司因以下原因被行政解散。有關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	原因
Dark Age Games, Inc.	二零一零年 九月四日	銷售、研發遊戲	因未有備存年度登記冊而被行政解散
War Zone, Inc	二零零二年 十一月九日	推銷零售店的遊戲	因終止業務而被行政解散
Doust Corporation	一九九四年 八月二十六日	並無開展業務	因未有備存年報而被行政解散
Atlantis Pets, Inc	一九九三年 八月十三日	並無開展業務	因未有備存年報而被行政解散
Fishworld Aquariums, Inc	一九九二年 十月九日	水族館及水生寵物	因未有備存年報而被行政解散

許政開先生，37歲，於二零一五年七月二十七日獲委任為執行董事及為本集團財務總監。許先生擁有逾十年的會計及財務經驗。許先生於二零一四年十月加入本集團，主要負責本集團會計及稅務管理。加盟本集團之前，許先生曾出任多個職位，涵蓋會計、財務及公司秘書工作範疇。彼於二零零四年至二零零五年在畢馬威新加坡(KPMG Singapore)任畢業生審計助理及審計員，及於二零零五年至二零零六年在美國侯斯頓安永會計師事務所任職核證人員。其後，彼於二零零六年至二零零八年加入美國紐約市的畢馬威金融服務(KPMG Financial Services)擔任審計員。由二零零八年至二零一零年，彼任職Investment Technology Group Inc.的金融分析師，其為一家在納斯達克證券市場上市的獨立交易經紀商及研究提供商(NASDAQ: ITG)。於二零一一年至二零一四年，彼於Opes Services Pte. Ltd.任職，該公司由許先生於新加坡創立，提供稅務、會計及秘書服務。

董事及高級管理層

許先生於二零零四年六月通過英國特許公認會計師公會考試。彼目前為新加坡註冊會計師協會(前稱新加坡特許會計師公會)會員，彼於二零一一年九月獲認可為會員。許先生透過遙距學習於二零零七年一月修畢牛津布魯克斯大學聯同英國特許公認會計師公會的應用會計理學士學位課程。

許先生於最後可行日期前三年並無擔任任何上市公司的董事。

許先生為以下於新加坡註冊成立及自願除名的公司的董事，以及以下於新加坡登記及已取消的合夥的合夥人。許先生已確認以下公司／合夥乃因下述理由而除名／取消。相關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	理由
Geofield Energy's Pte. Ltd.	二零一四年七月十日 (除名)	石油、採礦及 礮採服務	終止經營業務 及自願除名
TKL Ventures	二零一二年五月三日 (已取消合夥)	郵遞訂單及互 聯網零售銷 售	終止經營業務 及自願取消
Profitland Pte. Ltd.	二零一五年十月十三日	投資控股及批 發貿易	終止經營業務 及自願除名

非執行董事

蔡穩健先生，51歲，於二零一五年七月二十七日獲委任為非執行董事。自二零零四年三月起，蔡先生為Quantum Asset Management Pte. Ltd.董事及行政總裁，該公司提供基金管理服務予高淨值個人及機構投資者。彼亦曾參與投資數項於聯交所及新加坡證券交易所有限公司成功上市公司之首次公開發售前投資。

於一九九零年十二月，蔡先生畢業於美國印第安納大學，獲得文學士學位。

蔡先生於最後可行日期前三年並無擔任任何上市公司的董事。

董事及高級管理層

蔡先生為以下於新加坡註冊成立及自願除名的公司的董事。蔡先生已確認以下公司乃因下述理由而除名。相關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	理由
China chemical Holdings Pte. Ltd.	二零零六年十二月六日 (除名)	投資控股公司	終止經營業務及 自願除名
Quantum GIP Fund Pte. Ltd.	二零一三年九月六日 (除名)	投資控股公司	終止經營業務及 自願除名

獨立非執行董事

鍾平先生，50歲，於二零一六年十一月十七日獲委任為獨立非執行董事。於二零一二年五月起，彼擔任新加坡證券交易所有限公司上市公司CDW Holdings Limited (新交所股份代號：CDW)的獨立董事。彼自二零零七年起為Zhong Xing Venture Pte Ltd之董事；自二零零九年起為Blue Forest Echo Pte Ltd的擁有人及董事；及自二零一五年起為Share Taxi Pte. Ltd.之董事。於二零一一年至二零一四年，彼為Microlight Sensors Pte Ltd.的銷售董事及副主席。由二零零七年至二零一一年，彼亦為Eurock Limited的董事。

鍾先生於一九八九年三月於日本防衛大學校完成常規課程，並取得電機及電子工程理學士學位，並於一九九五年七月取得英國克蘭菲爾德大學國防管理與科技學院國防科技理學碩士學位。彼於一九九九年七月修畢日本陸上自衛隊學校的指揮幕僚課程，並在二零零三年五月取得新加坡Civil Service College組織學習深造證書。

除上述所披露者外，鍾先生於最後可行日期前三年並無擔任任何上市公司的董事。

董事及高級管理層

鍾先生為以下於新加坡註冊成立及自願除名的公司的董事，以及以下於新加坡登記及已終止的獨資企業的擁有人。鍾先生已確認以下公司／獨資企業乃因下述理由而除名／終止。相關詳情如下：

公司／業務名稱	相關日期	業務性質	理由
Eu-Pure Pte. Ltd.	二零一六年二月十九日 (除名)	銷售家居及辦公室電器及設備	終止經營業務及自願除名
Eurock Resources Pte Ltd	二零一三年十月九日 (除名)	船運及商品貿易	終止經營業務及自願除名
HDJ Pte. Ltd.	二零一四年五月十二日 (除名)	食品貿易	終止經營業務及自願除名
Boko Pte. Ltd.	二零一五年十二月十日 (除名)	批准貿易及業務支援服務	終止經營業務及自願除名
Blue Forest Echo (獨資企業)	二零零九年五月七日 (終止)	生態探險活動	業務以Blue Forest Echo Pte Ltd名義註冊成立

Tan Lip-Keat先生，42歲，於二零一六年十一月十七日獲委任為獨立非執行董事。自二零一四年三月起，彼現任澳洲Amneal Pharmaceuticals Pty Ltd.財務經理及公司秘書。此前，彼曾於Bristol-Myers Squibb Group擔任多個職位，於二零零六年一月至二零一三年六月曾任美贊臣(馬來西亞、新加坡、香港)財務總監、美贊臣(亞太區)資深財務經理、美贊臣(馬來西亞及新加坡)資深財務規劃經理及美贊臣(越南)財務總監，負責統領亞太區項目財務事宜及為亞太區財務部門作出關鍵擴充決策。此外，彼亦於二零零四年四月至二零零五年十二月擔任Bristol-Myers Squibb Pharmaceutical財務會計師。加入Bristol-Myers Squibb Group前，Tan LK先生於二零零二年六月至二零零四年四月擔任Mayne Group財務會計師。

董事及高級管理層

Tan LK先生於一九九八年四月畢業於澳洲墨爾本蒙納殊大學，取得商學士(會計及金融)學位。彼於二零零一年八月成為澳洲執業會計師，目前為澳洲資深執業會計師。

Tan LK先生於最後可行日期前三年並無擔任任何上市公司的董事。

蕭兆隆先生，50歲，於二零一六年十一月十七日獲委任為獨立非執行董事。自二零一一年十一月起，蕭先生為香格里拉(亞洲)有限公司現任資深律師，其管理及處理香格里拉集團內部法律服務。此前，於二零零一年九月至二零零七年十一月，蕭先生為香港Jones Day合夥人及訴訟組律師。於一九九四年三月至二零零一年八月，彼為香港Baker Mckenzie之訴訟組助理律師。此外，彼於一九九三年一月至一九九四年二月於新加坡Khattar Wong & Partners擔任出庭代訟人及事務律師。

蕭先生於一九九零年八月畢業於倫敦國王學院，獲得法學士(二級一等榮譽)學位。彼於一九九一年十一月獲得英國倫敦格雷律師學院之新進大律師資格，於一九九三年一月獲認可為新加坡最高法院之出庭代訟人及律師，於一九九五年五月獲認可為英國及威爾斯律師，而彼現任香港高等法院律師。

蕭先生於最後可行日期前三年並無擔任任何上市公司的董事。

除上文披露者及據董事作出一切合理查詢後所深知、全悉及確信，各董事已確認，概無關於董事的其他資料須根據創業板上市規則第17.50(2)條披露及概無其他事宜須敦請股東垂注。

高級管理層

姓名	歲數	委任日期	加盟本集團日期	職位	主要職責
David Preti先生	46	二零一六年 四月一日	二零一六年 四月一日	創作總監	監察遊戲開發及 製作
Jules Vautou先生	43	二零一六年 三月一日	二零一六年 三月一日	銷售總監	監察商業及物流 活動
Roumpini Nikolopoulou女士	46	二零一六年 三月七日	二零一六年 三月七日	市場推廣 總監	宣傳本集團的產 品

董事及高級管理層

David Preti先生，46歲，於二零一六年四月一日獲委任為創作總監，主要負責監察遊戲開發及製作。Preti先生在遊戲業界擁有逾九年經驗。自二零零七年起，Preti先生為棋盤遊戲發行商Dustgame Limited的董事及股東。自二零一二年起，Preti先生為Guillotine Games的董事及股東。自二零一二年起，彼亦獲巴西遊戲公司Galapagos Jogos的委聘，彼開始擔任顧問職位。Preti先生在再保險業有逾十年經驗。由二零零三年至二零一六年二月，彼於Partner Reinsurance Europe SE擔任資深承保人。

Preti先生於二零零一年六月畢業於熱那亞大學，取得歷史學學士學位。

Preti先生於最後可行日期前三年並無擔任任何上市公司的董事。

Jules Vautour先生，43歲，於二零一六年三月加入本集團出任銷售總監。彼負責監察本集團商業及物流活動及北美棋盤遊戲銷售。由二零零九年五月至二零一二年八月，Vautour先生為ILO307 Inc.的加拿大國家銷售代表。由二零一二年八月至二零一五年十二月，Vautour先生於Asmodee擔任銷售總監的職務，負責銷售Asmodee遊戲，以及於Asmodee Editions Inc所有美國工作室(包括Day of Wonder)擔任銷售總監的職務。

於一九九二年至一九九三年，Vautour先生就讀於Montmorency College。

Vautour先生於最後可行日期前三年並無擔任任何上市公司的董事。

Roumpini Nikolopoulou女士，46歲，於二零一六年三月加入本集團出任市場推廣總監，負責宣傳本集團的產品。加入本集團以前，彼於一九九五年至一九九八年為Sony Europe Limited的產品經理。由二零零九年至二零一六年，Nikolopoulou女士於Asmodee擔任營銷總監，負責營銷Asmodee遊戲，以及於Asmodee Editions Inc所有美國工作室(包括Day of Wonder)擔任銷售總監，並於二零一五年負責社交媒體上的數碼業務。

Nikolopoulou女士於一九九二年十二月在美國俄亥俄州艾克朗大學畢業，取得工商管理／營銷理學士學位，並於一九九三年十二月取得美國俄亥俄州艾克朗大學的工商管理碩士學位。

Nikolopoulou女士於最後可行日期前三年並無擔任任何上市公司的董事。

聯席公司秘書

伍秀薇女士，38歲，於二零一五年七月三十日獲委任為本公司的聯席公司秘書之一。伍秀薇女士為凱譽香港有限公司的經理，負責為上市公司客戶提供公司秘書服務。彼於公司秘書工作方面擁有專業及公司內部工作經驗，彼曾於多間香港聯交所主板上市公司任職。伍秀

薇女士目前為多間香港公眾上市公司的聯席公司秘書，包括中海集裝箱運輸股份有限公司(股份代號：2866)、天鴿互動控股有限公司(股份代號：1980)、富貴生命國際有限公司(股份代號：1438)、聯眾國際控股有限公司(股份代號：6899)及Niraku GC Holdings, Inc.(股份代號：1245)。

伍秀薇女士於二零零一年十一月取得香港城市大學的法律學士學位，於二零零七年九月獲得香港特許秘書公會及英國特許秘書及行政人員公會的會員資格。

許政開先生為聯席公司秘書之一。有關許先生的資歷及經驗的其他資料，請參閱上文「執行董事」分節。

合規主任

黃先生為本公司的合規主任。

合規顧問

本公司根據創業板上市規則第6A.19條已委任中國銀河國際證券(香港)有限公司作為我們的合規顧問。於合規顧問協議的委任期內，合規顧問將於下列情況下向本公司提供建議及指引：

1. 於刊發任何監管公告、通函或財務報告前；
2. 本公司擬進行可能屬於創業板上市規則項下須予公佈或關連交易的交易(包括股份發行及股份回購)時；
3. 倘本公司的上市所得款項建議用途與本招股章程所詳述者不同，或本公司的業務活動、發展或業績與本招股章程所載的任何預測、估計或其他資料有重大偏差時；及
4. 倘聯交所根據(包括但不限於)創業板上市規則第17.11條向本公司作出查詢時。

委任期將自上市日期開始，並於本公司刊發上市日期開始後第二個完整財政年度財務業績年度報告的日期結束，而委任可經雙方協定重續。

遵守企業管治守則

企業管治守則第A.2.1條規定主席及行政總裁之職位應予區分，不應由同一人士擔任。目前黃先生擔任主席及行政總裁。基於黃先生為本集團創辦人之一，以及上述彼於企業策略規劃及整體業務發展的責任，董事會相信由黃先生擔任兩個職位，以促進有效管理及業務發展，符合本集團及股東的整體利益。故此，董事認為在此情況下，偏離企業管守則第A.2.1條，實屬適合。董事會將繼續審視本集團企業管治架構的效能，以評估是否需要區分主席及行政總裁的職位。

審核委員會

本公司於二零一六年十一月十七日成立審核委員會，有三名成員。審核委員會已採納符合創業板上市規則附錄十五所載企業管治守則C3.3及3.7段以及企業管治報告的書面職權範圍。審核委員會的主要職責為(其中包括)檢討及監管本集團的財務申報程序及內部監控制度。獲本集團聘用的專業會計師事務所將協助審核委員會，並將定期進行內部審核並向委員會匯報。審核委員會包括三名成員，即Tan LK先生、蕭先生及鍾先生。Tan LK先生為審核委員會主席。自二零一一年五月以來，鍾先生一直擔任CDW Holdings Limited (SP: CDW) (新加坡證券交易所有限公司上市公司)的獨立董事。

薪酬委員會

本公司於二零一六年十一月十七日成立薪酬委員會，有三名成員。薪酬委員會已採納符合創業板上市規則附錄十五所載企業管治守則B1.2段及企業管治報告的書面職權範圍。薪酬委員會的主要職責為(其中包括)評估董事及高級管理層的表現及獲轉授責任釐定彼等的薪酬待遇。薪酬委員會包括三名成員，即鍾先生、Tan LK先生及蕭先生。鍾先生為薪酬委員會主席。

提名委員會

本公司於二零一六年十一月十七日成立提名委員會，有三名成員。提名委員會已採納符合創業板上市規則附錄十五所載企業管治守則A5.2段及企業管治報告的書面職權範圍。

董事及高級管理層

提名委員會的主要職責為提名潛在董事人選、檢討董事提名，並就有關委任條款向董事會作出推薦建議。提名委員會包括三名成員，即蕭先生、Tan LK先生及鍾先生。蕭先生為提名委員會主席。

董事及高級管理層的薪酬

身為我們僱員的執行董事可收取薪金、花紅及其他津貼形式的報酬。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，本集團應付董事的薪酬總額分別為319,350美元、401,625美元及161,487美元。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，本集團應付建邦先生的薪酬總額分別為135,852美元、153,435美元及96,000美元。

配售完成後，薪酬委員會經考慮董事的表現及市場標準後，將就董事的薪酬作出推薦建議，而所建議的薪酬將須待股東批准後方可作實。因此，於往績期間支付予董事的過往薪酬未必能反映董事的未來薪酬水平。

截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，本集團應付餘下五名最高薪酬人士（並非董事）的薪酬總額為196,374美元、133,272美元及170,146美元。

於往績期間，本集團概無向董事或餘下五名最高薪酬人士支付薪酬，作為加入或於加入本集團時的獎勵或離職補償。此外，同期概無董事放棄任何薪酬。

除上文所披露者外，於往績期間，我們或任何附屬公司概無已付或應付董事的其他款項（包括退休金計劃供款）及於往績期間，我們概無向任何董事支付款項，作為加入或於加入本集團時的獎勵。根據現時安排，截至二零一六年十二月三十一日止財政年度，董事的薪酬（包括我們支付予董事作為薪酬的實物福利及供款，但不包括應付董事的任何酌情花紅）總額估計為約456,000⁽¹⁾美元。

⁽¹⁾ 按1.3820新加坡元兌1.00美元的匯率由新加坡元換算得出

主要股東

主要股東

據董事所知，緊隨配售完成後(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)，下列人士將於任何股份或相關股份中擁有根據《證券及期貨條例》第XV部第2及3分部的條文須向本公司及聯交所披露的權益或淡倉，或將直接及／或間接擁有附帶權利可在任何情況下在本公司或其任何附屬公司股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益：

股東名稱	身份／權益性質	緊隨配售後所持之股份數目	配售後之概約持股百分比
黃成安特設公司 ^(1、2)	實益擁有人	870,248,078	48.19%
黃先生 ⁽²⁾	受控制法團	870,248,078	48.19%
Magic Carpet ^(1、3)	實益擁有人	322,669,232	17.87%
Quantum Asset Management Pte. Ltd. ⁽³⁾	受控制法團	322,669,232	17.87%
蔡先生 ⁽³⁾	受控制法團	322,669,232	17.87%
建邦特設公司 ^(1、4)	實益擁有人	870,248,078	48.19%
建邦先生 ⁽⁴⁾	受控制法團	870,248,078	48.19%
DP特設公司 ^(1、5)	實益擁有人	116,033,076	6.42%
Preti先生 ⁽⁵⁾	受控制法團	116,033,076	6.42%

附註：

- (1) 緊隨配售完成後(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)，本公司將分別由黃成安特設公司、建邦特設公司、Magic Carpet及DP特設公司實益持有33.73%、14.46%、17.87%及6.42%。
- (2) 黃成安特設公司之已發行股本由黃先生全資擁有，根據一致行動安排，黃先生及建邦先生被視為於由黃成安特設公司及建邦特設公司持有的股份中擁有權益。黃先生為本公司執行董事及黃成安特設公司的唯一董事。
- (3) Magic Carpet為於開曼群島註冊成立的公司，註冊辦事處位於Campbells Corporate Services Limited, Floor 4, Willow House, Cricket Square, Grand Cayman, KY1-9010, Cayman Islands。Magic Carpet為Quantum Asset Management Pte. Ltd.全權管理的私募股權投資基金。Quantum Asset Management Pte. Ltd.持有Magic Carpet僅有的已發行普通股，而Magic Carpet

主要股東

股本中的優先股由高淨值投資者持有。非執行董事蔡先生實益擁有Quantum Asset Management Pte. Ltd.已發行股本的約99.99%。董事確認，對本公司作出股權投資前，Magic Carpet為獨立第三方。蔡先生為Magic Carpet的董事。

- (4) 建邦特設公司之已發行股本由建邦先生全資擁有，根據一致行動安排，黃先生及建邦先生被視為於由黃成安特設公司及建邦特設公司持有的股份中擁有權益。建邦先生為本公司執行董事及建邦特設公司之唯一董事。
- (5) DP特設公司之已發行股本由Preti先生全資擁有，因此，Preti先生被視為於由DP特設公司持有的股份中擁有權益及彼為高持股量股東(定義見創業板上市規則)。

除上文所披露者外，董事概不知悉有任何其他人士緊隨配售完成後(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)於股份或相關股份中擁有根據《證券及期貨條例》第XV部第2及3分部的條文須向本公司及聯交所披露的權益或淡倉，或將直接及／或間接擁有附帶權利可在本公司或其任何附屬公司股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益。

股本

法定及已發行股本

於最後可行日期及假設並無行使發售量調整權，本公司之股本如下：

法定： 港元

<u>7,600,000,000</u>	股每股面值0.00005港元的股份	<u>380,000</u>
----------------------	-------------------	----------------

已發行及將予發行之繳足或入賬列為繳足股份：

1,500,000,000	股已發行股份	75,000
<u>306,000,000</u>	股根據配售將予發行的股份	<u>15,300</u>

緊隨配售完成後已發行及將予發行的股份總數：

<u>1,806,000,000</u>	股股份	<u>90,300</u>
----------------------	-----	---------------

假設

上表假設配售將成為無條件。這些表格並無計及根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能配發及發行的股份或本公司根據下文所述發行授權及購回授權可能配發及發行或購回的任何股份。

最低公眾持股量

根據創業板上市規則第11.23(7)條，於任何時間，本公司已發行股本最少須有25%須由公眾持有。323,000,000股配售股份以及少數策略股東持有的股份佔本公司上市後已發行股本的約33.94%（並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將配發及發行之股份）。

地位

配售股份將在各方面與本招股章程所述所有其他已發行股份享有同等權益，尤其是，將全面享有於本招股章程日期後所宣派、派付或作出的所有股息及其他分派。

股東大會及類別股東大會

請參閱本招股章程附錄三有關須召開股東大會及類別股東大會的情況。

購股權計劃

本公司已有條件採納購股權計劃，其主要條款概述於本招股章程附錄四「法定及一般資料 — 有關董事、管理層、員工及專家的進一步資料 — 購股權計劃」一段。

發行授權

董事已獲授一般無條件授權（「**發行授權**」），以配發、發行及處置總面值不超過經配售擴大的本公司已發行股本總面值的20%及本公司根據本招股章程「股本 — 購回授權」一節所述授權而購回的本公司股本（如有）總面值的總和的未發行股份。

董事可（除彼等根據發行授權而獲授權發行的股份外）根據供股、因本公司任何認股權證或可換股證券所附的認購權獲行使、以股代息或類似安排或根據購股權計劃授出的購股權獲行使而配發、發行及買賣股份。

發行授權將於以下時間屆滿（以最早發生者為準）：

- (i) 我們下屆股東週年大會結束時；或
- (ii) 任何適用開曼群島法律或我們的章程細則規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時；或
- (iii) 股東在股東大會上以普通決議案修改、撤銷或更新發行授權時。

有關發行授權的進一步資料，請參閱本招股章程附錄四「法定及一般資料 — 有關本公司的進一步資料 — 本公司股東於二零一六年十一月十七日通過的書面決議案」一節。

購回授權

董事已獲授一般無條件授權（「**購回授權**」），以行使本公司一切權力購回總面值不超過經配售擴大的本公司已發行股本總面值10%的股份。

股 本

購回授權僅涉及在聯交所或股份上市(並就此獲證監會及聯交所認可)的任何其他證券交易所進行的購回,而有關購回亦須根據創業板上市規則進行。

一份有關購回授權的說明函件載於本招股章程附錄四「法定及一般資料 — 有關本公司的進一步資料 — 購回本公司本身證券」一段。

購回授權將於以下時間屆滿(以最早發生者為準)：

- (i) 我們的下屆股東週年大會結束時；或
- (ii) 任何適用開曼群島法律或我們的章程細則規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿，或
- (iii) 股東在股東大會上以普通決議案修改、撤銷或更新購回授權時。

有關購回授權的進一步資料，請參閱本招股章程附錄四「法定及一般資料 — 有關本公司的進一步資料 — 本公司股東於二零一六年十一月十七日通過的書面決議案」一段。

財務資料

閣下應連同我們的經審核綜合財務資料一併閱覽以下討論及分析，包括載於本招股章程附錄一會計師報告內的有關附註。會計師報告乃根據國際財務報告準則編製。

以下討論及分析以及本招股章程的其他部分載有前瞻性陳述，反映我們現時對牽涉風險及不明朗因素的未來事件及財務表現的意見。該等陳述乃建基於我們因應我們對過去事件、現況及預期未來發展的經驗和看法，以及我們在各情況下認為合適的其他因素所作出的假設及分析。閣下評估我們的業務時，應審慎考慮本招股章程「風險因素」一節所提供的資料。

就本節而言，除文義另有所指外，凡提述二零一四年及二零一五年，均指有關年份的截至十二月三十一日止財政年度。除文義另有所指外，本節所述的財務資料均按綜合基準描述。

A. 概覽

我們為一家發展迅速的消閑遊戲發行商，主要專注於開發及發佈桌遊(包括棋盤遊戲及模型戰棋)。自成立以來，我們已推出共43款遊戲，包括39款棋盤遊戲，3款模型戰棋及1款手機遊戲。截至最後可行日期的遊戲作品數量達40款。

我們發佈自家遊戲及特許遊戲。自家遊戲指知識產權由內部團隊開發、由控股股東轉讓或從第三方收購的遊戲。特許遊戲為由第三方遊戲開發商根據特許協議授予知識產權的遊戲，以及由第三方特許品牌知識產權但由我們開發的遊戲。我們亦分銷第三方桌遊。我們主要透過Kickstarter及向批發商銷售桌遊。我們亦透過自有的網店及於遊戲展直接銷售予終端用戶。

我們透過在Apple App Store及Google Play推出我們第一款手機遊戲《XenoShyft (mobile)》(以我們自家桌遊《XenoShyft: Onslaught》為藍本)已於二零一五年六月拓展至手機遊戲市場。我們擬於二零一七年推出另一款手機遊戲《Zombicide (mobile)》(以我們的自家桌遊《Zombicide》系列為藍本)。

我們於截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度的增長迅速，收益由截至二零一四年十二月三十一日止年度之約12.6百萬美元增加約36.5%至截至二零一五年十二月三十一日止年度之約17.2百萬美元，毛利由截至二零一四年十二月三十一日止年度之約6.0百萬美元增加約46.7%至截至二零一五年十二月三十一日止年度之約8.8百萬美元。本公司權益持有

財務資料

人應佔溢利由截至二零一四年十二月三十一日止年度之約2.6百萬美元減少約30.8%至截至二零一五年十二月三十一日止年度之約1.8百萬美元，主要由於在二零一五年確認籌備上市的專業服務費約2.0百萬美元。

截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約4.3百萬美元減少約9.3%至約3.9百萬美元。截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月約1.6百萬美元減少約12.5%至約1.4百萬美元。截至二零一六年五月三十一日止五個月，本公司權益持有人應佔虧損由截至二零一五年五月三十一日止五個月187,221美元增加至約2.4百萬美元。截至二零一六年五月三十一日止五個月的本公司權益持有人應佔虧損增加乃主要由於：(i)我們銷售予美國批發商的運貨物流政策臨時改變，令付運及手續費增加；(ii)低估Kickstarter專案的付運及手續費，令付運及手續費收入的收回率減少；(iii)就期內推出的專案接獲Kickstarter出資者及後期訂購人的資金而確認新增商戶賬戶費，而所收相關資金入賬列為遞延收益，並將僅於期間結束後在產品付運時方變現為收益。於二零一六年五月三十一日尚未交付的大部分Kickstarter專案預期將於二零一六年下半年付運；(iv)因增加人手及招聘高級管理層而增加薪金開支；及(v)於二零一六年就籌備上市而產生更多專業服務費。

B. 財務資料的呈列基準

呈列基準

本公司於二零一五年六月十六日在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。本公司為投資控股公司。本公司及其附屬公司主要從事設計、開發及銷售棋盤遊戲、模型戰棋及其他消閑產品（「上市業務」）。根據重組，本公司已成為本集團的控股公司。

緊接及緊隨重組前後，上市業務一直並繼續由控股股東管理及控制之公司經營。本公司於重組前並無涉及任何業務。重組僅為上市業務重組，核心管理層及控股股東概無變動。因重組而成立的本集團被視為上市業務的延續，且於重組前後均由控股股東共同控制。

財務資料

因此，就本招股章程附錄一所載之會計師報告而言，財務資料已按下文所述呈列：

- (a) 本集團於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日的綜合資產負債表、本集團截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止兩個財政年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的綜合全面收益表、綜合權益變動表及綜合現金流量表，乃假設本公司於往績期間一直為本集團之控股公司而編製。
- (b) CoolMiniOrNot Inc.的財務資料已計入往績期間直至二零一五年七月十五日，其時其有關上市業務的權利及義務轉讓／更替至本集團。其後，CoolMiniOrNot Inc.餘下股權(包括股本及累計虧損)入賬列為向股東作出之分派。
- (c) 組成本集團的公司之財務資料已自其各自註冊成立日期起計入財務資料。
- (d) 公司間交易及結餘已予對銷。

重組

作為重組一部分及考慮到預期日後業務擴展，並為了為本集團各公司設立特定及獨立職能，控股股東決定將CoolMiniOrNot Inc.的業務職能及營運獨立分割及分配予本集團的不同公司。為此，CMON SG、CMON Productions、CMON Global、CMON Inc.及CMON Conventions已註冊成立為本集團一部分，具有特定業務職能及目標。

作為重組一部分：

- (a) CoolMiniOrNot Inc.於二零一五年六月十八日訂立資產購買協議及賣據，據此，其存貨及若干辦公室設備已按若干代價售予CMON Inc.；
- (b) 黃先生：
 - (I) 將其於當時CoolMiniOrNot Inc.業務的全部權益轉讓予本集團；
 - (II) 將其全部合約權利(因終止先前與CoolMiniOrNot Inc.及CMON SG訂立的特許協議而產生)轉讓予CMON Inc.；及

(III) 促成將CoolMiniOrNot Inc.的全部權利、權益及責任更替至本集團；

(c) 建邦先生：

(I) 將其於當時CoolMiniOrNot Inc.業務的全部權益轉讓予本集團；

(II) 將其全部合約權利(因終止先前與CoolMiniOrNot Inc.訂立的特許協議而產生)轉讓予CMON Inc.；及

(III) 促成將CoolMiniOrNot Inc.的全部權利、權益及責任更替至本集團。

完成上文所述事項後，CoolMiniOrNot Inc.實際上成為停止業務公司，不構成本集團一部分。請參閱本招股章程「歷史與公司架構」一節，以了解更多詳情。

C. 影響我們的財務狀況及經營業績的重大因素

我們的財務狀況及經營業績一直以來並將繼續受多項因素影響，其中包括以下討論者：

全球桌遊行業發展

根據Ipsos報告，於二零一五年十二月三十一日，美國及歐盟桌遊市場規模分別達約2,085百萬美元及約2,630百萬美元，於二零一五年至二零一七年預期整體將錄得溫和增長，估計複合年增長率分別為約7.8%及約0.2%。為延續我們在這個行業的佳績，我們必須預測競爭格局的變化及遊戲玩家不斷改變的興趣和偏好，並作出回應。儘管我們預期遊戲玩家對桌遊的需求將會持續，但市況、玩家偏好、手機科技或虛擬實境技術的變動，可能會使我們更難與不同地區市場的其他行業參與者競爭。此外，市場上提供的桌遊數目持續增加，加上現存及不斷冒起的遊戲開發商，均對我們的遊戲開發及市場營銷及銷售努力構成顯著壓力，而這可能會影響我們的經營業績。

我們的遊戲的受歡迎程度及需求

我們需要開發及推出優質及受歡迎的新遊戲，以持續滿足現有客戶和吸引新的遊戲玩家。如能成功，我們便可以維持收益增長。我們在Kickstarter屢創佳績，可歸因於我們的品牌效應宏大，這亦有助我們挽留並進一步吸引更多熱衷的遊戲玩家，於我們的新桌遊推出時予以支持。我們取得驕人成績，部分取決於新遊戲的受歡迎程度。我們於二零一四年推出了六款新遊戲；於二零一五年推出八款新遊戲；及於截至二零一六

年五月三十一日止五個月推出五款新遊戲。我們認定手機遊戲市場擁有巨大潛力，並擬進一步開發更多手機遊戲，以爭取市場份額。於最後可行日期，我們正製作18款遊戲。有關製作中遊戲的詳情，請參閱本招股章程「業務 — 製作中遊戲」一段。然而，我們無法保證我們的新遊戲將受到消閑遊戲社群歡迎。遊戲的受歡迎程度及需求亦會影響遊戲售價，進而影響收益。

遊戲組合變動

我們過去曾開發及發行不同類型、體裁及主題的桌遊。我們專門開發及發行棋盤遊戲及模型戰棋。然而，有鑒於手機遊戲市場的龐大潛力，我們已於二零一五年開發及推出一款手機遊戲(以我們的一款現有桌遊為藍本)，並擬於二零一七年推出另一款手機遊戲。儘管該三類遊戲有多個共通點，但在開發週期及成本、用戶基礎、銷售及營銷渠道方面均有差異，因此我們於某段期間推出及開發的遊戲類型，將會影響我們於有關期間的收益、銷售成本及營運開支。此外，基於類型、體裁及主題差異等因素，我們過去有部分遊戲較其他遊戲更為成功。儘管我們已盡力為各款遊戲識別最受歡迎的類型、體裁及主題，但我們各款遊戲的成功程度並不相同，預期亦不會取得相同的成就。遊戲的成功程度對我們的收益有顯著影響。另外，我們有意進一步開拓至手機遊戲市場，發行照顧不同市場分類(例如大眾市場)的遊戲，包括但不限於合家歡類桌遊及反應類遊戲，而有關擴張計劃的執行可能會影響我們的財務表現。

與業務夥伴的關係

我們與不同第三方合作以經營業務，包括特許遊戲及第三方遊戲的遊戲開發商、創作人員、Kickstarter、批發商及供應鏈管理人等，並向該等第三方支付服務費、產品成本、費用或專利權費。我們能否擴充遊戲組合、發行優質桌遊及更有效地在網上及現有和新市場營銷及銷售遊戲，很大程度上取決於我們能否拓展及加深與該等第三方之間的關係，此乃由於彼等的產品及服務質量會對我們的遊戲及收益表現構成重大影響。基於消閑遊戲行業內不同參與者之間的競爭格局及動態變化，該等第三方及我們的相對議價能力會不時改變，因此，該等第三方與我們之間的經濟安排亦會相應改變。倘我們無法答應該等第三方所提供的較遜色條款，我們的收益可能會減少，而我們的銷售成本及營運開支可能會相應增加。

成本結構(尤其是存貨成本)、付運及手續費、僱員福利開支及專業費用變動

我們的大部分銷售成本均為存貨成本以及付運及手續費。我們把桌遊製作外判予供應鏈管理人。付運及手續費於供應鏈管理人交付產品至我們的美國辦事處及倉庫時產生。我們亦在貨品從我們的美國辦事處及倉庫運至美國境內的Kickstarter出資者、後期訂購人及網店直接客戶時產生付運及手續費，並從上述各方收集付運收入以彌補部分相關開支。我們委聘多名物流服務供應商直接將貨品從我們的供應鏈管理人處運至美國境外的出資者、後期訂購人及網店直接客戶。

製作所用的若干原料的價格、勞工成本以及付運及手續費，於可見將來可能會波動不定。我們並無與供應鏈管理人及物流服務供應商訂立長期協議，而價格受多項風險及不明朗因素影響，可能會影響我們的存貨成本以及付運及手續費，繼而影響我們日後的經營業績及利潤率。

我們將所有僱員福利開支確認為銷售及分銷和一般及行政開支。截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度，僱員福利開支總額分別為約1.1百萬美元及1.7百萬美元，佔我們於相關期間的收益分別約8.7%及9.9%。截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月，我們的僱員福利開支總額分別為655,169美元及940,362美元，佔我們於有關期間的收益分別約15.1%及24.2%。僱員福利開支增加大致與因不斷擴充而增加人手相符。預期僱員福利開支將會隨著我們未來的業務增長而持續增加。

稅項

我們須就本集團成員公司駐居及營運所在的司法權區所產生或取得的溢利，按實體基準繳付所得稅。於往績期間，我們主要透過新加坡的業務及美國的業務經營業務。我們的新加坡業務須在新加坡繳納企業所得稅，稅率為17%，而我們的美國業務則須按34%稅率繳納企業所得稅。

實際稅率由二零一四年約21.0%上升至二零一五年約31.6%。儘管我們於二零一五年使用新加坡營運單位(按17%的較低稅率繳稅)處理二零一五年向國際批發商及出資者的銷售，較低稅率被上市產生之不可扣稅專業費用約2.0百萬美元之影響所抵銷，令

二零一五年的整體實際稅率上漲。我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月錄得所得稅抵免，原因是期內就稅項虧損確認遞延所得稅資產淨值，與相關加速稅項折舊抵銷。

新加坡、美國或我們可能經營的相關地區的稅務政策更改，可能會影響我們的財務表現。我們能否預測及回應稅務政策的潛在變動及其競爭影響，將會對我們的未來表現構成重大影響。

D. 重大會計政策及估計

我們已識別我們認為對編製綜合財務資料而言最為重要的若干會計政策。部分重大會計政策涉及主觀假設及估計，並須由管理層就會計項目作出複雜的判斷。我們的重大會計政策詳列於本招股章程附錄一所載的會計師報告第II節附註4。

該等估計及相關假設乃根據我們的過往經驗及我們在各情況下認為合理的各項其他相關因素而作出，其結果成為判斷無法輕易從其他資料來源得知的事宜的基準。閣下審閱我們的財務業績時，應考慮：(i)我們選擇的重大會計政策；(ii)影響該等政策應用的判斷及其他不明朗因素；及(iii)所呈報業績對狀況及假設變動的敏感程度。釐定該等項目時，管理層需要根據可能於未來期間改變的資料及財務數據作出判斷，因此實際業績可能有別於該等估計。

收益及收入確認

當收益的金額能可靠地計量、未來經濟利益有可能流入有關實體，而本集團每項活動均符合其具體條件(見下文所述)時，本集團會確認收益：

(i) 銷售產品

向經Kickstarter預購產品的客戶所作銷售，於產品交付至付運人及所有權根據與該等客戶訂立的預購合約轉移予客戶時確認。

向批發及其他客戶銷售於產品付運及所有權轉移予客戶時確認。

(ii) 付運收入

付運收入於產品付運至客戶時確認，其時間通常與確認銷售產品所產生收益的時間一致。相關付運及手續費計入銷售成本。

有關收益及收入確認的會計政策的詳情，請參閱本招股章程附錄一所載會計師報告第II節附註4.19。

以股份為基礎付款

其中一名控股股東及少數策略股東獲提供本集團最終控股公司的以股權結算股份獎勵，以換取彼等根據口頭協議對本集團提供相關服務。換取獲授股份獎勵而取得的服務價值乃確認為開支，而以股份為基礎補償儲備於歸屬時相應增加。歸屬時將確認之總額乃參考股權於授出日期的公平值釐定。

有關以股份為基礎之付款交易的會計政策的更多詳情，請參閱本招股章程附錄一所載會計師報告第II節附註4.23。

即期及遞延所得稅

年／期內稅務開支包括即期及遞延稅項。稅項於損益確認，惟與於其他全面收入確認或直接於權益確認的項目有關者除外。於此情況下，稅項亦分別於其他全面收入確認或直接於權益確認。

有關即期及遞延所得稅會計政策的更多詳情，請參閱本招股章程附錄一所載會計師報告第II節附註4.16。

於往績期間，我們已繳納全部相關稅項，與相關的稅務局亦沒有任何爭議或尚未解決的稅務問題。

無形資產

無形資產包括產品開發成本、知識產權及特許及所收購電腦軟件。

有關無形資產確認及攤銷的會計政策的更多詳情，請參閱本招股章程附錄一所載會計師報告第II節附註4.6。

財務資料

遞延收益

遞延收益主要指從出資予Kickstarter專案的出資者及後期訂購人獲得的資金。遞延收益根據上文所述收益確認政策確認為收益。

有關遞延收益的會計政策的更多詳情，請參閱本招股章程附錄一所載會計師報告第II節附註4.20。

E. 經營業績概要

下表載列本集團截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度以及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的綜合全面收益表，此乃源自本招股章程附錄一所載會計師報告內的綜合全面收益表。

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
收益	12,615,069	17,185,355	4,347,824	3,891,913
銷售成本	<u>(6,649,241)</u>	<u>(8,377,238)</u>	<u>(2,742,081)</u>	<u>(2,520,937)</u>
毛利	5,965,828	8,808,117	1,605,743	1,370,976
其他收入	21,962	57,330	12,324	33,295
其他收益	202,709	—	—	—
銷售及分銷開支	(928,309)	(1,710,562)	(331,622)	(1,329,952)
一般及行政開支				
— 其他	(1,868,418)	(2,474,611)	(1,111,385)	(1,260,042)
— 籌備上市之專業 服務費	<u>(149,098)</u>	<u>(2,011,190)</u>	<u>(404,847)</u>	<u>(1,471,676)</u>
除所得稅前溢利／(虧損)	3,244,674	2,669,084	(229,787)	(2,657,399)
所得稅(開支)／抵免	<u>(681,267)</u>	<u>(842,989)</u>	<u>42,566</u>	<u>300,887</u>
本公司權益持有人應佔 年度／期間溢利／ (虧損)及全面 收益／(虧損)總額	<u>2,563,407</u>	<u>1,826,095</u>	<u>(187,221)</u>	<u>(2,356,512)</u>

F. 經營業績的主要組成部分

收益

我們的收益主要源自遊戲銷售及包括直銷產品所產生的付運收入。我們根據將予產生的估計付運支出，向直接客戶收取付運收入。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度，我們的業務迅速增長及擴展。收益由截至二零一四年十二月三十一日止年度約12.6百萬美元增加約36.5%至截至二零一五年十二月三十一日止年度約17.2百萬美元。截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約4.3百萬美元下降約9.3%至約3.9百萬美元。截至二零一六年五月三十一日止五個月收益減少乃主要由於Kickstarter的銷售減少870,022美元，原因是自二零一五年下半年直至二零一六年五月三十一日推出的五項Kickstarter專案的產品僅於往績期間後才付運，且我們只能在產品付運後變現相關收益。五項Kickstarter專案中，《The Others : 7 Sins》及《XenoShyft : Dreadmire》於最後可行日期已完成付運，而我們於截至二零一六年十月三十一日已變現關於《The Others : 7 Sins》及《XenoShyft : Dreadmire》於二零一六年五月三十一日的遞延收益約2.9百萬美元。

按銷售渠道劃分的收益

我們主要透過兩個銷售渠道銷售產品，即直銷及批發商銷售。就直銷而言，我們主要透過Kickstarter、我們的網店及遊戲展向終端用戶直接銷售。下表載列我們於往績期間按銷售渠道劃分的收益明細分析：

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
	(未經審核)							
直銷								
Kickstarter ⁽¹⁾	7,750,586	61.4	9,522,481	55.4	1,451,431	33.4	581,409	14.9
網店及遊戲展	458,885	3.7	781,904	4.6	233,013	5.4	462,094	11.9
手機遊戲	—	—	22,211	0.1	—	—	15,462	0.4
批發商	<u>4,405,598</u>	<u>34.9</u>	<u>6,858,759</u>	<u>39.9</u>	<u>2,663,380</u>	<u>61.2</u>	<u>2,832,948</u>	<u>72.8</u>
總計	<u>12,615,069</u>	<u>100.0</u>	<u>17,185,355</u>	<u>100.0</u>	<u>4,347,824</u>	<u>100.0</u>	<u>3,891,913</u>	<u>100.0</u>

附註1：於Kickstarter的直銷包括對募資期限前向專案認繳出資的出資人的銷售，以及對募資期限屆滿後的後期訂購人的銷售。詳情請參閱本招股章程「業務 — Kickstarter」各段。

經Kickstarter取得的收益由二零一四年約7.8百萬美元增加至二零一五年約9.5百萬美元，主要由於於二零一五年付運Kickstarter專案(包括《XenoShyft : Onslaught》、《The World of Smog : On Her Majesty's Service》、《Rum & Bones》、《Blood Rage》、《B-Sieged : Sons of the Abyss》及《Zombicide : Black Plague》)。截至二零一六年五月三十一日止五個月，收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約1.5百萬美元減少至截至二零一六年五月三十一日止五個月的581,409美元，主要由於截至二零一六年五月三十一日止五個月Kickstarter的銷售主要來自付運二零一五年包括《Zombicide : Black Plague》及《Blood Rage》在內的Kickstarter專案的部分訂單，於截至二零一六年五月三十一日止五個月概無付運新Kickstarter專案。

就銷售予批發商，開立訂單通常會分佈於整年時間，及通常會隨我們的遊戲組合擴大及所服務的市場數目增加而上升。來自批發商銷售的收益由截至二零一四年十二月三十一日止年度約4.4百萬美元，增至截至二零一五年十二月三十一日止年度約6.9百萬美元，主要因二零一五年批發商對我們的新款遊戲的需求，包括《XenoShyft : Onslaught》、《The World of Smog : On Her Majesty's Service》、《Rum & Bones》、《Blood Rage》、《Queen's Necklace》、《The Grizzled》及《Zombicide : Black Plague》。來自批發商的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約2.7百萬美元輕微增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月約2.8百萬美元，乃主要由於擴充遊戲組合，惟因期內只有一款新遊戲《Krosmaster Quest》可供銷售及貢獻147,411美元之收益抵銷。

於我們網店及遊戲展的收益由二零一四年的458,885美元增加至二零一五年的781,904美元，乃主要由於我們於二零一五年在遊戲展的據點增加，以及於二零一五年我們的網店中利潤率較高的第三方配件產品銷量增加。於網店及遊戲展的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月的233,013美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的462,094美元，主要由於二零一六年額外推出《Zombicide : Season 3》限量版袖珍模型，其直接透過電郵訂單出售予《Zombicide》系列遊戲的Kickstarter出資者及後期訂購人。

截至二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月的手機遊戲的銷售指我們手機遊戲《XenoShyft (mobile)》的銷售，該款遊戲於二零一五年六月推出。

財務資料

按類別劃分的收益

下表載列我們於往績期間按類別劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
	(未經審核)							
棋盤遊戲	9,660,854	76.6	15,842,513	92.2	3,656,257	84.1	3,680,871	94.6
模型戰棋	2,266,963	18.0	675,261	3.9	485,506	11.2	98,797	2.5
手機遊戲	—	—	22,211	0.1	—	—	15,462	0.4
小計	11,927,817	94.6	16,539,985	96.2	4,141,763	95.3	3,795,130	97.5
其他產品	687,252	5.4	645,370	3.8	206,061	4.7	96,783	2.5
合計	<u>12,615,069</u>	<u>100.0</u>	<u>17,185,355</u>	<u>100.0</u>	<u>4,347,824</u>	<u>100.0</u>	<u>3,891,913</u>	<u>100.0</u>

於往績期間，我們的收益主要來自棋盤遊戲，其分別佔我們於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月收益之約76.6%、92.2%、84.1%及94.6%。

棋盤遊戲的收益由二零一四年約9.7百萬美元增加至二零一五年約15.8百萬美元，此乃主要由於確認二零一四年下半年之後推出之棋盤遊戲之銷量，包括《XenoShyft : Onslaught》、《The World of Smog : On Her Majesty's Service》、《Rum & Bones》、《Blood Rage》、《B-Sieged : Sons of the Abyss》及《Zombicide : Black Plague》，其於二零一五年合共產生總收益約10.9百萬美元。截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月，棋盤遊戲的收益維持相對穩定，約為3.7百萬美元。

模型戰棋的收益貢獻由二零一四年約2.3百萬美元減少至二零一五年的675,261美元，原因在於二零一五年並無推出新模型戰棋。我們於二零一四年就《Relic Knights》的銷售錄得收益約1.5百萬美元，惟於二零一五年並無就此錄得任何收益，因為特許協議已於二零一四年八月經特許授予人及我們雙方協定終止。模型戰棋的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月的485,506美元減少至截至二零一六年五月三十一日止五個月的98,797美元，此乃由於二零一六年並無付運新模型戰棋。截至二零一五年五月三十一日止五個月之收益主要由《Wrath of Kings》貢獻，其於二零一四年臨近年底開始付運。

財務資料

手機遊戲的收益指我們於二零一五年六月推出的第一款手機遊戲《XenoShyft (mobile)》的收益。

其他產品主要包括網店銷售我們從其他第三方發行商及遊戲公司搜羅的產品的收益。來自該等第三方配件產品的收益隨顧客的需求而波動，而我們不時盤點存貨水平，作為我們確定顧客趨勢及市場喜好的策略一部分。其他產品之銷量一般維持平穩，二零一四年為687,252美元，二零一五年為645,370美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的206,061美元減少至截至二零一六年五月三十一日止五個月的96,783美元，與我們建立及加強產品及品牌知名度的策略同步，令第三方配件產品的銷售減少。

按擁有權劃分的遊戲

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
屬本集團所有的遊戲								
自家開發遊戲 ¹	5,241,360	41.6	9,610,722	55.9	2,328,675	53.6	1,835,991	47.2
由控股股東轉讓的遊戲 ²	4,057,242	32.2	4,179,567	24.3	1,786,121	41.1	962,203	24.7
向第三方收購的遊戲 ³	—	—	1,577,391	9.2	—	—	591,537	15.2
小計	9,298,602	73.8	15,367,680	89.4	4,114,796	94.7	3,389,731	87.1
本集團獲特許的遊戲 ⁴	2,629,215	20.8	1,082,580	6.3	26,967	0.6	192,255	4.9
本集團分銷的遊戲 ⁵	—	—	89,725	0.5	—	—	213,144	5.5
遊戲收益	11,927,817	94.6	16,539,985	96.2	4,141,763	95.3	3,795,130	97.5
其他產品 ⁶	687,252	5.4	645,370	3.8	206,061	4.7	96,783	2.5
遊戲收益總計	12,615,069	100.0	17,185,355	100.0	4,347,824	100.0	3,891,913	100.0

¹ 《Zombicide : Season 2》、《Zombicide : Season 3》、《Zombicide : Black Plague》及《XenoShyft (mobile)》

² 《Dark Age》、《Zombicide》、《Kaosball》、《Wrath of Kings》、《Arcadia Quest》、《Dogs of War》、《XenoShyft : Onslaught》及《Rum & Bones》

³ 《Blood Rage》

⁴ 《Sedition Wars : Battle for Alabaster》(特許已於二零一六年一月屆滿)、《Relic Knights》(特許已於二零一四年八月經雙方協定終止)、《Guilds of Cadwallon》(於二零一七年四月屆滿)、《Rivet Wars》(於二零一七年一月屆滿)、《The World of Smog : On Her Majesty's Service》(於二零一九年六月屆滿)、《B-Sieged : Sons of the Abyss》(於二零一七年二月屆滿)及《Queen's Necklace》(於二零一八年九月屆滿)

⁵ 《The Grizzled》及《Krosmaster Quest》

⁶ 其他產品主要包括來自於網店銷售我們向其他第三方發行商及遊戲公司採購的配件產品之收益。詳情請參閱本招股章程「業務 — 我們的網店及遊戲展」一段。

財務資料

於往績期間，我們的收益主要來自自家遊戲，於截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月分別佔我們總收益約73.8%、89.4%、94.7%及87.1%。

來自我們自家開發遊戲的收益由二零一四年約5.2百萬美元，增加約84.6%至二零一五年約9.6百萬美元，主要由於確認新自家開發遊戲《Zombicide : Black Plague》的銷售額，其於二零一五年的收益約為6.6百萬美元。來自我們自家開發遊戲的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約2.3百萬美元，減少約21.7%至截至二零一六年五月三十一日止五個月約1.8百萬美元，原因是於二零一六年五個月期間概無付運自家開發的新遊戲。

由控股股東轉讓的遊戲的收益由二零一四年約4.1百萬美元增加約2.4%至二零一五年約4.2百萬美元，乃主要由於二零一五年確認新遊戲的銷售，包括《Rum & Bones》及《XenoShyft : Onslaught》，惟被由控股股東轉讓的其他現有遊戲的銷售跌幅抵銷。由控股股東轉讓的遊戲的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約1.8百萬美元減少約46.5%至截至二零一六年五月三十一日止五個月的962,203美元，原因是二零一六年五個月期間概無付運由控股股東轉讓的新遊戲。截至二零一五年五月三十一日止五個月，741,158美元，或由控股股東轉讓的遊戲的收益之約41.5%分別由《Wrath of Kings》及《XenoShyft : OnSlaughter》貢獻，後者於二零一四年底及二零一五年初首次付運。然而，於二零一六年同期，有關貢獻減少至109,952美元或佔相關收益約11.4%。

《Blood Rage》為我們於往績期間唯一向獨立第三方收購的遊戲，該遊戲於二零一五年推出及首次付運。

另一方面，我們來自特許遊戲的收益由二零一四年約2.6百萬美元，減少約57.7%至二零一五年約1.1百萬美元，主要由於二零一四年八月特許授予人與我們經雙方協定終止《Relic Knights》的特許協議，該遊戲於二零一四年貢獻收益約1.5百萬美元。截至二零一六年五月三十一日止五個月，來自特許遊戲的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月的26,967美元增加逾六倍至截至二零一六年五月三十一日止五個月的192,255美元，乃主要由於確認《B-Sieged : Sons of the Abyss》的銷售，該款遊戲於二零一五年底首次付運。

我們於二零一五年下半年展開分銷第三方遊戲業務，在二零一五年分銷《The Grizzled》並確認收益89,725美元，於截至二零一六年五月三十一日止五個月分銷《The Grizzled》及《Krosmaster Quest》並確認收益213,144美元。

財務資料

按個別遊戲劃分的遊戲收益

下表載列我們於往績期間按個別遊戲劃分的遊戲收益明細：

遊戲	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
《Arcadia Quest》	1,468,171	490,362	168,930	270,911
《B-Sieged: Sons of the Abyss》	—	700,017	—	158,473
《Blood Rage》	—	1,577,391	—	591,537
《Dark Age》 ⁽¹⁾	124,639	138,130	48,409	32,682
《Dogs of War》	189,483	53,727	2,805	2,048
《Guilds of Cadwallon》	2,607	5,148	887	979
《Kaosball》	554,804	46,300	31,204	14,217
《Krosmaster Quest》	—	—	—	151,101
《Queen's Necklace》	—	24,807	—	3,377
《Relic Knights》 ⁽¹⁾⁽²⁾	1,467,201	—	—	—
《Rivet Wars》	1,116,866	152,116	23,992	21,145
《Rum & Bones》	—	1,336,607	397,762	162,396
《Sedition Wars: Battle for Alabaster》 ⁽³⁾	42,541	5,151	2,088	565
《The Grizzled》	—	89,725	—	62,043
《The World of Smog: On Her Majesty's Service》	—	195,341	—	7,716
《Wrath of Kings》 ⁽¹⁾	675,123	537,131	437,097	66,115
《XenoShyft (mobile)》	—	22,211	—	15,462
《XenoShyft: Onslaught》	—	485,076	304,061	43,837
《Zombicide》	1,045,022	1,092,234	395,853	369,997
《Zombicide: Black Plague》	—	6,568,689	—	1,388,977
《Zombicide: Season 2》	1,827,925	703,500	369,483	55,235
《Zombicide: Season 3》	3,413,435	2,316,322	1,959,192	376,317
遊戲收益總計	11,927,817	16,539,985	4,141,763	3,795,130

附註1：《Dark Age》、《Wrath of Kings》及《Relic Knights》為戰棋遊戲。

附註2：於最後可行日期，《Relic Knights》並不構成遊戲組合的一部分，因為其特許協議已於二零一四年八月經特許授予人及我們雙方協定終止。

附註3：於最後可行日期，《Sedition Wars: Battle for Alabaster》並不構成遊戲組合的一部分，因為其特許協議已於二零一六年一月屆滿。

遊戲收益通常隨我們的遊戲組合規模而增加，而有關收益由二零一四年約11.9百萬美元增至二零一五年約16.5百萬美元。九款於二零一五年起確認收益的新遊戲，包括《XenoShyft: Onslaught》、《The World of Smog: On Her Majesty's Service》、《Rum & Bones》、《Blood Rage》、《B-Sieged: Sons of the Abyss》及《Zombicide: Black Plague》、《Queen's Necklace》、《The Grizzled》及《XenoShyft (mobile)》，其合共產生總收益約11.0百萬美元，佔截至二零一五年十二月三十一日止年度的遊戲收益約66.7%。

財務資料

遊戲收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約4.1百萬美元減至截至二零一六年五月三十一日止五個月約3.8百萬美元。本集團透過Kickstarter推出的桌遊一般於付運第一年會錄得較高收益，原因在於已收來自Kickstarter出資者及後期訂購人的所有墊款於產品付運後確認為收益。此外，桌遊推出初期通常會吸引玩家的關注及興趣，各款遊戲的銷量一般會逐漸減少，並於該遊戲首次發售一或兩年後趨於穩定。由於截至二零一六年五月三十一日止五個月並無新Kickstarter產品展開付運，截至二零一六年五月三十一日止五個月之收益主要為完成二零一五年轉入的部分已付運Kickstarter專案的訂單及現有遊戲之批發銷售，有關現有遊戲已開始呈現跌勢或保持平穩。故此，截至二零一六年五月三十一日止五個月之遊戲收益較二零一五年同期減少約7.3%。

自《Zombicide》、《Zombicide : Season 2》、《Zombicide : Season 3》及《Zombicide : Black Plague》於二零一二年、二零一三年、二零一四年及二零一五年分別首度推出以來，《Zombicide》系列已成為我們最受歡迎的遊戲及主要收益來源之一。《Zombicide》系列合共佔截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的遊戲收益分別約52.7%、64.6%、65.8%及57.7%。

按地區市場劃分的收益

下表載列於往績期間根據客戶所在地按地區市場劃分的收益明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
北美洲	7,467,574	59.2	8,322,373	48.5	2,015,748	46.4	1,959,905	50.4
歐洲	3,992,860	31.7	7,413,299	43.1	1,938,359	44.6	1,600,694	41.1
大洋洲	803,412	6.4	896,926	5.2	262,914	6.0	151,042	3.9
亞洲	265,408	2.1	336,074	2.0	105,407	2.4	164,633	4.2
南美洲	81,652	0.6	191,683	1.1	18,410	0.4	10,742	0.3
非洲	4,163	0.0	25,000	0.1	6,986	0.2	4,897	0.1
總計	<u>12,615,069</u>	<u>100.0</u>	<u>17,185,355</u>	<u>100.0</u>	<u>4,347,824</u>	<u>100.0</u>	<u>3,891,913</u>	<u>100.0</u>

北美洲及歐洲(尤其是德國、法國及英國)為我們的重要市場。於往績期間，我們的收益主要來自北美洲及歐洲顧客。截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月，北美洲佔我們收益總額分別約59.2%、48.5%、46.4%及50.4%，而截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月，歐洲分別佔我們總收益約31.7%、43.1%、44.6%及41.1%。此兩個市場於截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及

財務資料

截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月合共為我們收益總額分別貢獻約90.9%、91.6%、91.0%及91.5%。我們主要透過Kickstarter及我們的網店以直接方式，亦透過批發商網絡，服務該等市場。至於較新嫩的市場(如亞洲及大洋洲)，我們一般通過駐於各有關地區的批發商出售遊戲。於往績期間，除了北美洲及歐洲外，其他市場合共為截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的總收益貢獻分別約9.1%、8.4%、9.0%及8.5%。

平均售價及銷量

下表載列於往績期間我們產品的平均售價及銷量：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年	二零一五年	二零一五年	二零一六年
平均售價(美元)	45	34	22	21
銷量(組件)	279,804	510,531	201,290	188,194

我們產品的平均售價由二零一四年約45美元下跌至二零一五年約34美元，及由截至二零一五年五月三十一日止五個月約22美元下跌至截至二零一六年五月三十一日止五個月約21美元，乃主要由於(i)批發商銷售的佔比增加，其售價較低，因為我們按廠商建議售價的折扣價向批發商出售產品；及(ii)於二零一五年及截至二零一六年五月三十一日止五個月，附帶較低廠商建議售價的產品的銷售增加，例如《Queen's Necklace》及《The Grizzled》。《Queen's Necklace》及《The Grizzled》自二零一五年九月起可供銷售，廠商建議售價為30美元或以下，而本集團其他遊戲的廠商建議售價則通常介乎60美元至100美元。

財務資料

銷售成本

我們的銷售成本主要包括存貨成本、付運及手續費、折舊及攤銷。下表載列本集團於往績期間的銷售成本明細：

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
存貨成本	4,999,849	75.2	5,492,911	65.6	1,663,409	60.7	1,584,505	62.9
付運及手續費	1,163,508	17.5	2,194,229	26.2	830,746	30.3	560,522	22.2
折舊	200,542	3.0	323,809	3.8	127,582	4.6	177,717	7.0
攤銷	285,342	4.3	360,289	4.3	120,344	4.4	188,193	7.5
其他開支	—	—	6,000	0.1	—	—	10,000	0.4
總計	<u>6,649,241</u>	<u>100.0</u>	<u>8,377,238</u>	<u>100.0</u>	<u>2,742,081</u>	<u>100.0</u>	<u>2,520,937</u>	<u>100.0</u>

存貨成本佔我們銷售成本的最大部分，截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月佔我們的總銷售成本分別約75.2%、65.6%、60.7%及62.9%。付運及手續費為我們銷售成本的第二大部分，截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月佔我們的總銷售成本分別約17.5%、26.2%、30.3%及22.2%。

存貨成本包括供應鏈管理人及其他供應商收取的製成品成本，由二零一四年約5.0百萬美元增加約10.0%至二零一五年約5.5百萬美元。儘管整體收益由二零一四年約12.6百萬美元增加約36.5%至二零一五年約17.2百萬美元，惟我們因產品訂單量及需求增加而受惠於經濟規模效益，存貨成本得以減低。存貨成本對收益比率於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度分別為約39.7%及32.0%。存貨成本由截至二零一五年五月三十一日止五個月之約1.7百萬美元微降約5.9%至截至二零一六年五月三十一日止五個月之約1.6百萬美元，即使期內之收益減少約9.3%。整體而言，棋盤遊戲存貨之單位成本高於袖珍模型戰棋存貨之單位成本。由於棋盤遊戲佔截至二零一六年五月三十一日止五個月總收益之約94.6%，而二零一五年同期為約84.1%，於截至二零一六年五月三十一日止五個月，本公司之存貨成本對收益比率較高，為約40.7%，高於二零一五年同期之約38.3%。

財務資料

當供應鏈管理人交付產品至美國辦事處及倉庫時，即會產生付運及手續費。我們亦於貨品從美國辦事處和倉庫運往美國境內的《Kickstarter》出資者、後期訂購人、網店的直接客戶時產生付運及手續費。就美國境外的出資者、後期訂購人及網店的直接客戶而言，我們委聘不同的物流服務供應商直接從我們的供應鏈管理人運送貨品。因此，我們的付運及手續費主要與透過Kickstarter及網店及遊戲展的直接銷售有關。運費一般會受到產品的數量、形狀、尺寸、體積大小及所運送產品的批次影響。我們根據將予產生的估計付運支出，向直接客戶收取付運收入。

我們的付運及手續費由二零一四年約1.2百萬美元增加約83.3%至二零一五年約2.2百萬美元，此乃由於(i)二零一五年的Kickstarter銷售及網店及遊戲展直銷較二零一四年有所增加，致使所交付產品之總數及批次增加；及(ii)由二零一五年一月開始外判至中國供應商之包裝工序(原先由公司內部完成)增加，此舉導致按件計算的手續費增加。

付運及手續費由截至二零一五年五月三十一日止五個月的830,746美元減少約32.5%至截至二零一六年五月三十一日止五個月的560,522美元，減幅略低於期內Kickstarter及網店及遊戲展的總銷售跌幅約38.1%，主因是低估Kickstarter專案的實際付運成本，令付運及手續收入的收回率下降。與截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止兩個年度比較，截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的付運及手續成本佔直銷收益比率上升，乃主要由於相較於全年，於該五個月期間配件產品的付運佔比較高。截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月，付運及手續成本佔直銷收益比率分別約為14.2%、21.2%、49.3%及52.9%。

折舊主要涉及我們的固定資產，包括陳列品、模具及工具。折舊額由二零一四年的200,542美元增至二零一五年的323,809美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的127,582美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的177,717美元，與我們的營運規模及遊戲組合的擴張整體上一致。

攤銷主要與無形資產有關，包括知識產權及產權開發成本。攤銷由二零一四年的285,342美元增至二零一五年的360,289美元及由截至二零一五年五月三十一日止五個月的120,344美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的188,193美元，此乃主要由於二零一五年收購新遊戲知識產權及於二零一五年及截至二零一六年五月三十一日止五個月遊戲開發成本撥充資本。

財務資料

折舊及攤銷根據相關資產的估計可使用年期，按直線法確認為開支，成本在性質上相對固定。由於截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月收益水平較低，折舊及攤銷較全年業績佔收益的百分比較高。折舊及攤銷對收益比率於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月分別為約3.9%、4.0%、5.7%及9.4%。

毛利及毛利率

我們的毛利指收益減銷售成本，於截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月，分別為約6.0百萬美元、8.8百萬美元、1.6百萬美元及1.4百萬美元。於截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月，我們的毛利率分別為約47.3%、51.3%、36.9%及35.2%。

截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月之毛利率遠較截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度的毛利率為低，乃主要由於(i)相較於全年，於該五個月期間配件產品的付運佔比較高，令付運及手續費增加；(ii)於二零一六年收回付運及手續費收入較少；及(iii)折舊及攤銷的影響，其成本在性質上相對固定，上述詳情於上文「銷售成本」一段闡述。

我們的毛利及毛利率會隨我們的產品組合(包括銷售的遊戲種類及性質)而波動。

財務資料

下表概列我們於往績期間的毛利及毛利率：

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
	(未經審核)							
按銷售渠道劃分 (附註)								
Kickstarter	3,950,278	51.0	4,807,665	50.5	188,909	13.0	73,283	12.6
批發商	1,836,780	41.7	3,530,503	51.5	1,351,209	50.7	1,163,505	41.1
網店及遊戲展	178,770	39.0	453,738	58.0	65,625	28.2	128,726	27.9
手機遊戲	—	—	16,211	73.0	—	—	5,462	35.3
按遊戲種類劃分								
棋盤遊戲	4,706,772	48.7	8,061,431	50.9	1,306,108	35.7	1,319,031	35.8
模型戰棋	1,332,958	58.8	368,477	54.6	288,533	59.4	34,456	34.9
手機遊戲	—	—	16,211	73.0	—	—	5,462	35.3
其他產品 ⁶	(73,902)	不適用	361,998	56.1	11,102	5.4	12,027	12.4
按遊戲擁有權劃分								
屬本集團所有的遊戲								
自家開發遊戲 ¹	2,721,640	51.9	5,088,447	52.9	915,636	39.3	638,606	34.8
由控股股東轉讓的遊戲 ²	2,125,825	52.4	2,107,368	50.4	672,723	37.7	348,335	36.2
向第三方收購的遊戲 ³	—	—	770,391	48.8	—	—	235,663	39.8
本集團獲特許的遊戲 ⁴	1,192,265	45.3	437,351	40.4	6,282	23.3	59,613	31.0
本集團分銷的的遊戲 ⁵	—	—	42,562	47.4	—	—	76,732	36.0
其他產品 ⁶	(73,902)	不適用	361,998	56.1	11,102	5.4	12,027	12.4

附註：為計算銷售渠道的相關毛利，我們會根據該等銷售渠道的相對收益比率分配折舊及攤銷。

¹ 《Zombicide : Season 2》、《Zombicide : Season 3》、《Zombicide : Black Plague》及《XenoShyft (mobile)》

² 《Dark Age》、《Zombicide》、《Kaosball》、《Wrath of Kings》、《Arcadia Quest》、《Dogs of War》、《XenoShyft : Onslaught》及《Rum & Bones》

³ 《Blood Rage》

⁴ 《Sedition Wars : Battle for Alabaster》(特許已於二零一六年一月屆滿)、《Relic Knights》(特許已於二零一四年八月經雙方協定終止)、《Guilds of Cadwallon》(於二零一七年四月屆滿)、《Rivet Wars》(於二零一七年一月屆滿)、《The World of Smog : On Her Majesty's Service》(於二零一九年六月屆滿)、《B-Sieged : Sons of the Abyss》(於二零一七年二月屆滿)及《Queen's Necklace》(於二零一八年九月屆滿)

⁵ 《The Grizzled》及《Krosmaster Quest》

⁶ 其他產品主要包括來自於網店銷售我們向其他第三方發行人及遊戲公司採購的配件產品之收益。詳情請參閱本招股章程「業務 — 我們的網店及遊戲展」一段。

按銷售渠道劃分的毛利及毛利率

透過Kickstarter銷售的毛利由二零一四年約4.0百萬美元增加約20.0%至二零一五年約4.8百萬美元，與於二零一五年來自Kickstarter的收益較二零一四年增長約22.9%一致。毛利率相對穩定，於二零一五年約為50.5%，而於二零一四年則約為51.0%。

來自Kickstarter收益的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月的188,909美元減少約61.2%至截至二零一六年五月三十一日止五個月的73,283美元，乃主要由於期內銷售減少約59.9%，加上如上文「銷售成本」一段所闡述，收回付運收入較少的影響。毛利率維持穩定，於截至二零一五年五月三十一日止五個月約為13.0%，而於二零一六年同期則約為12.6%。於該五個月期間配件產品的付運佔比較高、收回付運收入減少，加上《Zombicide》系列的折舊及攤銷影響，導致截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的Kickstarter銷售的毛利率遠低於二零一四年及二零一五年的毛利率。透過Kickstarter銷售的毛利率由截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度約50%下降至截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月約13%。

透過批發商銷售的毛利由二零一四年約1.8百萬美元增加約94.4%至二零一五年約3.5百萬美元，乃主要由於我們自家開發的遊戲（包括《Zombicide：Season 2》、《Zombicide：Season 3》及《Zombicide：Black Plague》）的銷售增加，該等遊戲的毛利率一般較其他遊戲為高。因此，毛利率由二零一四年約41.7%改善至二零一五年約51.5%。

透過批發商銷售的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月約1.4百萬美元減少約14.3%至截至二零一六年五月三十一日止五個月約1.2百萬美元，即使期內來自批發商的收益增加約6.4%。毛利率下降主要由於袖珍模型戰棋（其毛利率一般較高）的收益貢獻減少，以及現有遊戲的毛利率下降。因此，截至二零一五年五月三十一日止五個月批發商銷售的毛利率約為50.7%，較截至二零一六年五月三十一日止五個月的毛利率約41.1%為高。

於網店及遊戲展售出的遊戲的毛利由二零一四年的178,770美元增加約153.8%至二零一五年的453,738美元，與截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度內收益增幅約70.4%相符。毛利率由二零一四年約39.0%上升至二零一五年約58.0%乃主要由於在

二零一五年我們的網店中毛利率較高的第三方配件產品銷售量增加。於網店及遊戲展售出的遊戲的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月的65,625美元增加約96.2%至截至二零一六年五月三十一日止五個月的128,726美元，與期內收益增幅約98.3%相符。截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的毛利率相對維持穩定。

按種類劃分的毛利及毛利率

棋盤遊戲

棋盤遊戲毛利由二零一四年約4.7百萬美元增加約72.3%至二零一五年約8.1百萬美元，與二零一五年的棋盤遊戲收益較二零一四年增長約64.0%一致。

毛利率由二零一四年約48.7%增至二零一五年約50.9%，主要由於推出《Zombicide：Black Plague》。該Kickstarter專案獲得募資成功，規模經濟較佳，並於二零一五年付運。《Zombicide：Black Plague》佔二零一五年的總收益約38.2%，佔比為各遊戲之冠。

棋盤遊戲的毛利相對維持穩定，於截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月約為1.3百萬美元。

毛利率相對維持穩定，於截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月分別約為35.7%及35.8%。然而，截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的棋盤遊戲的毛利率遠低於二零一四年及二零一五年的毛利率，乃主要由於如上文「銷售成本」一段所解釋，截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月配件產品的付運佔比較高，以及截至二零一六年五月三十一日止五個月的收回付運收入減少。

模型戰棋遊戲

模型戰棋遊戲毛利由二零一四年約1.3百萬美元減少約71.7%至二零一五年的368,477美元，而毛利率則由二零一四年約58.8%跌至二零一五年約54.6%。

二零一四年大部分模型戰棋遊戲銷售來自Kickstarter，毛利率較批發商銷售為高，而二零一五年的銷售則主要銷往批發商。因此，二零一五年模型戰棋遊戲的毛利率輕微下跌。

模型戰棋遊戲的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月約288,533美元減少約88.1%至截至二零一六年五月三十一日止五個月的34,456美元，與期內模型戰棋遊戲收益減少約79.7%一致。

毛利率由截至二零一五年五月三十一日止五個月約59.4%下降至截至二零一六年五月三十一日止五個月約34.9%，乃主要由於《Wrath of Kings》的貢獻減少，該遊戲為Kickstarter專案，於二零一四年底付運，因此於截至二零一五年五月三十一日止五個月享有較佳的批發商銷售利潤。

手機遊戲

我們於二零一五年六月推出第一款手機遊戲《XenoShyft (mobile)》，於二零一五年錄得毛利16,211美元，毛利率約為73.0%。我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月進一步錄得《XenoShyft (mobile)》毛利5,462美元及毛利率約35.3%。由於我們的手機遊戲成本主要為薪金開支，成本在性質上相對固定，截至二零一六年五月三十一日止五個月的銷售減少導致毛利率相應下跌。

其他產品

其他產品的毛利由二零一四年的虧損73,902美元改善至二零一五年的溢利361,998美元，因為我們於二零一五年就推廣目的免費向支持者分銷的產品沒有二零一四年一樣多，且我們於網店銷售更多毛利較高的第三方配件產品。

其他產品的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月的11,102美元增加約8.3%至截至二零一六年五月三十一日止五個月的12,027美元，雖然期內收益減少約53.0%。

毛利率由截至二零一五年五月三十一日止五個月約5.4%增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月約12.4%，乃主要由於截至二零一六年五月三十一日止五個月銷售較少毛利率低的第三方配件產品。

按遊戲擁有權劃分的毛利及毛利率

自家開發遊戲

自家開發遊戲的毛利由二零一四年約2.7百萬美元增加約88.9%至二零一五年約5.1百萬美元，與二零一五年自家開發遊戲的收益較二零一四年增長約83.4%一致。

毛利率由二零一四年約51.9%輕微上升至二零一五年的52.9%，乃主要由於《Zombicide : Black Plague》的貢獻，由於其規模經濟較佳，故享有更高利潤率。

財務資料

自家開發遊戲的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月的915,636美元減少約30.3%至截至二零一六年五月三十一日止五個月的638,606美元，與截至二零一六年五月三十一日止五個月自家開發遊戲收益較二零一五年同期減少約21.2%相符。

毛利率由截至二零一五年五月三十一日止五個月約39.3%減少至截至二零一六年五月三十一日止五個月約34.8%，乃主要由於《Zombicide : Season 3》貢獻的批發商收益減少，加上上述就《Zombicide : Black Plague》Kickstarter銷售收回付運收入減少的影響所致。

由控股股東轉讓的遊戲

由控股股東轉讓的遊戲的毛利相對維持穩定，截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度約為2.1百萬美元，與二零一五年由控股股東轉讓的遊戲的收益較二零一四年輕微增長約3.0%相符。

毛利率由二零一四年約52.4%略降至二零一五年約50.4%，乃主要由於《Wrath of Kings》貢獻的收益減少，《Wrath of Kings》是透過Kickstarter推出的袖珍角色模型戰棋遊戲，於二零一四年在產品首次付運時享有較高的毛利率。

由控股股東轉讓的遊戲的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月的672,723美元減少約48.2%至截至二零一六年五月三十一日止五個月的348,335美元，與期內收益減少約46.1%相符。

毛利率由截至二零一五年五月三十一日止五個月約37.7%減少至截至二零一六年五月三十一日止五個月約36.2%，乃主要由於《Wrath of Kings》貢獻的收益減少，《Wrath of Kings》是一款袖珍角色模型戰棋遊戲，其毛利率一般較棋盤遊戲為高。

向第三方收購的遊戲

我們於往績期間唯一向第三方收購的遊戲《Blood Rage》錄得收益，在二零一五年的毛利為770,391美元及毛利率約為48.8%。截至二零一六年五月三十一日止五個月，其錄得毛利235,663美元及毛利率39.8%。毛利率下降乃由於二零一五年銷售更多配件產品，有關產品的毛利率較核心盒裝產品為高。

特許遊戲

特許遊戲的毛利由二零一四年約1.2百萬美元減少約63.6%至二零一五年的437,351美元，與二零一五年特許遊戲收益較二零一四年減少約58.8%相符。

毛利率亦由二零一四年約45.3%減少至二零一五年的40.4%，乃主要由於特許授予人與我們於二零一四年八月共同終止《Relic Knights》的特許協議。《Relic Knights》為一款袖珍角色模型戰棋遊戲，其毛利率一般較棋盤遊戲為高。

特許遊戲的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月的6,282美元增加約八倍至截至二零一六年五月三十一日止五個月的59,613美元，與期內特許遊戲收益增加逾六倍相符。

特許遊戲的毛利率由截至二零一五年五月三十一日止五個月約23.3%輕微上升至截至二零一六年五月三十一日止五個月約31.0%，乃主要由於在二零一五年底首次付運新款遊戲《B-Sieged: Sons of the Abyss》，佔截至二零一六年五月三十一日止五個月的特許遊戲收益約82.4%。

其他收入

截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度的其他收入分別為21,962美元及57,330美元，主要有關我們的網站www.coolminiornot.com及www.tabletopgamingnews.com的廣告版位銷售。由於我們的品牌名聲日漸響亮，我們在二零一五年吸引了更多廣告銷售。其他收入由截至二零一五年五月三十一日止五個月的12,324美元增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月的33,295美元，乃主要由於在二零一六年接獲新加坡政府的一筆過補貼，金額為12,000新加坡元(相當於約8,600美元)以及廣告銷售增加。

其他收益

於二零一四年，我們錄得其他收益202,709美元，是由於二零一四年八月《Relic Knights》的獨家特許協議由特許授予人及本集團共同終止後，向該款遊戲的遊戲開發商出售遊戲相關固定資產所致。

財務資料

銷售及分銷開支

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
	(未經審核)							
僱員福利開支	113,088	12.2	81,617	4.8	38,567	11.6	97,514	7.3
營銷開支	153,779	16.6	205,298	12.0	50,579	15.3	113,308	8.5
商戶賬戶費	430,626	46.4	923,733	54.0	128,653	38.8	350,164	26.4
其他開支	17,998	1.9	58,646	3.4	6,863	2.1	—	—
專利權費開支	47,545	5.1	134,484	7.9	42,077	12.7	23,145	1.7
付運及手續費用	—	—	—	—	—	—	498,412	37.5
差旅開支	73,864	8.0	199,420	11.7	37,906	11.4	159,600	12.0
網站維護費	91,409	9.8	107,364	6.2	26,977	8.1	87,809	6.6
銷售及分銷開支總額	928,309	100.0	1,710,562	100.0	331,622	100.0	1,329,952	100.0

截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的銷售及分銷開支分別為928,309美元、約1.7百萬美元、331,622美元及約1.3百萬美元，主要包括營銷、商戶賬戶費、網站維護費、遊戲開發商的專利權費、付運及手續費和銷售人員的僱員福利開支。

僱員福利開支乃就與銷售有關的員工產生，其由二零一四年的113,088美元減至二零一五年的81,617美元，因為於二零一五年四月方才聘任美國銷售經理後每位銷售有關的員工之平均工資有所減少。僱員福利開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的38,567美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的97,514美元，因為二零一六年聘任新銷售經理及營銷經理以及銷售團隊人數增加。

營銷開支為就銷售及營銷相關工作產生的成本，包括營銷及宣傳開支、參與展覽及展銷會及營銷材料(如單張及襯衫)的印刷費。營銷開支由二零一四年的153,779美元增至二零一五年的205,298美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的50,579美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的113,308美元，主要因為我們於二零一五年及截至二零一六年五月三十一日止五個月出席遊戲展的次數及廣告有所增加。

財務資料

商戶賬戶費包括：(i)付款受理公司收取介乎3%至5%之付款手續費，此乃視乎出資者、後期訂購人及網店客戶的付款方式而定；及(ii)當一項專案成功在Kickstarter籌集現金，Kickstarter按募資期限前所募得總金額5%收取Kickstarter佣金。商戶賬戶費由二零一四年的430,626美元增加至二零一五年的923,733美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的128,653美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的350,164美元，主要因為Kickstarter佣金由二零一四年243,907美元增至二零一五年436,372美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的73,652美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的115,611美元，增幅源於Kickstarter專案於募資限制期前所得募資額由二零一四年約4.8百萬美元增至二零一五年約8.7百萬美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月約1.5百萬美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月約2.3百萬美元。

付予遊戲開發商的專利權費主要為我們就獲特許遊戲(如《Rivet Wars》、《Sedition Wars : Battle for Alabaster》、《The World of Smog : On Her Majesty's Service》、《B-Sieged : Sons of the Abyss》及《Queen's Necklace》)支付的特許費用。專利權開支由二零一四年的47,545美元增至二零一五年的134,484美元，此乃由於二零一五年的新特許遊戲專利權費所致，包括《The World of Smog : On Her Majesty's Service》、《B-Sieged : Sons of the Abyss》及《Queen's Necklace》。於二零一四年，專利權費較低，此乃由於若干所交付遊戲早於二零一三年或之前已推出，而專利權費應當於該等遊戲推出之時即確認開支。雖然本集團於往績期間就《Relic Knights》及《Guilds of Cadwallon》錄得收益，惟分別於截至二零一二年及二零一三年十二月三十一日止年度，相關專利權費經已支付及確認為開支，因為相關特許授予人要求本集團根據特許協議在兩個相關年度於該兩款遊戲推出並接獲籌集所得資金後向彼等支付專利權費，金額乃按從Kickstarter出資者及後期訂購人獲得的募資額及相關特許協議的條款計算。已支付及確認為開支的專利權費於二零一二年為202,500美元(涉及《Relic Knights》)，於二零一三年為6,419美元(涉及《Guilds of Cadwallon》)。專利權開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的42,077美元減至截至二零一六年五月三十一日止五個月的23,145美元，即使特許遊戲的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月的26,967美元增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月的192,255美元。截至二零一五年五月三十一日止五個月的專利權開支31,149美元與期內憑藉從Kickstarter接獲的資金推出的遊戲有關，有關遊戲的專利權費付款規定與上述《Relic Knights》及《Guilds of Cadwallon》相同，但後兩款產品只在截至二零一五年十二月三十一日止年度的餘下期間付運。除此金額外，於該五個月期間的其他專利權開支均與同期內已確認及接獲收益的遊戲有關，截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月分別為10,928美元及23,145美元。其他專利權開支增加乃主要源於截至二零一六年五月三十一日止五個月特許遊戲的收益增加。

財務資料

截至二零一六年五月三十一日止五個月，計入銷售及分銷開支的付運及手續費僅與向美國批發商作出的銷售有關。二零一六年之前，產品會先由我們的供應鏈管理人付運至美國辦事處及倉庫，而批發商自己會收集有關產品。從供應鏈管理人付運產品至美國辦事處及倉庫的成本於整體往績期間分類為銷售成本，因為其為將相關存貨帶至現有地點及變成可供出售狀況而產生。然而，於二零一六年一月至二零一六年四月期間，我們採用全新付運物流方法，將貨品從供應鏈管理人直接付運至我們的美國批發商，藉此縮短儲存時間及相關成本。該等付運支出不符合銷售成本的定義，並分類為銷售及分銷開支，原因在於其因向客戶銷售而直接將產品交付至客戶而產生。此前，本集團只須承擔產品從供應鏈管理人運至美國辦事處及倉庫的付運成本，有關款項分類為銷售成本。由於就此全新付運物流方法產生的成本大幅增加，故我們於二零一六年五月停止此項新嘗試，並再次採用原有的模式。因此，由二零一六年五月開始概無付運及手續費計入銷售及分銷開支。倘該等付運及手續費重新分類為銷售成本，則本集團截至二零一六年五月三十一日止五個月的毛利率將約為22.4%。

差旅費用主要包括銷售相關僱員為與批發商會面的差旅開支，以及僱員及志願者參與展覽的差旅開支。差旅費用由二零一四年的73,864美元增加至二零一五年的199,420美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的37,906美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的159,600美元，此乃由於新銷售經理、營銷經理及彼等之團隊的差旅增加，以及本集團較頻密參加遊戲展，需要更多志願者乘搭客機前往遊戲展幫忙，致使差旅開支增加。

網站維護費主要就維護網店、Kickstarter Pledge Manager系統及我們的遊戲網站產生。有關維護費通常因應所進行的維護工作量(例如定期變動及系統更新)、數據庫維護及維護涉及的網站數目而波動。網站維護費由二零一四年的91,409美元微升至二零一五年的107,364美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的26,977美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的87,809美元，此乃由於已完成的維護工作增加。

財務資料

一般及行政開支

一般及行政開支主要為僱員福利開支、遊戲開發開支、其他專業費用、籌備上市的專業服務費、經營租賃租金、攤銷及折舊。下表載列我們於往績期間的一般及行政開支：

	截至十二月三十一日止年度				截至五月三十一日止五個月			
	二零一四年		二零一五年		二零一五年		二零一六年	
	美元	%	美元	%	美元	%	美元	%
	(未經審核)							
攤銷	12,257	0.6	18,106	0.4	5,107	0.3	19,048	0.7
折舊	85,627	4.2	122,107	2.7	42,170	2.8	76,440	2.8
僱員福利開支	979,190	48.5	1,665,157	37.1	616,602	40.7	842,848	30.9
遊戲開發開支	536,820	26.6	357,599	8.0	293,720	19.4	74,412	2.7
其他開支 ⁽¹⁾	58,015	2.9	139,350	3.1	78,744	5.2	164,064	6.0
其他專業費用	114,885	5.7	82,356	1.8	40,826	2.7	36,263	1.3
籌備上市的專業服務費	149,098	7.4	2,011,190	44.8	404,847	26.7	1,471,676	53.9
經營租賃租金	81,624	4.1	89,936	2.1	34,216	2.2	46,967	1.7
一般及行政開支總額	2,017,516	100.0	4,485,801	100.0	1,516,232	100.0	2,731,718	100.0

附註：

(1) 主要包括銀行費用、保險及辦公室相關開支。

折舊指物業、廠房及設備相關折舊費用。折舊由二零一四年的85,627美元增至二零一五年的122,107美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的42,170美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的76,440美元，此乃由於我們為美術、製圖及雕刻產生額外資本開支，以繼續擴充業務營運。

僱員福利開支乃就遊戲開發、行政及管理人員產生，其由二零一四年的979,190美元增至二零一五年約1.7百萬美元。增幅乃主要由於我們在二零一四年增聘11名新僱員，負責開發遊戲、會計、倉儲及行政。僱員福利開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的616,602美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的842,848美元，主要由於增加人手以擴展業務。

遊戲開發開支的產生來源主要為遊戲手冊及／或劇情的編輯工作、製作遊戲示範片段、為選定遊戲建立專頁及不時為正在開發的遊戲委聘創意服務供應商及遊戲開發商，以提供遊戲策略、美工及／或袖珍模型設計方面的協助。

財務資料

遊戲開發開支由二零一四年約536,820美元減少至二零一五年約357,599美元，主要由於二零一五年遊戲開發成本445,569美元會計資本化為無形資產。由於二零一四年所推出的新遊戲之未來收益具有不確定性，如《Arcadia Quest》、《Kaosball》、《Dogs of War》及《Rum & Bones》，因此二零一四年產生之遊戲開發成本未能資本化及確認為開支。二零一五年，現有遊戲系列如《Arcadia Quest : Inferno》之遊戲開發開支已資本化為無形資產，因為該等系列之收益已獲得充分肯定。遊戲開發開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的293,720美元減至截至二零一六年五月三十一日止五個月的74,412美元，主要由於截至二零一六年五月三十一日止五個月就《Wrath of Kings》、《Rum & Bones : Second Tide》、《Massive Darkness》及《Masmorra : Dungeons of Arcadia》等遊戲的遊戲開發成本436,320美元資本化為無形資產，該等遊戲大部分為現有遊戲的延續，因此能夠充分肯定有關未來收益。

其他專業費用(包括有關會計、稅務、法律及公司秘書服務等其他專業服務的費用)由二零一四年的114,885美元減至二零一五年的82,356美元，此乃由於自二零一五年以來會計工作由內部進行；而於截至二零一五年五月三十一日止五個月至截至二零一六年五月三十一日止五個月則相對維持穩定，分別為40,826美元及36,263美元。

我們於二零一四年、二零一五年、截至二零一五年五月三十一日止五個月及截至二零一六年五月三十一日止五個月產生籌備上市的專業費用分別為149,098美元、約2.0百萬美元、404,847美元及約1.5百萬美元，源於第三方為我們籌備上市提供專業服務而產生專業費用。

經營租賃租金為就租賃物業產生的成本，於二零一五年為89,936美元，而於二零一四年則為81,624美元，並由截至二零一五年五月三十一日止五個月的34,216美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的46,967美元，主要由於美國租賃物業的租賃面積增加。

財務資料

所得稅開支

我們須就本集團成員公司駐居及營運所在的司法權區所產生或取得的溢利，按實體基準繳付所得稅。下表載列我們於所示期間的所得稅：

	截至十二月三十一日		截至五月三十一日	
	止年度		止五個月	
	二零一四年	二零一五年	二零一五年	二零一六年
	美元	美元	美元	美元
	(未經審核)			
即期所得稅	563,391	796,646	6,408	13,685
遞延所得稅	117,876	107,957	(48,974)	(293,682)
過往年度稅務超額撥備	—	(61,614)	—	(20,890)
所得稅開支／(抵免)	<u>681,267</u>	<u>842,989</u>	<u>(42,566)</u>	<u>(300,887)</u>
除所得稅前溢利／ (虧損)	3,244,674	2,669,084	(229,787)	(2,657,399)
實際稅率 ⁽¹⁾ (%)	<u>21.0%</u>	<u>31.6%</u>	不適用	不適用
所得稅抵免對除所得稅 前虧損之比率 ⁽²⁾ (%)	不適用	不適用	<u>18.5%</u>	<u>11.3%</u>

附註：

(1) 年內或期內所得稅開支／(抵免)除以除所得稅前溢利。

(2) 年內或期內所得稅抵免除以除所得稅前虧損。

實際稅率由二零一四年約21.0%增至二零一五年約31.6%，主要由於就二零一五年籌備上市產生不可扣稅專業費用約2.0百萬美元。儘管我們透過新加坡業務(按17%的較低稅率繳稅)處理於二零一五年向國際批發商及出資者的銷售，較低稅率的影響因不可扣稅開支涉及之稅項增加而抵銷。

截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月已確認稅項抵免主要來自於相關期內本集團之營運附屬公司之稅項虧損有關遞延所得稅資產獲得確認，其日後之使用被視為有可能。撇除截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月就上市產生之不可扣稅專業費用分別404,847美元及約1.5百萬美元後，本集團截至二零一五年

財務資料

五月三十一日止五個月錄得除所得稅前溢利175,060美元，及於截至二零一六年五月三十一日止五個月產生除所得稅前虧損約1.2百萬美元。截至二零一五年五月三十一日止五個月，本集團於新加坡之業務產生應課稅收入，而本集團於美國之業務則產生可扣稅虧損。由於美國業務適用之稅率較新加坡業務適用者為高，故截至二零一五年五月三十一日止五個月確認遞延稅項抵免。連同上述截至二零一六年五月三十一日止五個月產生的稅項虧損，本集團於截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月就稅項虧損分別確認所得稅抵免48,974美元及293,682美元。基於上文所述，所得稅抵免對除所得稅前虧損之比率由截至二零一五年五月三十一日止五個月約18.5%減至截至二零一六年五月三十一日止五個月約11.3%。

本公司根據公司法在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，開曼群島現時並無按照溢利對法團徵收稅項。新加坡業務須按稅率17%繳納企業所得稅。美國業務須按企業稅率34%繳稅。董事確認，於往績期間，所有相關稅項均已於到期時支付。

累計虧損

於二零一四年一月一日，我們錄得累計虧損404,438美元，主要原因如下：

- 本集團的經營歷史相對較短，其於二零一二年剛推出《Zombicide》便成了暢銷產品。因此，在作出任何大額銷售前，本集團首先會在建立產品聲譽及品牌方面產生經營開支。具體而言，於往績期間確認相關收益前，本集團須就Kickstarter銷售支付商戶賬戶費及若干特許遊戲的專利權費，而有關費用已於二零一四年前確認為開支。我們逐步於市場建立關係及知名度，因而令業務表現及盈利能力自二零一四年開始有明顯改善。
- 如本招股章程「歷史與公司架構」一節所載，於二零一三年就控股股東及少數策略股東根據口頭協議提供的服務確認一筆過以股份為基礎付款開支475,200美元。

G. 管理層對經營業績之討論及分析

截至二零一四年十二月三十一日止年度與截至二零一五年十二月三十一日止年度比較

收益

本公司的收益由二零一四年約12.6百萬美元增加至二零一五年約17.2百萬美元，增幅為約36.5%，此乃主要由於棋盤遊戲收益有所增加。棋盤遊戲的收益由二零一四年約9.7百萬美元增加至二零一五年約15.8百萬美元，由於二零一四年下半年起推出之棋盤遊戲之銷售額獲確認，包括《XenoShyft : Onslaught》、《The World of Smog : On Her Majesty's Service》、《Rum & Bones》、《Blood Rage》、《B-Sieged : Sons of the Abyss》及《Zombicide : Black Plague》。袖珍角色模型戰棋遊戲收益由二零一四年約2.3百萬美元減少至二零一五年約675,261美元，原因在於《Relic Knights》(於二零一四年產生收益約1.5百萬美元)的特許協議於二零一四年八月由特許授予人與我們共同終止及於二零一五年並無推出新袖珍角色模型戰棋遊戲。其他產品之收益貢獻維持相當平穩。我們亦於二零一五年確認手機遊戲收益22,211美元。

進一步詳情請參閱本節「收益」一段。

銷售成本

我們的銷售成本由二零一四年約6.6百萬美元增加至二零一五年約8.4百萬美元，增幅為約27.3%，此乃主要由於(i)存貨成本由二零一四年約5.0百萬美元增加約10.0%至二零一五年約5.5百萬美元；(ii)付運及手續費用由二零一四年約1.2百萬美元增加約83.3%至二零一五年約2.2百萬美元；(iii)折舊由二零一四年的200,542美元增加約61.5%至二零一五年的323,809美元；及(iv)攤銷由二零一四年的285,342美元增加約26.3%至二零一五年的360,289美元，大致符合本公司收益之增幅。

進一步詳情請參閱本節「銷售成本」一段。

毛利及毛利率

由於上文所述原因，我們的毛利由二零一四年約6.0百萬美元增加約46.7%至二零一五年約8.8百萬美元，而毛利率則由二零一四年約47.3%增至二零一五年約51.3%。

財務資料

毛利率增加乃主要由於該等資金充裕之Kickstarter專案在較好經濟規模下利潤更高，如我們於二零一五年開始付運之《Zombicide：Black Plague》，其為我們於二零一五年總收益貢獻約38.2%。

銷售及分銷開支

我們的銷售及分銷開支由二零一四年的928,309美元增加約83.1%至二零一五年約1.7百萬美元。此乃主要由於營銷開支由二零一四年的153,779美元增至二零一五年的205,298美元、商戶賬戶費由二零一四年的430,626美元增至923,733美元；專利權開支由二零一四年的47,545美元增至二零一五年的134,484美元；及差旅開支由二零一四年的73,864美元增至二零一五年的199,420美元。

進一步詳情載於本節「銷售及分銷開支」一段。

一般及行政開支

我們的一般及行政開支由二零一四年約2.0百萬美元增加約125.0%至二零一五年約4.5百萬美元。有關增幅乃主要由於籌備上市的專業服務費由二零一四年的149,098美元增至二零一五年約2.0百萬美元，而僱員福利開支由二零一四年的979,190美元增至二零一五年約1,665,157美元，主要由於我們於二零一四年就遊戲開發、會計、倉儲及管理增聘11名新僱員，被遊戲開發開支由二零一四年的536,820美元減至二零一五年的357,599美元抵銷，遊戲開發開支減少主要由於二零一五年將445,569美元的遊戲開發成本資本化所致。

進一步詳情載於本節「一般及行政開支」一段。

除所得稅前溢利

因以上所述，我們的除所得稅前溢利由二零一四年約3.2百萬美元減少約15.6%至二零一五年約2.7百萬美元。

所得稅開支

我們於二零一四年及二零一五年分別產生所得稅開支681,267美元及842,989美元，與遊戲組合及收益增加一致。

年度溢利

受上述各項因素影響，我們的年度溢利由二零一四年約2.6百萬美元減少約30.8%至二零一五年約1.8百萬美元。我們的純利率由截至二零一四年十二月三十一日止年度約20.3%減至截至二零一五年十二月三十一日止年度約10.6%。純利率減少乃主要由於二零一五年就籌備上市的專業服務費增加。

截至二零一六年五月三十一日止五個月與截至二零一五年五月三十一日止五個月比較

收益

我們的收益由截至二零一五年五月三十一日止五個月約4.3百萬美元減少至截至二零一六年五月三十一日止五個月約3.9百萬美元，減幅約為9.3%。截至二零一六年五月三十一日止五個月的收益減少乃主要由於Kickstarter的銷售減少870,022美元，原因是自二零一五年下半年直至二零一六年五月三十一日推出的五項Kickstarter專案的產品於往績期間後方才付運，而我們只能於產品付運後變現相關收益。五項Kickstarter專案中，《The Others : 7 Sins》及《XenoShyft : Dreadmire》於最後可行日期已完成付運，而我們截至二零一六年十月三十一日已變現關於《The Others : 7 Sins》及《XenoShyft : Dreadmire》於二零一六年五月三十一日的遞延收益約2.4百萬美元及約0.5百萬美元。

進一步詳情請參閱本節「收益」一段。

銷售成本

銷售成本由截至二零一五年五月三十一日止五個月約2.7百萬美元減少約7.4%至截至二零一六年五月三十一日止五個月約2.5百萬美元，減幅較期內收益減幅約9.3%為低，乃主要由於低估Kickstarter專案的付運及手續費，令收回付運及手續費收入減少，以及折舊及攤銷的影響，其成本在性質上相對固定。

倘付運及手續費498,412美元由銷售及分銷開支重新分類，我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月之銷售成本將約為3.0百萬美元，較二零一五年同期增加約11.1%。此外，銷售成本對收益比率將由截至二零一五年五月三十一日止五個月約63.1%增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月約77.6%，乃主要由於付運及手續費收入的收回率減少及上述折舊及攤銷之影響，以及由於在二零一六年一月至二零一

六年四月期間，我們就向美國批發商的銷售採用新的付運物流方式，將貨物由供應鏈管理人直接付運予批發商，而原有模式則由批發商向美國倉庫取貨。

進一步詳情請參閱本節「銷售成本」及「銷售及分銷開支」各段。

毛利及毛利率

由於上述原因，我們的毛利由截至二零一五年五月三十一日止五個月約1.6百萬美元減少12.5%至截至二零一六年五月三十一日止五個月約1.4百萬美元，而毛利率則由截至二零一五年五月三十一日止五個月約36.9%減少至截至二零一六年五月三十一日止五個月約35.2%。

倘付運及手續費498,412美元由銷售及分銷開支重新分類為銷售成本，我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月之毛利率將約為22.4%，其遠低於截至二零一五年五月三十一日止五個月之毛利率約36.9%。

截至二零一六年五月三十一日止五個月，毛利率減少乃主要由於如上文「銷售成本」一段所解釋，銷售成本相對較高。

銷售及分銷開支

截至二零一六年五月三十一日止五個月，銷售及分銷開支約為1.3百萬美元，較截至二零一五年五月三十一日止五個月的331,622美元增加292.0%。銷售及分銷開支增加乃主要由於僱員福利開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的38,567美元增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月的97,514美元；商戶賬戶費由截至二零一五年五月三十一日止五個月的128,653美元增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月的350,164美元；營銷開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的50,579美元增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月的113,308美元；差旅開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的37,906美元增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月的159,600美元；網站維護費由截至二零一五年五月三十一日止五個月的26,977美元增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月的87,809美元；及截至二零一六年五月三十一日止五個月，就我們向美國批發商作出的銷售的直接付運成本確認付運及手續費498,412美元。

進一步詳情載於本節「銷售及分銷開支」一段。

一般及行政開支

截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們的一般及行政開支為約2.7百萬美元，而截至二零一五年五月三十一日止五個月為約1.5百萬美元。增幅主要由於僱員福利開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的616,602美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的842,848美元；其他開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的78,744美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的164,064美元；攤銷由截至二零一五年五月三十一日止五個月的5,107美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的19,048美元；折舊由截至二零一五年五月三十一日止五個月的42,170美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月的76,440美元；就籌備上市之專業服務費由截至二零一五年五月三十一日止五個月的404,847美元增至截至二零一六年五月三十一日止五個月約1.5百萬美元，惟被遊戲開發開支由截至二零一五年五月三十一日止五個月的293,720美元減至截至二零一六年五月三十一日止五個月的74,412美元所抵銷。

進一步詳情載於本節「一般及行政開支」一段。

除所得稅前溢利

由於上文所述，除所得稅前虧損由截至二零一五年五月三十一日止五個月229,787美元增加至截至二零一六年五月三十一日止五個月約2.7百萬美元。

所得稅開支

於截至二零一五年五月三十一日及二零一六年五月三十一日止五個月，我們分別錄得稅項抵免42,566美元及300,887美元，原因為就營運附屬公司的稅項虧損（很可能可於未來動用）確認遞延所得稅資產。

期內虧損

由於上述因素，我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月錄得虧損約2.4百萬美元，相較截至二零一五年五月三十一日止五個月則錄得虧損187,221美元，乃主要由於(i)臨時改變向美國批發商作出銷售的付運物流方式，令付運及手續費增加；(ii)低估Kickstarter專案的付運及手續費，令付運及手續費收入的收回率減少；(iii)就期內推出的專案接獲Kickstarter出資者及後期訂購人的資金而確認新增商戶賬戶費，而相關資金入賬為遞延收益，並將僅於期間結束後在產品付運時方變現為收益。於二零一六年

財務資料

五月三十一日尚未交付的Kickstarter專案大部分預期將於二零一六年下半年付運；(iv) 因增加人手及招聘高級管理層而增加薪金開支；及(v)於二零一六年就籌備上市而產生更多專業服務費。

H. 流動資金及資本資源

我們的資本主要用於撥付我們的營運資金、遊戲開發活動及收購知識產權。於往績期間，我們主要透過內部產生資金所得現金及由於Magic Carpet的投資所得款項而來自CMON Holdings之資金為我們的營運撥資。於往績期間，我們並無任何銀行借貸。於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，我們分別有現金及現金等價物1,730,276美元、2,628,967美元及1,362,960美元。我們預期我們的現金及現金等價物狀況將因我們自配售接獲的所得款項淨額及經營所得現金而進一步加強。目前，我們於近期內並無任何重大債務融資計劃。於配售後，我們擬將繼續主要透過內部產生資金所得現金及配售所得款項用作營運資金及撥付擴張計劃（見本招股章程「業務目標陳述及所得款項用途」一節所詳述）。我們目前預期我們的資本資源組合及成本並無任何重大變動。

以下為我們於所示期間的綜合現金流量表：

	截至十二月三十一日 止年度		截至五月三十一日 止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元	二零一六年 美元
經營活動所得／(所用)現金淨額	621,047	4,804,496	(863,815)	159,062
投資活動所用現金淨額	(2,950,643)	(3,851,654)	(780,683)	(1,181,296)
融資活動所得／(所用)現金淨額	<u>3,482,793</u>	<u>(54,151)</u>	<u>708,000</u>	<u>(243,773)</u>
現金及現金等價物增加淨額	1,153,197	898,691	(936,498)	(1,266,007)
年／期初現金及現金等價物	<u>577,079</u>	<u>1,730,276</u>	<u>1,730,276</u>	<u>2,628,967</u>
年／期末現金及現金等價物	<u><u>1,730,276</u></u>	<u><u>2,628,967</u></u>	<u><u>793,778</u></u>	<u><u>1,362,960</u></u>

經營活動所得／(所用)現金流

截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們錄得經營活動所得現金流入淨額159,062美元，其中主要包括除所得稅前虧損約2.7百萬美元(經回撥非現金項目作調整，包括有關折舊的254,157美元、有關攤銷的207,241美元以及就以下各項的綜合影響所致的營運資金變動作調整：遞延收益增加約4.3百萬美元、應計費用及其他應付款項增加842,358美元、已付所得稅100,310美元，被預付款項及按金增加約2.4百萬美元、貿易應付款項減少250,156美元及存貨增加240,683美元抵銷)。

截至二零一五年五月三十一日止五個月，我們錄得經營活動所用現金淨額863,815美元，主要源於我們的業務營運產生的除所得稅前虧損229,787美元(經回撥非現金項目，包括有關折舊的169,752美元及攤銷的125,451美元作調整，以及就以下各項的綜合影響所致的營運資金變動作調整：貿易應付款項減少167,904美元及應計費用及其他應付款項增加50,680美元，被遞延收益增加320,689美元、存貨增加19,787美元、貿易應收款項增加38,716美元、預付款及按金增加927,303美元及已付所得稅增加45,530美元抵銷)。

於截至二零一五年十二月三十一日止年度，我們錄得經營活動所得現金流入淨額約4.8百萬美元，其中主要包括除所得稅前溢利約2.7百萬美元(經回撥非現金項目作調整，其涉及折舊445,916美元及攤銷378,395美元，以及就以下各項的綜合影響所致的營運資金變動作調整：貿易應付款項增加251,633美元、應計費用及其他應付款項增加439,500美元、遞延收益增加約2.9百萬美元，被預付款項及按金增幅約1.3百萬美元、存貨增加652,719美元及貿易應收款項增加195,934美元及已付所得稅57,321美元抵銷)。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，我們錄得經營活動所得現金流入淨額621,047美元，其中主要包括除所得稅前溢利約3.2百萬美元(經回撥非現金項目作調整，包括有關折舊的286,169美元、有關攤銷的297,599美元，以及就以下各項的綜合影響所致的營運資金變動作調整：貿易應付款項增加349,422美元、應計費用及其他應付款項增加113,445美元，被遞延收益減少約1.4百萬美元、存貨增加890,860美元、貿易應收款項增加484,074美元、預付款項及按金增加408,291美元、已付所得稅244,086美元部分抵銷，當中不包括出售物業、廠房及設備的收益202,709美元的非營運影響)。

投資活動所用現金流

我們的投資活動所用現金流主要用於購買固定及無形資產。

截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們投資活動所用現金淨額為約1.2百萬美元，主要源於添置美術、製圖及雕刻302,848美元；添置陳列品、模具及工具244,609美元；及產品開發成本付款436,320美元以及電腦軟件付款134,700美元。

截至二零一五年五月三十一日止五個月，我們投資活動所用現金淨額為780,683美元，源於添置固定資產653,792美元，其主要涉及美術、製圖及雕刻，及用於遊戲開發的陳列品、模具及工具；以及為添置知識產權等無形資產付款126,891美元。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，我們的投資活動所用現金淨額為約3.9百萬美元，源於添置美術、製圖及雕刻773,128美元；為開發遊戲添置陳列品、模具及工具853,784美元；及添置無形資產(例如知識產權)付款、產品開發成本及電腦軟件開發付款約2.2百萬美元。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，我們的投資活動所用現金淨額為約3.0百萬美元，主要源於添置物業、廠房及設備，其中主要包括美術、製圖及雕刻358,810美元、陳列品、模具及工具520,475美元，讓我們繼續開發新遊戲，以及收購無形資產之現金流出約2.3百萬美元乃主要涉及就收購《Zombicide》知識產權之付款。投資活動現金流出被出售若干《Relic Knights》(一款已終止的特許遊戲)相關固定資產(如模具及工具)的所得款項202,709美元部分抵銷。

融資活動所得／(所用)現金流

截至二零一六年五月三十一止五個月，我們錄得融資活動所得現金流出淨額243,773美元，主要由於發行股本的專業服務費付款131,273美元及支付股息112,500美元。現有股份上市應佔的已產生專業服務費部分乃於損益扣除，而相關已付金額分類為經營現金流出。另一方面，發行新股份應佔的已產生專業服務費部分乃於權益中從上市所得款項扣除，而相關已付金額分類為融資現金流出。

財務資料

截至二零一五年五月三十一止五個月，我們錄得融資活動所得現金流入淨額708,000美元，主要源於獲得CMON Holdings的資金(來自Magic Carpet作出的投資)而錄得現金流入1.8百萬美元，被支付股息1.1百萬美元部分抵銷。

截至二零一五年十二月三十一日止年度，我們錄得融資活動現金流出淨額54,151美元，主要由於派付股息約1.5百萬美元及支付籌備上市的專業服務費349,933美元，惟被現金流入1.8百萬美元部分抵銷，此乃源於因Magic Carpet投資帶來的所得款項而收取來自CMON Holdings的資金。

截至二零一四年十二月三十一日止年度，我們錄得融資活動現金流入淨額約3.5百萬美元，主要由於因Magic Carpet投資帶來的所得款項而收取來自CMON Holdings的資金所致之現金流入3.5百萬美元，惟已被應付建邦先生款項減少17,211美元部分抵銷。

I. 承擔

除租賃物業的經營租賃承擔外，於二零一四年、二零一五年十二月三十一日、二零一六年五月三十一日及二零一六年九月三十日，我們概無其他資本及租賃承擔。下表載列我們於所示日期的經營租賃承擔：

	於十二月三十一日 二零一四年	於十二月三十一日 二零一五年	於二零一六年 五月三十一日	於二零一六年 九月三十一日 (未經審核)
	美元	美元	美元	美元
經營租賃承擔				
不遲於一年	79,016	417,600	419,488	421,376
遲於一年及不遲於五年	<u>155,239</u>	<u>1,640,538</u>	<u>1,464,650</u>	<u>1,323,562</u>
總計	<u>234,255</u>	<u>2,058,138</u>	<u>1,884,138</u>	<u>1,744,938</u>

由於在二零一五年本公司就位於Ridgeland Parkway, Forsyth County, Alpharetta, Georgia的一間新倉庫訂立一項租賃協議，故承擔由二零一四年的234,255美元增至二零一五年之約2.1百萬美元。

財務資料

J. 資本開支

下表列載我們於往績期間的資本開支。

類別	截至十二月三十一日止年度		截至
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一六年 五月三十一日 止五個月 美元
<i>固定資產</i>			
美術、製圖及雕刻	358,810	773,128	302,848
電腦設備	8,524	26,642	6,652
陳列品、模具及工具	520,475	853,784	244,609
傢具及裝置	5,239	3,453	4,630
汽車	—	10,677	—
<i>無形資產</i>			
知識產權	12,462	653,244	51,537
產品開發成本 ⁽¹⁾	—	445,569	436,320
電腦軟件	—	160,862	134,700
總計	<u>905,510</u>	<u>2,927,359</u>	<u>1,181,296</u>

附註：

1. 產品開發成本指於二零一五年及截至二零一六年五月三十一日止五個月遊戲開發成本的資本化金額。

我們於截至二零一六年五月三十一日止五個月的資本開支為約1.2百萬美元。此乃主要由於購買美術、製圖及雕刻的302,848美元；購買電腦設備的6,652美元；購買陳列品、模具及工具的244,609美元；購買傢具及裝置的4,630美元；購買知識產權的51,537美元；及購買電腦軟件的134,700美元。於截至二零一六年五月三十一日止五個月，遊戲開發成本的資本化金額為436,320美元。

我們截至二零一四年十二月三十一日及二零一五年十二月三十一日止年度的資本開支分別為905,510美元及約2.9百萬美元，主要由於購買美術、製圖及雕刻由二零一四年的358,810美元增至二零一五年的773,128美元；購買電腦設備由二零一四年的8,524美元增至二零一五年的26,642美元；購買陳列品、模具及工具由二零一四年的520,475美元增至二零一五年的853,784美元；以及購買知識產權由二零一四年的12,462美元增至二零一五年的653,244美元，主要包括《Blood Rage》的知識產權。於截至二零一五年十二月三十一日止年度，遊戲開發成本的資本化金額為445,569美元；購買電腦軟件為160,862美元及購買汽車為10,677美元。

財務資料

上述資本開支主要包括對本集團開發新遊戲以擴大遊戲組合及拓展業務而言至關重要的資產。

K. 流動負債／資產淨額

以下為我們於所示日期的流動資產及負債詳情：

	於十二月三十一日		於二零一六年	於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日	九月三十日 (未經審核)
	美元	美元	美元	美元
流動資產				
存貨	1,651,616	2,304,335	2,545,018	2,546,267
貿易應收款項	591,404	785,888	639,362	1,808,416
預付款項及按金	419,942	2,028,400	4,117,463	4,131,335
可收回所得稅	195,097	32,000	32,000	32,000
現金及現金等價物	1,730,276	2,628,967	1,362,960	1,263,295
應收一名股東款項	—	4,716	61,541	61,541
應收一間關聯公司款項	—	266,459	156,458	156,458
流動資產總值	4,588,335	8,050,765	8,914,802	9,999,312
流動負債				
貿易應付款項	352,921	545,059	294,903	18,868
應計費用及其他應付款項	1,799,714	1,289,521	2,131,879	1,898,512
應付一名股東款項	9,385	—	—	—
應付所得稅	668,743	1,423,455	1,336,830	1,336,830
遞延收益	1,564,981	4,464,508	8,776,450	10,918,144
應付CMON Holdings款項	3,500,000	112,501	1	—
流動負債總額	7,895,744	7,835,044	12,540,063	14,172,354
流動(負債)／資產淨額	<u>(3,307,409)</u>	<u>215,721</u>	<u>(3,625,261)</u>	<u>(4,173,042)</u>

於二零一六年九月三十日，我們的流動負債淨額約為4.2百萬美元，主要由於關於尚未付運的Kickstarter專案的募資額的遞延收益約10.9百萬美元。

財務資料

於二零一六年五月三十一日，我們的流動負債淨額為約3.6百萬美元，此乃主要由於遞延收益增加約4.3百萬美元，其涉及尚未付運Kickstarter專案的募資額，以及現金及現金等價物減少約1.3百萬美元，由即期部分之預付款項及按金增加約2.1百萬美元抵銷。

於二零一五年十二月三十一日，我們的流動資產淨額為215,721美元，主要由於資本化應付CMON Holdings款項3.5百萬美元，預付款項及按金增加約1.6百萬美元，現金及現金等價物增加898,691美元以及存貨增加652,719美元，由遞延收益增加約2.9百萬美元及應付所得稅增加754,712美元抵銷。

於二零一四年十二月三十一日，我們的流動負債淨額為約3.3百萬美元，此乃主要由於應付CMON Holdings的款項3.5百萬美元，其指二零一四年Magic Carpet透過CMON Holdings之部份投資。

存貨

我們的存貨包括銷售用商品減滯銷遊戲撥備，有關撥備乃根據本招股章程附錄一所載會計師報告第II節附註4所載我們的存貨撥備政策作出。存貨額由二零一四年十二月三十一日約1.7百萬美元，增加至二零一五年十二月三十一日約2.3百萬美元及二零一六年五月三十一日約2.5百萬美元，總體上符合我們的遊戲組合規模擴大，由二零一四年十二月三十一日14款桌遊，增至二零一五年十二月三十一日的21款桌遊及二零一六年五月三十一日的25款桌遊。下表載列所示期間於結算日的存貨結餘及平均存貨周轉天數：

	截至十二月三十一日 止年度		截至 二零一六年 五月三十一日 止五個月
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	美元
銷售用商品	<u>1,651,616</u>	<u>2,304,335</u>	<u>2,545,018</u>
平均存貨周轉天數 ⁽¹⁾	<u>88</u>	<u>131</u>	<u>233</u>

附註：

- (1) 平均存貨周轉天數相等於有關期間的存貨期初與期末結餘的平均數，除以存貨成本再乘以365日(年度)或乘以152日(五個月期間)。

財務資料

我們的平均存貨周轉天數由二零一四年約88日增加至二零一五年約131日及截至二零一六年五月三十一日止五個月約233日，主要由於預期未來銷售新款桌遊（包括《Blood Rage》、《Zombicide: Black Plague》、《The Grizzled》及《Queen's Necklace》）的新購入存貨水平提升以及為現有桌遊的補貨，以滿足批發商的預期需求。由於我們希望鞏固與批發商的關係，我們於二零一五年下半年起開始持有較多存貨，此乃由於批發商傾向售清存貨後才補充存貨及希望能即時購買新存貨。於二零一六年十月三十一日，於二零一六年五月三十一日的存貨已動用約63.1%。

董事認為日後將不會因持有較多存貨的新政策而對本集團的流動性有任何重大不利影響，因預期我們對批發商的銷售長遠而言將進一步改善，以及本集團將持續監察其流動性水平，作為存貨規劃一部分。

貿易應收款項

我們的貿易應收款項包括應收批發商的款項。

貿易應收款項淨額由二零一四年十二月三十一日的591,404美元增至二零一五年十二月三十一日的785,888美元，此乃主要得益於我們的經營規模不斷擴充，收益因而有所增加。截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度，貿易應收款項平均周轉天數分別為約29日及約37日，此乃由於更多美國批發商因與我們建立業務關係年期增加而獲授信貸期，此舉符合我們的銷售及營銷策略。

貿易應收款項淨額減至於二零一六年五月三十一日的639,362美元，此乃主要因為我們要求批發商提早結付，惟考慮與批發商的業務關係向批發商授出較長的信貸期所抵銷。截至二零一六年五月三十一日止五個月，貿易應收款項平均周轉天數為約38日。

財務資料

下表載列於所示日期我們貿易應收款項淨額按有關銷售發票出具日期列示的賬齡分析：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
30日以內	229,192	544,727	201,286
30日至90日	138,811	105,559	172,690
91日至180日	8,989	114,459	265,386
180日以上	<u>214,412</u>	<u>21,143</u>	<u>—</u>
	<u>591,404</u>	<u>785,888</u>	<u>639,362</u>

於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，已逾期但並無減值的貿易應收款項分別約為365,555美元、241,141美元及438,076美元。下表載列按逾期還款天數劃分的貿易應收款項賬齡分析：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
30日以內	72,759	75,652	152,984
30日至90日	78,661	144,346	285,092
90日以上	<u>214,135</u>	<u>21,143</u>	<u>—</u>
	<u>365,555</u>	<u>241,141</u>	<u>438,076</u>

一般而言，逾期款項為應收過去並無任何信貸違約記錄的批發商的款項，有關款項獲評估為可收回。於二零一六年十月三十一日，於二零一六年五月三十一日的貿易應收款項淨額結餘639,362美元已結付約87.1%。

下表載列所示期間的貿易應收款項平均周轉天數：

	截至十二月三十一日		截至
	止年度	止年度	二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
			止五個月
貿易應收款項平均周轉天數 ⁽¹⁾	<u>29</u>	<u>37</u>	<u>38</u>

財務資料

附註：

- (1) 貿易應收款項平均周轉天數等於有關期間貿易應收款項期初及期末結餘的平均數，除以對批發商銷售的收益再乘以365日(年度)或乘以152日(五個月期間)。

預付款項及按金

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
有關上市之專業費用之			
預付款項	152,695	924,053	865,416
向供應商墊款	—	343,093	2,568,064
預付專利費用及遊戲開發成本	—	500,000	523,421
其他預付款項	255,596	222,267	100,957
按金	<u>11,651</u>	<u>38,987</u>	<u>59,605</u>
總計	<u>419,942</u>	<u>2,028,400</u>	<u>4,117,463</u>

於二零一六年五月三十一日的預付款項及按金主要涉及有關上市之專業費用之預付款項865,416美元、向供應商墊款約2.6百萬美元、預付專利費用及遊戲開發成本523,421美元及其他預付款項及按金。

於二零一五年十二月三十一日的預付款項及按金主要涉及有關上市專業費用之預付款項924,053美元、向供應商墊款343,093美元、就預期於二零一六年推出的新遊戲預付專利費用及遊戲開發成本500,000美元及其他預付款項222,267美元(包括一名供應商即將交付的存貨及我們為已租用的租賃物業存置的租賃按金)。

向供應商墊款由二零一五年十二月三十一日的343,093美元增至截至二零一六年五月三十一日約2.6百萬美元，主要由於我們向供應鏈管理人墊款，以生產於Kickstarter推出的新遊戲，包括《The Others : 7 Sins》、《Arcadia Quest : Inferno》、《XenoShyft : Dreadmire》及《Masmorra : Dungeons of Arcadia》，預期將於二零一六年下半年付運。於二零一六年五月三十一日之墊款結餘約2.6百萬美元中，約2.0百萬美元與上述Kickstarter專案有關，其中約1.4百萬美元應付供應鏈管理人。於往績期間，供應鏈管理人的慣常做法為要求就生產Kickstarter專案支付墊款，而有關墊款金額則主要參考相關專案的出資水平釐定。由於上述Kickstarter專案乃於二零一五年九月至

財務資料

二零一六年四月期間推出，二零一六年大部分墊款由供應鏈管理人及其他供應商發出發票，因此導致於二零一六年五月三十一日的應付供應商墊款結餘大幅增加。於二零一六年十月三十一日，約50.6%的墊款予供應商結餘經已動用。經考慮支付予供應鏈管理人的墊款金額主要參考相關專案的出資水平釐定，而且供應鏈管理人只向我們發出發票，我們於接獲Kickstarter的資金後才需要支付墊款，董事認為墊款安排對本集團之流動資金狀況及風險組合概無重大不利影響。

可收回及應付所得稅

於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，我們的可收回所得稅分別為195,097美元、32,000美元及32,000美元，乃由於過往年度超額支付的所得稅195,097美元、32,000美元及32,000美元，經評估可分別於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日收回。於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，我們的應付所得稅分別為668,743美元、約1.4百萬美元及約1.3百萬美元，該等金額為於有關日期未到期應付所得稅之撥備。

貿易應付款項

我們的貿易應付款項主要與應付供應商的款項相關。我們的貿易應付款項由於二零一四年十二月三十一日352,921美元增加至於二零一五年十二月三十一日545,059美元，此乃符合我們的業務規模及營運擴充。貿易應付款項於二零一六年五月三十一日減至294,903美元，因為我們墊款予供應鏈管理人以生產我們的Kickstarter專案。貿易應付款項大部份為結欠其中一名供應鏈管理人之款項。

下表載列於結算日貿易應付款項按發票日期列示的賬齡分析：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
60日以內	345,873	447,812	93,220
60日至120日	1,587	97,247	197,215
120日以上	<u>5,461</u>	<u>—</u>	<u>4,468</u>
	<u>352,921</u>	<u>545,059</u>	<u>294,903</u>
貿易應付款項平均周轉天數	<u>13</u>	<u>30</u>	<u>40</u>

財務資料

附註：貿易應付款項平均周轉天數等於有關期間貿易應付款項期初及期末結餘的平均數，除以存貨成本再乘以365日(年度)或乘以152日(五個月期間)。

貿易應收款項平均周轉天數由二零一四年約13天增至二零一五年約30天及截至二零一六年五月三十一日止五個月約40天，主要由於供應鏈管理人出於業務關係較長及訂單量持續增加而授出較長信貸期。

於二零一六年十月三十一日，於二零一六年五月三十一日的貿易應付款項結餘294,903美元約97.2%已結付。

應計費用及其他應付款項

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
應付知識產權供應商的其他款項	1,624,295	700,000	700,000
就上市應計之專業費用	—	575,439	1,078,774
來自客戶之預收款項	—	—	102,257
其他應計經營開支	<u>175,419</u>	<u>14,082</u>	<u>250,848</u>
	<u>1,799,714</u>	<u>1,289,521</u>	<u>2,131,879</u>

應付知識產權供應商的其他應付款項指對Guillotine Games的應付款項的即期部分，此乃源於《Zombicide》協議。於二零一三年，建邦先生及黃先生協定，為換取黃先生轉讓及／或促成轉讓其棋盤遊戲及桌遊知識產權予本集團，本集團須負責代表黃先生支付源於《Zombicide》協議的任何餘額或結欠及應付Guillotine Games或任何其他人士的款項。於二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，有關結餘為700,000美元。

來自客戶之預收款項指批發客戶就於二零一六年五月三十一日尚未付運的銷售所支付的款項。

遞延收益

遞延收益主要為已就尚未付運產品向Kickstarter出資者及後期訂購人收取的款項。就Kickstarter銷售收取資金後，我們會首先將有關資金入賬列作遞延收益。遞延收益僅於Kickstarter專案付運後方予變現為收益。遞延收益由二零一四年十二月三十一日約1.6百萬美元增加至二零一五年十二月三十一日約4.5百萬美元，增加的原因是於二

財務資料

零一五年十二月三十一日尚未付運的Kickstarter專案(如《The Others: 7 Sins》、《Arcadia Quest: Inferno》)及部分已付運專案(如《Zombicide: Black Plague》、《Blood Rage》、《Rum & Bones》及《B-Sieged: Sons of the Abyss》)的募資額。於二零一六年五月三十一日，遞延收益進一步增至約8.8百萬美元，此乃由於不斷收到Kickstarter出資者及《The Others: 7 Sins》和《Arcadia Quest: Inferno》後期訂購人的資金，及於截至二零一六年五月三十一日止五個月推出新的Kickstarter專案，即《Masmorra: Dungeons of Arcadia》、《XenoShyft: Dreadmire》及《Rum & Bones: Second Tide》。

下表載列我們遞延收益於二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日的詳情：

	於二零一五年 十二月三十一日 美元	於二零一六年 五月三十一日 美元
遊戲		
《The Others: 7 Sins》	1,850,305	2,386,269
《Arcadia Quest: Inferno》	1,761,766	3,316,473
《Zombicide: Black Plague》	419,139	115,730
《Blood Rage》	78,893	19,592
《Rum & Bones》	70,439	17,043
《B-Sieged: Sons of the Abyss》	50,700	20,129
《Masmorra: Dungeons of Arcadia》	—	1,369,147
《XenoShyft: Dreadmire》	—	590,726
《Rum & Bones: Second Tide》	—	941,341
《Zombicide: Season 3》	<u>233,266</u>	<u>—</u>
總計	<u><u>4,464,508</u></u>	<u><u>8,776,450</u></u>

自二零一六年六月一日起直至二零一六年十月三十一日，主要由於《The Others: 7 Sins》及《XenoShyft: Dreadmire》於最後可行日期已完成付運，故二零一六年五月三十一日約3.1百萬美元之遞延收益已變現為收益。

董事預期遞延收益之毛利率(確認後)將不會嚴重低於本集團之歷史毛利率。

財務資料

與股東、最終控股公司及關聯方交易的結餘

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
應收股東黃先生之款項	—	4,716	61,541
應收關聯公司CoolMiniOrNot Inc.之 款項	—	266,459	156,458
應付股東建邦先生之款項	9,385	—	—
應付CMON Holdings之款項	<u>3,500,000</u>	<u>112,501</u>	<u>1</u>

應收黃先生之款項為墊付予黃先生之款項。應收黃先生之款項為無抵押、免息、須按要求償還及以美元計值。

應收CoolMiniOrNot Inc.之款項乃用作其營運資金。

應付建邦先生之款項乃用作美國附屬公司的營運資金。與股東之結餘為無抵押、免息、須按要求償還及以美元計值。

於二零一五年十二月三十一日應付CMON Holdings之款項112,501美元主要為本公司於二零一五年所宣派股息之未付餘額。截至最後可行日期，該款項已悉數結付。

應收／應付股東及最終控股公司的所有款項已於最後可行日期結付。

財務資料

L. 非流動資產及負債

我們於所示日期的非流動資產詳情載列如下：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
非流動資產			
物業、廠房及設備	1,532,340	2,754,108	3,058,690
無形資產	4,865,895	5,747,175	6,162,491
預付款項	—	—	450,000
遞延所得稅資產	—	13,311	273,026
	6,398,235	8,514,594	9,944,207
非流動負債			
遞延所得稅負債	17,357	138,625	83,768

物業、廠房及設備

物業、廠房及設備包括美術、製圖及雕刻、電腦設備、陳列品、模具及工具、傢具及裝置以及汽車。我們的物業、廠房及設備由二零一四年十二月三十一日約1.5百萬美元增加至二零一五年十二月三十一日約2.8百萬美元，主要由於截至二零一五年十二月三十一日止年度添置合共約1.7百萬美元。物業、廠房及設備進一步增至二零一六年五月三十一日約3.1百萬美元，主要由於截至二零一六年五月三十一日止五個月添置合共558,739美元。有關添置詳情請參閱本節「資本開支」一段。

財務資料

無形資產

無形資產包括知識產權、產品開發成本及電腦軟件。

我們的知識產權主要包括黃先生及建邦先生根據口頭協議轉讓的知識產權以及向獨立第三方收購的知識產權。下表載列於二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，我們的知識產權按遊戲劃分的賬面值明細。

	於十二月三十一日 二零一四年	二零一五年 五月三十一日	於二零一六年 五月三十一日
	美元	美元	美元
黃先生根據口頭協議轉讓			
《Zombicide》	4,784,029	4,502,616	4,385,357
建邦先生根據口頭協議轉讓			
《Dark Age》	47,147	43,218	41,581
向獨立第三方收購			
《Blood Rage》	—	609,942	584,097
其他	22,462	50,994	98,618
總計	<u>4,853,638</u>	<u>5,206,770</u>	<u>5,109,653</u>

釐定黃先生及建邦先生於二零一三年十一月根據口頭協議轉讓的知識產權之公平值時，董事已使用資本化盈利法為估值技術，因為相關知識產權並無於活躍市場上買賣。董事於估值模型中採用的最終增長率、資本成本及資本化率等主要輸入數據分別為3%、25%及22%，並評估黃先生及建邦先生於二零一三年十一月三十日轉讓的知識產權之公平值為5,140,296美元。計算本公司的資本成本時已計及：(a)現行市場無風險利率；(b)參考已刊發市場研究數據估計的按規模調整風險溢價；及(c)公司獨有風險溢價，其反映與當時實體處於發展初期及未來市場對遊戲的反應並不確定有關的風險。獲採納的最終增長率3%乃資本化盈利模式廣泛採納的增長率。資本化率代表資本成本及最終增長率的差異。

《Blood Rage》的知識產權乃根據本集團與Guillotine Games於二零一五年十月訂立的知識產權銷售協議向Guillotine Games收購，並按歷史成本620,280美元入賬。收購《Blood Rage》知識產權的代價乃由訂約各方公平磋商後釐定，已參考本集團根據訂

財務資料

約各方於二零一五年一月就《Blood Rage》訂立的特許協議支付Guillotine Games的特許費總額。

知識產權及特許的可使用年期有限及按成本減累計攤銷及減值虧損(如有)列值。攤銷使用直線法計算，以於十至二十年的估計可使用年期分配知識產權及特許的成本，主要基於以下項目釐定：(i)遊戲首次推出起計的年數；(ii)遊戲的銷售表現；及(iii)以市場上擁有類似特徵的遊戲的使用年期作基準。

知識產權賬面值絕大部分源於《Zombicide》，董事估計其使用年期為20年。第一及第二季《Zombicide》分別於二零一二年四月及二零一三年三月推出，截至黃先生轉讓知識產權之日，於Kickstarter籌集合共約3.0百萬美元。市場反應熱烈，印證《Zombicide》的受歡迎程度持續向上。董事預期於黃先生轉讓知識產權之日，知識產權將有助我們於日後以該主題推出遊戲續集。於往績期間，我們主力投資於《Zombicide》的美術、製圖、雕刻、陳列品、模具及工具。於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度，不同季度《Zombicide》產品的其後銷售分別為約6.3百萬美元及約10.7百萬美元及截至二零一六年五月三十一日止五個月為約2.2百萬美元，證明該知識產權持續成功。我們將繼續投資於該知識產權，並認為持續投資將進一步提高該知識產權的受歡迎程度，以及其使用年期。

《Blood Rage》的使用年期由董事估計為10年。《Blood Rage》的主題及類型與《Zombicide》相似，但前者的受歡迎程度相對較低，於截至二零一五年十二月三十一日止年度在Kickstarter籌得較少資金，金額約為0.9百萬美元。同時，我們在收購知識產權時亦預期，該主題日後的可能續集或會延續整個系列的受歡迎程度。因此，估計使用年期較短。

其他知識產權的使用年期由董事釐定為10至15年。

於估計知識產權的使用年期時，董事亦參考下列市場上其他特質相近的遊戲的產品週期：

遊戲	推出日期	自推出日期至 二零一三年 之年數
《Magic the Gathering》	一九九三年	20
《Settlers of Catan》	一九九五年	18

無使用年限的無形資產或尚不可供使用的無形資產毋須攤銷，須每年進行減值測試。當任何事件發生或情況改變顯示可能無法收回賬面值時，會檢討攤銷／折舊的資產有否減值。

我們定期參考相關遊戲的銷售表現來重估各知識產權使用年期的適用性，並認為知識產權的現有使用年期仍然合適。然而，我們將嚴格遵從本招股章程附錄一所載會計師報告中披露的會計政策，並就知識產權進行減值測試。一旦發生事件或情況轉變，顯示賬面值可能無法收回，我們將於需要時作出減值撥備。

無形資產由二零一四年十二月三十一日約4.9百萬美元增至二零一五年十二月三十一日約5.7百萬美元，主要由於截至二零一五年十二月三十一日止年度添置合共約1.3百萬美元。無形資產進一步增至二零一六年五月三十一日約6.2百萬美元，主要由於截至二零一六年五月三十一日止五個月添置合共約622,557美元。添置詳情請參閱本節「資本開支」一段。

預付款項

我們於二零一六年五月三十一日的預付款項乃指就開發新遊戲系列《Zombicide》的遊戲開發成本的預付款項，將其確認為無形資產非常恰當，因為這遊戲系列的成功已獲證明。

遞延所得稅資產及負債

當有法定權利可將現有所得稅資產與現有所得稅負債抵銷，而遞延所得稅涉及同一財政機關，則可將遞延所得稅資產及負債互相抵銷。經適當抵銷後，我們於二零一四年十二月三十一日錄得遞延稅項負債17,357美元；於二零一五年十二月三十一日錄得遞延稅項資產13,311美元及遞延稅項負債138,625美元；及於二零一六年五月三十一日錄得遞延稅項資產273,026美元及遞延稅項負債83,768美元。

財務資料

M. 主要財務比率

下表列載於往績期間本集團的若干主要財務比率：

	於十二月三十一日／ 截至該日止年度		於二零一六年 五月三十一日 ／截至該日 止五個月
	二零一四年	二零一五年	
流動比率(倍) ⁽¹⁾	0.58	1.03	0.71
速動比率(倍) ⁽²⁾	0.37	0.73	0.51
權益回報率(%) ⁽³⁾	83.4	21.3	虧損
總資產回報率(%) ⁽⁴⁾	23.3	11.0	虧損

附註：

- (1) 於年或期末的流動資產除以流動負債
- (2) 於年或期末的流動資產減存貨再除以流動負債
- (3) 年度或期內溢利除以相關年末或期末的權益總額，再乘以100%
- (4) 年度或期內溢利除以相關年末或期末的總資產，再乘以100%

流動比率

流動比率由二零一四年十二月三十一日約0.58增加至二零一五年十二月三十一日約1.03，主要是由於(i)現金及現金等價物由二零一四年約1.7百萬美元增加至二零一五年約2.6百萬美元，主要由於二零一五年十二月三十一日的Kickstarter專案募資額增加及二零一五年的銷售額增加；(ii)存貨由二零一四年約1.7百萬美元增加至二零一五年約2.3百萬美元所致，主要由於新購入存貨的水平提升，以準備新桌遊的未來銷售；及(iii)預付款項及按金由二零一四年的419,942美元增至二零一五年約2.0百萬美元，主要由於上市開支預付款項、就創作服務墊款予提供者及預付專利權費增加。

流動比率由二零一五年十二月三十一日約1.03減少至二零一六年五月三十一日約0.71，主要由於遞延收益由二零一五年十二月三十一日約4.5百萬美元增加至二零一六年五月三十一日約8.8百萬美元，主要由於期內Kickstarter專案募資額增加，而有關金

財務資料

額只可在未來付運產品時變現為收益；惟因預付款項及按金由二零一五年十二月三十一日約2.0百萬美元增加至二零一六年五月三十一日約4.1百萬美元所抵銷，此乃主要由於增加約2.2百萬美元墊款予我們的供應鏈管理人以生產我們的桌遊。

速動比率

速動比率由二零一四年十二月三十一日約0.37增加至二零一五年十二月三十一日約0.73及二零一六年五月三十一日約0.51，主要是由於上文「流動比率」一段所述的理由所致。

權益回報率

截至二零一四年十二月三十一日及二零一五年十二月三十一日止年度，我們的權益回報率分別為83.4%及21.3%，主要由於(i)二零一五年的純利減少；及(ii)重組導致於二零一五年應付最終控股公司款項5.3百萬美元資本化，令股權大幅增加。截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們錄得本公司權益持有人應佔虧損。

總資產回報率

截至二零一四年十二月三十一日及二零一五年十二月三十一日止年度，我們的總資產回報率分別為23.3%及11.0%，此乃主要由於(i)二零一五年的純利減少；及(ii)總資產基礎的增加，以滿足本期間的本集團業務增長所需。截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們錄得本公司權益持有人應佔虧損。

N. 營運資金

董事認為及獨家保薦人同意，經計及我們現時可用財務資源(包括內部產生資金及配售的估計所得款項淨額)，我們擁有足夠營運資金應付其於本招股章程刊發日期起計未來最少十二個月的目前營運資金需求。

O. 或然負債

於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日、二零一六年五月三十一日及二零一六年九月三十日，我們並無任何重大或然負債或擔保，本集團任何成員公司亦無未決或面臨任何重大訴訟或申索。

P. 上市開支

截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，我們於全面收益表就上市產生的專業費用分別為149,098美元、約2.0百萬美元及約1.5

百萬美元。按照配售價每股0.23港元，且並無計及根據行使發售量調整權可能發行之任何股份，我們就上市應付的估計總開支為約6.4百萬美元，其中(i)149,098美元、約2.0百萬美元及約1.5百萬美元已分別於截至二零一五年十二月三十一日止兩個年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月確認為開支；(ii)約1.6百萬美元則預計將於截至二零一六年十二月三十一日止七個月在本集團全面收益表扣除；及(iii)餘額約1.2百萬美元預期於截至二零一六年十二月三十一日止七個月撥充資本。**確認上市開支預計會對我們截至二零一六年十二月三十一日止年度的財務業績有影響。**本集團的估計上市開支可因應上市完成後本公司已產生／將產生的實際開支金額而作出調整。董事謹此強調，有關成本屬現時估計，僅供參考，而將於本集團全面收益表確認或資本化的最終金額將根據審核及屆時可變因素與假設的變動而調整。

按照配售價每股0.23港元，售股股東就待售股份應付之包銷佣金及獨家保薦人的獎勵費用為25,226美元。除上述包銷佣金及獨家保薦人的獎勵費用，售股股東毋須負責上市所涉及之其他開支，有關開支應由我們承擔並支銷。就上市之專業服務的所有合約乃由本公司與相關服務供應商訂立，故此所有相關服務僅向本公司提供。另一方面，售股股東並非該等服務合約之訂約方，故毋須就有關成本承擔任何責任。

Q. 有關市場風險的定量及定性資料

我們在日常業務過程中面對外匯風險、信貸風險、流動資金風險及現金流及公平值利率風險。我們主要透過採用相關內部政策及慣例不斷監控此等市場風險以管理我們面對的該等風險及盡量減低對財務表現的潛在不利影響。

外匯風險

我們在美國及新加坡經營，大部分交易以美元計值及結算，因此，我們認為本集團所面臨的外幣匯率變化風險相對並不重大。我們並無使用任何衍生金融工具以對沖其外匯風險。

信貸風險

載入資產負債表的銀行現金、存款及貿易應收款項的賬面值，為本集團就其財務資產承受的最大信貸風險。

本集團大部分銀行現金存於新加坡及美國大型財務機構，而我們認為其信貸質素良好。我們預期並不會因該等對手方不履約而產生任何虧損。

本集團透過Kickstarter作出的銷售(其銷售所得款項通常於交付產品前收取)並無令本集團承受重大信貸風險。本集團的貿易應收款項主要涉及向批發商銷售。本集團已訂立政策，確保產品售予信貸記錄良好的批發商，而本集團定期為客戶進行信貸評估。一般而言，本集團並不要求向貿易債務人收取抵押品。管理層定期根據過往付款記錄、逾期期間時長、貿易債務人的財務實力及是否與相關債務人有任何糾紛，評估整體及個別貿易應收款項的收回可能。

流動資金風險

審慎的流動資金管理指維持充足的現金及銀行結餘。本集團的主要現金需求用於向供應商結付款項及支付經營開支。本集團主要透過內部資源及股東撥資為營運資金需求提供資金。

本集團的政策是定期監察當前及預期的流動資金需求，以確保維持足夠現金及銀行結餘，以滿足短期及長期的流動資金需求。

除了於二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日因《Zombicide》協議而對Guillotine Games的應付款項700,000美元(須於一至兩年內償還)外，本集團於二零一四年十二月三十一日、二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日的全數財務負債均於合約訂明須於12個月內結付，而其相關合約未貼現現金流與其賬面值相若，因為於短期內到期。

現金流及公平值利率風險

現金流利率風險為財務工具的未來現金流因市場利率變動而波動的風險。本集團並無任何重大計息財務資產或負債，惟銀行現金除外。因此，董事認為本集團承受的現

財務資料

金流利率風險相對上屬不重大。本集團並無任何令其承受公平值利率風險的重大財務資產或財務負債。本集團並無使用任何利率掉期以對沖其承受的利率風險。

資本風險管理

於管理資本時，本集團宗旨為保障本集團持續經營業務的能力，務求繼續為股東提供回報及為其他持份者提供利益及維持理想資本架構以減少資本成本。

本集團管理資本架構及按經濟環境轉變予以調整。為維持或調整股本架構，本集團可調整支付予股東的股息數額、向股東退還資本、發行新股份或出售資產以減少債務或向股東及潛在投資者取得撥資。

敏感度分析

以下敏感度分析表述已售存貨成本的假定波幅對往績期間的毛利及除稅前損益的影響。各個所示期間的波幅假定為5.0%及10.0%，其對應有關期間內已售存貨成本的過往波幅範圍。

存貨成本變動對毛利的影響：

	截至十二月三十一日 止年度		截至 二零一六年 五月三十一日 止五個月
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	美元
-5.0%	6,215,820	9,082,763	1,450,201
+5.0%	5,715,836	8,533,471	1,291,751
-10.0%	6,465,813	9,357,408	1,529,427
+10.0%	5,465,843	8,258,826	1,212,526

財務資料

存貨成本變動對除稅前溢利或虧損的影響：

	截至十二月三十一日 止年度		截至 二零一六年 五月三十一日 止五個月
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	美元
-5.0%	3,494,666	2,943,730	(2,578,174)
+ 5.0%	2,994,682	2,394,438	(2,736,624)
-10.0%	3,744,659	3,218,375	(2,498,949)
+ 10.0%	2,744,689	2,119,793	(2,815,850)

倘存貨成本分別於截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度增加64.9%或48.5%，我們應在除稅前溢利方面達到盈虧平衡(僅供表述)。

R. 債務

除集團內公司間負債外，於二零一六年九月三十日，我們概無任何銀行貸款或其他借款、或任何其他已發行及發行在外或同意發行的未償還貸款資本、有期貸款、銀行透支或其他類似債務、承兌負債(不包括一般貿易票據)或承兌信貸、債權證、按揭、押記、融資租賃或租購承擔、擔保或其他重大或然負債。

董事確認，自二零一六年五月三十一日(即我們最近期的經審核綜合財務報表的編製日期)起直至最後可行日期，本集團的債務、資本承擔、外匯負債及或然負債概無重大變動。董事進一步確認，於往績期間內，我們並無遭受重大應付賬款及其他應付款項拖欠情況。

S. 可供分派儲備

本公司於二零一五年六月十六日在開曼群島註冊成立。於二零一六年五月三十一日，本公司有可供分派予股權持有人的儲備約6.9百萬美元。

T. 股息

於往績期間，我們宣派合共1.6百萬美元的股息。於截至二零一五年十二月三十一日止年度已支付約1.5百萬美元，及餘額已於截至二零一六年五月三十一日止五個月支付。

任何股息的派付及金額(如獲支付)將取決於經營業績、現金流量、財務狀況、對我們派付股息的法定及監管限制、未來前景及我們可能認為相關的其他因素。股份持有人將有權根據股份繳足或入賬列為繳足的股款按比例收取此等股息。我們對股息的宣派、支付及金額均享有酌情權。

股息可在相關法律容許的情況下自我們的可分派溢利及股份溢價支付。倘溢利作為股息分派，則該部分溢利將不可再投資於我們的業務經營上。股份溢價僅於我們能夠在日常業務過程中支付到期債項時方可動用。我們概不保證將可宣派或分派董事會任何計劃所載金額的股息，甚至可能根本不會宣派或分派任何股息。董事目前無意於上市後派付股息，因本集團需要資金供持續業務增長及發展。

U. 根據創業板上市規則第十七章規定作出披露

董事已確認，於最後可行日期，並無任何將導致須根據創業板上市規則第17.15至17.21條規定作出披露的情況。

V. 無重大不利變動

經作出一切董事認為適當的盡職審查後，董事確認，除本招股章程另有披露外，截至本招股章程日期，除將產生的上市開支外，我們的財務或經營狀況或前景自二零一六年五月三十一日(即我們最近期經審核綜合財務報表的編製日期)以來並無任何重大不利變動，且自該日以來直至本招股章程日期並無發生任何會對本招股章程附錄一會計師報告所載綜合財務報表列示的資料造成重大影響的事件。

財務資料

W. 未經審核備考經調整綜合有形資產淨值

以下為本集團遵照創業板上市規則第7.31條編製的未經審核備考經調整綜合有形資產淨值的說明報表，以說明配售的影響，猶如配售已於二零一六年五月三十一日進行，而該說明報表乃根據本招股章程附錄一會計師報告所載本公司擁有人於二零一六年五月三十一日應佔本集團的綜合有形資產淨值編製，並已作出以下調整。編製本集團未經審核備考經調整綜合有形資產淨值僅供說明用途，而基於其性質使然，未必如實反映配售完成後本集團的財務狀況。

	本公司股權 持有人應佔 本集團於 二零一六年 五月三十一日 之綜合有形 資產淨值 ⁽¹⁾ 千美元	配售之 估計所得 款項淨額 ⁽²⁾ 千美元	本公司股權 持有人應佔 本集團於 二零一六年 五月三十一日 之未經審核備考 經調整綜合 有形資產淨值 千美元	未經審核備考 經調整綜合每股 有形資產淨值 ^{(3)及(4)} 美元 港元	
根據配售價每股0.23港元計算	73	6,356	6,429	0.0036	0.0276

附註：

- (1) 本公司股權持有人應佔於二零一六年五月三十一日之綜合有形資產淨值乃摘錄自本招股章程附錄一所載會計師報告，此乃根據本公司股權持有人應佔本集團於二零一六年五月三十一日之綜合資產淨值6,235,178美元計算，並經就於二零一六年五月三十一日之無形資產6,162,491美元作出調整。
- (2) 配售估計所得款項淨額乃根據306,000,000股新股份及配售價每股0.23港元計算，當中已扣除本公司應付包銷費用及相關開支(不包括上市相關開支約3,632,000美元，其已於二零一六年五月三十一日前入賬)。
- (3) 未經審核備考經調整綜合每股有形資產淨值乃根據於緊隨配售完成後的1,806,000,000股已發行股份計算。
- (4) 並無作出調整以反映本集團於二零一六年五月三十一日後之任何營業業績或訂立之其他交易。
- (5) 就計算本未經審核備考經調整綜合有形資產淨值而言，以美元呈列之結餘乃按7.75港元兌1.00美元之匯率兌換為港元。

業務目標及策略

我們的目標是不斷發行更多高品質的桌遊及手機遊戲，以及擴展我們的銷售及市場推廣能力，使我們成為在休閒遊戲行業內領先的優質遊戲開發商及發行商。為了實現有關目標，我們計劃實施本招股章程「業務 — 我們的策略」一節所載的業務策略。

實施計劃

下文載列的實施計劃，乃以本節「依據及假設」一段所載的若干依據及假設為基礎。該等依據及假設本身受到許多不明朗及不可預見因素所規限，特別是本招股章程「風險因素」一節中所載的風險因素。我們無法保證我們的業務目標可以實現，亦未能保證我們的業務計劃可依照預計的時限實行或能否實行。

由最後可行日期至二零一八年十二月三十一日期間，我們將致力完成下列主要工作及實現里程碑事件。

由最後可行日期至二零一六年十二月三十一日

策略	實施計劃	所得款項用途 (百萬港元)
透過開發更多高質遊戲，實現自然增長	● 開發、推出及交付本招股章程「業務 — 製作中遊戲」一段所載遊戲，完成待完成的Kickstarter專案，其產品於最後可行日期尚未付運	9.0
	● 留聘兩名新聘內部遊戲開發人員	0.2
進一步增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍延伸至新市場	● 為銷售及營銷團隊留聘四名新聘員工	0.4
	● 在所有現有營銷渠道加強宣傳，包括參與遊戲展、廣告及與網上遊戲網站合作	0.5

業務目標陳述及所得款項用途

策略	實施計劃	所得款項用途 (百萬港元)
	<ul style="list-style-type: none"> 與現有或新批發商加緊或展開聯繫，以促進或建立業務關係 	0.1
進一步拓展至手機遊戲市場	<ul style="list-style-type: none"> 開發第二款手機遊戲《Zombicide (mobile)》 	0.5

由二零一七年一月一日至二零一七年六月三十日

策略	實施計劃	所得款項用途 (百萬港元)
透過開發更多高質遊戲，實現自然增長	<ul style="list-style-type: none"> 開發、推出及交付本招股章程「業務 — 製作中遊戲」一段所載遊戲，完成待完成的Kickstarter專案，其產品於最後可行日期尚未付運 	3.6
	<ul style="list-style-type: none"> 留聘兩名新聘內部遊戲開發人員 	0.4
進一步增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍延伸至新市場	<ul style="list-style-type: none"> 為銷售及營銷團隊增聘三名員工 為銷售及營銷團隊留聘四名新聘員工 	0.6
	<ul style="list-style-type: none"> 於加拿大設立銷售辦事處 	0.9
	<ul style="list-style-type: none"> 在所有現有營銷渠道加強宣傳，包括參與遊戲展、廣告及與網上遊戲網站合作 	1.5
	<ul style="list-style-type: none"> 與現有或新批發商加緊或展開聯繫，以促進或建立業務關係 	0.1

業務目標陳述及所得款項用途

策略	實施計劃	所得款項用途 (百萬港元)
----	------	------------------

進一步拓展至手機遊戲市場	<ul style="list-style-type: none"> ● 開發第二款手機遊戲《Zombicide (mobile)》 	1.0
--------------	---	-----

由二零一七年七月一日至二零一七年十二月三十一日

策略	實施計劃	所得款項用途 (百萬港元)
----	------	------------------

透過開發更多高質遊戲，實現自然增長	<ul style="list-style-type: none"> ● 開發、推出及交付本招股章程「業務 — 製作中遊戲」一段所載遊戲 	2.1
-------------------	---	-----

	<ul style="list-style-type: none"> ● 留聘兩名新聘內部遊戲開發人員 	0.4
--	--	-----

進一步增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍延伸至新市場	<ul style="list-style-type: none"> ● 為銷售及營銷團隊留聘七名新聘員工 ● 維持加拿大的現有銷售辦事處 	1.5 0.4
----------------------------	---	------------

	<ul style="list-style-type: none"> ● 在所有現有營銷渠道加強宣傳，包括參與遊戲展、廣告及與網上遊戲網站合作 	1.5
--	--	-----

	<ul style="list-style-type: none"> ● 與現有或新批發商加緊或展開聯繫，以促進或建立業務關係 	0.1
--	--	-----

業務目標陳述及所得款項用途

由二零一八年一月一日至二零一八年六月三十日

策略	實施計劃	所得款項用途 (百萬港元)
透過開發更多高質遊戲，實現自然增長	● 開發、推出及交付最少兩款新遊戲	1.6
	● 留聘兩名新聘遊戲開發人員	0.4
進一步增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍延伸至新市場	● 為銷售及營銷團隊留聘七名新聘員工	1.5
	● 維持加拿大的現有銷售辦事處	0.4
	● 在所有現有營銷渠道加強宣傳，包括參與遊戲展、廣告及與網上遊戲網站合作	1.5
	● 與現有或新批發商加緊或展開聯繫，以促進或建立業務關係	0.1

由二零一八年七月一日至二零一八年十二月三十一日

策略	實施計劃	所得款項用途 (百萬港元)
透過開發更多高質遊戲，實現自然增長	● 開發、推出及交付最少兩款新遊戲	1.6
	● 留聘兩名新聘內部遊戲開發人員	0.4
進一步增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍延伸至新市場	● 為銷售及營銷團隊留聘七名新聘員工	1.5
	● 維持加拿大的現有銷售辦事處	0.4

業務目標陳述及所得款項用途

策略	實施計劃	所得款項用途 (百萬港元)
	<ul style="list-style-type: none">在所有現有營銷渠道提升知名度，包括參與遊戲展、廣告及與網上遊戲網站合作	1.5
	<ul style="list-style-type: none">與現有或新批發商加緊或展開聯繫，以促進或建立業務關係	0.1

除上文所述外，我們擬透過作品收購或特許擴充遊戲組合，藉此增加市場份額。我們計劃從所得款項淨額中分配約7.9百萬港元，以於適當時尋求策略收購及特許機遇。我們目前與多名遊戲開發商磋商潛在特許機會，惟並無就此訂立具法律約束力的協議。於最後可行日期，我們並無任何具體收購目標。

本公司目前有意於日後考慮及物色遊戲開發商、發行商及歐洲分銷商作為潛在戰略收購及許可目標，並著重於以下條件：

- 遊戲或品牌知識產權的受歡迎程度及其能否補足本集團的現有遊戲組合；
- 戰略收購目標的財務狀況及聲譽；
- 就潛在戰略收購及／或業務及特許機會將支付的代價，有關代價基於相關遊戲或品牌知識產權預期產生的年度收益是否合理；及
- 本集團的預算，有關預算是否較多個戰略收購或業務及特許機會更適合用於單一戰略收購或業務及特許機會。

依據及假設

有意投資者務須注意，我們實現業務目標的能力，以及我們的市場及增長潛力，均取決於多項假設，特別是：

- 美國、歐洲或我們目前或將會經營業務的任何其他地方的現行政治、法律、金融、社會或經濟狀況並無重大變化；
- 整個桌遊行業或手機遊戲行業的前景並無重大變化；
- 行業趨勢及玩家喜好並無出現重大轉變，以致對本集團遊戲的需求量減少；
- 我們將會具備充足的財政資源，從而在與業務目標相關的期間內滿足計劃資本開支及業務發展需求；
- 本集團將覓得適合收購的潛在目標；
- 我們目前或日後經營業務的任何地方的稅基或稅率並無重大轉變；
- 我們與各名業務夥伴的業務關係並無重大轉變；
- 我們與主要客戶的業務關係並無重大轉變；
- 配售將按照本招股章程「配售的架構及條件」一節及如該節所述完成；
- 本集團將於有需要時為其未來增長取得股本及／或債務資本；
- 本集團將能以與本集團於往績期間之營運模式大致相同之模式繼續營運，以及本集團亦將能夠在不受干擾下實行其發展計劃；
- 本集團將能夠保留其管理層；
- 本節上文「實施計劃」一段中概述的各項預定成果的所需資金並無重大轉變；及
- 我們將不會受本招股章程「風險因素」一節所載的風險因素大幅影響。

所得款項用途

扣除本公司應付的包銷費及估計開支總額合共約21.1百萬港元(不包括上市相關開支,其已於二零一六年五月三十一日前入賬)後,按照配售價每股0.23港元,本公司根據配售發行新股份的所得款項淨額估計約為49.3百萬港元(相當於約6.4百萬美元)(不計及因發售量調整權獲行使而可能發行的任何股份)。我們擬按下列方式動用有關所得款項淨額:

- 約40%或19.7百萬港元將用於開發更多高質桌遊;
- 約16%或7.9百萬港元將用於發掘遊戲的潛在收購及特許權機遇,目標為具備商業潛力或改編品牌知識產權的遊戲;
- 約32%或15.8百萬港元將用於增強銷售及市場推廣實力及將業務範圍延伸至新市場;
- 約3%或1.5百萬港元將用於進一步拓展至手機遊戲市場;及
- 餘款約4.4百萬港元(佔所得款項淨額約9%)將用於撥付我們的營運資金及其他一般企業用途。

倘發售量調整權獲全數行使,按照配售價每股0.23港元,則我們自發行新股份所收取的所得款項淨額將增至約59.8百萬港元。我們擬按上文所述比例將額外所得款項淨額撥作上述用途。

倘配售所得款項淨額並未立即用於上述用途,我們目前打算將大部分所得款項淨額存入在香港、美國及/或新加坡持牌銀行及/或金融機構開立的計息銀行賬戶。

業務目標陳述及所得款項用途

由最後可行日期至截至二零一八年十二月三十一日止年度，為達成我們的業務目標而實行業務策略所需的資金，將以配售的所得款項淨額撥付，而我們計劃將配售所得款項淨額作以下分配：

所得款項用途	由最後可行日期 至二零一六年 十二月三十一日 (百萬港元)	由二零一七年	由二零一七年	由二零一八年	由二零一八年	總額 (百萬港元)	概約百分比 (%)
		一月一日至 二零一七年 六月三十日 (百萬港元)	七月一日至 二零一七年 十二月三十一日 (百萬港元)	一月一日至 二零一八年 六月三十日 (百萬港元)	七月一日至 二零一八年 十二月三十一日 (百萬港元)		
開發高質桌遊	9.2	4.0	2.5	2.0	2.0	19.7	40
增強銷售及市場推廣實力 及將業務範圍延伸至 新市場	1.0	4.3	3.5	3.5	3.5	15.8	32
拓展至手機遊戲市場	0.5	1.0				1.5	3
尋索收購及特許的商機						7.9	16
營運資金及其他一般企業 用途						4.4	9
總計	<u>10.7</u>	<u>9.3</u>	<u>6.0</u>	<u>5.5</u>	<u>5.5</u>	<u>49.3</u>	<u>100</u>

倘若悉數行使發售量調整權，上述所得款項分配將按比例調整。

包銷商

獨家賬簿管理人及獨家牽頭經辦人

樹熊證券有限公司

包銷安排及開支

包銷協議

根據包銷協議，本公司及售股股東將在包銷協議及本招股章程所載條款及條件的規限下按配售價向專業、機構及其他投資者有條件配發、發行及／或出售配售股份以供配售。

待(其中包括)聯交所上市科批准已發行及本招股章程所述將發行股份及根據發售量調整權及根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能須予發行的任何股份上市及買賣以及包銷協議所載若干其他條件達成後，包銷商個別同意按包銷協議及本招股章程所載條款及條件認購或促使認購人或買方認購所提呈的配售股份。

終止理由

倘於上市日期上午八時正前任何時間發生任何以下事件，獨家保薦人及獨家賬簿管理人(為其本身及代表包銷商)可藉向本公司發出即時生效書面通知全權終止包銷協議：

- (1) 獨家保薦人及獨家賬簿管理人得悉：
 - (i) 獨家保薦人及獨家賬簿管理人全權認為，就配售本招股章程所載之陳述或提供予獨家保薦人及獨家賬簿管理人的任何資料(包括其任何補充或修訂)(「**有關文件**」)，於其刊發時或事後變成或被發現在任何重大方面屬失實、不正確、不準確或具誤導性；
 - (ii) 發生或發現任何事件，倘若該事件會或已於在緊接本招股章程日期前發生或被發現，構成獨家保薦人及獨家賬簿管理人全權認為對配售而言屬重大的遺漏；

- (iii) 包銷協議之任何訂約方違反對其施加的任何責任(對任何包銷商施加者除外)，而獨家保薦人及獨家賬簿管理人全權認為就配售而言影響重大；
 - (iv) (1)本公司、執行董事、控股股東及售股股東(統稱「保證人」)違反包銷協議所載列的任何保證或條文；或(2)獨家保薦人及獨家賬簿管理人全權認為任何事宜或事件所顯示或表明的任何保證(倘適用)在作出或重複作出時於任何重大方面屬失實、不正確、不準確或具誤導性；
 - (v) 任何事件、行為或遺漏導致或可能導致保證人須根據包銷協議之彌償條文產生任何重大責任；
 - (vi) 於本招股章程日期或之後至上市日期上午八時正之前發生或出現任何單一或一連串事件、事宜或情況，而獨家保薦人及獨家賬簿管理人全權認為，該等事件、事宜或情況會導致任何保證在任何方面屬失實、不正確、不準確或具誤導性；
- (2) 形成、發生、出現、存在以下事件或其實施：
- (i) 在香港或新加坡出現屬不可抗力性質之任何事件或連串事件(包括但不限於政府行動、火災、爆炸、水災、內亂、戰爭、天災、恐怖活動(不論有否聲明任何責任)、宣佈全國或國際進入緊急狀態、暴亂、騷亂、經濟制裁、爆發疾病或傳染病)；
 - (ii) 當地、全國、區域、國際金融、經濟、政治、軍事、工業、財政、監管、貨幣、信貸、市場或外匯管制狀況或任何貨幣或交易結算系統或事宜及／或災難(包括但不限於港元價值與美元價值掛鈎匯率制度變更或港元匯率出現重大波動)的任何變化或涉及預期變化的事態發展，或可能導致或代表任何變化或事態發展的任何事件或連串事件、事項或情況；
 - (iii) 香港、中國、新加坡、英屬維爾京群島、美國、歐盟(或其任何成員國)、開曼群島或本集團任何成員公司(「**相關司法管轄區**」)出現或出現影響該等地區之任何法院或其他主管機構頒佈任何新法律或法規、或現行法律或法規的任何

變動或涉及預期變動之事態發展、或有關法律或法規之詮釋或應用的任何變動或涉及預期變動之事態發展；

- (iv) 對任何相關司法管轄區實施經濟制裁；
- (v) 任何相關司法管轄區之任何稅務或外匯管制(或任何外匯管制之實施)有任何變動或涉及預期變動之事態發展；
- (vi) 本集團任何成員公司或任何董事遭受任何重大訴訟或申索；
- (vii) 一名董事被控可公訴罪行，或遭法律或法規禁止或因其他理由不合資格參與公司管理；
- (viii) 任何債權人就本集團任何成員公司的債項或本集團任何成員公司於負債指定到期日前應付債項提出有效的還款或付款要求；
- (ix) 本集團任何成員公司蒙受任何重大虧損或損害(不論導致該虧損或損害的原因為何，及有否投保或向任何人士提出索償)；
- (x) 本集團任何成員公司或任何董事違反創業板上市規則或任何適用法律；
- (xi) 本公司因任何理由被禁止根據配售之條款配發配售股份；
- (xii) 任何董事或保證人在本招股章程(及／或就認購及購入配售股份所使用之任何其他文件)或配售的任何方面違反創業板上市規則或任何其他適用之法律；
- (xiii) 本公司刊發或被要求刊發任何有關文件之補充或修訂本(及／或就認購或出售配售股份所使用之任何其他文件)；
- (xiv) 本集團整體業務、業務前景、財務或營運狀況、條件或前景(不論財政或其他方面)出現任何變動；
- (xv) 提出呈請或頒令將本集團任何成員公司清盤或清算，或本集團任何成員公司與其債權人達成任何和解或安排或訂立任何償債計劃或通過將本集團任何成員公司清盤之任何決議案，或委任臨時清盤人、財產接管人或財產接收管理

包 銷

人接管本集團任何成員公司之全部或部分資產或業務或本集團任何成員公司出現任何類似事項；

(xvi) 在任何相關司法管轄區出現或出現對任何相關司法管轄區有影響的商業銀行或外匯買賣或證券交收或結算服務或程序中斷或全面停頓；

(xvii) 本地、國家或國際的股本證券或其他金融市場狀況出現變動或發展；或

(xviii) 聯交所或任何其他證券交易所或有關系統或任何規管或政府機關下全面禁止、暫停或限制股份或證券買賣，

而在各情況及整體情況下，獨家保薦人及獨家賬簿管理人(為其本身及代表包銷商)唯一及全權認為：

- (A) 現時或將會或可能將會對本集團(作為整體)或本集團任何成員公司的一般事務、管理、業務、財務、交易或其他狀況或前景產生重大不利影響或損害；
- (B) 已經或將會對配售能否順利進行、配售的市場吸引力或配售之踴躍程度產生重大不利影響；
- (C) 導致或可能導致繼續進行配售或根據任何有關文件擬訂條款及方式送交配售股份成為不智、不適宜或不切實可行；或
- (D) 已經或將導致包銷協議(包括承諾)任何部分未能根據其條款及按任何有關文件及包銷協議擬訂之方式實施或履行或阻礙根據配售或其項下之包銷處理申請及／或付款。

承諾

根據包銷協議，

(a) (i) 各控股股東向本公司、獨家保薦人、獨家賬簿管理人及聯交所承諾及契諾，除創業板上市規則允許外，彼不會並將促使相關登記持有人不會：

(A) 於本招股章程披露控股股東的股權所提述當日起至上市日期起計六個月當日止期間（「首六個月期間」），出售、處理或訂立任何協議出售其在本招股章程中所示為實益擁有人的任何股份或就該等股份設置任何產權負擔；及

(B) 於緊隨首六個月期間屆滿後當日起計三十個月期間，出售、處理或訂立任何協議出售任何股份或就該等股份設置任何產權負擔，以致於緊隨有關出售或行使或強制執行該等產權負擔後，其不再為本公司的控股股東，

惟本段(i)所述限制不適用於上市日期後控股股東或其各自的聯繫人可能收購或擁有權益的任何股份；

(ii) 各控股股東向本公司、獨家保薦人、獨家賬簿管理人及聯交所承諾及契諾：

(A) 於上文第(i)段所指定相關期間的任何時間內，倘彼根據創業板上市規則第13.18(1)條或聯交所根據創業板上市規則第13.18(4)條授予的任何權利或豁免，將股份的直接或間接權益質押或抵押，則彼須隨即知會本公司、獨家保薦人及獨家賬簿管理人，而根據創業板上市規則第17.43(1)至(4)條所訂明的詳情作出披露；及

(B) 根據上文分段(A)質押或抵押有關股份任何權益後，如彼獲悉承質押人或承抵押人已出售或擬出售有關權益及涉及的股份數目，則其須即時知會本公司、獨家保薦人及獨家賬簿管理人；及

- (iii) 各控股股東進一步向本公司、獨家保薦人及獨家賬簿管理人承諾及契諾，彼不會並將促使相關登記持有人不會：於本招股章程披露控股股東的股權所提述當日起至上市日期起計十二個月當日止期間，出售、處理或訂立任何協議出售其在本招股章程中所示為實益擁有人的任何股份或以其他方式就該等股份設置任何產權負擔；及
 - (iv) 售股股東向本公司、獨家保薦人及獨家賬簿管理人承諾及契諾，彼不會並將促使相關登記持有人不會：於本招股章程披露售股股東的股權所提述當日起至上市日期起計六個月當日止期間，出售、處理或訂立任何協議出售其在本招股章程中所示為實益擁有人的任何股份或以其他方式就該等股份設置任何產權負擔。
- (b) 本公司已向獨家保薦人及獨家賬簿管理人承諾及契諾，而我們各執行董事及控股股東已共同及個別向獨家保薦人及獨家賬簿管理人承諾及契諾，除獲獨家保薦人及獨家賬簿管理人(為其本身及代表包銷商)事先書面同意(有關同意不可被不合理地保留或延遲)，或除根據配售外，促使本公司自上市日期起計六個月期間內將不會：
- (i) 除創業板上市規則(包括但不限於創業板上市規則第17.29條)及適用法例所允許者或根據發售量調整權獲行使而發行配售股份或因根據購股權計劃發行股份外，配發或發行或同意配發或發行任何股份或本公司任何其他證券(包括認股權證或其他可換股證券(及無論是否屬已上市的類別))；
 - (ii) 授出或同意授出附帶任何權利以認購或另行兌換或交換為本公司任何股份或任何其他證券的任何購股權、認股權證或其他權利；
 - (iii) 購入本公司任何證券；或
 - (iv) 提議或同意進行任何上述事項或公佈欲如此行事的任何意向。

包 銷

本公司獲控股股東知會上述事宜(如有)後，將會盡快通知聯交所，並根據創業板上市規則第17.43條以刊發公告方式披露該等事宜。

有關根據創業板上市規則第13.16A條所作出的承諾，請參閱本招股章程「承諾」一段。

包銷商於本公司的權益

除包銷協議項下的權益及責任及本招股章程所披露者外，概無包銷商或其各自之緊密聯繫人於本集團任何成員公司的任何股份中擁有實益或非實益權益，或擁有認購或提名他人認購本集團任何成員公司的任何股份的任何權利(無論可否依法強制執行)或購股權。

佣金與開支

包銷商將根據包銷協議的條款收取於配售中提呈的全部配售股份總配售價的1%作為包銷佣金。在包銷協議下，包銷商可能因應配售而須支付任何分包銷佣金。此外，我們將向獨家保薦人(僅為其本身)支付配售價乘以配售股份總數(視乎發售量調整權而定)的3%的獎勵費加1%酌情花紅。目前與配售有關的開支及佣金(包括聯交所上市費、聯交所交易費及證監會的交易徵費、法律及其他專業費用、印刷及其他費用)，估計約49.5百萬港元(假設並無行使發售量調整權及配售價為每股0.23港元)，其中約49.3百萬港元由本公司承擔及195,500港元由售股股東承擔。

配售的架構及條件

配售價

配售股份之投資者應支付配售價0.23港元另加1%經紀佣金、0.0027%證監會交易徵費及0.005%聯交所交易費。根據配售價每股配售股份0.23港元，投資者須就每手10,000股股份支付2,323.18港元。

有關配售之踴躍程度及配售股份分配基準將於二零一六年十二月一日(星期四)上午九時正或之前於聯交所網站www.hkexnews.hk及本公司網站http://cmon.com上公佈。

配售

本公司及售股股東有條件地提呈323,000,000股配售股份(包括306,000,000股新股份及17,000,000股待售股份)以供專業、機構及其他投資者以配售的方式認購。配售股份將佔本公司緊隨配售完成後經擴大已發行股本的約17.89%。此外，本公司已向獨家賬簿管理人授出發售量調整權，可由獨家賬簿管理人(為其本身及代表包銷商)於緊接公佈有關配售之踴躍程度之配發結果當日前之營業日下午六時正前任何時間行使，以要求本公司僅為補足配售的超額配發按配售價額外配發及發行最多48,450,000股股份(佔根據配售初步可供認購之配售股份15%)。配售乃由包銷商悉數包銷(受配售協議條款及條件規限)。每位配售股份認購人或買方的最少認購或購買數量為10,000股股份，其後並可根據每手買賣單位10,000股股份的完整倍數認購或購買。

分配基準

配售股份將根據多項因素分配，包括需求的踴躍程度及時間，以及是否預期有關投資者很有可能於上市後進一步購入股份或持有或出售股份。有關分配旨在使配售股份的分配能夠建立穩固的專業、機構及個人股東基礎，從而使本公司及股東整體受益。尤其是，配售股份將根據創業板上市規則第11.23(8)條予以分配，以致於上市時三名最大公眾股東將不會擁有佔公眾持股量逾50%的股份。除非已披露最終受益人的名稱，否則不得向代名人公司分配配售股份。概無任何人士將在配售股份的分配中獲得任何優先待遇。

配售須受本節「配售的條件」一段所述條件規限。

配售的條件

配售須待(其中包括)以下條件達成後,方可作實:

- (a) 聯交所批准本招股章程所述之已發行及將予發行股份(包括根據配售或根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使時可能發行的任何股份)上市及買賣申請;及
- (b) 於上市日期上午八時正前獨家賬簿管理人於包銷協議的責任成為無條件(包括(倘有關)由於獨家賬簿管理人豁免任何條件及包銷協議並無根據其條款或以其他方式終止)。

倘上述條件未能根據包銷協議條款達成或豁免(如適用),則配售將告失效及認購及購買之款額將不帶利息退回承配人。本公司將於配售失效後下一個營業日於聯交所網站 www.hkexnews.hk 及本公司網站 <http://cmon.com> 刊載配售失效的通知。包銷協議的詳情及終止理由載於本招股章程「包銷」一節。

股份開始買賣

股份預期將於二零一六年十二月二日(星期五)上午九時正開始於聯交所買賣。股份將以完整買賣單位10,000股股份進行買賣並全數可予轉讓。

股份將合資格納入中央結算系統

本公司已向聯交所申請批准本招股章程所述已發行及將予發行股份上市及買賣。倘聯交所批准股份上市及買賣及本公司遵守香港結算的證券收納規定,則股份將獲香港結算接納為合資格證券,自股份開始在聯交所買賣當日或(於突發情況下)香港結算所選擇的任何其他日期起,可於中央結算系統內記存、結算及交收。聯交所參與者間的交易須於任何交易日後第二個營業日在中央結算系統內交收。

配售的架構及條件

已作出一切所需安排讓股份納入中央結算系統。

在中央結算系統進行的一切活動均須依據不時有效的中央結算系統一般規則及中央結算系統運作程序規則進行。有關該等結算安排及該等安排將如何影響投資者的權利及權益的詳情，投資者應向彼等的股票經紀或其他專業顧問徵詢意見。

配售詳情將根據創業板上市規則第10.12(4)條、16.08條及16.16條作出公告。

發售量調整權

根據包銷協議，本公司將向獨家賬簿管理人授予發售量調整權，可由獨家賬簿管理人（為其本身及代表包銷商）於緊接公佈有關配售之踴躍程度之配發結果當日前一個營業日下午六時正前任何時間行使，以書面要求本公司按配售價額外配發及發行合共最多48,450,000股股份（佔根據配售初步可供認購之配售股份總數15%）。任何有關額外股份可由獨家賬簿管理人酌情發行以補足配售的任何超額需求。

為免生疑，發售量調整權的目的旨在使獨家賬簿管理人可靈活滿足配售中的任何超額需求。發售量調整權將與在股份於創業板上市後於二級市場上任何股份價格穩定活動無關，且不會受《證券及期貨（穩定價格）規則》（香港法例第571W章）所規限。配售中的任何超額需求將不會透過於二級市場上購買股份進行補足，僅會透過行使全部或部分發售量調整權予以補足。

本公司將於配發結果公佈中披露發售量調整權是否獲行使及其行使程度，並會於公佈中確認，倘發售量調整權屆時未獲行使，則將告失效，且不可於未來任何日期行使。配發結果公佈將於聯交所網站www.hkexnews.hk及本公司網站<http://cmon.com>刊發。

配售的架構及條件

倘發售量調整權獲悉數行使，將發行48,450,000股額外股份，導致已發行股份總數為1,854,450,000股股份，而股東持股量將攤薄約2.7%。倘發售量調整權獲悉數行使，則從配售所獲配發及發行額外股份而獲得的額外所得款項淨額，將根據本售股章程「未來計劃及所得款項用途」一節所述分配方式按比例分配。

以下為本公司申報會計師羅兵咸永道會計師事務所(香港執業會計師)發出的會計師報告全文，以供收錄於本招股章程。此會計師報告乃按照香港會計師公會頒佈的核數指引3.340號「招股章程及申報會計師」的要求編製，並以本公司董事及保薦人為收件人。



羅兵咸永道

敬啟者：

本所謹此就CMON Limited(「貴公司」)及其附屬公司(統稱為「貴集團」)的財務資料作出報告，此等財務資料包括於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年五月三十一日的綜合資產負債表、於二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日 貴公司之資產負債表以及截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度各年及二零一六年五月三十一日止五個月(「有關期間」)的綜合全面收益表、綜合權益變動表和綜合現金流量表，以及主要會計政策概要及其他解釋資料。此等財務資料由 貴公司董事編製以供收錄於 貴公司於二零一六年十一月二十五日就 貴公司的股份在香港聯合交易所有限公司創業板進行首次上市而刊發的招股章程(「招股章程」)附錄一第I至第III節內。

貴公司於二零一五年六月十六日根據開曼群島法律第22章公司法(一九六一年法例三，經綜合及修訂)在開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司。根據於二零一五年七月十六日完成的集團重組(詳情見下文第II節附註2.3「重組」)， 貴公司已成為現組成 貴集團附屬公司的控股公司(「重組」)。

於本報告日期， 貴公司於其附屬公司中所擁有的直接及間接權益載於下文第II節附註2.3。該等公司全部為私人公司，或如在香港以外地區註冊成立或組成，則擁有大致上與在香港註冊成立的私人公司相同的特徵。

羅兵咸永道會計師事務所，香港中環太子大廈廿二樓
總機：+852 2289 8888，傳真：+852 2810 9888，www.pwchk.com

貴公司董事已根據國際會計準則理事會頒佈的國際財務報告準則（「國際財務準則」）編製現組成 貴集團的 貴公司及其附屬公司於有關期間的綜合財務報表（「相關財務報表」）。 貴公司董事須負責根據國際財務準則編製相關財務報表，以令相關財務報表作出真實而公平的反映。按照本所與 貴公司另行訂立的業務約定書，本所已根據國際審計及鑒證準則理事會（「國際審計及鑒證準則理事會」）頒佈的國際審計準則（「國際審計準則」）審核相關財務報表。

於本報告日期，現組成 貴集團的其他公司的經審核財務報表（有法定審計規定）已根據該等公司註冊地的相關公認會計準則編製。此等公司的法定核數師詳情載於第II節附註2.3。

財務資料已根據相關財務報表編製且沒有作出任何調整，並按照下文第II節附註3所載基準呈列。

董事對財務資料的責任

貴公司董事須負責根據下文第II節附註3所載的呈列基準及國際財務準則編製財務資料，以令財務資料作出真實而公平的反映，及落實其認為編製財務資料所必要的內部控制，以使財務資料不存在由於欺詐或錯誤而導致的重大錯誤陳述。

申報會計師的責任

本所的責任是對財務資料發表意見並將本所的意見向 閣下報告。本所已按照香港會計師公會頒佈的核數指引3.340號「招股章程及申報會計師」執行本所的程序。

意見

本所認為，就本報告而言並按照下文第II節附註3所載基準呈列的財務資料已真實而公平地反映 貴公司於二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日的財務狀況和 貴集團於二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日的財務狀況，以及 貴集團有關期間的財務表現和現金流量。

審閱追加期間的比較財務資料

本所已審閱招股章程附錄一所包含的下文第I至II節所載追加期間的比較財務資料，此等財務資料包括截至二零一五年五月三十一日止五個月的綜合全面收益表、綜合權益變動

表及綜合現金流量表，以及主要會計政策概要及其他解釋資料（「追加期間的比較財務資料」）。

貴公司董事須負責根據下文第II節附註3所載的呈列基準及下文第II節附註4所載的會計政策編製及呈列追加期間的比較財務資料。

本所的責任是根據本所的審閱，對追加期間的比較財務資料作出結論。本所已根據國際會計準則理事會頒佈的國際審閱準則第2410號「由實體的獨立核數師執行中期財務資料審閱」進行審閱。審閱追加期間的比較財務資料包括主要向負責財務和會計事務的人員作出查詢，及應用分析性及其他審閱程序。審閱的範圍遠較根據國際審計準則進行審計的範圍為小，故本所不能保證本所將知悉在審計中可能被發現的所有重大事項。因此，本所不會發表審計意見。

根據本所的審閱，本所並無發現任何事項，令本所相信，就本報告而言，追加期間的比較財務資料在各重大方面未有根據下文第II節附註3所載的呈列基準及下文第II節附註4所載的會計政策編製。

I 貴集團之財務資料

以下為 貴公司董事編製之 貴集團於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年五月三十一日及截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止各年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月之財務資料(「財務資料」)，乃按下文附註3所列基準呈列：

(A) 綜合資產負債表

	第II節 附註	於十二月三十一日 二零一四年 美元	二零一五年 美元	於二零一六年 五月三十一日 美元
資產				
非流動資產				
物業、廠房及設備	8	1,532,340	2,754,108	3,058,690
無形資產	9	4,865,895	5,747,175	6,162,491
預付款項	13	—	—	450,000
遞延所得稅資產	17	—	13,311	273,026
		<u>6,398,235</u>	<u>8,514,594</u>	<u>9,944,207</u>
流動資產				
存貨	11	1,651,616	2,304,335	2,545,018
貿易應收款項	12	591,404	785,888	639,362
預付款項及按金	13	419,942	2,028,400	4,117,463
應收一名股東款項	16	—	4,716	61,541
應收一間關連公司款項	16	—	266,459	156,458
可收回所得稅		195,097	32,000	32,000
現金及現金等價物	14	<u>1,730,276</u>	<u>2,628,967</u>	<u>1,362,960</u>
		<u>4,588,335</u>	<u>8,050,765</u>	<u>8,914,802</u>
資產總值		<u>10,986,570</u>	<u>16,565,359</u>	<u>18,859,009</u>
權益				
貴公司權益持有人應佔股本及儲備				
股本	15	—	9,700	9,700
股份溢價	15	—	5,290,300	5,290,300
保留盈利		2,158,969	2,511,191	154,679
資本儲備	27	<u>914,500</u>	<u>780,499</u>	<u>780,499</u>
總權益		<u>3,073,469</u>	<u>8,591,690</u>	<u>6,235,178</u>

	第II節 附註	於十二月三十一日		於二零一六年
		二零一四年 美元	二零一五年 美元	五月三十一日 美元
負債				
非流動負債				
遞延所得稅負債	17	<u>17,357</u>	<u>138,625</u>	<u>83,768</u>
		<u>17,357</u>	<u>138,625</u>	<u>83,768</u>
流動負債				
貿易應付款項	18	352,921	545,059	294,903
應計費用及其他應付款項	19	1,799,714	1,289,521	2,131,879
應付一名股東款項	16	9,385	—	—
應付最終控股公司款項	16	3,500,000	112,501	1
應付所得稅		668,743	1,423,455	1,336,830
遞延收益	20	<u>1,564,981</u>	<u>4,464,508</u>	<u>8,776,450</u>
		<u>7,895,744</u>	<u>7,835,044</u>	<u>12,540,063</u>
負債總額		<u>7,913,101</u>	<u>7,973,669</u>	<u>12,623,831</u>
權益及負債總值		<u>10,986,570</u>	<u>16,565,359</u>	<u>18,859,009</u>
流動(負債)/資產淨值		<u>(3,307,409)</u>	<u>215,721</u>	<u>(3,625,261)</u>

(B) 貴公司的資產負債表

	第II節 附註	於二零一五年 十二月三十一日 美元	於二零一六年 五月三十一日 美元
資產			
非流動資產			
於附屬公司之投資	32	<u>59,493,548</u>	<u>59,493,548</u>
資產總值		<u><u>59,493,548</u></u>	<u><u>59,493,548</u></u>
權益			
貴公司權益持有人應佔股本及儲備			
股本	15	9,700	9,700
股份溢價	15	5,290,300	5,290,300
資本儲備	27	<u>54,193,547</u>	<u>54,193,547</u>
總權益		<u><u>59,493,547</u></u>	<u><u>59,493,547</u></u>
負債			
流動負債			
應付最終控股公司款項	16	<u>1</u>	<u>1</u>
		<u><u>1</u></u>	<u><u>1</u></u>
總負債		<u><u>1</u></u>	<u><u>1</u></u>
總權益及負債		<u><u>59,493,548</u></u>	<u><u>59,493,548</u></u>
流動負債淨值		<u><u>(1)</u></u>	<u><u>(1)</u></u>

(C) 綜合全面收益表

	第II節 附註	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
		二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
收益	7, 21	12,615,069	17,185,355	4,347,824	3,891,913
銷售成本	22	<u>(6,649,241)</u>	<u>(8,377,238)</u>	<u>(2,742,081)</u>	<u>(2,520,937)</u>
毛利		5,965,828	8,808,117	1,605,743	1,370,976
其他收入		21,962	57,330	12,324	33,295
其他收益	23	202,709	—	—	—
銷售及分銷開支	22	(928,309)	(1,710,562)	(331,622)	(1,329,952)
一般及行政開支					
— 有關籌備上市的 專業服務費	22	(149,098)	(2,011,190)	(404,847)	(1,471,676)
— 其他	22	<u>(1,868,418)</u>	<u>(2,474,611)</u>	<u>(1,111,385)</u>	<u>(1,260,042)</u>
		<u>(2,017,516)</u>	<u>(4,485,801)</u>	<u>(1,516,232)</u>	<u>(2,731,718)</u>
除所得稅前溢利／(虧損)		3,244,674	2,669,084	(229,787)	(2,657,399)
所得稅(開支)／抵免	26	<u>(681,267)</u>	<u>(842,989)</u>	<u>42,566</u>	<u>300,887</u>
貴公司權益持有人應佔年 度／期間溢利／(虧損) 及全面收益／(虧損) 總額		<u>2,563,407</u>	<u>1,826,095</u>	<u>(187,221)</u>	<u>(2,356,512)</u>
每股盈利／(虧損)	29	<u>0.0019</u>	<u>0.0013</u>	<u>(0.0001)</u>	<u>(0.0016)</u>

(D) 綜合權益變動表

		股本	股份溢價	(累計虧損)／ 保留盈利	資本儲備	總計
	附註	美元	美元	美元	美元	美元
於二零一四年一月一日		—	—	(404,438)	914,496	510,058
綜合全面收益						
年度溢利		—	—	2,563,407	—	2,563,407
綜合全面收益總額		—	—	2,563,407	—	2,563,407
與擁有人交易						
組成 貴集團的附屬公司 發行股份		—	—	—	4	4
與擁有人交易總額		—	—	—	4	4
於二零一四年十二月三十一日		—	—	2,158,969	914,500	3,073,469
於二零一五年一月一日		—	—	2,158,969	914,500	3,073,469
綜合全面收益						
年度溢利		—	—	1,826,095	—	1,826,095
綜合全面收益總額		—	—	1,826,095	—	1,826,095
與擁有人交易						
發行新股份	15	9,700	5,290,300	—	—	5,300,000
分配至股東	2.4, 3	—	—	126,127	(134,000)	(7,873)
重組之影響	2.3(h)	—	—	—	(1)	(1)
股息	28	—	—	(1,600,000)	—	(1,600,000)
與擁有人交易總額		9,700	5,290,300	(1,473,873)	(134,001)	3,692,126
於二零一五年十二月三十一日		9,700	5,290,300	2,511,191	780,499	8,591,690

	附註	股本 美元	股份溢價 美元	(累計虧損) ／保留盈利 美元	資本儲備 美元	總計 美元
於二零一六年一月一日		<u>9,700</u>	<u>5,290,300</u>	<u>2,511,191</u>	<u>780,499</u>	<u>8,591,690</u>
綜合全面虧損 期間虧損		<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(2,356,512)</u>	<u>—</u>	<u>(2,356,512)</u>
綜合全面虧損總額		<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(2,356,512)</u>	<u>—</u>	<u>(2,356,512)</u>
於二零一六年五月三十一日		<u>9,700</u>	<u>5,290,300</u>	<u>154,679</u>	<u>780,499</u>	<u>6,235,178</u>
未經審核： 於二零一五年一月一日		<u>—</u>	<u>—</u>	<u>2,158,969</u>	<u>914,500</u>	<u>3,073,469</u>
綜合全面虧損 期間虧損		<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(187,221)</u>	<u>—</u>	<u>(187,221)</u>
綜合全面虧損總額		<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(187,221)</u>	<u>—</u>	<u>(187,221)</u>
與擁有人交易 股息	28	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(1,100,000)</u>	<u>—</u>	<u>(1,100,000)</u>
與擁有人交易總額		<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(1,100,000)</u>	<u>—</u>	<u>(1,100,000)</u>
於二零一五年五月三十一日		<u>—</u>	<u>—</u>	<u>871,748</u>	<u>914,500</u>	<u>1,786,248</u>

(E) 綜合現金流量表

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
經營活動所得現金流				
除所得稅前溢利／(虧損)	3,244,674	2,669,084	(229,787)	(2,657,399)
以下各項之調整：				
— 折舊	286,169	445,916	169,752	254,157
— 攤銷	297,599	378,395	125,451	207,241
— 出售物業、廠房及設備收益	(202,709)	—	—	—
	3,625,733	3,493,395	65,416	(2,196,001)
營運資金變動：				
— 貿易應收款項	(484,074)	(195,934)	(38,716)	146,526
— 存貨	(890,860)	(652,719)	(19,787)	(240,683)
— 預付款項及按金	(408,291)	(1,258,525)	(927,303)	(2,407,790)
— 貿易應付款項	349,422	251,633	(167,904)	(250,156)
— 應收一名股東款項	—	(4,716)	—	(56,825)
— 應收一間關連公司款項	—	(110,344)	—	110,001
— 應計費用及其他應付款項	113,445	439,500	(50,680)	842,358
— 遞延收益	(1,440,242)	2,899,527	320,689	4,311,942
經營所得／(所用)現金	865,133	4,861,817	(818,285)	259,372
已付所得稅	(244,086)	(57,321)	(45,530)	(100,310)
經營活動所得／(所用)現金淨額	621,047	4,804,496	(863,815)	159,062
投資活動所得現金流				
購買物業、廠房及設備	(893,048)	(1,667,684)	(653,792)	(558,739)
收購無形資產	(2,260,304)	(2,183,970)	(126,891)	(622,557)
出售物業、廠房及設備所得款項	202,709	—	—	—
投資活動所用現金淨額	(2,950,643)	(3,851,654)	(780,683)	(1,181,296)
融資活動所得現金流				
股份發行所得款項	4	—	—	—
就發行股本支付專業服務費	—	(349,933)	—	(131,273)
應付最終控股公司款項 (附註14(b))	3,500,000	1,800,000	1,800,000	—
(償還)／來自結欠股東款項之所得款項	(17,211)	(9,385)	8,000	—
已付股息	—	(1,487,500)	(1,100,000)	(112,500)
分配至股東 (附註2.4)	—	(7,333)	—	—
融資活動所得／(所用)現金淨額	3,482,793	(54,151)	708,000	(243,773)
現金及現金等價物增加／(減少)淨值	1,153,197	898,691	(936,498)	(1,266,007)
年／期初現金及現金等價物	577,079	1,730,276	1,730,276	2,628,967
年／期末現金及現金等價物	1,730,276	2,628,967	793,778	1,362,960

II 財務資料附註

1 一般資料

於二零一五年六月十六日，CMON Limited（「貴公司」）根據開曼群島法律公司法第22章（一九六一年第三號法例，經綜合及修訂）於開曼群島註冊成立為獲豁免有限公司，註冊辦事處地址為Codan Trust Company (Cayman) Limited, Cricket Square, Hutchins Drive, PO Box 2681, Grand Cayman, KY1-1111, Cayman Islands，主要營業地點為開曼群島。

貴公司為投資控股公司。貴公司及其附屬公司（統稱「貴集團」）主要從事設計、開發及銷售棋盤遊戲、袖珍模型及其他消閑產品（「該業務」）。貴集團於新加坡及美利堅合眾國（「美國」）經營。

除另有訂明外，財務資料以美元（「美元」）呈列。

2 該業務發展及重組

2.1 該業務的發展

於現時組成貴集團的各公司註冊成立前，該業務由CoolMiniOrNot Inc.經營，其為於二零零九年九月十八日在美國特拉華州註冊成立的公司，並由黃成安先生（「黃先生」）及建邦先生（「建邦先生」）分別擁有50%及50%權益，彼等以下統稱「控股股東」。

於二零一二年，隨著多種棋盤遊戲產品（包括由現時為第三方供應商的Guillotine Games Limited為黃先生開發的棋盤遊戲《Zombicide》）推出並且取得成功，控股股東察覺到該業務所出產品的需求迅速上升。控股股東洞悉大力拓展該業務的市場機遇，遂決定黃先生應尋求若干顧問的協助，以期可壯大該業務的規模。

此後，顧問根據彼等各自的專業範疇，向該業務提供所辦妥的工作、支援及意見。該等顧問各自所辦妥的工作，帶動了由二零一二年至二零一三年該業務的擴展。黃先生亦與每位顧問就彼等不時的報酬事務進行討論與磋商。

於二零一三年，控股股東決定，根據該業務的過往表現及其日後前景展望，該業務應具備條件邁向至首次公開招股（「建議公開招股」）。控股股東同意應組建一個公司集團，用作進行建議公開招股的平台。

2.2 口頭協議

經黃先生、建邦先生及各個顧問之間進一步商議後，於二零一三年十一月三十日達成一項口頭協議（「口頭協議」），有關各方於擴展該業務方面已擔當及／或會繼續擔當的職能及職責。根據口頭協議，控股股東應設立一家公司並指定其為貴集團的母公司（「控股公司」）。該控股公司應按下文指定方式發行新股份予控股股東及顧問。組成貴集團的所有其他公司，應由控股公司直接或間接擁有。

控股公司的股本應按以下方式建構：

- (a) 於 貴集團組成後，控股公司的52.5%股本權益應發行予黃先生(或其指定代名人)，以換取黃先生轉讓及／或促使轉讓其於該業務的權益(包括COOLMINIORNOT網站及域名的任何權益)、其棋盤遊戲及桌遊知識產權，以及於全世界使用COOLMINIORNOT品牌繼續經營的業務的任何權益，並且向該業務貢獻其專業知識、商業頭腦及網絡聯繫；
- (b) 於 貴集團組成後，控股公司的22.5%股本權益應發行予建邦先生(或其指定代名人)，以換取建邦先生轉讓及／或促使轉讓其於該業務的權益(包括COOLMINIORNOT網站及域名的任何權益)、其棋盤遊戲及桌遊知識產權，以及於全世界使用COOLMINIORNOT品牌繼續經營的業務的任何權益，並且向該業務貢獻其專業知識、商業頭腦及網絡聯繫；
- (c) 於 貴集團組成後，控股公司合共25%股本權益應發行予該等顧問(或彼等的指定代名人)，以補償彼等各自為該業務提供的服務。授予該等顧問的股本權益已即時及無條件地歸屬於彼等(概無附加任何進一步服務年期的條件)。

作為黃先生轉讓及／或促使轉讓其棋盤遊戲及桌遊知識產權予 貴集團的代價：(i)CoolMiniOrNot Inc.及 貴集團為了提供資金讓黃先生履行與Guillotine Games Limited訂立的《Zombicide》協議下的支付責任，已經及／或將會提供予黃先生的所有貸款(「貸款」)將獲豁免償還，而CoolMiniOrNot Inc.及 貴集團將無權獲得有關貸款的還款，而黃先生將無任何責任償還貸款；及(ii) 貴集團更有責任代黃先生支付任何因《Zombicide》協議而產生的應付Guillotine Games Limited或任何其他方的款項尚餘金額及欠款。據此，於二零一三年十一月三十日金額達962,863美元的貸款已獲豁免，而向Guillotine Games Limited支付的餘下款項為3,872,137美元則由該業務承擔。

2.3 重組

為籌備 貴公司股份於香港聯合交易所有限公司創業板上市， 貴公司重組(「重組」) 貴集團旗下公司的企業及股東架構，以根據口頭協議成立 貴集團以經營該業務。為實行重組採取的主要步驟列載如下：

- (a) CMON Pte. Ltd.於二零一四年一月二日於新加坡註冊成立。兩股每股1.00新加坡元的普通股已於註冊成立日期配發及發行予黃先生的妻子陳玉玲女士(「陳女士」)。陳女士根據代名人安排代表黃先生持有股份。
- (b) CMON Holdings Limited於二零一四年六月十一日於開曼群島註冊成立。兩股每股面值0.10美元的普通股已於註冊成立日期配發及發行。黃先生及建邦先生各自以CMON Holdings Limited登記股東身份持有一股普通股。
- (c) CMON Productions Limited於二零一四年六月十一日於英屬維爾京群島(「英屬維爾京群島」)註冊成立。一股1.00美元的普通股已於註冊成立日期配發及發行予CMON Holdings Limited。

- (d) 根據由CMON Holdings Limited、黃先生、建邦先生及一名投資者於二零一四年六月十七日訂立的投資協議及於二零一五年七月十五日訂立的補充協議，於二零一五年一月三十一日，CMON Holdings Limited向投資者發行本金額達5,300,000美元可贖回可換股債券。投資者獲授權將可贖回可換股債券兌換成 貴公司普通股。相關款項由CMON Holdings Limited向 貴公司支付，視為二零一五年的注資(見下文附註(k)所述)。
- (e) CMON Global Limited於二零一四年九月十八日於開曼群島註冊成立。一股1.00美元的普通股已於註冊成立日期配發及發行。黃先生以CMON Global Limited登記股東身份持有該股普通股。
- (f) CMON Inc.於二零一四年十月六日於特拉華州註冊成立。一股無面值股份已於註冊成立日期配發及發行予CMON Global Limited。
- (g) 貴公司於二零一五年六月十六日於開曼群島註冊成立。10,000股每股面值0.0001港元的普通股已於註冊成立日期配發及發行予CMON Holdings Limited。
- (h) 於二零一五年七月十五日， 貴公司向CMON Holdings Limited收購CMON Productions Limited全部已發行股本，代價為1.00美元。
- (i) 於二零一五年七月十五日，黃先生轉讓CMON Global Limited全部已發行股本予CMON Productions Limited，作為CMON Holdings Limited向黃先生發行新普通股的部份代價(見下文附註(l)所述)。
- (j) 於二零一五年七月十五日，陳女士轉讓CMON Pte. Ltd.全部已發行股本予CMON Global Limited，作為CMON Holdings Limited向黃先生發行新普通股的部份代價(見下文附註(l)所述)。
- (k) 於二零一五年七月十六日，CMON Holdings Limited分別與 貴公司、CMON Pte. Ltd.及CMON Global Limited訂立債務轉讓契據，據此，CMON Pte. Ltd.及CMON Global Limited結欠CMON Holdings Limited的總債務5,300,000美元透過 貴公司向CMON Holdings Limited發行749,990,000股每股面值0.0001港元的普通股資本化。
- (l) 於二零一五年七月十六日，CMON Holdings Limited根據口頭協議發行新普通股予黃先生、建邦先生及顧問(見上文附註2.2所述)。
- (m) 每股面值0.0001港元之已發行及未發行普通股拆細為2股每股面值為0.00005港元之普通股於二零一六年十月三十一日生效。

於重組完成時及截至本報告日期，貴公司於以下附屬公司擁有直接及間接權益：

附屬公司名稱	註冊成立地點 及日期	主要業務及 營業地點	已發行及 繳足股本詳情	貴集團持有 之實際權益	法定核數師名稱 二零一四年	二零一五年
<i>直接權益：</i>						
CMON Productions Limited	英屬維爾京群島； 二零一四年 六月十一日	投資控股； 英屬維爾京群島	1股股份；1美元	100%	(a)	(a)
<i>間接權益：</i>						
CMON Global Limited	開曼群島； 二零一四年 九月十八日	發行及銷售桌 上休閒遊戲； 新加坡	1股股份；1美元	100%	(a)	(a)
CMON Pte. Ltd.	新加坡； 二零一四年 一月二日	向集團實體提供 服務；新加坡	2股股份；2新加 坡元	100%	(a)	(c)
CMON Inc.	美國； 二零一四年 十月六日	分銷桌上休閒遊戲； 美國	1股股份；並無 面值	100%	(a)	(a)
CMON Conventions Inc.	美國； 二零一六年 二月二十五日	籌辦遊戲展覽； 美國	1,000股股份； 並無面值	100%	(a)	(a)

(a) 概無就該公司刊發經審核財務報表，因為其註冊成立地點之法例並無規定須刊發經審核財務報表。

(b) 指 貴集團於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年五月三十一日持有的實際權益(於二零一六年二月二十五日註冊成立的CMON Conventions Inc.除外)。

(c) 法定核數師為MJMA PAC。

2.4 業務及營運架構重組

貴集團旗下公司自二零一四年起逐漸註冊成立，該業務的新業務乃由該等公司經營，而CoolMiniOrNot Inc.繼續營運，以處理餘下銷售承擔而非新業務。管理層決定不將CoolMiniOrNot Inc.計入 貴集團。

於二零一五年七月十五日，CMON Inc.、CoolMiniOrNot Inc.及黃先生及建邦先生各自訂立權益轉讓協議，據此，黃先生及建邦先生各自擁有的全部註冊商標、域名及其他知識產權、全部所有權、權利以

及CoolMiniOrNot Inc.就黃先生及建邦先生各自擁有的知識產權所製作材料的實物均轉讓予 貴集團。及所製作材料的全部所有權、權利及實物均轉讓予 貴集團。此外，誠如上述權益轉讓協議所訂明，CMON Inc.及CoolMiniOrNot Inc.於二零一五年六月十八日訂立資產收購協議及賣據，據此，CoolMiniOrNot Inc.按賬面值240,751美元。出售其餘下存貨及辦公室設備予CMON Inc.。

於二零一五年七月十五日，CMON Productions Limited及CoolMiniOrNot Inc.與若干第三方訂立更替協議，據此，CoolMiniOrNot Inc.與該等第三方訂立的內容創建協議及發行協議項下權利及責任更替予CMON Productions Limited。

於二零一五年七月十五日，CoolMiniOrNot Inc轉讓其所有相關財產及負債至相關集團實體後的資產負債狀況：

	美元
資產	
流動資產	
其他應收款項	241,548
現金及現金等價物	<u>7,333</u>
資產總值	<u><u>248,881</u></u>
權益	
權益持有人應佔股本及儲備	
股本	134,000
累計虧損	<u>(126,127)</u>
總權益	<u>.....7,873</u>
負債	
流動負債	
應計費用及應付款項	84,893
應收一間關連公司款項	<u>156,115</u>
總負債	<u>.....241,008</u>
總權益及負債	<u><u>248,881</u></u>

由二零一五年七月十五日起，CoolMiniOrNot Inc的資產及負債不再納入 貴集團的財務資料內。於二零一五年七月十五日已排除的資產及負債則視為分配予股東（見附註3所述）。自該日起，CoolMiniOrNot Inc並無從事該業務。

3 呈列基準

緊接及緊隨重組前後，該業務已及繼續由控股股東管理及控制的公司經營。 貴公司於重組前並無涉及任何業務。重組僅為該業務重組，管理及控股股東維持不變。因重組而成立的 貴集團被視為該業務的延續在重組前後均受控股股東共同控制。

因此，就本報告而言，財務資料已按以下方式呈列：

- (a) 貴集團二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年五月三十一日的綜合資產負債表及貴集團截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一五年五月三十一日及二零一六年五月三十一日止財政期間之綜合全面收益表、綜合權益變動表及綜合現金流量表已按貴公司在整個有關期間為貴集團控股公司而編製。
- (b) 就往績期間而言，CoolMiniOrNot Inc的財務資料已包括在內，直至所有有關上市業務的權利及責任轉移／更替至貴集團當日。此後，CoolMiniOrNot Inc的餘下權益(包括股本及累計虧損)入賬列為向股東作出之分派。
- (c) 貴集團旗下公司的財務資料自其各自註冊成立日期起計入財務資料。
- (d) 公司間交易及結餘已予對銷。

於二零一六年五月三十一日，貴集團的流動負債較流動資產超出3,625,261美元。於二零一六年五月三十一日，流動負債包括8,776,450美元之遞延收益，一般情況下，若貴集團妥善履行貴集團與客戶訂立之合約的相關條款項下的責任，有關款項毋須退還予客戶。管理層已編製涵蓋由本報告日期起計十二個月期間之現金流量預測。貴公司董事已審閱本集團現金流量預測，並認為貴集團將有充足營運資金應付由本報告日期起計未來十二個月內到期的財務責任。此外，董事密切監察貴集團流動資金狀況及財務表現，以改善貴集團的現金流量。董事相信，按持續經營基準編製財務資料乃屬合適。

4 主要會計政策概要

編製財務資料時應用的主要會計政策列載如下。除另有訂明外，該等政策已貫徹應用於所有呈列期間。

4.1 編製基準

財務資料已遵照國際財務準則(「國際財務準則」)根據歷史成本慣例編製。

根據國際財務準則編製財務資料時需要使用若干重大會計估計，亦要求管理層於應用貴集團的會計政策時行使判斷。涉及重大判斷或複雜程度的範疇或假設及估計對財務資料而言屬重大的範疇於附註6披露。

於本報告日期，下列新準則及現有準則的修訂本經已頒佈但於有關期間尚未生效，而 貴集團並無提早採納：

		於下列日期或 其後開始的年度 期間生效
國際會計準則第7號(修訂本)	現金流量表：披露計劃	二零一七年一月一日
國際會計準則第12號(修訂本)	就未變現虧損確認遞延稅項資產	二零一七年一月一日
國際財務準則9號	財務工具	二零一八年一月一日
國際財務準則15號	客戶合約的收益	二零一八年一月一日
國際財務準則16號	租賃	二零一九年一月一日

國際財務報告準則第9號「財務工具」取代國際會計準則第39號整項準則。國際財務報告準則第9號將債務工具投資分為三類：攤餘成本、按公平值計量且其變動計入其他全面收益，及按公平值計量且其變動計入損益。分類由實體管理債務投資的業務模式及其合同現金流的特徵決定。權益工具的投資始終按公平值計量。不過，管理層可以做出不可撤銷的選擇，在其他全面收益中列報公平值的變動，前提是持有權益工具的目的不是為了交易。如果權益工具是為交易而持有的，公平值的變動應當列報在損益中。財務負債分為兩類：攤餘成本及按公平值計量且其變動計入損益。如果非衍生工具財務負債被指定為按公平值計量且其變動計入損益，因為負債本身的信貸風險變動而導致的公平值變動，在其他全面收益中確認，除非該等公平值變動會導致損益的會計錯配，在此情況下，所有公平值變動在損益中確認。在全面收益內的數額其後不循環至損益。對於為交易而持有的財務負債(包括衍生財務負債)，所有公平值變動在損益中列報。

國際財務報告準則第9號為確認減值虧損引入了一個新模型 — 預期信用損失模型，這是對香港會計準則第39號指引的變化。國際財務報告準則第9號包含一種「三階段」方法，這種方法以初始確認後財務資產信用品質的變動為基礎。資產隨信用品質變動在這三個階段內轉變，不同階段決定主體對減值虧損的計量方法及實際利率法的運用方式。新規定意味著，主體在對未發生信用減值及按攤銷成本列值的財務資產初始確認時，必須將12個月內的預期信用損失作為首日損失在損益中確認。對於貿易應收賬款，首日損失將等於其整個生命期的預期信用損失。當信用風險顯著增加時，使用整個生命期的預期信用損失(而非12個月內的預期信用損失)計量減值。

於有關期間， 貴集團所有財務資產及財務負債按攤銷成本列值，前者並無承受重大減值，而應用國際財務報告準則第9號預期不會對 貴集團的財務狀況及經營業績造成任何重大影響。

國際財務報告準則第15號「客戶合約收入」 — 該新準則取代舊有收益準則：國際會計準則第18號「收益」及國際會計準則第11號「建築合約」及有關收益確認的相關詮釋。國際財務報告準則第15號建立了一個綜合框架，通過五步法來確定何時確認收益以及應當確認多少收益：(1)界定與客戶的合同；(2)界定合同內獨立的履約義務；(3)釐定交易價格；(4)將交易價格分攤至合同內的履約義務；及(5)當符合履約義務時確認收益。核心原則為公司須確認收益，以體現向客戶轉讓承諾貨品或服務的數額，並反映公司預期交換

該等貨品或服務而應得的代價。其摒棄了基於「收入過程」的收益確認模型，轉向基於控制轉移的「資產 — 負債」方法。國際財務報告準則第15號對合約成本資本化、特許安排及主體對代理代價提供具體指引。此準則亦就實體的客戶合約所產生的收益及現金流量的性質、金額、時點及不明朗因素設定一套嚴密的披露規定。貴集團有兩大收益來源，即銷售產品及提供付運服務，其履約責任大致於同一時點完成，因為該兩大收益來源的相關收益目前按附註4.19確認。管理層已進行初步評估並預期應用國際財務報告準則第15號將不會對貴集團的財務狀況及經營業績造成任何重大影響。同時，待採納後，根據國際財務報告準則第15號將需要作額外披露。

國際財務報告準則第15號於二零一八年一月一日或之後開始的年度期間生效，並允許提早應用。

國際財務報告準則第16號「租賃」 — 貴集團為其辦事處及倉庫的承租人(目前分類為經營租賃)。貴集團對有關租賃的當前會計政策載於附註4.21。貴集團的未來經營租賃承擔(並無於綜合資產負債表反映)載於附註31。國際財務報告準則第16號就該等租賃的會計處理訂明新條文，且日後不再容許承租人於資產負債表外將若干租賃入賬。取而代之，所有長期租賃必須以資產(就使用權而言)及租賃負債(就付款責任而言)形式於資產負債表確認，兩者均初步按目前於附註31披露的未來經營租賃承擔的貼現現值列賬。租期為十二個月或以下的短期租賃及低價資產租賃獲豁免有關報告責任。因此，新準則將致使需於資產負債表確認使用權資產及租賃負債增加。於損益，租賃開支將以折舊及利息開支代替。預期貴集團不會於截至二零一九年十二月三十一日止財政年度前應用新準則。

管理層預計採納上述其他現有準則的修訂不會對貴集團的財務狀況及經營業績有任何重大影響。

4.2 附屬公司

4.2.1 綜合

附屬公司指貴集團控制的所有實體(包括結構實體)。當貴集團透過參與某實體而須承受來自該實體可變回報的風險或有權享有該實體的可變回報以及有能力透過其對該實體的權力影響該等回報，則貴集團控制該實體。附屬公司由控制權轉移予貴集團當日起綜合入賬，而於控制權終止當日起則取消綜合入賬。

(a) 業務合併

貴集團應用收購法將業務綜合入賬。就收購附屬公司所轉讓的代價即貴集團所轉讓的資產、對被收購方的原擁有人所產生的負債及發行的股權的公平值。所轉讓的代價包括或然代價安排所產生的任何資產和負債的公平值。在業務合併中所收購的可識別資產以及所承擔的負債及或然負債，首先以彼等於收購日期的公平值計量。

根據個別收購基準，貴集團確認於被收購方的任何非控股權益。被收購方的非控股權益為現時的擁有權權益，並賦予持有人一旦清盤時按比例應佔實體的淨資產，可按公平值或按

現時擁有權益應佔被收購方可識別淨資產的確認金額比例而計量。非控股權益的所有其他組成部分按收購日期的公平值計量，除非國際財務準則規定必須以其他計量基準計算。

收購相關成本在產生時支銷。

轉讓代價、於被收購方任何非控股權益及被於收購方任何先前股權在收購日期的公平值超過所收購可識別資產淨值公平值的數額，列為商譽。就議價收購而言，倘轉讓代價、已確認非控股權益及先前持有權益計量總額低於所收購附屬公司資產淨值公平值，差額將直接在損益確認。

集團內公司間的交易以及集團公司之間交易的結餘、收入及開支均會撇銷。於資產內確認集團內公司間交易所產生的溢利及虧損亦會撇銷。附屬公司的會計政策已作必要調整，以確保與 貴集團所採納的政策貫徹一致。

(b) 出售附屬公司

倘 貴集團不再擁有控制權，其於有關實體的任何保留權益按其於失去控制權當日的公平值重新計量，而賬面值變動於損益中確認。就其後入賬列作聯營公司、合營企業或財務資產的保留權益而言，公平值指初始賬面值。此外，先前於其他全面收益內確認與該實體有關的任何金額按猶如 貴集團已直接出售有關資產或負債的方式入賬。這可能意味著先前在其他全面收益確認的金額重新分類至損益。

4.3 外幣換算

(i) 功能及呈報貨幣

貴集團各實體的財務報表內的項目均以該實體營運所在的主要經濟環境通行的貨幣（「功能貨幣」）計量。財務資料以 貴公司之功能貨幣及 貴集團之呈報貨幣美元呈列。

(ii) 交易及結餘

外幣交易均按交易當日或當項目重新計量時估值當日的現行匯率換算為功能貨幣。因結算該等交易及因按年末匯率換算以外幣計值的貨幣資產及負債而產生的匯兌收益及虧損，乃於損益確認。

(iii) 集團公司

所有 貴集團實體的功能貨幣（當中沒有惡性通貨膨脹經濟的貨幣）如有別於呈報貨幣，其業績及財務狀況乃按以下方式換算為呈報貨幣：

- (i) 各資產負債表呈列的資產及負債乃按該資產負債表結算日的收市匯率換算；

(ii) 各全面收益表的收支乃按平均匯率換算(除非該平均匯率並非各交易日現行匯率的累積影響的合理近似值,在該情況下,則收支會按各交易日的匯率換算);及

(iii) 所有因此而產生的匯兌差額均於其他全面收益確認。

因收購海外實體而產生的商譽及公平值調整均視為海外實體的資產及負債處理,並以收市匯率換算。所產生的匯兌差額於其他全面收益確認。

4.4 分部報告

營運分部的呈報方式與向主要營運決策者提供的內部報告貫徹一致。主要營運決策者負責分配資源及評估營運分部的表現,並已被確認為作出策略決策的 貴公司執行董事。

4.5 物業、廠房及設備

物業、廠房及設備均以歷史成本減累計折舊及減值虧損(如有)列賬。歷史成本包括因收購該等項目而直接產生的支出。

其後成本於與該項目有關的未來經濟利益有可能流入 貴集團,而該項目的成本能可靠地計量時,方列入資產的賬面值或確認為獨立資產(如適用)。所有其他維修及保養在產生期間內於損益扣除。

物業、廠房及設備之折舊乃以直線法按其估計可使用年期將各項資產之成本分配至其剩餘價值計算,方法如下:

陳列、模具及工具	5年
美術、製圖及雕刻	10年
傢具及裝置	5年
電腦設備	5年
汽車	3年

貴集團於各結算日檢討資產的剩餘價值及可使用年期,並作出適當調整。若資產的賬面值高於其估計可收回金額,則其賬面值會即時撇減至其可收回金額。

出售物業、廠房及設備收益及虧損透過將所得款項與賬面值比較而釐定,並於損益中確認。

4.6 無形資產

(a) 產品開發成本

研究開支於產生時確認為開支。倘符合以下條件,則發展項目中產生(因設計及測試全新或經改良產品直接產生)之成本乃確認作無形資產:

(i) 技術上可行完成開發中/已開發產品,使其可供使用或銷售;

- (ii) 管理層有意完成開發中／已開發產品並作使用或銷售；
- (iii) 貴集團有能力使用或銷售開發中／已開發產品；
- (iv) 可展示開發中／已開發產品如何可能產生未來經濟利益；
- (v) 擁有充足技術、財務及其他資源以完成發展及使用或銷售開發中／已開發產品；及
- (vi) 開發中／已開發產品於開發時所產生的開支，能可靠地計算。

其他不符合該等條件之發展開支於產生時確認為開支。先前確認作開支之開發成本在往後期間並不確認作資產。已資本化開發成本記錄為無形資產，並按歷史成本減累計攤銷及減值虧損(如有)列賬。攤銷以直線法按各項無形資產的估計可使用年期(即產品推出起計5至10年)分配成本計算。

(b) 知識產權及特許

獨立收購之知識產權及特許初步以歷史成本確認。於業務合併中收購的知識產權及特許按收購日期的公平值確認。知識產權及特許的可使用年期有限，並按成本減累計攤銷及減值虧損(如有)列賬。攤銷以直線法按知識產權及特許的估計可使用年期(即該等推出年度分別起計10至20年)分配成本計算。估計該等資產的可使用年期時，已計及(i)涉及該等知識產權及特許的相關遊戲首次推出後經過的年數；(ii)相關遊戲的銷售表現；及(iii)與市場上性質類似的遊戲的可使用年期進行基準比較。

(c) 已收購電腦軟件

已收購電腦軟件特許按收購所產生及致使指定軟件可使用之成本資本化。該等成本使用直線法按三至五年之估計可使用年期攤銷。

4.7 非財務資產減值

無限定可使用年期的無形資產或尚未可供使用的無形資產毋須作攤銷，但須每年進行減值測試。如有出現任何情況或情況有變顯示或不能收回賬面值，則審閱可予攤銷／折舊資產的減值情況。確認的減值虧損為資產賬面值超逾其可收回金額的數額。可收回金額為資產公平值減出售成本後的價值與使用價值之間的較高者。為評估減值，按可獨立識別現金流量的最低層面(「現金產生單位」)劃分資產類別。除商譽以外而出現減值的非財務資產會於各結算日期就可能撥回減值進行審閱。

4.8 財務資產

4.8.1 分類

貴集團將財務資產劃分為「貸款及應收款項」。分類方法取決於財務資產的收購目的。管理層於初步確認時釐定其財務資產的分類。

貸款及應收款項為設有固定或可確定付款金額且不會於活躍市場報價的非衍生財務資產。此等項目乃計入流動資產，惟到期日於結算日後超過十二個月者，則分類為非流動資產。貴集團的貸款及應收款項主要包括貿易應收款項(附註12)、按金(附註13)、現金及現金等價物(附註14)及應收一名股東及一間關聯公司款項(附註16)。

4.8.2 確認及計量

常規買賣的財務資產於交易日確認，交易日即貴集團承諾買賣資產當日。並非按公平值計入損益的財務資產初步按公平值加交易成本確認。當從投資收取現金流量的權利已屆滿或已轉讓，且貴集團已將所有權的絕大部分風險及回報轉讓，則取消確認財務資產。貸款及應收款項其後使用實際利率法按攤銷成本列賬。

4.9 抵銷金融工具

當有合法可強制執行權利可抵銷已確認金額，且有意圖按其淨額作結算或同時變現資產及結算負債時，有關財務資產與負債可互相抵銷，並在綜合資產負債表報告其淨值。合法可強制執行權利不得視乎未來事件而定及必須於一般業務過程中及於貴公司或其附屬公司或對手方違約、資不抵債或破產時可強制執行。

4.10 按攤銷成本列賬的財務資產減值

貴集團在結算日評估是否存在客觀證據顯示一項或一組財務資產出現減值。於初步確認資產後，必須要發生一件或多件事件導致產生減值的客觀證據(「虧損事件」)，而有關虧損事件對該項或該組財務資產的估計未來現金流量構成能可靠估計的影響，則該項或該組財務資產方會被視作減值及出現減值虧損。

減值的證據可能包括債務人或一組債務人遇到重大財政困難、違約或拖欠利息或本金還款、彼等有可能破產或進行其他財務重組，以及當有可觀察數據顯示，估計未來現金流量可計量下跌(如與違約相關的欠款變動或經濟狀況)。

就貸款及應收款項類別而言，虧損金額按資產賬面值與估計未來現金流量(不包括未產生的未來信貸虧損)現值的差額計量，並按該財務資產原實際利率貼現。資產的賬面值會予以削減，而虧損金額於損益確認。倘貸款按浮動利率計息，計量任何減值虧損的貼現率為根據合約釐定的現有實際利率。作為可行權宜辦法，貴集團可能採用可觀察市場價格按工具公平值基準計量減值。

若在其後期間，減值虧損的金額減少，而該減少可客觀地與確認減值後發生的事件相關（如債務人的信貸評級改善），則之前確認的減值虧損撥回會於損益確認。

4.11 貿易應收款項

貿易應收款項為就 貴集團於一般業務過程中出售貨品或提供服務而應收客戶之款項。倘預期於一年或以內（或於一般業務營運週期（倘較長））收回貿易應收款項，則分類為流動資產，否則呈列為非流動資產。

貿易應收款項初步按公平值確認，其後使用實際利率法減任何減值撥備按攤銷成本計量。

4.12 存貨

存貨以成本及可變現淨值兩者的較低者列賬。成本以加權平均法釐定。商品成本包括所有開支（包括物料成本及將存貨運至其目前地點之付運成本）。可變現淨值按於一般業務過程中的估計售價扣除適用的浮動銷售開支計算。

4.13 現金及現金等價物

現金及現金等價物包括手頭現金及銀行通知存款。

4.14 資本

普通股分類為權益。

發行新股份直接應佔的新增成本（扣除稅項）於權益中列作所得款項的減項。

4.15 貿易及其他應付款項

貿易應付款項為就一般業務過程中向供應商購買貨品或服務的付款責任。倘須於一年或以內（或於一般業務營運週期內（如較長））付款，貿易及其他應付款項則分類為流動負債，否則呈列為非流動負債。

貿易及其他應付款項初步按公平值確認，其後則以實際利率法按攤銷成本計量。

4.16 即期及遞延所得稅

期內稅項開支包括即期及遞延稅項。稅項於損益內確認，惟與於其他全面收益或直接於權益確認的項目有關的稅項則作別論。在此情況下，稅項亦分別於其他全面收益或直接於權益確認。

(a) 即期所得稅

即期所得稅支出根據 貴公司及其附屬公司營運所在及產生應課稅收入的國家於結算日已頒佈

或實質頒佈的稅務法計算。管理層就適用稅務法規詮釋所規限的情況定期評估報稅表的狀況。在適用情況下根據預期須向稅務機關支付的稅款計提撥備。

(b) 遞延所得稅

內部基準差異

就財務報告而言，遞延所得稅採用負債法就資產及負債的稅基與其賬面值兩者的暫時差異確認。然而，倘遞延所得稅因初步確認業務合併以外交易的資產或負債而產生，且於交易時對會計及應課稅損益並無影響，則遞延所得稅不會入賬。遞延所得稅採用在結算日前已頒佈或實質頒佈的稅率(及稅法)釐定，並預期於相關遞延所得稅資產變現時或遞延所得稅負債償還時應用。

遞延所得稅資產僅於可能有未來應課稅溢利且就此可使用暫時差異的情況下確認。

外部基準差異

遞延所得稅負債就於附屬公司的投資所產生的應課稅暫時差異撥備，惟 貴集團可控制暫時差異的撥回時間，並有可能在可預見未來不會撥回暫時差異的遞延所得稅負債則除外。

僅於未來很可能撥回暫時差異，以及有足夠可動用暫時差異抵銷之應課稅溢利時，方會就附屬公司投資所產生之可扣減暫時差異確認遞延所得稅資產。

(c) 抵銷

倘有合法可強制執行的權利抵銷即期稅項資產與即期稅項負債，且遞延所得稅資產及負債關於同一徵稅機關就應課稅實體或不同應課稅實體徵收的所得稅(當中有意按淨額基準清償結餘)，則會抵銷遞延所得稅資產及負債。

4.17 僱員福利

(i) 退休金責任

貴集團參與所有相關僱員均獲享之若干定額供款退休福利計劃。該等計劃通常透過付款予信託管理基金成立之計劃以獲提供資金。定額供款計劃為 貴集團須強制、受約束或自願支付供款至獨立實體之退休金計劃。供款於到期時確認為僱員福利開支。倘基金並無足夠資產向僱員支付所有有關於當前及過往期間之僱員服務之福利， 貴集團概無法律或推定責任支付其他供款。

(ii) 獎金計劃

當 貴集團因僱員所提供服務而產生現有之法律或推定責任，且責任金額能可靠估算，則確認支付獎金之預計成本為負債入賬。獎金計劃之負債預期須在十二個月內償付，並根據在償付時預計須支付之金額計算。

(iii) 僱員應享假期

僱員應享假期於僱員累積假期時確認。年假之估計責任就僱員於截至期間末前提供服務計提撥備。僱員的病假及產假不作確認，直至僱員正式休假為止。

4.18 撥備

於 貴集團須就已發生事件承擔現有法律或推定責任而可能導致資源流出以償付責任，且有關金額能可靠地估計時，則確認撥備。未來經營虧損不作撥備確認。

倘有多項類似責任，則考慮整體責任類別，以釐定結付責任導致流出之可能。即使計入上述同一責任類別之任何一個項目導致流出之可能屬微小，仍會確認撥備。

撥備採用稅前利率按預期抵償責任所需開支的現值計算，該利率反映當時市場對貨幣時間價值和該責任特有風險的評估。隨時間流逝而增加的撥備金額確認為利息開支。

4.19 收益及收入確認

收益按已收或應收代價的公平值計量，即就所提供服務或所供應產品的應收款項，扣除折扣及退貨後入賬。當收益的金額能可靠地計量、未來經濟利益有可能流入有關實體，而 貴集團每項活動均符合其具體條件(見下文所述)時， 貴集團會確認收益。 貴集團會根據歷史業績並考慮客戶類別、交易種類及每項安排的特點估計。

(i) 銷售產品

向經互聯網眾籌平台預購產品的客戶所作銷售，於產品交付至付運人及所有權根據與該等客戶訂立的預購合約轉移予客戶時確認。

向批發及其他客戶銷售於產品付運及所有權轉移予客戶時確認。

(ii) 付運收入

付運收入於產品付運至客戶時確認，其時間通常與確認銷售產品所產生收益的時間一致。相關付運及手續費計入銷售成本。

4.20 遞延收益

遞延收益指 貴集團於互聯網眾籌平台推出特定專案的產品，並獲客戶預購的所得預付款項。預期該等專案及其產品分別於一年內完成及交付。遞延收益根據附註4.19列載之收益確認政策於損益確認。 貴集團在達成客戶的訂單時預期再無任何合約或推定責任，客戶預先支付但其後放棄的訂單應佔遞延收益會視為 貴集團的收益。

4.21 經營租賃(作為承租人)

由出租人保留擁有權的絕大部分風險及回報的租賃乃分類為經營租賃。根據經營租賃作出的付款(扣除自出租人收取的任何優惠)乃於租期內按直線法於損益扣除。

4.22 股息分派

向股東分派的股息在股息獲股東或董事(如適用)批准的期間內，於財務資料確認為負債。

4.23 以股份為基礎付款交易

就以權益結算以股份為基礎付款交易而言， 貴集團按已收取貨品或已接獲的服務公平值，直接計量已收取貨品或已接獲的服務，以及相應增加的股本，除非該公平值不能可靠估計則作別論。倘若 貴集團不能可靠估計已收取貨品或已接獲服務的公平值，則 貴集團參考已獲授出的股本工具的公平值，間接計量已收取貨品或已接獲服務，以及相應增加的股本。

5 財務風險管理

5.1 財務風險因素

貴集團的業務令其承受多類財務風險：外匯風險、信貸風險、流動資金風險及現金流量及公平值利率風險。 貴集團整體風險管理計劃集中於金融市場的不可預測性，並致力盡量減低對 貴集團財務表現的潛在不利影響。

(a) 外匯風險

貴集團在美國及新加坡經營，大部分交易以美元計值及結算，因此，管理層認為 貴集團所面臨的外幣匯率變化風險相對並不重大。 貴集團並無使用任何衍生金融工具以對沖其面臨的外匯風險。

(b) 信貸風險

載入資產負債表的銀行現金、應收一名股東款項、應收一家關連公司款項、按金及貿易應收款項的賬面值，為 貴集團就其財務資產承受的最大信貸風險。

貴集團大部分銀行現金存於新加坡及美國大型財務機構，而管理層認為其信貸質素良好。管理層預期不會因該等對手方不履約而產生任何虧損。

貴集團透過網上眾籌平台作出的銷售(其銷售所得款項通常於交付產品前收取)並無令貴集團承受重大信貸風險。貴集團的貿易應收款項主要涉及向批發客戶銷售。貴集團已訂立政策,確保產品售予信貸記錄良好的批發客戶,而貴集團定期為客戶進行信貸評估。一般而言,貴集團並不要求向貿易債務人收取抵押品。管理層定期根據過往付款記錄、逾期期間時長、貿易債務人的財務實力及是否與相關債務人有任何糾紛,評估收回整體及個別貿易應收款項的可能。

(c) 流動資金風險

審慎的流動資金管理指維持充足的現金及銀行結餘。貴集團的主要現金需求用於向供應商結付款項及支付經營開支。貴集團主要透過內部資源為營運資金需求提供資金。

貴集團的政策是定期監察當前及預期的流動資金需求,以確保維持足夠現金及銀行結餘,以滿足短期及長期的流動資金需求。

貴集團於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年五月三十一日的全數財務負債均於合約訂明十二個月內結付,而其相關合約未貼現現金流與其賬面值相若,因為於短期內到期。

下表根據於報告日距離合約屆滿日期的餘下期間按相關屆滿期限組別分析貴集團的非衍生財務負債。表內所披露數字為合約未貼現現金流。

	少於一年 美元	無還款期 美元	總計 美元
於二零一四年十二月三十一日			
貿易應付款項	352,921	—	352,921
應計費用及其他應付款項	1,799,714	—	1,799,714
應付一名股東款項	9,385	—	9,385
應付最終控股公司款項	—	3,500,000	3,500,000
於二零一五年十二月三十一日			
貿易應付款項	545,059	—	545,059
應計費用及其他應付款項	1,289,521	—	1,289,521
應付最終控股公司款項	112,501	—	112,501
於二零一六年五月三十一日			
貿易應付款項	294,903	—	294,903
應計費用及其他應付款項	2,131,879	—	2,131,879
應付最終控股公司款項	<u>1</u>	<u>—</u>	<u>1</u>

(d) 現金流及公平值利率風險

現金流利率風險為財務工具的未來現金流因市場利率變動而波動的風險。貴集團並無任何重大計息財務資產或負債，惟詳情於附註14所披露的銀行現金除外。因此，董事認為貴集團承受的現金流利率風險相對上屬不重大。貴集團並無任何令其承受公平值利率風險的重大財務資產或財務負債。

5.2 資本風險管理

於管理資本時，貴集團宗旨為保障貴集團持續經營業務的能力，務求繼續為股東提供回報及為其他持份者提供利益及維持理想資本架構以減少資本成本。

貴集團管理資本架構及按經濟環境轉變予以調整。為維持或調整股本架構，貴集團可調整支付予股東的股息數額、向股東退還資本、發行新股份或出售資產以減少債務或向股東或有意投資者取得撥資。

貴集團概無籌集任何外部借貸，惟於二零一四年十二月三十一日應付最終控股公司之款項3,500,000美元除外，其並無還款期及隨後已資本化(見附註2.3(k)所述)。

5.3 公平值估計

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年五月三十一日，貴集團資產負債表內並無任何按公平值計量的財務資產或財務負債。

貴集團的流動財務資產(包括現金及現金等價物、貿易應收款項及按金、應收一名股東及一間關聯公司款項)及其流動財務負債(包括貿易及其他應付款項及應付一名股東及最終控股公司款項)的眼面值與其公平值相若，皆因其將於短期內到期。

6 重大會計估計及判斷

編製財務資料所用估計及判斷乃持續評估及按歷史經驗及其他因素作出，包括相信在该等情況下屬合理的未來事件的預期。所產生的會計估計將如其定義所示，甚少與有關實際結果相同。於下一財政年度有重大風險造成資產與負債賬面值或財務資料呈報方式重大調整的估計及假設於下文討論。

(a) 存貨的可變現淨值

存貨的可變現淨值乃於一般業務過程中的估計售價減銷售開支。該等估計乃基於現行市況及銷售性質類似的產品的過往經驗。其可能因客戶口味變動及競爭對手對嚴峻行業週期採取行動而大幅變動。管理層於各報告期末根據上述方法持續重新評估該等估計，致使評估可變現淨值不時變動。該等估計與實際結果並無重大差異。

(b) 估計應收款項及預付款項減值撥備

貴集團評估收回應收款項及變現預付款項的可能，並據此計提應收款項及預付款項減值撥備，當中計及債務人的財務狀況、債務人承諾的任何近期償付計劃及彼等於過往及期間結束後的償付情況。減值撥備於發生事件或情況變動，顯示結餘可能無法收回時應用於應收款項及預付款項。識別呆賬時須運用判斷及估計及過往估計撥備的變動主要由於撥備評估的上述相關因素變動所致。倘預期有別於原先估計，有關差額將影響有關估計變動期間的應收款項及預付款項賬面值及呆賬開支。該等估計與實際結果並無重大差異。

(c) 所得稅

貴集團須於若干司法權區繳納所得稅。釐定全球所得稅撥備時須行使重大判斷。許多交易及計算之最終稅項釐定屬不確定。貴集團根據是否應付額外稅項之估計為預期稅務審核事宜確認負債，並參考相關司法權區的適用稅務規例。過往所得稅撥備的變動(如有)乃主要由於相關稅務規例變動或貴集團業務交易的其他狀況變動所致。倘該等事宜之最終稅項結果有別於最初記錄之金額，則有關差額將影響作出有關釐定期間的即期及遞延所得稅資產及負債。以往，貴集團並無任何重大所得稅超額撥備/撥備不足。

(d) 物業、廠房及設備及無形資產的減值及可使用年期

管理層釐定貴集團的物業、廠房及設備(包括陳列、模具及工具、美術、製圖及雕刻及無形資產(包括產品開發成本及知識產權))的估計可使用年期及相關折舊或攤銷費用。作出有關估計時乃參考性質類似的資產的實際可使用年期和涉及產品開發成本及知識產權的相關遊戲的銷售表現。以往，概無發現估計及實際可使用年期有重大差異。

倘可使用年期有別於過往估計或倘有事件或情況顯示賬面值或不能收回，管理層將修訂折舊及攤銷費用，或撤銷或撤減與終止發行遊戲有關的陳舊資產。

管理層需要對資產減值作出判斷，尤其是評估：(i)是否已發生可能顯示相關資產價值可能無法收回之事件；(ii)資產之賬面值能否以其可收回金額支持，即公平值減出售成本及根據持續使用該業務中的資產而估計的未來現金流量之淨現值中之較高者；以及(iii)是否已使用適當的主要假設來預測現金流量，包括是否於該等現金流量預測中採用適當的折現率。改變管理層用以評估減值程度之假設包括現金流量預測中採用之折現率或增長率假設，或會對減值測試中使用的淨現值產生重大影響，因而影響貴集團之財務狀

況及營運業績。過往，有關估計變動主要回應影響相關資產的預期所得經濟利益的業務表現變動。倘預測表現及所得未來現金流預測有重大不利變動，則可能需要於損益扣除減值費用。過往，概無有關 貴集團的物業、廠房及設備及無形資產的重大減值指標，因此，該等資產的減值並無重大撥備不足／超額撥備。

(e) 確認以股份為基礎付款開支及知識產權

誠如上文附註2.2所述，最終控股公司發行新股，以換取若干顧問及 貴集團創辦人向 貴集團提供服務。最終控股公司亦發行新股，以換取控股股東轉讓知識產權。所獲得知識產權概無於活躍市場上買賣。董事已分別於授出及收購日期(如附註2.2所述，均為二零一三年十一月三十日)使用資本化盈利法為估值技術，以釐定所授出股份獎勵及所獲得知識產權的公平值。管理層應用資本化盈利法時，須作出最終增長率、資本成本及資本化率等建基於假設的重大估計，並參考授出相關股份獎勵及獲得知識產權時 貴集團的財務狀況及業務表現。授出股份獎勵及所獲得知識產權的公平值其後不會重新計量，但須接受上文附註4.7及6(d)所述的減值評估。

7 分部資料

經營分部之報告方式與向主要經營決策者作內部報告之方式一致。 貴集團之主要業務為設計、開發及銷售棋盤遊戲、袖珍角色模型及其他消閑產品，故其只有一個經營分部。

於有關期間，所賺取之收益來自以下地理區域之客戶：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元	二零一六年 美元
			(未經審核)	
北美	7,467,574	8,322,373	2,015,748	1,959,905
亞洲	265,408	336,074	105,407	164,633
歐洲	3,992,860	7,413,299	1,938,359	1,600,694
大洋洲	803,412	896,926	262,914	151,042
南美	81,652	191,683	18,410	10,742
非洲	4,163	25,000	6,986	4,897
	<u>12,615,069</u>	<u>17,185,355</u>	<u>4,347,824</u>	<u>3,891,913</u>

截至二零一四年十二月三十一日及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一五年五月三十一日止五個月， 貴集團概無單一客戶佔 貴集團收益超過10%。截至二零一六年五月三十一日止五個月期間，本集團其中一名客戶佔本集團超過10%之收益，期內收益約為411,000美元。

於二零一四年十二月三十一日及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，美國的非流動資產總額(無形資產的預付款項除外)及遞延所得稅資產分別為636,899美元、1,328,692美元及1,555,520美元，而於其他地方(主要於中國內地)的非流動資產總額則分別為895,441美元、1,425,416美元及1,503,170美元。

8 物業、廠房及設備

	美術、 製圖及雕刻 美元	電腦設備 美元	陳列品、 模具及工具 美元	家俱及裝置 美元	汽車 美元	總計 美元
於二零一四年一月一日						
成本值	347,239	32,579	802,362	28,764	—	1,210,944
累計折舊	(40,989)	(6,766)	(226,854)	(10,874)	—	(285,483)
賬面淨值	<u>306,250</u>	<u>25,813</u>	<u>575,508</u>	<u>17,890</u>	<u>—</u>	<u>925,461</u>
截至二零一四年 十二月三十一日止年度						
期初賬面淨值	306,250	25,813	575,508	17,890	—	925,461
添置	358,810	8,524	520,475	5,239	—	893,048
折舊 (附註22)	(70,605)	(8,221)	(200,542)	(6,801)	—	(286,169)
期末賬面淨值	<u>594,455</u>	<u>26,116</u>	<u>895,441</u>	<u>16,328</u>	<u>—</u>	<u>1,532,340</u>
於二零一四年 十二月三十一日						
成本值	706,049	41,103	1,187,698	34,003	—	1,968,853
累計折舊	(111,594)	(14,987)	(292,257)	(17,675)	—	(436,513)
賬面淨值	<u>594,455</u>	<u>26,116</u>	<u>895,441</u>	<u>16,328</u>	<u>—</u>	<u>1,532,340</u>
截至二零一五年 十二月三十一日止年度						
期初賬面淨值	594,455	26,116	895,441	16,328	—	1,532,340
添置	773,128	26,642	853,784	3,453	10,677	1,667,684
折舊 (附註22)	(104,176)	(10,366)	(323,809)	(6,972)	(593)	(445,916)
期末賬面淨值	<u>1,263,407</u>	<u>42,392</u>	<u>1,425,416</u>	<u>12,809</u>	<u>10,084</u>	<u>2,754,108</u>
於二零一五年十二月三十一日						
成本值	1,479,177	67,745	2,041,482	37,456	10,677	3,636,537
累計折舊	(215,770)	(25,353)	(616,066)	(24,647)	(593)	(882,429)
賬面淨值	<u>1,263,407</u>	<u>42,392</u>	<u>1,425,416</u>	<u>12,809</u>	<u>10,084</u>	<u>2,754,108</u>
截至二零一六年五月三十一日 止五個月						
期初賬面淨值	1,263,407	42,392	1,425,416	12,809	10,084	2,754,108
添置	302,848	6,652	244,609	4,630	—	558,739
折舊 (附註22)	(65,807)	(5,969)	(177,717)	(3,180)	(1,484)	(254,157)
期末賬面淨值	<u>1,500,448</u>	<u>43,075</u>	<u>1,492,308</u>	<u>14,259</u>	<u>8,600</u>	<u>3,058,690</u>
於二零一六年五月三十一日						
成本值	1,782,025	74,397	2,286,091	42,086	10,677	4,195,276
累計折舊	(281,577)	(31,322)	(793,783)	(27,827)	(2,077)	(1,136,586)
賬面淨值	<u>1,500,448</u>	<u>43,075</u>	<u>1,492,308</u>	<u>14,259</u>	<u>8,600</u>	<u>3,058,690</u>

截至二零一四年十二月三十一日止年度，若干先前已全數撤銷之陳列品、模具及工具已出售，作價202,709美元(附註23)。

於有關期間，折舊計入損益如下：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
銷售成本	200,542	323,809	127,582	177,717
一般及行政開支	<u>85,627</u>	<u>122,107</u>	<u>42,170</u>	<u>76,440</u>
	<u>286,169</u>	<u>445,916</u>	<u>169,752</u>	<u>254,157</u>

9 無形資產

	知識產權 美元	產品開發 成本 美元	電腦軟件 美元	總計 美元
截至二零一四年十二月三十一日止年度				
期初賬面淨值	5,126,518	—	24,514	5,151,032
添置	12,462	—	—	12,462
攤銷 (附註22)	(285,342)	—	(12,257)	(297,599)
期末賬面淨值	<u>4,853,638</u>	<u>—</u>	<u>12,257</u>	<u>4,865,895</u>
於二零一四年十二月三十一日				
成本值	5,162,759	—	36,771	5,199,530
累計攤銷	(309,121)	—	(24,514)	(333,635)
賬面淨值	<u>4,853,638</u>	<u>—</u>	<u>12,257</u>	<u>4,865,895</u>
截至二零一五年十二月三十一日止年度				
期初賬面淨值	4,853,638	—	12,257	4,865,895
添置	653,244	445,569	160,862	1,259,675
攤銷 (附註22)	(300,112)	(60,177)	(18,106)	(378,395)
期末賬面淨值	<u>5,206,770</u>	<u>385,392</u>	<u>155,013</u>	<u>5,747,175</u>
於二零一五年十二月三十一日				
成本值	5,816,003	445,569	197,633	6,459,205
累計攤銷	(609,233)	(60,177)	(42,620)	(712,030)
賬面淨值	<u>5,206,770</u>	<u>385,392</u>	<u>155,013</u>	<u>5,747,175</u>
截至二零一六年五月三十一日止五個月				
期初賬面淨值	5,206,770	385,392	155,013	5,747,175
添置	51,537	436,320	134,700	622,557
攤銷 (附註22)	(148,654)	(39,539)	(19,048)	(207,241)
期末賬面淨值	<u>5,109,653</u>	<u>782,173</u>	<u>270,665</u>	<u>6,162,491</u>
於二零一六年五月三十一日				
成本值	5,867,540	881,889	332,333	7,081,762
累計攤銷	(757,887)	(99,716)	(61,668)	(919,271)
賬面淨值	<u>5,109,653</u>	<u>782,173</u>	<u>270,665</u>	<u>6,162,491</u>

於有關期間，折舊已按下述計入損益：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
銷售成本	285,342	360,289	120,344	188,193
一般及行政開支	<u>12,257</u>	<u>18,106</u>	<u>5,107</u>	<u>19,048</u>
	<u>297,599</u>	<u>378,395</u>	<u>125,451</u>	<u>207,241</u>

10 按類別劃分之財務工具

貴集團	貸款及應收款項		
	於十二月三十一日 二零一四年 美元	於二零一五年 十二月三十一日 二零一五年 美元	於二零一六年 五月三十一日 美元
計入匯總資產負債表之資產			
貿易應收款項	591,404	785,888	639,362
按金	11,651	38,987	59,605
現金及現金等價物	1,730,276	2,628,967	1,362,960
應收一名股東款項	—	4,716	61,541
應收一間關連公司款項	<u>—</u>	<u>266,459</u>	<u>156,458</u>
	<u>2,333,331</u>	<u>3,725,017</u>	<u>2,279,926</u>

	按攤銷成本計算之財務負債		
	於十二月三十一日 二零一四年 美元	於二零一五年 十二月三十一日 二零一五年 美元	於二零一六年 五月三十一日 美元
計入綜合資產負債表之負債			
貿易應付款項	352,921	545,059	294,903
應計費用及其他應付款項	1,799,714	1,289,521	2,131,879
應付一名股東款項	9,385	—	—
應付最終控股公司款項	<u>3,500,000</u>	<u>112,501</u>	<u>1</u>
	<u>5,662,020</u>	<u>1,947,081</u>	<u>2,426,783</u>

11 存貨

	於十二月三十一日 二零一四年 美元	於二零一五年 十二月三十一日 二零一五年 美元	於二零一六年 五月三十一日 美元
商品貿易	<u>1,651,616</u>	<u>2,304,335</u>	<u>2,545,018</u>

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，概無存貨撇減。

12 貿易應收款項

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
貿易應收款項	<u>591,404</u>	<u>785,888</u>	<u>639,362</u>

貴集團之貿易應收款項主要來自其批發客戶，且全部以美元計值。

於有關期間，貴集團向其客戶授出0至30日之信貸期。

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，貿易應收款項按各銷售發票出具日期之賬齡分析如下：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
少於30日	229,192	544,727	201,286
30日至90日	138,811	105,559	172,690
91日至180日	8,989	114,459	265,386
超過180日	<u>214,412</u>	<u>21,143</u>	<u>—</u>
	<u>591,404</u>	<u>785,888</u>	<u>639,362</u>

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，已逾期但未減值之貿易應收款項分別為365,555美元、241,141美元及438,076美元。該等款項與並無拖欠記錄之多名獨立客戶有關。該等貿易應收款項按逾期償還日期之賬齡分析如下：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
少於30日	72,759	75,652	152,984
30日至90日	78,661	144,346	285,092
多於90日	<u>214,135</u>	<u>21,143</u>	<u>—</u>
	<u>365,555</u>	<u>241,141</u>	<u>438,076</u>

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年五月三十一日，概無應收貿易款項已經逾期或減值。於二零一四年及二零一五年十二月三十一日以及二零一六年五月三十一日，並無接獲客戶之抵押品。

13 預付款項及按金

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
即期			
有關籌備上市之專業費用之預付款項	152,695	924,053	865,416
墊款予供應商	—	343,093	2,568,064
預付專利費用及遊戲開發成本	—	500,000	523,421
其他預付款項	255,596	222,267	100,957
按金	<u>11,651</u>	<u>38,987</u>	<u>59,605</u>
總計	<u>419,942</u>	<u>2,028,400</u>	<u>4,117,463</u>
非即期			
預付遊戲開發成本	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>450,000</u>

14 現金及現金等價物

(a) 現金及現金等價物

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
銀行現金	1,728,418	2,627,353	1,357,646
手頭現金	<u>1,858</u>	<u>1,614</u>	<u>5,314</u>
現金及現金等價物總額	<u>1,730,276</u>	<u>2,628,967</u>	<u>1,362,960</u>

貴集團之現金及現金等價物按以下貨幣計值：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
美元	1,723,819	2,622,541	1,355,981
新加坡元	<u>6,457</u>	<u>6,426</u>	<u>6,979</u>
	<u>1,730,276</u>	<u>2,628,967</u>	<u>1,362,960</u>

(b) 有關綜合現金流量表的主要非現金交易

截至二零一五年十二月三十一日止年度，貴集團與CMON Holdings Limited訂立債務轉讓契約。據此，應收CMON Holdings Limited的款項5,300,000美元會因向CMON Holdings Limited發行普通股而資本化。更多詳情請參閱附註2.3(k)。

15 股本及股份溢價

	貴公司 股份數目	股本 美元	股份溢價 美元
法定：			
於二零一五年六月十六日（貴公司註冊成立當日）及於二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日每股0.0001港元的普通股股本	3,800,000,000	49,147	—
發行及繳足：			
於二零一五年一月一日之期初結餘	—	—	—
貴公司註冊成立當日發行股份（附註2.3(g)）	10,000	—	—
根據重組而發行股份（附註2.3(k)）	749,990,000	9,700	5,290,300
於二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日之期末結餘	750,000,000	9,700	5,290,300

16 與一名股東、最終控股公司及一間關連公司的結餘

貴集團

與一名股東的結餘

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
應付股東款項			
建邦先生	9,385	—	—
應收股東款項			
黃成安先生	—	4,716	61,541

與一名股東的結餘為無抵押、不計息、須按要求償還及以美元計值。該結餘指年內最高尚未支付的結餘。

應付最終控股公司款項

於二零一四年十二月三十一日，應付最終控股公司款項為無抵押、不計息，以美元計值及並無還款期限。於二零一四年十二月三十一日之結餘其後資本化（詳情見附註2.3(k)）。

於二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，應付最終控股公司款項為無抵押、不計息，以美元計值及按要求償還。

應收一間關連公司款項

於二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，應收一間關連公司款項為無抵押、不計息，以美元計值及按要求償還。款項為數266,459美元指該年／期內最高尚未支付的結餘。

貴公司

應付最終控股公司款項

於二零一五年十二月三十一日，應付最終控股公司款項為無抵押、不計息、按要求償還及以美元計值。

17 遞延所得稅

當有合法可執行權利抵銷即期所得稅資產與即期所得稅負債且遞延所得稅與同一財務機構相關時，遞延所得稅資產及負債予以抵銷。綜合資產負債表所示之結餘(經作出適當抵銷後)如下：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	五月三十一日 美元
遞延所得稅資產			
— 於一年內收回	—	13,311	273,026
遞延所得稅負債			
— 於一年內結算	(17,357)	(47,700)	(4,600)
— 於一年後結算	—	(90,925)	(79,168)
	<u>(17,357)</u>	<u>(138,625)</u>	<u>(83,768)</u>

於有關期間，遞延所得稅資產／(負債)淨額之變動如下：

	截至十二月三十一日止年度		截至
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一六年 五月三十一日 止五個月 美元
於年初	100,519	(17,357)	(125,314)
於損益(扣除)／計入(附註26)	<u>(117,876)</u>	<u>(107,957)</u>	<u>314,572</u>
於年末	<u>(17,357)</u>	<u>(125,314)</u>	<u>189,258</u>

遞延稅項資產及負債於抵銷相同稅務司法權區之結餘前之變動如下：

遞延所得稅資產	稅項虧損 美元	遞延收益 美元	總計 美元
於二零一四年一月一日	—	302,296	302,296
於損益計入／(扣除)	<u>242,662</u>	<u>(238,623)</u>	<u>4,039</u>
於二零一四年十二月三十一日	<u>242,662</u>	<u>63,673</u>	<u>306,335</u>
於二零一五年一月一日	242,662	63,673	306,335
撇除前集團實體 (附註(a))	(148,817)	—	(148,817)
於損益計入／(扣除)	<u>38,515</u>	<u>(63,673)</u>	<u>(25,158)</u>
於二零一五年十二月三十一日	<u>132,360</u>	<u>—</u>	<u>132,360</u>
於二零一六年一月一日	132,360	—	132,360
計入損益	<u>386,052</u>	<u>—</u>	<u>386,052</u>
於二零一六年五月三十一日	<u>518,412</u>	<u>—</u>	<u>518,412</u>
遞延所得稅負債			加速稅項折舊 美元
於二零一四年一月一日			(201,777)
於損益扣除			<u>(121,915)</u>
於二零一四年十二月三十一日			<u>(323,692)</u>
於二零一五年一月一日			(323,692)
撇除前集團實體 (附註(a))			148,817
於損益扣除			<u>(82,799)</u>
於二零一五年十二月三十一日			<u>(257,674)</u>
於二零一六年一月一日			(257,674)
於損益扣除			<u>(71,480)</u>
於二零一六年五月三十一日			<u>(329,154)</u>

附註a：

誠如附註2.4所披露，於二零一五年七月十六日起CoolMiniOrNot Inc.的資產及負債不再計入 貴集團的財務資料。

18 貿易應付款項

大部分供應商之付款條款基於記賬方式。若干供應商授予介乎7至60日之信貸期。

貿易應付款項於結算日基於發票日期之賬齡分析如下：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
少於60日	345,873	447,812	93,220
60日至120日	1,587	97,247	197,215
超過120日	<u>5,461</u>	<u>—</u>	<u>4,468</u>
	<u>352,921</u>	<u>545,059</u>	<u>294,903</u>

由於到期期限短，賬面值與公平值相若。

貿易應付款項按以下貨幣計值：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
美元	352,864	523,595	260,886
歐元	<u>57</u>	<u>21,464</u>	<u>34,017</u>
	<u>352,921</u>	<u>545,059</u>	<u>294,903</u>

19 應計費用及其他應付款項

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
即期			
對知識產權供應商的其他應付款項 (附註2.2)	1,624,295	700,000	700,000
籌備上市之專業費用之應計費用	—	575,439	1,078,774
來自客戶之預收款項	—	—	102,257
其他應計經營開支	<u>175,419</u>	<u>14,082</u>	<u>250,848</u>
	<u>1,799,714</u>	<u>1,289,521</u>	<u>2,131,879</u>

貴集團之應計費用及其他應付款項之賬面值以美元計值。賬面值與公平值相若。

20 遞延收益

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，遞延收益指客戶預購 貴集團於互聯網眾籌平台的特定專案的產品而獲得預付款項。

遞延收益變動如下：

	截至十二月三十一日止年度		截至 二零一六年 五月三十一日 止五個月
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	美元
年初	3,005,223	1,564,981	4,464,508
自互聯網眾籌平台收取的款項 (附註a)	4,941,612	10,973,346	5,042,105
交付產品後確認收益 (附註b)	(6,292,752)	(7,727,445)	(691,099)
退款 (附註c)	(89,102)	(190,641)	(39,064)
沒收收益 (附註d)	—	(155,733)	—
年末	<u>1,564,981</u>	<u>4,464,508</u>	<u>8,776,450</u>

附註：

- (a) 款項乃就客戶預購特定產品預付款項而向互聯網眾籌平台收取。
- (b) 款項指於交付產品後根據附註4.19所載政策於損益確認的收益。
- (c) 款項指客戶於產品交付前取消預購的退款。
- (d) 款項指客戶在預訂後所得的收據但其後彼等決定放棄，根據附註4.20所載的政策而確認為收益。

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，遞延收益全數餘額的賬齡由獲得相關資金日期起計一年內。

21 收益

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
銷售產品	11,156,208	15,118,786	3,519,617	3,636,437
有關產品銷售的付運收入	1,458,861	1,910,836	828,207	255,476
沒收收益 (附註20(d))	—	155,733	—	—
	<u>12,615,069</u>	<u>17,185,355</u>	<u>4,347,824</u>	<u>3,891,913</u>

22 按性質劃分之開支

銷售成本、銷售及分銷開支及一般及行政開支包括以下項目：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
存貨成本	4,999,849	5,492,911	1,663,409	1,584,505
付運及手續費	1,163,508	2,194,229	830,746	1,058,934
僱員福利開支 (附註24)	1,092,278	1,746,774	655,169	940,362
就籌備上市之專業服務費	149,098	2,011,190	404,847	1,471,676
其他專業費用	114,885	82,356	40,826	36,263
商戶賬戶費	430,626	923,733	128,653	350,164
專利權開支	47,545	134,484	42,077	23,145
營銷開支	153,779	205,298	50,579	113,308
折舊 (附註8)	286,169	445,916	169,752	254,157
攤銷 (附註9)	297,599	378,395	125,451	207,241
遊戲開發開支	536,820	357,599	293,720	74,412
網站維護費	91,409	107,364	26,977	87,809
經營租賃租金	81,624	89,936	34,216	46,967
差旅費用	73,864	199,420	37,906	178,049
其他開支	76,013	203,996	85,607	155,615
	<u>9,595,066</u>	<u>14,573,601</u>	<u>4,589,935</u>	<u>6,582,607</u>

截至二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月，銷售成本主要包括存貨成本、付運及手續費、折舊及攤銷，亦包括其他開支分別為6,000美元及10,000美元。截至二零一六年五月三十一日止五個月期間，產品運送予批發客戶之付運費用為498,412美元，並分類為銷售及分銷開支。

商戶賬戶費包括付款服務供應商、信用卡公司及互聯網眾籌平台於發出相關資金(見附註20所述)後的收費。

23 其他收益

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
出售物業、廠房及設備的收益	<u>202,709</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>

24 僱員福利開支(包括董事酬金)

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
工資及薪金	1,028,496	1,653,576	623,091	899,718
退休金成本 — 定額供款計劃	47,065	93,198	32,078	40,644
其他員工福利	16,717	—	—	—
	<u>1,092,278</u>	<u>1,746,774</u>	<u>655,169</u>	<u>940,362</u>

僱員福利開支計入損益如下：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
銷售及分銷開支	113,088	81,617	38,567	97,514
一般及行政開支	979,190	1,665,157	616,602	842,848
	<u>1,092,278</u>	<u>1,746,774</u>	<u>655,169</u>	<u>940,362</u>

25 董事及高級管理人員酬金

(a) 董事酬金

已付／應付 貴集團董事酬金總額如下：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
工資及薪金	296,382	367,196	113,565	151,756
退休金成本 — 定額供款計劃	14,470	34,429	7,665	9,731
其他福利	8,498	—	—	—
	<u>319,350</u>	<u>401,625</u>	<u>121,230</u>	<u>161,487</u>

各董事的薪酬列載如下：

截至二零一四年十二月三十一日止年度

	作為董事 (附註(i))							就接納董事 委任已付或應 收的酬金 美元	作為管理層 (附註(ii)) 美元	總計 美元
	董事袍金 美元	薪金 美元	酌情花紅 美元	房屋津貼 美元	以股權結算 以股份為基 礎付款 美元	其他福利估計 金錢價值 美元	僱主退休福利 計劃供款 美元			
建邦 (附註(v))	—	120,100	—	—	—	8,498	7,254	—	—	135,852
黃成安	—	176,282	—	—	—	—	7,216	—	—	183,498
	—	296,382	—	—	—	8,498	14,470	—	—	319,350

截至二零一五年十二月三十一日止年度

	作為董事 (附註(i))							就接納董事 委任已付或 應收的酬金 美元	作為管理層 (附註(ii)) 美元	總計 美元
	董事袍金 美元	薪金 美元	酌情花紅 美元	房屋津貼 美元	以股權結算 以股份為基 礎付款 美元	其他福利估計 金錢價值 美元	僱主退休福利 計劃供款 美元			
建邦 (附註(v))	—	144,000	—	—	—	—	9,435	—	—	153,435
黃成安	—	128,663	—	—	—	—	16,736	—	—	145,399
許政開 (附註(vi))	—	94,533	—	—	—	—	8,258	—	—	102,791
	—	367,196	—	—	—	—	34,429	—	—	401,625

截至二零一五年五月三十一日止五個月 (未經審核)

	作為董事 (附註(i))							就接納董事 委任已付或 應收的酬金 美元	作為管理層 (附註(ii)) 美元	總計 美元
	董事袍金 美元	薪金 美元	酌情花紅 美元	房屋津貼 美元	以股權結算 以股份為基 礎付款 美元	其他福利估計 金錢價值 美元	僱主退休福利 計劃供款 美元			
建邦 (附註(v))	—	61,169	—	—	—	—	3,720	—	—	64,889
黃成安	—	52,396	—	—	—	—	3,945	—	—	56,341
	—	113,565	—	—	—	—	7,665	—	—	121,230

截至二零一六年五月三十一日止五個月

	作為董事 (附註(i))							就接納董事 委任已付或 應收的酬金 美元	作為管理層 (附註(ii)) 美元	總計 美元
	董事袍金 美元	薪金 美元	酌情花紅 美元	房屋津貼 美元	以股權結算 以股份為基 礎付款 美元	其他福利估計 金錢價值 美元	僱主退休福利 計劃供款 美元			
黃成安	—	101,772	—	—	—	—	3,649	—	—	105,421
許政開	—	49,984	—	—	—	—	6,082	—	—	56,066
	—	151,756	—	—	—	—	9,731	—	—	161,487

附註：

- (i) 該金額指就某人擔當董事職務而已付或應收的酬金，不論職務關乎 貴公司或其附屬企業。
- (ii) 該金額指某人擔當其他有關 貴公司或其附屬企業之事務管理而已付或應收的酬金，當中包括薪金、酌情花紅、僱主退休福利計劃供款及房屋津貼。
- (iii) 於有關期間概無董事放棄或同意放棄任何酬金。
- (iv) 於有關期間， 貴集團概無向任何董事支付任何酬金，作為加入 貴集團或加入 貴集團後的獎勵或作為離職補償。
- (v) 於二零一五年十二月一日辭任 貴公司董事及於二零一六年九月二十七日重新獲委任為董事。
- (vi) 於二零一五年七月二十七日獲委任為董事。

(b) 董事退休福利及離職福利

於有關期間，概無董事已收或將收取任何退休福利或離職福利。

(c) 給予提供董事服務的第三方的代價

於有關期間， 貴公司概無向任何提供董事服務的第三方支付代價。

- (d) 於有關期間末或有關期間內任何時間，概無以董事、該等董事的受控制法團及關連實體為受益人的貸款、準貸款及其他交易。

- (e) 於有關期間內任何時間， 貴公司概無訂立與 貴公司業務有關，而 貴公司董事於當中直接或間接擁有重大權益的重大交易、安排及合約。

(f) 五名最高薪酬人士

貴集團五名最高薪酬人士的身份如下：

	人數		截至五月三十一日止五個月	
	截至十二月三十一日止年度 二零一四年	二零一五年	二零一五年 (未經審核)	二零一六年
董事	2	3	2	2
僱員	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>3</u>
	<u>5</u>	<u>5</u>	<u>5</u>	<u>5</u>

有關董事薪酬之資料已於上文披露。於有關期間，餘下最高薪酬人士(身份並非董事)的薪酬詳情列載如下：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
基本薪金	181,719	123,380	82,531	158,505
退休金成本 — 定額供款計劃	11,218	9,295	5,505	11,641
其他福利	3,437	597	—	—
	<u>196,374</u>	<u>133,272</u>	<u>88,036</u>	<u>170,146</u>

於各個有關期間的薪酬符合以下組別的最高薪酬人士(身份並非董事)人數如下：

	人數			
	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
酬金組別	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元 (未經審核)
零至1,000,000港元(相當於 129,000美元)	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>3</u>

於有關期間，概無向 貴公司董事或最高薪酬人士支付酬金，作為加入 貴公司或於加入 貴公司時的獎勵或離職補償。

26 所得稅開支／(抵免)

貴集團獲豁免繳納開曼群島及英屬維爾京群島稅項。於有關期間， 貴集團旗下公司須繳納美國企業稅(稅率為34%)及新加坡企業所得稅(稅率為17%)。

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
即期所得稅	563,391	796,646	6,408	13,685
遞延所得稅(附註17)	<u>117,876</u>	<u>107,957</u>	<u>(48,974)</u>	<u>(293,682)</u>
	<u>681,267</u>	<u>904,603</u>	<u>(42,566)</u>	<u>(279,997)</u>
過往年度稅務超額撥備				
— 即期所得稅	—	(61,614)	—	—
— 遞延所得稅(附註17)	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>—</u>	<u>(20,890)</u>
	<u>681,267</u>	<u>842,989</u>	<u>(42,566)</u>	<u>(300,887)</u>

對 貴集團除所得稅前溢利／(虧損)徵收的稅項有別於根據綜合公司業績所適用的加權平均稅率計算的理論金額，現列載如下：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年 美元	二零一五年 美元	二零一五年 美元 (未經審核)	二零一六年 美元
除所得稅前溢利／(虧損)	<u>3,244,674</u>	<u>2,669,084</u>	<u>(229,787)</u>	<u>(2,657,399)</u>
按有關公司適用當地稅率計算 (附註)	690,100	486,953	(78,538)	(582,821)
不可扣減開支	25,347	491,971	69,808	302,352
稅項獎勵	(25,732)	(78,570)	(25,732)	—
過往年度稅務超額撥備	—	(61,614)	—	(20,890)
其他	<u>(8,448)</u>	<u>4,249</u>	<u>(8,104)</u>	<u>472</u>
	<u>681,267</u>	<u>842,989</u>	<u>(42,566)</u>	<u>(300,887)</u>

附註：

截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月的加權平均適用稅率分別為21.3%、18.2%、34.2%及21.9%，是根據 貴集團內各公司適用的當地稅率釐定，該等公司須繳納不同國家的稅項。

27 資本儲備

貴集團

- (i) 如上文附註2.2所述，最終控股公司發行新股以換取若干顧問及 貴集團創辦人向 貴集團提供服務。該等股份獎勵於授出後即時無條件歸屬。最終控股公司亦發行新股，以換取控股股東轉讓知識產權。所收購知識產權概無於活躍市場上買賣。董事已使用資本化盈利法為估值技術，以釐定所授出股份獎勵及所收購知識產權的公平值。

估值模型之輸入數據列載如下：

最終增長率	3%
資本成本	25%
資本化率	22%

計算 貴公司的資本成本時已計及：a) 現行市場無風險利率；b) 參考已刊發市場研究數據估計的按規模調整風險溢價；及c) 公司獨有風險溢價，其反映與當時實體處於發展初期及未來市場對 貴集團的遊戲的反應並不確定有關的風險。獲採納的最終增長率3%乃資本化盈利模式廣泛採納的增長率。資本化率反映資本成本及最終增長率的差異。

於二零一三年十一月三十日，透過以權益結算以股份為基礎付款獲得的服務及收購的知識產權的公平值為780,496美元，分析如下：

	美元
向控股股東收購的知識產權	5,140,296
就已放棄知識產權代表黃先生的已付款項	(962,863)
就已承接知識產權代表黃先生的應付款項	<u>(3,872,137)</u>
	305,296
換取 貴集團顧問及創辦人提供服務的以股份為基礎付款開支	<u>475,200</u>
	<u><u>780,496</u></u>

- (ii) 除上述數額外，貴集團於二零一四年一月一日及二零一四年十二月三十一日的資本儲備亦包括組成貴集團的所有附屬公司的股本合併總值，分別為134,000美元及134,004美元。於截至二零一五年十二月三十一日止年度，資本儲備因(a) CoolMiniOrNot Inc.由二零一五年七月十六日起被剔出貴集團之外(附註2.4及3)而削減134,000美元(相當於該公司的股本)；及(b)減去貴公司收購CMON Productions Limited全部股本權益(附註2.3 (h))所支付的代價1美元。

貴公司

貴公司之資本儲備代表就貴公司收購CMON Production Limited全部股權而支付之代價1美元與CMON Production Limited及其附屬公司的公平值之差額。

28 股息

於二零一五年一月宣派的股息1,100,000美元(每股0.0015美元)代表截至二零一四年十二月三十一日止年度貴集團旗下一間公司向當時之權益持有人宣派之股息，有關金額已於二零一五年一月支付。每股股息是按重組後但於二零一六年十月三十一日股份拆細生效前的750,000,000股普通股計算。

於二零一五年十月宣派的股息為500,000美元(每股0.0007美元)，其中387,500美元已於二零一五年十月派付。所剩餘額112,500美元計入二零一五年十二月三十一日應付最終控股公司款項列報。

29 每股盈利／(虧損)

就計算每股基本及攤薄盈利而言，已假定普通股於二零一四年一月一日已發行，考慮到於二零一五年七月十六日應付CMON Holdings債款應佔普通股份資本化總額為5,300,000美元，猶如 貴公司當時已註冊成立。普通股拆細之影響(詳情見附註2.3(m))亦已按已發行普通股之加權平均數追溯入賬。每股基本盈利的計算方式為截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止各年度及截至二零一五年及二零一六年五月三十一日止五個月 貴公司權益持有人應佔 貴集團溢利除以視為已發行的普通股加權平均數：

	截至十二月三十一日止年度		截至五月三十一日止五個月	
	二零一四年	二零一五年	二零一五年	二零一六年 (未經審核)
貴公司權益持有人應佔溢利／(虧損) (美元)	2,563,407	1,826,095	(187,221)	(2,356,512)
已發行的普通股加權平均數	<u>1,353,303,571</u>	<u>1,420,824,119</u>	<u>1,353,303,571</u>	<u>1,500,000,000</u>
每股基本盈利／(虧損) (美元)	<u>0.0019</u>	<u>0.0013</u>	<u>(0.0001)</u>	<u>(0.0016)</u>

每股攤薄盈利／(虧損)與每股基本盈利／(虧損)相同，因為於有關期間概無潛在攤薄普通股發行在外。

30 關聯方交易

關聯方指 貴集團有能力於財務及營運決策中直接或間接控制或行使重大影響力的實體或 貴公司及其附屬公司的董事或高級職員。

貴集團董事認為，以下與 貴集團有交易或結餘的個人及公司為關聯方：

名稱	與 貴集團的關係
CMON Holdings Limited	最終控股公司
CoolMiniOrNot Inc.	自二零一五年七月十六日起為關聯公司(附註2.4)

除於財務資料其他部分披露者外， 貴集團於有關期間有以下關聯方交易及結餘。

(a) 與關聯方的結餘

與關聯方的結餘詳情載於附註16。

(b) 主要管理人員酬金

主要管理人員酬金詳情載於附註25。

31 承擔

經營租賃承擔

於二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日，貴集團根據不可撤銷土地及樓宇經營租賃有以下未來最低租賃付款總額：

	於十二月三十一日		於二零一六年
	二零一四年	二零一五年	五月三十一日
	美元	美元	美元
不遲於一年	79,016	417,600	419,488
遲於一年但不遲於五年	<u>155,239</u>	<u>1,640,538</u>	<u>1,464,650</u>
	<u>234,255</u>	<u>2,058,138</u>	<u>1,884,138</u>

32 於附屬公司之投資 — 貴公司

	於二零一五年	於二零一六年
	十二月三十一日	五月三十一日
	美元	美元
非上市股本投資，按成本	54,193,548	54,193,548
應收附屬公司款項 (附註(a))	<u>5,300,000</u>	<u>5,300,000</u>
	<u>59,493,548</u>	<u>59,493,548</u>

附註：

- (a) 應收附屬公司款項為無抵押及不計息。該款項並無固定還款期及視為對附屬公司注資。於本公司成為其控股公司之日期，資產淨值總額及附屬公司股東貸款約為6.9百萬美元。
- (b) 貴公司之主要附屬公司詳情載於附註2.3。

33 或然事項

貴集團於二零一四年及二零一五年十二月三十一日及二零一六年五月三十一日概無任何重大或然負債。

34 結算日後事項

每股面值0.0001港元之已發行及未發行普通股拆細為2股每股面值為0.00005港元之普通股於二零一六年十月三十一日生效。

III 結算日後財務報表

概無就 貴公司或 貴集團旗下任何公司編製二零一六年五月三十一日後及截至本報告日期止任何期間的經審核財務報表。 貴公司或 貴集團旗下任何公司概無二零一六年五月三十一日後之任何期間宣派或支付股息或分派。

此 致

CMON Limited

列位董事

中國銀河國際證券(香港)有限公司

台照

羅兵咸永道會計師事務所

執業會計師

香港

謹啟

二零一六年十一月二十五日

本附錄所載資料並不構成本公司之申報會計師羅兵咸永道會計師事務所(香港執業會計師)載於本招股章程附錄一會計師報告之一部分，載入本招股章程乃僅供參考。未經審核備考財務資料應與本招股章程「財務資料」一節及本招股章程附錄一所載「會計師報告」一併閱讀。

未經審核備考經調整綜合有形資產淨值

以下為本集團編製以供說明之未經審核備考經調整綜合有形資產淨值備考報表，編製基準載於下文附註，以說明假設配售已於二零一六年五月三十一日進行，配售對本公司股權持有人應佔本集團之綜合有形資產淨值之影響。

本未經審核經調整綜合有形資產淨值備考報表乃僅供說明用途而編製，且因其假設性質使然，其未必可真實反映本集團於二零一六年五月三十一日或配售後任何未來日期之綜合有形資產淨值。

	本公司股權 持有人應佔 本集團 於二零一六年 五月三十一日 之綜合有形資產 淨值 ⁽¹⁾ 千美元	配售之 估計所得 款項淨額 ⁽²⁾ 千美元	本公司股權 持有人應佔 本集團 於二零一六年 五月三十一日 之未經審核 備考經調整 綜合有形資產 淨值 千美元	未經審核備考經調整 綜合每股有形資產淨值 ^{(3)及(4)} 美元 港元	
根據配售價每股0.23港元 計算	73	6,356	6,429	0.0036	0.0276

附註：

- (1) 本公司股權持有人應佔於二零一六年五月三十一日之綜合有形資產淨值乃摘錄自本招股章程附錄一 所載會計師報告，此乃根據本公司股權持有人應佔本集團於二零一六年五月三十一日之綜合資產淨值6,235,178美元計算，並就於二零一六年五月三十一日之無形資產6,162,491美元作出調整。
- (2) 配售估計所得款項淨額乃根據306,000,000股新股份及指示性配售價每股0.23港元計算，當中已扣除本公司應付包銷費用及相關開支(不包括上市相關開支約3,632,000美元，其已於二零一六年五月三十一日前入賬)。
- (3) 未經審核備考經調整綜合每股有形資產淨值乃根據於緊隨配售完成後的1,806,000,000股已發行股份計算。
- (4) 並無作出調整以反映本集團於二零一六年五月三十一日後之任何營業業績或訂立之其他交易。
- (5) 就計算本未經審核備考經調整綜合有形資產淨值而言，以美元呈列之結餘乃按7.75港元兌1.00美元之匯率兌換為港元。

以下為羅兵咸永道會計師事務所(香港執業會計師)發出的報告全文，以供載入本招股章程內。



羅兵咸永道

獨立申報會計師就編製未經審計備考財務資料的鑑證報告

致CMON Limited

列位董事

本所已對CMON Limited(「貴公司」)及其附屬公司(統稱「貴集團」)的未經審計備考財務資料(由 貴公司董事編製，並僅供說明用途)完成鑑證工作並作出報告。未經審計備考財務資料包括 貴公司就建議配售股份而於二零一六年十一月二十五日刊發的招股章程中第II-1頁至II-2頁內所載有關 貴集團於二零一六年五月三十一日的未經審計備考經調整有形資產淨值報表以及相關附註(「未經審計備考財務資料」)。 貴公司董事用於編製未經審計備考財務資料的適用標準載於第II-1頁至II-2頁。

未經審計備考財務資料由 貴公司董事編製，以說明建議配售股份對 貴集團於二零一六年五月三十一日的財務狀況可能造成的影響，猶如該擬首次公開招股於二零一六年五月三十一日已經發生。在此過程中， 貴公司董事從 貴集團截至二零一六年五月三十一日止期間的財務資料中摘錄有關 貴集團財務狀況的資料，而上述財務已公佈會計師報告。

貴公司董事對未經審計備考財務資料的責任

貴公司董事負責根據香港聯合交易所有限公司創業板證券上市規則(「上市規則」)第7.31條及參考香港會計師公會(「會計師公會」)頒佈的會計指引第7號「編製備考財務資料以載入投資通函內」(「會計指引第7號」)，編製未經審計備考財務資料。

羅兵咸永道會計師事務所，香港中環太子大廈廿二樓
總機：+852 2289 8888，傳真：+852 2810 9888，www.pwchk.com

我們的獨立性和品質控制

我們已遵守會計師公會頒佈的職業會計師道德守則中對獨立性及其他道德的要求，有關要求是基於誠信、客觀、專業勝任能力和應有的審慎、保密及專業行為的基本原則而制定的。

本所應用會計師公會頒佈的香港質量控制準則第1號，因此維持全面的質量控制制度，包括將有關遵守道德要求、專業準則以及適用的法律及監管要求的政策和程序記錄為書面文件。

申報會計師對未經審計備考財務資料的責任

本所的責任是根據上市規則：7.31(7)條的規定，對未經審計備考財務資料發表意見並向閣下報告。與編製未經審計備考財務資料時所採用的任何財務資料相關的由本所曾發出的任何報告，本所除對該等報告出具日的報告收件人負責外，本所概不承擔任何其他責任。

本所根據會計師公會頒佈的香港鑑證業務準則第3420號「就編製招股章程內備考財務資料作出報告的鑑證業務」執行我們的工作。該準則要求申報會計師計劃和實施程序以對董事是否根據上市規則：7.31條及參考會計師公會頒佈的會計指引第7號編製未經審計備考財務資料獲取合理保證。

就本業務而言，本所沒有責任更新或重新出具就在編製未經審計備考財務資料時所使用的歷史財務資料而發出的任何報告或意見，且在本業務過程中，我們也不對在編製未經審計備考財務資料時所使用的財務資料進行審計或審閱。

將未經審計備考財務資料包括在招股章程中，目的僅為說明某一重大事項或交易對該實體未經調整財務資料的影響，猶如該事項或交易已在為說明為目的而選擇的較早日期發生。因此，我們不對該擬首次公開招股於二零一六年五月三十一日的實際結果是否如同呈報一樣發生提供任何保證。

就未經審計備考財務資料是否已按照適用標準適當地編製的合理保證的鑑證業務，涉及實施程序以評估董事用以編製未經審計備考財務資料的適用標準是否提供合理基準，以呈列該事項或交易直接造成的重大影響，並須就以下事項獲取充分適當的證據：

- 相關備考調整是否適當地按照該等標準編製；及
- 未經審計備考財務資料是否反映已對未經調整財務資料作出的適當調整。

所選定的程序取決於申報會計師的判斷，並考慮申報會計師對該公司性質的了解、與編製未經審計備考財務資料有關的事項或交易以及其他相關業務情況的了解。

本業務也包括評估未經審計備考財務資料的整體呈列方式。

我們相信，我們獲取的證據是充分、適當的，為發表意見提供了基礎。

意見

本所認為：

- (a) 未經審計備考財務資料已由 貴公司董事按照所述基準適當編製；
- (b) 該基準與 貴集團的會計政策一致；及
- (c) 就根據上市規則：7.31(1)條所披露的未經審計備考財務資料而言，該等調整是適當的。

羅兵咸永道會計師事務所

執業會計師

香港，二零一六年十一月二十五日

以下為本公司的組織章程大綱及細則若干條文以及開曼群島公司法若干方面的概要。

本公司於二零一五年六月十六日在開曼群島根據公司法註冊成立為獲豁免有限公司。組織章程大綱及組織章程細則構成本公司的組織章程。

1. 組織章程大綱

- (a) 大綱列明(其中包括)本公司股東的責任以其當時各自持有股份的未繳股款(如有)為限,而本公司的成立宗旨並無限制(包括作為一家投資公司),且根據公司法第27(2)條規定,不論涉及任何公司利益的問題,本公司須擁有充分行為能力並能夠履行具充分行為能力的自然人應盡的全部職責,鑒於本公司作為獲豁免公司,除為促進在開曼群島以外地區的業務外,本公司將不會在開曼群島與任何人士、公司或機構進行業務來往。
- (b) 本公司可通過特別決議案就大綱中的任何宗旨、權力或其他事項對大綱作出修改。

2. 組織章程細則

細則乃於二零一六年十一月十七日有條件採納及於上市日期生效。以下為細則若干條文的概要:

(a) 董事

(i) 配發及發行股份及認股權證的權力

在公司法、大綱及細則條文以及賦予任何股份或類別股份持有人的任何特別權利的規限下,本公司可通過普通決議案決定(如無該項決定或該項決定並無作出特別規定,則由董事會決定)發行具有或附有有關股息、投票、歸還資本或其他方面的權利或限制的任何股份。在公司法、任何指定證券交易所(定義見細則)的規則以及大綱及細則的規限下,可按本公司或股份持有人有權選擇贖回該等股份的條款發行任何股份。

董事會可發行認股權證,賦予認股權證持有人權利可按董事會不時釐定的條款認購本公司股本中任何類別股份或證券。

在公司法及細則的條文以及(如適用)任何指定證券交易所(定義見細則)的規則的規限下，且在不影響任何股份或任何類別股份當時所附有的任何特別權利或限制的情況下，本公司所有未發行股份應由董事會處置，董事會可全權決定按其認為適當的時間、對價、條款及條件向其認為合適的人士提呈發售、配發、授出購股權或以其他方式處置有關股份，惟不得以折讓價發行股份。

在配發、提呈發售、授出購股權或出售股份時，本公司或董事會均毋須向登記地址位於董事會認為尚未辦理註冊聲明或其他特別手續而於當地進行配發、提呈發售、授出購股權或出售股份即屬違法或不可行的任何特定地區或多個地區的股東或其他人士作出上述行動。因前述句子而受影響的股東不應就任何目的而言成為或被視為另一類別的股東。

(ii) 出售本公司或任何附屬公司資產的權力

細則並無載列關於出售本公司或其任何附屬公司資產的明確條文。然而，董事可行使一切權力並作出本公司可行使或作出或批准的全部行動及事宜，且該等權利、行動及事宜並非細則或公司法規定須由本公司於股東大會上行使或作出的一切權力及事宜。

(iii) 對離職的補償或付款

根據細則，凡向任何董事或前任董事支付任何款項作為離職補償或作為其退任或與其退任有關的對價(並非董事根據合約規定有權獲得的款項)，則須經本公司在股東大會上批准。

(iv) 向董事提供貸款及就借予董事的貸款提供抵押品

細則載有禁止向董事提供貸款的條文。

(v) 披露在與本公司或其任何附屬公司訂立的合約中的權益

在細則規限下，董事可於任職董事期間兼任本公司任何其他有酬勞的職務或職位(惟不可擔任本公司核數師)，條款由董事會決定，因此除任何其他細則指明或規定的任何酬金外，董事還可就兼任其他職務或職位收取額外酬金(不論為薪金、佣金、分享利潤或其他方式)。董事可出任或擔任本公司創辦的任何公司或本公司可能擁有權益的任何其他公司的董事或其他高級職員，或於該等公司擁有權

益，而毋須向本公司或股東交代其因出任該等其他公司的董事、高級職員或股東，或於該等其他公司擁有權益而獲得的任何酬金、利潤或其他利益。除細則另有規定外，董事會亦可安排以其認為在各方面屬適當的方式行使本公司持有或擁有的任何其他公司的股份所賦予的投票權，包括投票贊成任何任命董事或其中任何一名董事成為該等其他公司的董事或高級職員的決議案，或投票贊成或規定向該等其他公司的董事或高級職員支付的酬金。

在公司法及細則的規限下，任何董事或建議委任或候任董事概不應因其職位而失去與本公司訂立有關其兼任任何有酬勞職位或職務的合約、或以賣方、買方或任何其他身份與本公司訂立合約的資格，任何該等合約或任何董事於其中有任何利益關係的任何其他合約或安排亦不得因此失效，參與訂約或有此利益關係的任何董事亦毋須因其董事職務或由此而建立的受信關係而向本公司或股東交代其由任何此等合約或安排所獲得的任何酬金、利潤或其他利益。董事倘知悉其在任何方面於與本公司所訂立或建議訂立的合約或安排中有任何直接或間接的利益關係，必須於首次考慮訂立該合約或安排的董事會會議上申明其利益性質。倘董事其後方知其於該合約或安排有利益關係，或在任何其他情況下，則須於知悉其擁有或已經擁有此項利益關係後的首次董事會會議上申明其利益性質。

董事不得就批准其或其任何緊密聯繫人(定義見細則)於其中擁有重大利益關係的任何合約、安排或其他提議的任何董事會決議案投票(亦不得計入法定人數)，惟此限制不適用於下列事項：

- (aa) 就董事或其任何緊密聯繫人應本公司或其任何附屬公司的要求或為本公司或其任何附屬公司的利益借出的款項或由該董事或其任何緊密聯繫人招致或承擔的債務而向該董事或其緊密聯繫人提供任何擔保或彌償保證的任何合約或安排；
- (bb) 就董事本身或其緊密聯繫人本身根據一項擔保或彌償保證或透過提供擔保而承擔全部或部分責任(不論個別或共同承擔)的本公司或其任何附屬公司債項或責任而向第三方提供任何抵押或彌償保證的任何合約或安排；

- (cc) 有關提呈發售本公司或本公司可能創辦或擁有權益的任何其他公司的股份或債券或其他證券以供認購或購買而董事或其緊密聯繫人因參與該提呈發售的包銷或分包銷而擁有或將擁有權益的任何合約或安排；
- (dd) 董事或其緊密聯繫人僅因其／彼等持有本公司的股份或債券或其他證券的權益而與其他持有本公司的股份或債券或其他證券的人士以相同方式擁有權益的任何合約或安排；或
- (ee) 任何有關採納、修訂或執行為董事、其緊密聯繫人及本公司或其任何附屬公司的僱員而設的購股權計劃、養老金或退休、身故或傷殘福利計劃或其他安排的建議或安排，而該等建議或安排並無授予任何董事或其緊密聯繫人該等計劃或基金有關的類別人士一般所未獲賦予的任何特權或利益。

(vi) 酬金

本公司須不時在股東大會上釐定董事的一般酬金，該等酬金(除根據對其進行表決的決議案另有指示外)將按董事會協定的比例及方式由董事攤分，如未能達成協議，則由各董事平分，惟僅在支付酬金的任期內部分時間任職的任何董事僅可按其任職時間比例收取有關酬金。董事亦有權預支或報銷因彼等出席任何董事會會議、委員會會議或股東大會或本公司任何類別股份或債券的獨立會議或在其他方面履行董事職務而合理預期支出或已支出的所有旅費、酒店費及附帶開支。

倘任何董事應要求因本公司任何事項前往海外公幹或駐守海外，或提供董事會認為超逾董事日常職責範圍的服務，董事會可決定向該董事支付額外酬金(不論為薪金、佣金、分享利潤或其他方式)，作為任何一般董事酬金以外的額外報酬或代替任何一般董事酬金。倘執行董事獲委任為董事總經理、聯席董事總經理、副董事總經理或其他高級行政人員，則可收取董事會不時決定的酬金(不論為薪金、

佣金、分享利潤或其他方式或上述全部或任何方式)及其他福利(包括養老金及/或恩恤金及/或其他退休福利)以及津貼。上述酬金可作為董事酬金以外的額外報酬或代替董事酬金。

董事會可為本公司僱員(此詞在本段及下段均包括可能擔任或已擔任本公司或其任何附屬公司任何高級行政職位或任何受薪職位的任何現任董事或前任董事)及前任僱員及彼等供養的人士或上述任何一類或多類人士設立或贊成或聯同其他公司(指本公司的附屬公司或與本公司有業務聯繫的公司)設立提供養老金、疾病津貼或撫恤金、人壽保險或其他福利的任何計劃或基金，並由本公司負責供款。

董事會可在須遵守或毋須遵守任何條款或條件的情況下支付或訂立協議支付或給予可撤回或不可撤回的養老金或其他福利予僱員及前任僱員及彼等供養的人士或上述任何人士，包括該等僱員或前任僱員或彼等供養的人士根據上段所述任何有關計劃或基金已經或可以享有者(如有)以外的養老金或福利。在董事會認為適當的情況下，上述養老金或福利可在僱員實際退休前、預期實際退休時或實際退休時或之後任何時間授予僱員。

(vii) 退任、委任及罷免

在每屆股東週年大會上，當時三分之一的董事(若其人數並非三的倍數，則以最接近但不少於三分之一的人數)將輪值退任，惟每位董事必須最少每三年在股東週年大會上退任一次。輪值退任的董事應包括自願退任而不欲重選的董事。其他須退任的董事乃自上次獲選連任或獲委任以來任期最長的董事，惟倘多位董事上次於同一日履任或獲選連任，則會以抽籤方式決定須退任的董事(除非彼等另行協定)。細則並無規定董事年屆某一年齡時必須退任的條文。

董事有權不時及隨時委任任何人士為董事以填補董事會臨時空缺或增加現屆董事會的董事人數。獲委任填補臨時空缺的任何董事須一直擔任該職務，直至本公司舉行其獲委任後的首次股東大會為止，並可於該大會上膺選連任，而獲委任

新加入現屆董事會的任何董事，則須擔任該職務直至本公司舉行下屆股東週年大會為止，並於該大會上合資格膺選連任。董事或替任董事均毋須持有本公司任何股份以符合出任董事的資格。

本公司可通過一項普通決議案罷免任何任期未滿的董事，惟此舉須不影響該董事就其與本公司之間的任何合約遭違反所造成的損失而提出申索，而本公司股東可於罷免該董事的股東大會上通過普通決議案委任另一名人士代替該董事。除非本公司於股東大會上另有決定，否則董事人數不得少於兩位。董事人數並無上限。

董事職位在下列情況下出缺：

- (aa) 董事在本公司當時的註冊辦事處向本公司提交書面通知或在董事會會議上呈辭；
- (bb) 精神失常或身故；
- (cc) 無特別理由而連續六(6)個月缺席董事會會議(除非其委任替任董事出席)及董事會議決解除其職務；
- (dd) 宣佈破產或收到接管令或暫停還債或與其債權人訂立債務重整協議；
- (ee) 根據法律被禁止出任董事；
- (ff) 因任何法律條文不再為董事或根據細則遭罷免董事職務。

董事會可不時委任一位或多位成員為本公司董事總經理、聯席董事總經理、副董事總經理或擔任任何本公司其他職位或高級行政職位，任期及條款均由董事會決定，而董事會可撤銷或終止任何此等委任。董事會可將其任何權力、權限及酌情權授予董事會認為合適的一名或多名董事及其他人士組成的委員會，並不時就任何人事或事宜全部或部分撤回有關授權或撤回委任及解散任何該等委員會，惟所有以此方式成立的委員會在行使獲授予的權力、權限及酌情權時，須遵守董事會不時對其施加的任何規定。

(viii) 借款權力

董事會可行使本公司一切權力籌集或借取資金，或將本公司全部或任何部分現有及未來業務、財產及資產以及未催繳股本按揭或抵押，並可在公司法的規限下發行本公司的債權證、債券及其他證券，作為本公司或任何第三方的任何債項、負債或責任的全部或附屬抵押。

附註：此等條文大致上與細則相同，可以本公司的特別決議案批准作出修訂。

(ix) 董事會議事程序

董事會可舉行會議以處理業務、休會及按其認為適合的其他方式處理會議。董事會會議上提出的問題必須由大多數投票通過。倘出現相同票數情況，會議主席擁有額外一票或決定票。

(x) 董事及高級職員名冊

公司法及細則規定本公司須在其註冊辦事處存置董事及高級職員名冊，惟公眾人士不得查閱該名冊。該名冊的文本須提交開曼群島公司註冊處處長備案，而任何董事或高級職員變動須於作出有關變動後三十(30)日內知會公司註冊處處長。

(b) 修訂組織章程文件

本公司可透過在股東大會上通過特別決議案廢除、更改或修訂細則。細則訂明，更改大綱條文、修訂細則或變更本公司名稱須通過特別決議案方可進行。

(c) 變更股本

根據公司法有關條文，本公司可不時通過普通決議案：

- (i) 增加其股本，增加的數額及所分成的股份面值概由決議案訂明；
- (ii) 將其全部或任何部分股本合併及分拆為面值高於現有股份的股份；

- (iii) 將股份拆為多類股份，並在不影響之前賦予現有股份持有人的任何特別權利情況下，多類股份分別附帶本公司在股東大會上或董事可能決定的任何優先、遞延、合資格或專有權利、特權、條件或限制；
- (iv) 將全部或任何部分股份分拆為面值少於大綱規定數額的股份，惟不得違反公司法的規定，且有關分拆任何股份的決議案可決定股份分拆所產生的股份持有人之間，其中一股或以上可附有本公司有權附加於未發行或新股份的任何較其他股份優先的權利或其他特別權利，或遞延權利或受到任何有關限制；或
- (v) 註銷任何於通過決議案當日尚未獲任何人士認購或同意認購的股份，並按就此註銷的股份數目削減其股本數額。

在符合公司法條文的情況下，本公司可通過特別決議案以任何方式削減其股本或任何資本贖回儲備或其他不可分派儲備。

(d) 更改現有股份或類別股份的權利

在公司法的規限下，股份或任何類別股份附有的全部或任何特別權利，可經由不少於該類別已發行股份面值四分之三的持有人書面同意，或經由該類別股份持有人在另行召開的股東大會上通過特別決議案批准而更改、修訂或廢除，惟該類別股份的發行條款另有規定則作別論。細則中關於股東大會的條文經作出必要修訂後，將適用於該等另行召開的股東大會，惟股東大會所需的法定人數(續會除外)須為持有或由受委代表持有該類別已發行股份面值不少於三分之一的兩位人士，而任何續會所需的法定人數為兩名親身或委派代表出席的股份持有人，而不論其所持有的股份數目。類別股份的每位持有人有權按每持有一股該類別股份投一票。

賦予任何股份或類別股份持有人的特別權利，不得因增設或發行與其享有同等地位的額外股份而視為被更改，惟該等股份的發行條款所附權利另有明確規定則除外。

(e) 特別決議案 — 須以大多數票通過

根據細則，本公司的特別決議案須在股東大會上獲有權投票並親自出席的股東或（倘股東為公司）其正式授權代表或（倘允許委任代表出席）其受委代表以不少於四分之三的大多數票通過，而有關股東大會須根據細則正式發出通知召開（進一步詳情請參閱下文第2(i)段）。

任何特別決議案的副本須於獲通過後十五(15)日內提交開曼群島公司註冊處處長。

根據細則，普通決議案指在根據細則舉行的股東大會上獲有權投票並親自出席的本公司股東或（倘股東為公司）其正式授權代表或（倘允許委任代表出席）其受委代表以簡單多數票通過的決議案。

(f) 表決權

在任何股份當時依據細則所附有有關表決的任何特別權利或限制的規限下，在任何股東大會上如以投票方式表決時，每位親自出席或委派受委代表或（倘股東為公司）其正式授權代表出席的股東可就其持有的每一股繳足股份投一票，惟就上述情況而言於催繳股款或分期繳付股款之前就股份繳足或入賬列為繳足的股款不得被視作為股份的繳足股款。凡有權投一票以上的股東毋須盡投其票，亦毋須以同一方式盡投其票。

在任何股東大會上，任何提呈大會表決的決議案概以投票方式表決，惟大會主席可真誠准許就純粹與程序或行政事宜有關的決議案以舉手方式表決，在該情況下，每名親自（或倘為公司，則由獲正式授權代表出席）或委派受委代表出席的股東均可投一票，而倘身為結算所（或其代名人）的股東委派多於一名受委代表，則每名受委代表於舉手表決時可投一票。

倘本公司股東為一家認可結算所（或其代名人），則可授權其認為合適的一位或多位人士為代表代其出席本公司任何大會或本公司任何類別的股東大會，惟倘就此授權超過一位人士，則該授權應列明每名獲授權人士所代表的股份數目及類別。根據該條文獲授權的人士應視作已獲正式授權而毋須出具其他有關事實證據，且應有權代表該

認可結算所(或其代名人)行使該認可結算所(或其代名人)可行使的相同權力，猶如有關人士為本公司股份的登記持有人，包括在允許以舉手方式表決時可個別舉手投票的權利。

倘本公司得悉任何股東須根據指定證券交易所(定義見細則)規則放棄就本公司任何特定決議案投票或被限制只能就本公司任何特定決議案投贊成票或反對票，則該名股東或其代表作出有違該項規定或限制的任何投票將不獲計算在內。

(g) 股東週年大會的規定

除採納細則的年度外，本公司須每年舉行一次股東週年大會，舉行時間及地點可由董事會決定，但大會須於舉行上屆股東週年大會後十五(15)個月或採納細則日期後十八(18)個月內舉行，惟較長的期間並不違反任何指定證券交易所(定義見細則)的規則則作別論。

(h) 賬目及核數

董事會須安排保存真確賬目，當中載列本公司的收支賬項、有關該等收支所涉及的事項、本公司的財產、資產、借貸及負債賬項，以及公司法所規定或為真實公平地反映本公司事務及解釋其交易所需的所有其他事項。

會計記錄須保存於註冊辦事處或董事會決定的其他一個或多個地點，並可供董事隨時查閱。任何股東(董事除外)概無任何權利查閱本公司任何會計記錄或賬冊或有關文件，惟該權利乃法例賦予或由董事會或本公司在股東大會上批准則除外。然而，獲豁免公司須於稅務資訊局根據開曼群島稅務資訊局法例(二零零九年修訂本)送達命令或通知後，按該命令或通知指示，以電子形式或任何其他媒介於其註冊辦事處提供公司賬冊或公司賬冊部分資料的副本。

每份資產負債表及將於股東大會上向本公司提呈的損益賬(包括法例規定須附上的所有文件)的副本，連同董事報告印製本及核數師報告文本，須於大會舉行日期前不少於二十一(21)日前及於發出股東週年大會通告的同時，寄交每位按照細則條文有權收取本公司股東大會通告的人士；然而，在遵守所有適用法例(包括指定證券交易所(定義見細則)的規則)的情況下，本公司可改為向該等人士寄發摘錄自本公司年度賬目及董

事報告的財務報表概要代替，惟任何該等人士可向本公司送達書面通知，要求本公司除財務報表概要以外，另向其寄發本公司年度財務報表及相關董事報告的完整印製本。

本公司須依照細則條文的規定委任核數師，其委任條款、任期及職責於任何時間均須受細則條文規管。核數師酬金須由本公司在股東大會上釐定或按照股東可能決定的方式釐定。

本公司的財務報表須由核數師按照公認審計準則進行審計。核數師須按照公認審計準則編撰與財務報表有關的報告，並於股東大會上向股東提呈核數師報告。本招股章程所指的公認審計準則，可為開曼群島以外國家或司法權區的審計準則。在此情況下，財務報表及核數師報告內須披露此事實，並列明有關國家或司法權區的名稱。

(i) 大會通告及會議議程

股東週年大會須發出不少於足二十一(21)日及不少於足二十(20)個營業日的通知召開。所有其他股東大會(包括股東特別大會)則須發出最少足十四(14)日及不少於足十(10)個營業日的通告召開。通告須註明舉行大會的時間及地點，倘有特別事項，則須註明有關事項的一般性質。此外，須就每次股東大會向本公司全體股東(根據細則的條文規定或股東所持有股份的發行條款無權獲本公司發出該等通告的股東除外)及本公司當時的核數師發出通告。

倘獲指定證券交易所的規則允許，而召開本公司大會的通告時間較上述時間為短，若在下列情況下獲同意，則有關大會亦將被視作已正式召開：

- (i) 倘該股東大會乃作為股東週年大會召開，獲所有有權出席大會並於會上投票的本公司股東同意；及
- (ii) 就任何其他大會而言，獲有權出席大會並於會上投票的大多數股東(即相當於不少於全體股東於大會上的投票權總數的百分之九十五(95%)的大多數股東)同意。

在股東特別大會上處理的所有事項均被視為特別事項，且除下列事項視為普通事項外，在股東週年大會上處理的所有事項亦被視為特別事項：

- (aa) 宣派及批准派發股息；
- (bb) 省覽及採納賬目及資產負債表以及董事報告及核數師報告；
- (cc) 推選董事替代退任董事；
- (dd) 委任核數師及其他高級職員；
- (ee) 釐定董事及核數師酬金；
- (ff) 授予董事任何授權或權力以提呈發售、配發、授出有關購股權或以其他方式處置相當於本公司現有已發行股本面值不超過百分之二十(20%)的未發行股份；及
- (gg) 授予董事任何授權或權力以購回本公司證券。

(j) 股份轉讓

所有股份轉讓均須以一般或通用格式或指定證券交易所(定義見細則)所規定的格式或董事會可能批准的有關其他格式的轉讓文件進行，並必須親筆簽署，或倘轉讓人或承讓人為結算所或其代名人，則須親筆或以機印方式簽署或以董事會不時可能批准的其他方式簽署。轉讓文件均須由轉讓人及承讓人或雙方的代表簽署，惟董事會可在其認為適當的任何情況下酌情豁免承讓人簽署轉讓文件，而在有關股份以承讓人名義於股東名冊登記前，轉讓人仍被視為股份的持有人。如轉讓人或承讓人提出要求，董事會亦可議決就一般情況或任何個別情況接納以機印方式簽署的轉讓文件。

在任何適用法律的許可下，董事會可全權酌情隨時及不時決定將任何於股東名冊總冊登記的股份移往任何股東名冊分冊登記，或將任何於股東名冊分冊登記的股份移往股東名冊總冊或任何其他股東名冊分冊登記。

除非董事會另行同意，否則股東名冊總冊的股份概不得移往任何股東名冊分冊登記，而股東名冊分冊的股份亦不得移往股東名冊總冊或任何其他股東名冊分冊登記。所有轉讓文件及其他所有權文件必須送交註冊並作登記。倘股份在股東名冊分冊登記，則須在有關登記處辦理，倘股份在股東名冊總冊登記，則須在開曼群島的註冊辦事處或根據公司法規定存放股東名冊總冊的其他地點辦理。

董事會可全權酌情決定拒絕就轉讓任何股份(並非繳足股款股份)予其不批准的人士或轉讓根據任何僱員股份激勵計劃而發行且計劃對其施加的轉讓限制仍屬有效的任何股份辦理登記，而毋須給予任何理由，董事會亦可拒絕登記超過四名聯名持有人的任何股份的轉讓或任何本公司擁有留置權的任何股份(並非未繳足股款股份)之轉讓。

除非已就轉讓文件向本公司支付任何指定證券交易所(定義見細則)可能釐定的應付最高款額費用或董事會不時規定支付的較低款額費用，轉讓文件亦已妥為繳付印花稅(如適用者)，且轉讓文件只涉及一類股份，並連同有關股票及董事會可合理要求以顯示轉讓人的股份轉讓權的其他證明(以及倘轉讓文件由若干其他人士代其簽署，則該人士獲授權簽署轉讓文件的授權書)送交有關登記處或註冊辦事處或存放股東名冊總冊的其他地點，否則董事會可拒絕承認任何轉讓文件。

在一份相關報章及(如適用)按任何指定證券交易所(定義見細則)的規定所指明的任何其他報章以廣告方式發出通告後，可於董事會可能決定的時間及期間暫停辦理及停止辦理全部股份或任何類別股份的過戶登記手續。在任何年度內，停止辦理股份過戶登記手續的期間不得超過足三十(30)日。

(k) 本公司購回本身股份的權力

公司法及細則授權本公司在若干限制下購回本身股份，且董事會僅可根據任何指定證券交易所(定義見細則)不時實施的任何適用規定代表本公司行使該項權力。

(l) 本公司任何附屬公司擁有本公司股份的權力及購買本公司股份的財務資助

細則並無載有關於附屬公司擁有本公司股份的條文。

在遵守指定證券交易所(定義見細則)及任何其他有關監管機構的規則及規定的規限下，本公司可為任何人士購買或計劃購買本公司任何股份或為相關目的提供財務資助。

(m) 股息及其他分派方式

在公司法的規限下，本公司可在股東大會上以任何貨幣向股東宣派股息，惟所宣派的股息不得超過董事會建議的數額。

細則規定股息可以本公司的已實現或未實現利潤或以任何從利潤撥出而董事認為不再需要的儲備宣派及派付。在通過普通決議案後，股息亦可以根據公司法獲准作此用途的股份溢價賬或任何其他資金或賬目宣派及派付。

除任何股份所附權利或其發行條款另有規定者外，(i)所有股息均須按派息股份的實繳股款宣派及派付，惟就此而言，凡在催繳前就股份所繳付的股款將不會視為股份的實繳股款及(ii)所有股息須按派發股息的任何部分期間的實繳股款比例分配及派付。如股東欠本公司催繳股款或其他款項，則董事可自本公司應付予該股東或有關任何股份的任何應付股息或其他款項中扣除其目前所欠的全部數額(如有)。

凡董事會或本公司在股東大會上議決就本公司股本派付或宣派股息時，董事會可進一步議決(a)以配發入賬列為繳足股份的方式代替派發全部或部分股息，惟有權獲派股息的股東可選擇以現金收取全部或其中部分股息以代替配發股份，或(b)有權獲派股息的股東可選擇獲配發入賬列為繳足股份以代替全部或董事會認為適當的部分股息。本公司亦可根據董事會的推薦建議通過普通決議案議決以配發入賬列為繳足股份的方式派發本公司任何特定股息，而不給予股東選擇收取現金股息以代替配發股份的任何權利。

本公司應以現金向股份持有人支付的任何股息、利息或其他款項，可以支票或認股權證的形式郵寄至持有人的登記地址支付，或如屬聯名持有人，則寄往就股份名列本公司股東名冊首位的持有人的地址，或寄往持有人或聯名持有人以書面指示的收件

人及地址。除持有人或聯名持有人另有指示外，每張支票或認股權證的抬頭人須為持有人，或如屬聯名持有人，則為就股份名列股東名冊首位的持有人，郵誤風險由彼等承擔，而銀行就有關支票或認股權證付款後，本公司即已妥為解除該項責任。兩名或以上聯名持有人當中的任何一人可就該等聯名持有人所持股份收到的任何應付股息或其他款項或獲分配財產獲發出有效收據。

凡董事會或本公司在股東大會上議決派付或宣派股息，董事會可繼而議決以分派任何類別特定資產的方式支付全部或部分股息。

所有於宣派後一年尚未獲認領的股息或紅利，可由董事會用作投資或其他用途，收益撥歸本公司所有，直至股息或紅利獲認領為止，而本公司不會就此成為有關款項的受託人。所有於宣派後六年仍未獲認領的股息或紅利，可由董事會沒收，並撥歸本公司所有。

本公司就或有關任何股份應付的股息或其他款項概不附帶利息。

(n) 受委代表

任何有權出席本公司大會並於會上投票的本公司股東，均有權委任其他人士作為其受委代表，代其出席大會並於會上投票。持有兩股或以上股份的股東可委任一名以上的受委代表代其出席本公司股東大會或類別股東大會並於會上代其投票。受委代表無須為本公司股東，且應有權代表委派其為受委代表的個人股東行使該股東所能行使的相同權力。此外，受委代表(如其為個人股東)有權代表委派其為受委代表的公司股東行使該股東所能行使的相同權力。股東(或倘股東為公司，則其正式授權代表)可親自或由受委代表投票。

(o) 催繳股款及沒收股份

董事會在遵守細則及配發條款的情況下，可不時向股東催繳有關彼等所持股份尚未繳付的任何股款(不論按股份面值或以溢價形式計算)。催繳股款可一次付清，或分期付款。倘任何催繳股款或分期股款在指定付款日期或之前尚未繳付，則欠款人士須就有關款項，按董事會可能同意接受的利率(不超過年息二十厘(20%))支付由指定付款日期至實際付款日期止期間的利息，但董事會可豁免繳付全部或部分利息。如董事會

認為恰當，可向任何願意預繳股款的股東收取有關其持有的任何股份的全部或任何部分未催繳及未繳股款或應繳分期股款(以貨幣或貨幣等同項目繳付)。本公司可就預繳的全部或任何部分款項按董事會釐定的利率(如有)支付利息。

倘股東於指定付款日期未能支付任何催繳股款，董事會可向股東發出不少於足十四(14)日的通知，要求支付所欠繳的催繳股款，連同任何應計並可能累計至實際付款日期的利息，並聲明倘在指定時間或之前仍未付款，則被催繳股款的有關股份可被沒收。

倘股東不依照有關通知的要求行事，則該通知所涉及的任何股份其後但在未支付通知規定的款項前，可隨時由董事會通過決議案予以沒收。有關沒收將包括有關被沒收股份的所有已宣派但於沒收前仍未實際派付的股息及紅利。

股份被沒收的人士將不再為有關被沒收股份的股東，惟仍有責任向本公司支付於沒收當日應就該等股份支付本公司的全部款項，連同(倘董事會酌情要求)由沒收當日起至實際付款日期止期間的有關利息，利率由董事會釐定，惟不得超過年息二十厘(20%)。

(p) 查閱股東名冊

除非根據細則的規定暫停辦理股份過戶登記手續，否則根據細則的規定，股東名冊及股東名冊分冊必須於營業時間在註冊辦事處或根據公司法存置股東名冊的其他地點免費供股東查閱最少兩(2)小時，而任何其他人士在繳付最多2.50港元的費用或董事會指明的較低金額的費用後亦可查閱，倘在登記辦事處(定義見細則)查閱，則須先繳付最多1.00港元或董事會指明的較低金額的費用。

(q) 會議及另行召開的類別股東大會的法定人數

任何股東大會在處理事務時如無足夠法定人數出席，概不可處理任何事務，惟在並無足夠法定人數的情況下仍可委任大會主席。

除細則另有規定外，股東大會的法定人數為兩位親自出席並有投票權的股東(或倘股東為公司，則為其正式授權代表)或股東的受委代表。為批准修訂某類別股份權利而

另行召開的類別股東大會（續會除外）所需的法定人數為持有該類別已發行股份面值最少三分之一的兩位人士或其受委代表。

就細則而言，倘作為股東的公司委派經由董事或該公司的其他監管機構通過決議案委任的正式授權代表為其代表出席本公司有關股東大會或本公司任何類別股東的任何有關股東大會，則該公司被視為親自出席該大會。

(r) 少數股東遭欺詐或壓制時可行使的權利

細則並無載有關於少數股東在遭欺詐或壓制時可行使的權利的條文。然而，開曼法例載有本公司股東可採取的若干補救方法，其概要載於本附錄第3(f)段。

(s) 清盤程序

有關本公司被法院頒令清盤或自動清盤的決議案須為特別決議案。

在任何類別股份於清盤當時所附有關可供分配剩餘資產的任何特別權利、特權或限制的規限下，(i)倘本公司清盤而可供分配予本公司股東的資產超過償還清盤開始時的全部實繳股本所需，則額外的資產將根據該等股東分別就所持股份已繳足的數額按比例分配；及(ii)倘本公司清盤而可供分配予本公司股東的資產不足以償還全部實繳股本，則該等資產的分配方式為盡可能根據本公司開始清盤時股東分別持有已繳足或應已繳足股本按比例由股東承擔虧損。

倘本公司清盤（不論為自動清盤或遭法院頒令清盤），清盤人可在獲得特別決議案授權及公司法規定的任何其他批准的情況下，將本公司全部或任何部分資產以實物分派予股東，而不論該等資產為一類或多類不同的財產，就此而言，清盤人可就前述將分派的任何一類或多類財產釐定其認為公平的價值，並決定股東或不同類別股東間進行有關分派的方式。清盤人可在獲得類似授權的情況下，將任何部分資產授予其在獲得類似授權的情況下認為適當，並以股東為受益人而設立的信託的受託人，惟不得強迫分擔人接受負有債務的任何股份或其他財產。

(t) 未能聯絡的股東

根據細則，倘(i)任何應付予有關股份持有人現金股息的所有支票或認股權證(總數不少於三張)在十二年的期間內仍未兌現；(ii)在該十二年期間屆滿時，本公司於該期間並無獲得有關該股東仍然存在的任何消息；及(iii)本公司根據指定證券交易所(定義見細則)的規定刊發廣告，發出通告表示打算出售該等股份，且自有關廣告日起計滿三(3)個月或指定證券交易所(定義見細則)批准的較短期間已屆滿，且已就上述意向知會指定證券交易所(定義見細則)，則本公司可出售該等無法聯絡股東的任何股份。出售該等股份的所得款項淨額將屬本公司所有，而本公司收到該筆所得款項淨額後，即欠該名本公司前股東一筆金額相等於該所得款項淨額的款項。

(u) 認購權儲備

細則規定，在公司法並無禁止及遵守公司法的情況下，如本公司已發行可認購股份的認股權證，而本公司採取的任何行動或進行的任何交易會導致該等認股權證的認購價降至低於股份面值，則須設立認購權儲備，用以繳足任何認股權證獲行使時認購價與股份面值之間的差額。

3. 開曼群島公司法

本公司在開曼群島根據公司法註冊成立，因此業務營運須受開曼法例約束。以下乃開曼群島公司法若干條文的概要，惟此概要的本意並不包括所有適用的限制條文及例外情況，亦非全面檢評開曼群島公司法及稅務方面的所有事項的總覽，此等條文或與有利益關係的各方可能較為熟悉的司法管轄區的同類條文有所不同：

(a) 業務營運

本公司作為獲豁免公司，須主要在開曼群島以外地區經營業務。本公司須每年向開曼群島公司註冊處處長提交週年報表存檔，並須按本公司法定股本金額繳付費用。

(b) 股本

公司法規定，倘公司按溢價發行股份以換取現金或其他對價，則須將相當於該等股份的溢價總額的款項撥入名為「股份溢價賬」的賬項內。倘根據任何安排配發公司的股份以作為收購或註銷任何其他公司股份的對價並按溢價發行股份，則該公司可選擇不就該等股份溢價應用該等條文。公司法規定股份溢價賬可由公司根據(如有)組織章程大綱及細則的條文用於以下用途：(a)向股東作出分派或派付股息予股東；(b)繳足將發行予股東以作為繳足紅股的未發行股份的股款；(c)按公司法第37條條文的規定贖回及購回股份；(d)撤銷公司開辦費用；及(e)撤銷發行任何股份或公司債權證的費用或就此支付的佣金或給予的折讓。

除非於緊隨建議作出分派或派付股息日期後，公司有 capacity 償還日常業務過程中到期的債務，否則不得以股份溢價賬向股東作出任何分派或派付任何股息。

公司法規定，在獲開曼群島大法院(「法院」)確認的規限下，倘獲組織章程細則批准，則擁有股本的股份有限公司或擔保有限公司可通過特別決議案以任何方式削減其股本。

細則載有若干規定保障特別類別股份持有人，在修訂彼等的權利前須獲得彼等同意。須獲得特定比例的該類別已發行股份持有人同意或由該等股份持有人在另行召開的大會上通過決議案批准。

(c) 購回公司本身或其控股公司股份的財務資助

在所有適用法例的規限下，本公司可向本公司、各附屬公司、其控股公司或該控股公司的任何附屬公司的董事及僱員提供財務資助，以便彼等購回本公司股份或任何附屬公司或控股公司的股份。此外，在所有適用法例的規限下，本公司可向受託人提供財務資助，以為本公司、各附屬公司、本公司的任何控股公司或任何該等控股公司的任何附屬公司的僱員(包括受薪董事)利益收購並持有本公司股份或任何有關附屬公司或控股公司的股份。

開曼群島並無有關公司向他人提供財務資助以購回或認購其本身或其控股公司的股份的法定限制。因此，如公司董事在審慎履行職務及秉誠行事時認為給予有關資助合適且符合公司利益，公司可提供該等財務資助。有關資助須以公平方式進行。

(d) 公司及其附屬公司購回股份及認股權證

在公司法條文的規限下，倘其組織章程細則許可，擁有股本的股份有限公司或擔保有限公司可發行可由公司或股東選擇贖回或有責任贖回的股份，而公司法明文規定，在公司組織章程細則條文的規限下，可依法修訂任何股份附帶的權利，以規定該等股份將如上所述予以或須予贖回。此外，如其組織章程細則許可，該公司可購回本身的股份，包括任何可贖回股份。然而，倘組織章程細則無批准購回的方式及條款，則未獲公司以普通決議案批准購回方式及條款前，公司不得購回本身的股份。公司只可贖回或購回本身的已繳足股份。如公司贖回或購回本身股份後，該公司除持作庫存股份的股份外，再無任何已發行股份，則不得贖回或購回本身股份。除非在緊隨擬付款之日後，公司仍有能力償還在日常業務過程中到期清付的債項，否則公司以其股本贖回或購回本身的股份乃屬違法。

在公司的組織章程大綱及細則的規限下，除非公司董事在購回股份前議決以公司名義持有股份作庫存股份，否則公司購回的股份須當作註銷論。倘公司持有股份作庫存股份，公司須在股東名冊載入該等所持股份，然而，儘管有上述規定，但公司就任何目的而言均不被當作一名股東，亦不得行使該等庫存股份的任何權利，而任何有意行使有關權利的行動均為無效，而且，在公司任何股東大會上，庫存股份並無直接或間接投票權，而無論公司的組織章程細則或公司法有否訂明，在任何時間亦不得將庫存股份計入已發行股份總數。此外，不得向公司宣派或派付庫存股份的任何股息（不論以現金或其他方式），亦不得就庫存股份向公司作出公司的其他資產分派（包括清盤時向股東作出的任何資產分派）。

公司並無被禁止購回本身的認股權證，故可根據並受限於有關認股權證文據或證書的條款及條件購回本身的認股權證。開曼群島法例並無規定公司的組織章程大綱或細則須載有允許該等購回的明確規定，公司董事可依據組織章程大綱所載的一般權力買賣及處置一切類別的個人財產。

根據開曼群島法例，附屬公司可持有其控股公司的股份，而在若干情況下，亦可購買該等股份。

(e) 股息及分派

除公司法第34條外，並無有關派付股息的法定條文。根據英國案例法（於開曼群島被視為具有說服力），只可以利潤派付股息。此外，公司法第34條准許，如通過償債能力測試並符合公司的組織章程大綱及細則規定（如有）的情況下，則可以股份溢價賬派付股息及作出分派（其他詳情請參閱上文第2(m)段）。

(f) 保障少數股東

預期開曼群島的法院一般應會依循英國案例法的判例，允許少數股東就以下各項以公司名義提出代表訴訟或派生訴訟：(a)超越公司權限或違法的行為，(b)欺詐少數股東的行為，而過失方為對公司有控制權的人士，及(c)在通過須由規定大多數（或特別指定大多數）股東通過的決議案過程中出現違規情況。

如公司（並非銀行）的股本已分拆為股份，則法院可在持有公司不少於五分之一已發行股份的股東提出申請下，委派調查員審查公司的事務並按法院指定的方式呈報審查結果。

公司任何股東可入稟法院，倘法院認為公司清盤乃屬公平公正，則可發出清盤令，或（作為清盤令的替代）發出(a)規管公司日後事務操守的命令，(b)要求公司停止進行或不得繼續進行遭入稟股東投訴的行為或作出入稟股東投訴其並無作出的行為的命令，(c)授權入稟股東按法院可能指示的條款以公司名義並代表公司提出民事訴訟的命令，或(d)規定其他股東或由公司本身購買公司任何股東的股份的命令，倘由公司本身購買，則須相應削減公司股本。

一般而言，股東對公司的申索須根據開曼群島適用的一般合約法或民事侵權法，或根據公司的組織章程大綱及細則賦予股東的個別權利而提出。

(g) 管理層

公司法並無就董事出售公司資產的權力作出特別規限。然而，一般法例規定公司每名高級職員(包括董事、董事總經理及秘書)在行使本身權力及履行本身職責時，須為公司的最佳利益忠實秉誠行事，並以合理審慎的人士於類似情況下應有的謹慎、勤勉及技巧處事。

(h) 會計及核數規定

公司須促使保存下述各項的妥善賬冊記錄：(i)公司所有收支款項及收支所涉及的事項；(ii)公司所有銷貨與購貨；及(iii)公司的資產與負債。

倘並無保存為真實公平反映公司事務狀況及解釋其交易所需的賬冊記錄，則不被視為保存妥善賬冊記錄。

(i) 外匯管制

開曼群島並無外匯管制規例或貨幣限制。

(j) 稅項

根據《開曼群島稅務減免法》(二零一一年修訂本)第6條，本公司已獲得總督會同內閣保證：

- (1) 開曼群島並無頒佈法例對本公司或其業務所得的利潤、收入、收益或增值徵收任何稅項；及
- (2) 毋須就本公司股份、債權證或其他承擔繳納上述稅項或屬於遺產稅或承繼稅性質的任何稅項。

本公司獲承諾的稅務豁免由二零一五年六月三十日起有效期為二十年。

開曼群島現時並無對個人或公司的利潤、收入、收益或增值徵收任何稅項，且並無任何屬承繼稅或遺產稅性質的稅項。除不時因在開曼群島司法權區內簽立若干文據或將文據帶入開曼群島而可能須支付的若干印花稅外，開曼群島政府不大可能對本公司徵收其他重大稅項。開曼群島於二零一零年與英國訂立雙重徵稅條約，而並無訂立任何其他雙重徵稅條約。

(k) 轉讓時的印花稅

開曼群島並無對開曼群島公司的股份轉讓徵收印花稅，惟轉讓在開曼群島擁有土地權益的公司的股份則除外。

(l) 貸款予董事

公司法並無明確規定禁止公司向其任何董事提供貸款。

(m) 查閱公司記錄

根據公司法，本公司股東並無查閱或獲得本公司股東名冊或公司記錄副本的一般權利，惟本公司的細則可能賦予的相關權利。

獲豁免公司可在董事不時認為適當的開曼群島境內或境外地點存置股東名冊總冊及任何股東名冊分冊。公司須以公司法規定或允許存置股東名冊總冊的相同方式存置股東名冊分冊。公司須安排在公司股東名冊總冊存置的地點存置不時正式記錄資料的任何股東名冊分冊副本。公司法並無規定獲豁免公司向開曼群島公司註冊處處長提交股東名單。因此，股東姓名及地址並非公開資料，亦不會供公眾查閱。然而，獲豁免公司須以電子形式或任何其他媒體於其註冊辦事處提供有關股東名冊（包括任何股東名冊分冊），遵守其於接收稅務資訊局根據開曼群島的稅務資訊局法例（二零零九年修訂本）可能發出的法令或通知後之有關規定。

(n) 清盤

公司可在法院頒令下強制清盤，或在法院監督下自動清盤。法院有權在若干特定情況下頒令清盤，包括在法院認為屬公平公正的情況下。

如股東在股東大會上通過特別決議案議決，或倘公司為有限期間公司，則在其大綱或細則規定的公司期限屆滿時，或倘出現大綱或細則所規定公司須解散的情況，或公司註冊成立起計一年並無開展業務（或暫停業務一年），或公司無力償債的情況下，則該公司可自動清盤。倘公司自動清盤，該公司須由自動清盤的決議案獲通過或期限屆滿或上述情況發生起停止營業。

為執行公司清盤程序及協助法院，可委任一名或多名人士為正式清盤人，而法院可臨時或以其他方式委任其認為合適的該名或該等合資格人士執行該職務，倘超過一名人士獲委任執行該職務，則法院須聲明所須採取或授權正式清盤人採取的任何行動是否將由全體或任何一名或以上該等人士進行。法院亦可決定在正式清盤人接受委任時是否須要提供擔保及有關擔保的種類。倘並無委任正式清盤人或於該職位出缺期間，公司的所有財產須由法院保管。倘一名人士就《破產清盤人員條例》而言正式符合資格擔任正式清盤人，則符合資格接納獲委任為正式清盤人。外國人員或會獲委任與合資格破產清盤人共同行事。

倘屬股東提出公司自動清盤，則公司須在股東大會上委任一名或多名清盤人以便結束公司事務及分派其資產。有償債能力聲明必須於清盤行動展開後二十八(28)日內由自動清盤公司的全體董事簽署，否則其清盤人必須向法院申請頒令在法院監督下繼續進行清盤。

待委任清盤人後，公司的事務將完全由清盤人負責，而日後未獲其批准前不得實施任何行政措施。

清盤人負責集中公司資產（包括出資人所欠的款項（如有））、確定債權人名單，以及根據優先及已抵押債權人的權利及任何從屬協議或對銷或扣除申索款的權利，償還

公司所欠債權人的債務(如所餘資產不足償還全部債務,則按比例償還),並確定出資人(股東)的名單,根據彼等的股份所附權利分派剩餘資產(如有)。

公司事務完全結束後,清盤人須隨即編製清盤賬目,顯示進行清盤的過程及已處置的公司財產,並在其後召開公司股東大會以便向公司提呈賬目及就此加以闡釋。清盤人須於最後大會最少二十一(21)日之前,按公司的組織章程細則授權的任何形式向各名出資人發出通知,列明會議時間、地點及目的,並於開曼群島憲報刊登有關通知。

(o) 重組

法定條文規定進行重組及合併須在就此召開的大會上獲得相當於出席大會的股東或類別股東或債權人(視情況而定)百分之七十五(75%)的大多數票批准,且其後須獲法院批准。雖然有異議的股東有權向法院表示徵求批准的交易對股東所持股份並無給予公平值,但如無證據顯示管理層有欺詐或不誠實行為,法院不大可能僅基於上述理由而否決該項交易。

(p) 強制收購

如一家公司提出收購另一家公司的股份,且在提出收購建議後四(4)個月內,不少於百分之九十(90%)的被收購股份的持有人接納收購建議,則收購人在上述四(4)個月期滿後的兩(2)個月內,可隨時按規定方式發出通知,要求有異議的股東按收購建議的條款轉讓其股份。有異議的股東可在該通知發出後一(1)個月內向法院提出申請反對轉讓。有異議的股東須證明法院應行使其酌情權,除非有證據顯示收購人與接納收購建議的股份持有人之間有欺詐或不誠實或勾結行為,以不公平手法迫退少數股東,否則法院一般不會行使其酌情權。

(q) 彌償保證

開曼群島法例並無限制公司的組織章程細則可對高級職員及董事作出彌償保證的範圍,惟不包括法院認為違反公共政策的有關條文(例如表示對觸犯罪行的後果作出彌償保證)。

4. 一般事項

本公司有關開曼群島法例的特別法律顧問康德明律師事務所已向本公司發出一份意見函，概述開曼群島公司法的若干方面。按附錄五「備查文件」一段所述，該函件連同公司法的副本可供查閱。任何人士如欲查閱開曼群島公司法的詳細概要，或就該法例與其較熟悉的任何司法權區法例之間的差異取得意見，建議應尋求獨立法律意見。

有關本公司的進一步資料

1. 本公司註冊成立

本公司於二零一五年六月十六日在開曼群島根據公司法註冊成立為獲豁免有限公司。本公司的主要營業地點設於香港，地址為香港金鐘道95號統一中心18樓，並已於二零一五年七月十三日根據公司條例第16部向香港公司註冊處登記為非香港公司。伍秀薇女士已獲委任為本公司授權代表，在香港代表本公司接收法律程序文件及通知。

由於本公司於開曼群島註冊成立，故其營運須遵守公司法及本公司組織章程文件(包括章程大綱及細則)的規定。本公司組織章程文件的若干部分及公司法相關方面的概要載於本招股章程附錄三。

2. 本公司的股本變動

本公司於註冊成立日期的股本為380,000港元，分為3,800,000,000股拆細前股份。

二零一五年六月十六日，10,000股拆細前股份已配發及發行予CMON Holdings(作為初始認購人)，代價1.00港元。

於二零一五年七月十七日，根據轉讓契據完成及資本化向CMON Holdings配發及發行749,990,000股新拆細前股份(於發行時入賬列為繳足)後，本公司的已發行股本增至750,000,000股拆細前股份。

有關轉讓契據及資本化及向CMON Holdings配發及發行749,990,000股新拆細前股份的詳情，請參閱本招股章程「歷史與公司架構 — 重組」一段。

於二零一六年十月三十一日，本公司每股面值0.0001港元之已發行及未發行拆細前股份拆細為兩股每股0.00005港元之股份，以致法定股本380,000港元分拆為7,600,000,000股每股面值0.00005港元之股份，當中1,500,000,000股股份獲發行予CMON Holdings。

緊隨配售完成後(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)，本公司的法定股本將為380,000港元，分為7,600,000,000股股份，而已發行股本將為90,300港元，分為1,806,000,000股股份，均已悉數

繳足或入賬列為繳足，及5,794,000,000股股份仍未發行。除因根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使或發售量調整權獲行使外，本公司現時無意發行任何法定但未發行股本，且未經股東於股東大會上事先批准，不得進行會實際改變本公司控制權的股份發行。

除本節所披露者外，自註冊成立以來，本公司股本概無任何變動。

3. 本公司股東於二零一六年十一月十七日通過的書面決議案

根據股東於二零一六年十一月十七日通過的書面決議案(其中包括)：

- (a) 本公司批准及有條件採納章程大綱及章程細則(其條文概要載於本招股章程附錄三)；
- (b) 待本招股章程「配售的架構及條件」一節所載條件獲達成(或豁免(如適用))後：
 - (i) 根據載於本招股章程的條款進行的配售獲批准，而董事或董事會任何委員會獲授權配發及發行新股份；
 - (ii) 發行306,000,000股新股份連同17,000,000股申請上市並將由售股股東出售的待售股份(構成323,000,000股配售股份)已獲批准及授權；
 - (iii) 購股權計劃(其主要條款載於本附錄「有關董事、管理層、員工及專家的進一步資料 — 購股權計劃」一段)的規則獲批准及採納，可附帶董事或董事會任何委員會可能核准對此作出的增添、修訂或更改，而董事或董事會任何委員會獲授權根據該等規則授出購股權以認購股份，及因購股權計劃下授出的購股權獲行使配發、發行及買賣股份，並採取一切必要或適宜的步驟以實施購股權計劃；
 - (iv) 董事獲授一般無條件授權，除以供股或於行使任何認股權證或可換股證券所附的任何認購權或因根據購股權計劃或任何其他購股權計劃或其他類似安排可能授出的任何購股權獲行使，或根據配售或按照章程細則進行的任何以股代息計劃，或根據股東於股東大會授出的特別授權的方式發行股份外，配發、發行及買賣未發行的股份或可轉換為股份的證券或購股權，以及作出及

授出將須或可能需要配發股份之要約及協議，總面值不超過(aa)緊隨配售完成後本公司已發行股本總面值20%，及(bb)本公司根據下文(b)(v)分段所述董事獲授的權力購回的本公司股本總面值之和，有關授權的有效期直至本公司下屆股東週年大會結束時，或章程細則或開曼群島任何適用法律規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時，或股東於股東大會上通過普通決議案修訂、撤銷或更新有關授權時(以最早發生者為準)；及

- (v) 董事獲授一般無條件授權，以行使本公司一切權力，按照一切適用法例及創業板上市規則(或其他證券交易所的規則)的規定，於創業板(或股份可能上市並就此獲證監會及聯交所認可的任何其他證券交易所)購回相應數目的股份，總面值不超過緊隨配售完成後，本公司已發行股本總面值10%(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)，有關授權的有效期直至本公司下屆股東週年大會結束時，或章程細則或開曼群島任何適用法律規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時，或股東於股東大會上通過普通決議案修訂、撤銷或續訂有關授權時(以最早發生者為準)。

4. 附屬公司的股本變動

本公司的附屬公司載列於本招股章程附錄一所載會計師報告內。除本招股章程「歷史與公司架構 — 我們的附屬公司」一段所述的變動外，本公司各附屬公司的股本於緊接本招股章程日期前兩年內並無發生變動。

5. 購回本公司本身證券

根據於二零一六年十一月十七日通過的一項書面決議案，股東向董事授予一般無條件授權，授權董事行使本公司一切權力，於創業板或股份可能上市並就此獲證監會及聯交所認可的任何其他證券交易所購回面值總額不超過緊隨配售完成後本公司已發行股本總面值

10%的股份(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將配發及發行之股份)，有關授權的有效期直至本公司下屆股東週年大會結束時，或章程細則或開曼群島任何適用法律規定本公司須舉行下屆股東週年大會的期限屆滿時，或股東於股東大會上通過普通決議案修改、重續或撤銷有關授權時(以最早發生者為準)(「購回授權」)。

創業板上市規則容許以創業板為第一上市地的公司於創業板以現金購回其證券，惟須遵守創業板上市規則有關本公司購回其本身證券的若干限制，其概要如下：

(a) 股東批准

以創業板為第一上市地的公司進行的一切證券(若為股份，則須繳足)購回行動，不論屬一般授權或就特定交易作出的特定批准，均須事先獲其股東以普通決議案方式予以批准。

(b) 資金來源

購回證券時，本公司僅可動用根據章程大綱及章程細則、創業板上市規則、公司法及開曼群島其他適用法律規定可合法撥作該項用途的資金。於上述規限下，本公司可動用本公司的溢利，或為購回而發行新股份的所得款項，或本公司的股份溢價賬或(如章程細則許可及在不抵觸公司法條文的前提下)股本為購回撥資。

(c) 購回理由

董事相信，董事獲股東授出一般授權使本公司得以在市場上購回股份乃符合本公司及股東的最佳利益。該等購回事宜可能會提高本公司的資產淨值及／或每股盈利，惟須視乎當時的市況及資金安排而定，而購回股份只會在董事相信購回股份將對本公司及股東有利的情況下方會進行。

(d) 購回資金

購回股份時，本公司僅可動用根據章程大綱及章程細則、創業板上市規則、公司法及開曼群島其他適用法律的規定可合法撥作此項用途的資金。

在任何情況下，倘行使購回授權會對董事認為不時適合本公司的營運資金需求或資本負債水平產生重大不利影響，則董事不擬行使購回授權。

(e) 行使購回授權

按緊隨上市後已發行1,806,000,000股股份計算(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)，倘本公司全數行使購回授權，則本公司於購回授權有效期內購回的股份可達180,600,000股股份(即佔緊隨配售完成後本公司已發行股本總面值最多10%(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份))。

根據創業板上市規則，公司擬購回的股份須已繳足股款。根據開曼群島法律，任何已購回股份於購回時可被視作已註銷或以庫存股份方式持有。

(f) 一般資料

緊隨於創業板或其他證券交易所購回證券後30日期間內，若事先未取得聯交所批准，公司不得發行或宣佈發行新證券(惟因購回前尚未行使的認股權證、購股權或規定公司發行證券的類似金融工具獲行使而發行證券則除外)。此外，倘購回價格高於股份於創業板買賣的前五個交易日的平均收市價5%或以上，則公司不得於創業板購回其股份。創業板上市規則亦禁止公司於創業板購回其證券(若有關購回會導致公眾人士持有上市證券數目低於聯交所規定該公司的相關指定最低百分比)。公司在知悉內幕消息後，不得於任何時間在創業板購回其股份，直至該等內幕消息公佈為止。

各董事或(就彼等在作出一切合理查詢後所知)彼等的任何緊密聯繫人目前無意於購回授權獲行使時向本公司或其附屬公司出售任何股份。

董事已向聯交所承諾，在適用的情況下，彼等將會按創業板上市規則、公司法及開曼群島其他適用法律行使購回授權。

倘若購回證券使股東所佔本公司投票權比例增加，則就收購守則而言，該項增加將被視為一項收購。因此，一名股東或一組一致行動(定義見收購守則)的股東(視乎股東權益的增加水平而定)或會取得或鞏固本公司控制權，因而須根據收購守則規則26提出強制性收購建議。就董事目前所知，在緊隨上市後根據購回授權購回任何證券不會導致出現收購守則所述的任何情況。

創業板上市規則禁止本公司在知情情況下向「核心關連人士」(即本公司或其任何附屬公司的董事、主要行政人員或主要股東或彼等各自的任何緊密聯繫人(定義見創業板上市規則))購回本公司證券。核心關連人士不得在知情情況下於聯交所向本公司出售其股份。

並無本公司的核心關連人士(定義見創業板上市規則)知會本公司，表示其目前有意在購回授權獲行使的情況下向本公司出售股份，亦承諾不會在上述情況下向本公司出售股份。

創業板上市規則進一步禁止公司於創業板以現金以外的代價購買其本身的證券或不按聯交所買賣規則不時訂定的結算方式購買其本身的證券。

公司須敦促其委任購回證券的任何經紀，應聯交所的要求向聯交所披露該經紀代表公司購回證券的資料。

有關我們的業務的進一步資料

1. 重大合約概要

以下為本集團成員公司於本招股章程日期前兩年內已訂立且或可能屬重大的合約(並非在日常業務過程中訂立者)：

- (a) 不競爭契據；
- (b) 包銷協議；
- (c) 彌償保證契據；
- (d) 日期為二零一五年七月十五日的知識產權轉讓協議，由黃先生(為轉讓人)與CMON Productions(為受讓人)訂立，內容關於轉讓若干知識產權，代價為1新加坡元；

- (e) 日期為二零一五年七月十五日的知識產權轉讓協議，由建邦先生(為轉讓人)與CMON Productions(為受讓人)訂立，內容關於轉讓若干知識產權，代價為1新加坡元；
- (f) 日期為二零一五年七月十五日的更替契據，由CMON Productions、CMON Global、CMON SG、CMON Inc.、CoolMiniOrNot Inc.、Guillotine Games、Preti先生、Raphael Guiton及黃先生訂立，內容關於《Zombicide》協議下的若干義務、權利、利益、權益、責任及負債的轉讓、釋放及解除；
- (g) 日期為二零一五年七月十五日的權利轉讓協議，由黃先生(為轉讓人)、CMON Inc.(為受讓人)及CoolMiniOrNot Inc.訂立，內容關於轉讓若干權利、權益、所有權及利益，代價為1新加坡元，由受讓人支付予轉讓人；
- (h) 日期為二零一五年七月十五日的權利轉讓協議，由建邦先生(為轉讓人)、CMON Inc.(為受讓人)及CoolMiniOrNot Inc.訂立，內容關於轉讓若干權利、權益、所有權及利益，代價為1新加坡元，由受讓人支付予轉讓人；
- (i) 日期為二零一五年六月十八日的資產收購協議及賣據，由CoolMiniOrNot Inc.(為賣方)與CMON Inc.(為買方)訂立，據此，CoolMiniOrNot Inc.出售及轉讓若干資產及存貨予CMON Inc.，代價為240,751.00美元；
- (j) 日期為二零一五年七月十五日的更替協議，由CoolMiniOrNot Inc.(為轉讓人)、CMON Productions(為受讓人)及Eric Martin Lang(為對手方)訂立，據此，CoolMiniOrNot Inc.向CMON Productions更替內容創建協議；
- (k) 日期為二零一五年七月十五日的更替協議，由CoolMiniOrNot Inc.(為轉讓人)、CMON Productions Inc.(為受讓人)及Super Robot Punch, LLC(為對手方)訂立，據此，CoolMiniOrNot Inc.向CMON Productions更替日期為二零一二年二月六日的發行協議；
- (l) 日期為二零一五年七月十五日的更替協議，由CoolMiniOrNot Inc.(為轉讓人)、CMON Productions(為受讓人)及Studio McVey Ltd(為對手方)訂立，據此，CoolMiniOrNot Inc.向CMON Productions更替日期為二零一二年六月一日的發行協議；
- (m) 日期為二零一五年七月十五日的更替協議，由CoolMiniOrNot Inc.(為轉讓人)、CMON Productions(為受讓人)及Panache Animation S.A.R.L(為對手方)訂立，據此，CoolMiniOrNot Inc.向CMON Productions更替日期為二零一三年四月十六日的發行協議；

- (n) 日期為二零一五年七月十五日的更替協議，由CoolMiniOrNot Inc.(為轉讓人)、CMON Productions(為受讓人)及DRACMA 3D, SL(為對手方)訂立，據此，CoolMiniOrNot Inc.向CMON Productions更替日期為二零一四年二月十九日的發行協議；
- (o) 日期為二零一五年七月十五日的更替協議，由CoolMiniOrNot Inc.(為轉讓人)、CMON Productions(為受讓人)及Cyanide Studio(為對手方)訂立，據此，CoolMiniOrNot Inc.向CMON Productions更替日期為二零一二年四月十一日的發行協議；
- (p) 日期為二零一五年七月十六日的轉讓及資本化契據，由CMON Holdings、本公司及CMON SG訂立，內容關於轉讓CMON SG債務的所有實益權利、權益、所有權及利益，代價為承讓人向出讓人發行及配發受讓人股本中的424,522,642股普通股，總值達42,452.2642港元；
- (q) 日期為二零一五年七月十六日的轉讓及資本化契據，由CMON Holdings(為轉讓人)、本公司(為受讓人)及CMON Global訂立，內容關於轉讓CMON Global債務的所有實益權利、權益、所有權及利益，代價為承讓人向出讓人發行及配發受讓人股本中的325,467,358股普通股，總值達32,546.7358港元；
- (r) 日期為二零一五年七月十五日的股份轉讓協議，由黃先生(為轉讓人)與CMON Productions(為受讓人)訂立，據此，黃先生轉讓1股CMON Global普通股(佔CMON Global的全部已發行股本)予CMON Productions，代價為1.00美元；
- (s) 日期為二零一五年七月十五日的股份轉讓協議，由CMON Holdings(為轉讓人)與本公司(為受讓人)訂立，據此，CMON Holdings轉讓1股CMON Productions普通股(佔CMON Productions的全部已發行股本)予本公司，代價為1.00美元；
- (t) 日期為二零一五年七月十五日的股份轉讓協議，由陳玉玲女士(為轉讓人)與CMON Global(為受讓人)訂立，據此，陳玉玲女士轉讓2股CMON SG普通股(相當於CMON SG的全部已發行股本)予CMON Global，代價為1.00新加坡元；
- (u) 日期為二零一五年七月十五日及註明標題為「轉讓一或多股股份」的文件，由黃先生(為轉讓人)與CMON Productions(為受讓人)訂立，內容關於轉讓1股CMON Global普通股(見上文第(r)項所述)；

- (v) 日期為二零一五年七月十五日及註明標題為「轉讓一或多股股份」的文件，由CMON Holdings(為轉讓人)與本公司(為受讓人)訂立，內容關於轉讓1股CMON Productions普通股(見上文第(s)項所述)；
- (w) 日期為二零一五年七月十五日及註明標題為「股份轉讓」的文件，由陳玉玲女士(為轉讓人)與CMON Global(為受讓人)訂立，內容關於轉讓2股CMON SG普通股(見上文第(t)項所述)；及
- (x) 補充協議。

2. 本集團的知識產權

(a) 商標

於最後可行日期，本集團已就下列貨物及服務類別申請註冊以下商標：

商標	申請地點	實益持有人	申請編號	類別	狀態
Pledge Manager (文字商標)	美國	CMON Productions	86902004	42	待決
Massive Darkness (文字商標)	美國	CMON Productions	86959929	9、16及28	待決
Zombicide	中國	CMON Productions	17026706/ 17026706A	28	待決
Zombicide	中國	CMON Productions	17026707	16	待決
Zombicide	中國	CMON Productions	17026708	9	待決
CMON(兩個商標的 系列)	香港	CMON Productions	303927303	28、38及41	待決

於最後可行日期，本集團擁有以下註冊商標：

商標	註冊地點	實益持有人	商標編號	類別	註冊日期
CoolMiniOrNot (文字商標)	美國	CMON SG	85314075	28、38及41	二零一一年 十二月二十七日
Zombicide (文字商標)	美國	CMON Productions	85896638	9、16及28	二零一三年 十一月十九日
CoolMiniOrNot	香港	CMON Productions	303453345	28、38及41	二零一五年 六月二十五日

(b) 域名

於最後可行日期，本集團擁有以下域名：

域名	註冊日期	到期日
cmon.com	二零零零年八月九日	二零二二年八月九日
cmonexpo.com	二零一三年二月二十日	二零一八年二月二十日
cmon.co	二零一零年七月二十一日	二零一九年七月二十日
zombicide.com	二零零八年十月二日	二零二零年二月六日
coolminiornot.com	二零零一年六月二十一日	二零一七年六月二十一日
tabletopgamingnews.com	二零零六年三月四日	二零一八年三月四日
dark-age.com	二零零一年十二月二十七日	二零二二年十二月二十七日
kaosball.com	二零一二年七月二十四日	二零一七年七月二十四日
wrathofkings.com	二零一一年九月十三日	二零二一年九月十三日
arcadiaquest.com	二零一二年七月二十七日	二零一七年七月二十七日
xenoshyft.com	二零一四年二月四日	二零一九年二月四日
rumandbones.com	二零一四年五月二十八日	二零一九年五月二十八日

附註：根據Godaddy服務協議的通用條款，本公司的域名註冊商及本公司的域名將於到期時自動重續。

3. 物業

於最後可行日期，本集團並無擁有任何物業。

本集團目前租用三所物業以營運業務，包括位於美國合共92,985平方呎的寫字樓及貨倉空間。

下表載列本集團於最後可行日期訂立的租賃協議詳情：

租賃物業	建築面積	出租人	到期日	許可用途	實際用途	月租
1. 1290 Old Alpharetta Road, Forsyth County, Georgia, USA	15,495平方呎	Windward V Associates	二零一八年一月三十一日	寫字樓及貨倉	寫字樓及貨倉	二零一二年十二月一日至二零一三年十一月三十日：5,196美元 二零一三年十二月一日至二零一五年七月三十一日：5,809美元 二零一五年八月一日至二零一七年一月三十一日：5,983美元 二零一七年二月一日至二零一八年一月三十一日：6,455美元
2. Ridgeland Parkway, Forsyth County, Alpharetta, Georgia, USA	61,750平方呎	Ridgeland 5 Parkway LLC	由物業竣工及可供佔用起計120個月	租戶製作及／或分銷的產品、物料及商品的製造、收取、儲存、運輸及銷售(不包括零售)	不適用，本公司尚未佔用物業	頭36個月：每月28,817美元 其後36個月：每月29,846美元 最後48個月：每月30,875美元
3. 1282 Old Alpharetta Road, Forsyth County, Georgia, USA	15,740平方呎	Windward V Associates	二零一八年一月三十一日	寫字樓及貨倉空間	寫字樓及貨倉	8,526美元

有關董事、管理層、員工及專家的進一步資料

1. 權益披露

(i) 董事的權益披露

除本招股章程所披露者外，董事或彼等的緊密聯繫人於本招股章程日期前兩年內概無與本集團進行任何交易。

(ii) 服務合約詳情

黃先生、建邦先生及許先生(均為執行董事)分別於二零一五年七月二十七日、二零一六年九月二十八日及二零一五年七月二十七日與本公司訂立一份服務協議，自上市日期起，初步為期三年，直至任何一方向另一方發出不少於三個月書面通知終止為止。各執行董事可享有彼等各自董事袍金。此外，各執行董事亦可享有董事會所釐定的酌情花紅。

應付予各執行董事目前的每月基本董事袍金如下：

姓名	金額
黃先生	16,000新加坡元
建邦先生	12,000美元
許先生	10,000新加坡元

獨立非執行董事Tan LK先生、蕭先生及鍾先生各自於二零一六年十一月十七日與本公司訂立委任函。每份委任函自上市日期起初步為期三年，惟本公司或獨立非執行董事可透過向另一方發出至少三個月書面通知隨時終止有關委任。獨立非執行董事各自可享有每月董事袍金3,000美元。

非執行董事蔡先生於二零一五年七月二十七日與本公司訂立委任函。該委任函自上市日期起初步為期三年，惟本公司或蔡先生可透過向另一方發出至少三個月書面通知隨時終止有關委任。蔡先生可享有每月董事袍金3,000美元。

除上述者外，董事並無或擬與本公司或任何附屬公司訂立服務合約或委任函，惟於一年內屆滿或可由本集團於一年內終止而毋須支付補償者(法定補償除外)除外。

(iii) 董事酬金

截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止各年，本集團向董事支付的薪酬總額及授予的實物福利分別約319,350美元及401,625美元。截至二零一六年十二月三十一日止年度，本集團將向董事應付的薪酬總額及授予的實物福利(不包括表現花紅及酌情花紅)預期約為456,000美元⁽¹⁾。

本公司有關執行董事的薪酬政策為：

- (i) 薪酬金額乃基於有關董事的表現、責任及承擔釐定及以可比較公司及任期支付的工資基準；及
- (ii) 根據購股權計劃，董事會可酌情授予董事購股權，作為其酬金組合的其中一部分。

⁽¹⁾ 按1.3820新加坡元兌1.00美元的匯率由新加坡元換算得出

除上文所披露外，就截至二零一五年十二月三十一日止兩個財政年度，本集團任何成員公司概無向任何董事支付或應付其他款項。

截至二零一五年十二月三十一日止兩個財政年度各年，本集團任何成員公司並無董事或任何過往董事獲支付有關(a)離任本集團任何成員公司的董事或本集團任何成員公司管理事務的任何其他職務(b)作為吸引彼等加盟本集團任何成員公司或加盟後的獎勵的任何款項。

截至二零一五年十二月三十一日止兩個財政年度各年，並無董事放棄或同意放棄薪酬的安排。

(iv) 董事及主要行政人員於本公司及其相聯法團的股份、相關股份或債權證的權益及淡倉

緊隨配售完成後(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)，董事及主要行政人員於本公司及其相聯法團(定義見《證券及期貨條例》)股份、相關股份或債權證中擁有根據《證券及期貨條例》第XV部第7和8分部須於股份上市後隨即知會本公司及聯交所的權益及淡倉(包括根據《證券及期貨條例》條文視為或當作擁有的權益及淡倉)，或根據《證券及期貨條例》第352條須於股份上市後隨即登記於該條例所規定的登記冊，或根據創業板上市規則第5.46至5.67條須於股份上市後隨即知會本公司和聯交所的權益及淡倉將如下：

於股份的好倉：

董事姓名	身份／權益性質	股份數目	配售後持股概
			約百分比
黃先生 ⁽¹⁾	受控制法團權益	870,248,078	48.19%
建邦先生 ⁽²⁾	受控制法團權益	870,248,078	48.19%
蔡先生 ⁽³⁾	受控制法團權益	322,669,232	17.87%

附註：

- (1) 黃成安特設公司的已發行股本由黃先生全資擁有。根據一致行動安排，黃先生及建邦先生被視為於黃成安特設公司及建邦特設公司持有的股份中擁有權益。黃先生為本公司執行董事及黃成安特設公司的唯一董事。
- (2) 建邦特設公司之已發行股本由建邦先生全資擁有。根據一致行動安排，建邦先生及黃先生均被視為於建邦特設公司及黃成安特設公司所持有之股份中擁有權益。建邦先生為本公司執行董事及建邦特設公司之唯一董事。
- (3) Magic Carpet為於開曼群島註冊成立的公司，註冊辦事處位於Campbells Corporate Services Limited，地址為Floor 4, Willow House, Cricket Square, Grand Cayman KY1-9010, Cayman Islands。Magic Carpet為Quantum Asset Management Pte. Ltd.全權管理的私募股權投資基金。Quantum Asset Management Pte. Ltd.持有Magic Carpet僅有的已發行普通股，而Magic Carpet股本中的優先股由高淨值投資者持有。非執行董事蔡先生實益擁有Quantum Asset Management Pte. Ltd.已發行股本約99.99%。董事確認，訂立投資協議前，Magic Carpet、Quantum Asset Management Pte. Ltd.及蔡先生各為獨立第三方。蔡先生為Magic Carpet的董事。

(v) 所收取的代理費或佣金

有關包銷商所收取代理費或佣金的資料，載於本招股章程「包銷 — 佣金及開支」一段內。

(vi) 關聯方交易

截至二零一四年及二零一五年十二月三十一日止年度，本集團從事載於本招股章程附錄一內的會計師報告附註30的關聯方交易。

(vii) 免責聲明

除本招股章程所披露者外：

- (i) 如不計及根據配售或根據發售量調整權獲行使而可能獲接納或認購的任何股份或因根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而將發行任何股份，據董事所知，並無任何人士於緊隨配售完成後，擁有根據《證券及期貨條例》第XV部第2及3分部的條文須向本公司披露的股份及相關股份的權益或淡倉，或直接或間接擁有附有權利可於所有情況下在本集團任何其他成員公司股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上；

- (ii) 各董事及主要行政人員概無就《證券及期貨條例》第XV部(包括但不限於第7及第8分部)或創業板上市規則而言擁有，或根據《證券及期貨條例》第XV部(包括但不限於第7及第8分部)被視為或當作於本公司或任何相聯法團(定義見《證券及期貨條例》)的股份、相關股份及債權證中擁有任何權益及淡倉，或根據《證券及期貨條例》第352條須於股份在聯交所上市後隨即登記於由本公司存置的登記冊的任何權益，或根據創業板上市規則第5.46至5.67條須於股份在聯交所上市後隨即知會本公司及聯交所的權益；
- (iii) 各董事或名列本附錄「其他資料 — 8.專家資格」一段的專家，概無於創辦本集團任何成員公司的過程中，或於緊接本招股章程日期前兩年內本集團任何成員公司已收購或出售或租賃，或本集團任何成員公司建議收購或出售或租賃的任何資產中擁有任何直接或間接權益，而任何董事亦不會以其本身名義或代理人的名義申請認購配售股份；
- (iv) 各董事概無於最後可行日期仍然有效且對本集團的整體業務而言屬重大的任何合約或安排中擁有重大權益；及
- (v) 名列本附錄「其他資料 — 8.專家資格」一段的專家概無於本集團任何公司持有任何股權，亦無享有可認購或提名他人認購本集團任何成員公司證券的權利(不論可依法執行與否)。

2. 主要股東及其他股東於股份及相關股份的權益

據董事所知，緊隨配售完成後(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)，下列人士(不包括董事及主要行政人員)將於股份或相關股份中擁有根據《證券及期貨條例》第XV部第2及第3分部的條文須向本公司披露的權益或淡倉，或將會直接或間接擁有附有權利可於任何情況下在本集團任何其他成員公司股東大會上投票的任何類別股本面值10%或以上的權益：

於股份的好倉：

姓名／名稱	身份／權益性質	股份數目	持股百分比
黃成安特設公司 ⁽¹⁾	實益權益	870,248,078	48.19%
建邦特設公司 ⁽¹⁾	實益權益	870,248,078	48.19%
Magic Carpet ⁽²⁾	實益權益	322,669,232	17.87%
Quantum Asset Management Pte. Ltd. ⁽²⁾	受控制法團權益	322,669,232	17.87%
Preti先生 ⁽³⁾	受控制法團權益	116,033,076	6.42%
DP特設公司 ⁽³⁾	實益權益	116,033,076	6.42%

附註：

- (1) 黃成安特設公司的已發行股本由黃先生全資擁有，而建邦特設公司的已發行股本由建邦先生全資擁有。根據一致行動安排，黃先生及建邦先生被視為於黃成安特設公司及建邦特設公司持有的股份中擁有權益。黃先生為黃成安特設公司的執行董事及唯一董事。建邦先生為建邦特設公司之執行董事及唯一董事。
- (2) Magic Carpet為於開曼群島註冊成立的公司，註冊辦事處位於Campbells Corporate Services Limited，地址為Floor 4, Willow House, Cricket Square, Grand Cayman KY1-9010, Cayman Islands。Magic Carpet為Quantum Asset Management Pte. Ltd.全權管理的私募股權投資基金。Quantum Asset Management Pte. Ltd.持有Magic Carpet僅有的已發行普通股，而Magic Carpet股本中的優先股由高淨值投資者持有。非執行董事蔡先生實益擁有Quantum Asset Management Pte. Ltd.已發行股本約99.99%。董事確認，訂立投資協議前，Magic Carpet、Quantum Asset Management Pte. Ltd.及蔡先生各為獨立第三方。蔡先生為Magic Carpet的董事。
- (3) DP特設公司的已發行股本由Preti先生全資擁有。因此，Preti先生被視為於由DP特設公司持有的股份中擁有權益而彼為一名高持股量股東(定義見創業板上市規則)。

3. 購股權計劃

(a) 購股權計劃的主要條款

下文乃購股權計劃的主要條款概要，該購股權計劃已根據股東於二零一六年十一月十七日通過的書面決議案獲有條件採納：

(i) 購股權計劃的目的

購股權計劃的目的旨在給予獎勵及／或嘉許及表揚合資格人士已或可能對本集團作出的貢獻。

(ii) 可參加的人士

根據購股權計劃的條款，董事會將可全權酌情於由採納購股權計劃日期起計十(10)年內之營業日，隨時向本集團任何僱員(不論是全職或兼職僱員)(包括本集團任何執行董事、非執行董事及獨立非執行董事、顧問及諮詢人)提出要約。

(iii) 股份數目上限

- (1) 即使與購股權計劃有任何相反之處，因根據購股權計劃及本公司任何其他購股權計劃授出而尚未行使的所有購股權獲行使而可予發行的股份上限，合共不得超過不時已發行股份總數的30%。
- (2) 根據購股權計劃及本公司任何其他購股權計劃可能授出的購股權而可予授出的股份總數，不得超過緊隨配售完成後(並無計及任何根據發售量調整權獲行使或根據購股權計劃授出之任何購股權獲行使而將發行及配發之股份)已發行股份總數的10%，除非本公司在股東大會上尋求股東批准重新釐定購股權計劃下的該10%上限，惟計算該10%上限時，根據購股權計劃或本公司任何其他購股權計劃條款而失效的購股權將不會計算在內。
- (3) (2)分段所載的10%上限(「計劃授權上限」)可由股東於股東大會上通過普通決議案重新釐定，惟(a)因根據購股權計劃及本公司任何其他購股權計劃授出的所有購股權獲行使，在重新釐定的計劃授權上限下可予發行的

股份總數不得超過股東批准重新釐定計劃授權上限當日已發行股份總數10%；(b)之前根據購股權計劃及本公司任何其他購股權計劃而授出的購股權(包括根據相關計劃規則已行使、尚未行使、已註銷或失效的購股權)將不會計算在重新釐定的計劃授權上限內；及(c)本公司已就建議重新釐定計劃授權上限一事向股東寄發通函，通函的形式須符合創業板上市規則第二十三章，並須載有創業板上市規則第二十三章所指定的事宜。

- (4) 本公司可另行在股東大會上尋求股東批准授出超過計劃授權上限的購股權，惟(a)僅可向本公司尋求批准前所認定的合資格人士授出購股權；及(b)經已向股東寄發通函，當中載有創業板上市規則就任何有關建議向合資格人士授出不時規定的資料。

(iv) 各合資格人士的配額上限

倘向任何合資格人士進一步授出購股權，將導致於該進一步授出前12個月期間(包括當日)因已授予及將授予有關人士的所有購股權獲行使(包括已行使及未行使的購股權)而已獲發行及將獲發行的股份總數，超逾已發行股份總數1%，則不得向該合資格人士授出購股權，惟以下情況除外：

- (1) 根據創業板上市規則相關規定所述的形式，由股東於股東大會上通過決議案正式批准有關授出，而相關合資格人士及其緊密聯繫人(或倘相關合資格人士為關連人士則為其聯繫人)須放棄投票；
- (2) 經已根據創業板上市規則的相關條文所規定的形式就該項授出向股東寄發通函，當中載有創業板上市規則相關條文所指定的事宜(包括相關合資格人士的身份、將會及先前已向相關合資格人士授出的購股權數目及條款)；及
- (3) 有關購股權的數目及條款(包括行使價)於股東批准及董事會舉行會議批准有關向合資格人士進一步授出購股權的日期前議定。

就計算計劃授權限額而言，已根據下文(xxi)段失效的購股權不應計算在內。

(v) 向關連人士授出購股權

- (1) 若向本集團任何成員公司的董事、主要行政人員或主要股東(或彼等各自的任何聯繫人)授出購股權，除非已獲獨立非執行董事(不包括屬於購股權準承授人的任何獨立非執行董事)批准，否則將屬無效。
- (2) 倘向主要股東或獨立非執行董事(或彼等各自的任何聯繫人)授出任何購股權，而上述授出將導致直至授出日期(包括該日)止12個月期間因已授出及將予授出的所有購股權(包括已行使、註銷及尚未行使的購股權)獲行使而已發行及將予發行的股份：
 - a. 超過有關授出時已發行股份總數的0.1%；及
 - b. 根據股份於各授出日期在聯交所的收市價計算，總值超過5百萬港元，

則該項授出將為無效，除非：

- c. 經已根據創業板上市規則的相關條文所規定的形式向股東寄發載有該項授出詳情的通函，而通函內亦須載有創業板上市規則相關條文所指定的事宜(尤其應包括獨立非執行董事(不包括屬於購股權準承授人的獨立非執行董事)向獨立股東就投票所作的推薦建議)；及
- d. 該項授出經股東於股東大會上批准，而承授人、其聯繫人及為本公司核心關連人士的任何股東一概須放棄就該項授出投贊成票(惟根據創業板上市規則規定，有關人士可投票反對有關決議案)。

就計算計劃授權限額而言，已根據下文(xxi)段失效的購股權不應計算在內。

(vi) 接納及行使購股權的時間

合資格人士可於發出要約日期起計不少於五個營業日的期間接納授出購股權要約，惟該日期不得超過採納購股權計劃當日起計10年。

合資格人士每次接納授出的購股權須支付1.00港元的代價予本公司。該筆代價不予退回。

在遵守購股權計劃其他條文的同時，承授人(或其遺產代理人)一般可隨時向本公司發出書面通知以全面或部分行使購股權，表明據此行使購股權及所行使購股權數目，連同發出通知所涉及的全額股份行使價。接納有效通知後21個營業日(不包括本公司暫停辦理股份過戶期間)內，本公司將配發股份(於發行時入賬為繳足)予承授人。

(vii) 表現目標

於任何購股權獲行使前毋須達成任何表現目標。

(viii) 行使價

根據購股權計劃所授出的任何特定購股權，其行使價須由董事會釐定並通知合資格人士，且不得少於以下最高者：

- (1) 股份於要約日期在聯交所每日報價表所列的收市價；
- (2) 股份於緊接提呈購股權日期前五個營業日在聯交所每日報價表所列的平均收市價；及
- (3) 股份於授出日期的面值。

倘股份不再於創業板上市，則行使價將由董事會按真誠態度及符合所有適用法律的方式釐定，包括但不限於規定須考慮：(i)相同行業內合理可資比較公司(如有)的證券的交易價格；或(ii)倘並無有關可資比較公司，則按現行市況考慮本公司的盈利記錄、賬面值及前景。

(ix) 股份地位

因購股權獲行使而將予發行及配發的股份須受當時生效的章程大綱及細則限制，並與配發當日本公司已發行的現有繳足股款股份於各方面享有同等地位，而持有人將有權參與記錄日期為配發當日或之後所宣佈或推薦或決定支付或作出的所有股息或其他分派。

(x) 授出購股權的時間限制

董事會不得於以下時間後授出任何購股權予任何合資格人士：

- (a) 已發生價格敏感事項，或價格敏感事項屬決定的主體事項，直至有關價格敏感資料已根據創業板上市規則相關規定公佈；或
- (b) 於緊接下列日期(以較早者為準)前一個月起計期間內：
 - (i) 就批准本公司任何年度、半年、季度或其他中期業績(不論是否根據創業板上市規則的規定)而舉行董事會會議的日期；及
 - (ii) 本公司須刊登其任何年度、半年、季度或其他中期業績公佈(不論是否根據創業板上市規則的規定)的最後限期，直至發表有關業績公佈日期為止；及
- (c) 於創業板上市規則有關授出購股權時任何限制的相關規則所規定任何其他時期。

(xi) 購股權計劃的期限

購股權計劃於採納購股權計劃日期起計10年內有效，惟可由本公司在股東大會上或由董事會提前終止。該段期間後則不可進一步授出購股權。在上文所規限下，購股權計劃的條文在所有其他方面(尤其是與本段所述10年限期屆滿前尚未行使的購股權有關者)將仍然具有十足效力。

(xii) 終止僱用時的權利

在(xiii)及(xxi)分段的規限下，倘未行使購股權的持有人基於任何原因而不再為合資格人士(除身故或(xxi)(5)分段項下所載的任何原因外)，則其購股權將於終止當日宣告失效，不得再予以行使，惟倘董事會另行決定購股權可於董事會決定的期間內(不得多於三個月)行使則除外。

(xiii) 身故後的權利

在(xxi)段的規限下，倘未行使購股權的承授人(指個人承授人)於全面行使或行使購股權前身故，則其遺產代理人可於該承授人身故當日起計12個月內(或在董事會可能釐定的較長期間內)全面或部分行使購股權(以可予行使及尚未行使者為限)。

(xiv) 提出全面收購建議時的權利

- (1) 在(xxi)段規限下，倘向所有股東(或收購人及／或收購人所控制的任何人士及／或與收購人聯合或一致行動的任何人士以外的所有持有人)提出全面收購建議(無論以收購建議、股份購回建議或其他類似建議方式)，而該項建議成為或宣佈成為無條件，則本公司將就此向承授人發出通知，而承授人(或其遺產代理人)可於上述通知發出起計14日內，隨時以書面通知本公司，全面或部分行使購股權(以可行使而尚未行使者為限)。
- (2) 在(xxi)段規限下，倘向以協議安排形式向所有股東提出全面收購建議，而該安排已獲所需的股東人數在所需大會上批准，則本公司將就此向承授人發出通知，承授人(或其遺產代理人)則可於股東批准起計14日內，隨時以書面通知本公司，全面或部分行使購股權(以可行使而尚未行使者為限)。

(xv) 清盤時的權利

除第(xxi)項另有所述外，倘本公司向股東發出通告召開股東大會以考慮及酌情批准本公司自動清盤的決議案，則本公司須立即將有關通告給予所有承授人，而承授人均可向本公司發出書面通知(須不遲於建議大會日期前兩個營業日(不包括本公司股份過戶登記處暫停辦理股份過戶登記手續的任何期間)將有關通知送達

本公司)，表示悉數或部分行使購股權(以給予承授人通知當日可行使而尚未行使者為限)，並附上就行使有關購股權須支付的總行使價的匯款，而本公司須盡快及無論如何須不遲於緊接建議股東大會日期前的營業日(不包括本公司股份過戶登記處暫停辦理股份過戶登記手續的任何期間)配發及發行該數目入賬列作繳足的股份予該承授人並將該承授人登記為該等股份持有人。

(xvi) 本公司與其債權人達成妥協或安排時的權利

除第(xxi)項另有所述外，倘本公司與其股東或債權人建議就本公司重組或合併的計劃(創業板上市規則第10.18(3)條所述的任何遷冊計劃除外)訂立債務重組協議或債務償還安排，則本公司須於向其股東或債權人發出大會通告以考慮有關協議安排的同日向所有承授人發出有關通告，屆時，承授人可書面通知本公司(須不遲於建議大會日期前兩個營業日(不包括本公司股份過戶登記處暫停辦理過戶登記手續的任何期間)將有關通知送達本公司)，表示行使全部或部分購股權(以向承授人發出通知當日可行使而尚未行使者為限)，並附上就行使有關購股權須支付的總行使價的匯款，而本公司須盡快及無論如何不遲於緊接建議大會日期前營業日(不包括本公司股份過戶登記處暫停辦理過戶登記手續的任何期間)配發及發行有關數目入賬列作繳足股款股份予承授人，並將承授人登記為有關持有人。

(xvii) 重組資本架構

倘任何購股權已授出及仍可予行使，而本公司資本結構因本公司溢利或儲備資本化、供股、股份合併、重新分類、股份拆細或削減股本而出現任何變動，則本公司將作出相應調整(如有)：

- (1) 仍未行使的已授出購股權所涉及的股份數目或面值；及／或
- (2) 行使價；及／或
- (3) 購股權行使方法；及／或
- (4) 上文第(iii)及(iv)段所述股份數目上限。

本公司根據本公司資本架構重組而作出的任何有關調整，須讓相關承授人享有的股本比例與先前所享有者相同；而根據股份拆細或合併作出的任何調整，基準為承授人於悉數行使任何購股權時應付的總行使價須盡可能與有關事項前相同（但不得高於有關事項前）。概不得作出有關調整，致使股份將按低於面值發行，且除非事先於股東大會獲股東批准，否則不得以承授人的利益進行有關調整。

就任何調整而言，除根據資本化發行作出者，本公司獨立財務顧問或核數師須以書面方式向董事確認，調整符合創業板上市規則相關條文規定及聯交所頒佈日期為二零零五年九月五日的補充指引函件，以及聯交所不時頒佈的創業板上市規則任何其他指引。

獨立財務顧問或核數師的身份為專家而非仲裁員，倘無欺詐或明顯錯誤，其證明屬最終決定及對本公司及所有購股權持有人具有約束力。委聘獨立財務顧問或核數師的成本由本公司承擔。

(xviii) 註銷購股權

倘獲相關承授人同意，董事會可隨時註銷任何已授出但尚未行使的購股權。已註銷的購股權可於上述註銷獲批准後重新發行，惟重新發行的購股權只可遵照購股權計劃及創業板上市規則的條款授出。倘備有在上文(iii)段所述股東不時批准的上限（或本公司任何其他購股權計劃下獲採納的同類限額）內的未發行購股權（不包括已註銷的購股權），則本公司可向合資格人士授出購股權，以取代其已註銷的購股權。為免生疑問，已行使的購股權將不會納入為已註銷的購股權。

(xix) 終止購股權計劃

本公司（在股東大會上通過決議案）或董事會可隨時終止購股權計劃繼續運作，而在此情況下將不會授出其他購股權，惟購股權計劃規定的所有其他方面將維持十足效力，且於上述終止前授出的購股權將根據購股權計劃繼續有效並可予以行使。

(xx) 權利屬承授人個人所有

購股權乃屬承授人個人所有，不得轉讓或出讓。承授人不得以任何第三方為受益人或有關任何購股權以任何方式將購股權出售、轉讓、押記、按揭、施以產權負擔或增設任何權益(不論法定或實益擁有)。

(xxi) 購股權失效

行使購股權的權利(以尚未行使者為限)將於緊隨下列時間後(以最早者為準)失效：

- (1) 購股權期間屆滿時；
- (2) (xii)、(xiii)或(xiv)(1)分段所述的任何期間屆滿時；
- (3) 待協議安排生效後，(xiv)(2)分段所述的期間屆滿時；
- (4) 在(xv)段的規限下，本公司開始清盤當日；
- (5) 倘承授人於有關獲授購股權日期為本集團任何成員公司之僱員或董事，則為本集團有關成員公司因承授人行為不當、破產或無力償債或與其債權人訂立任何一般債務安排或重組債務、或觸犯涉及其誠信之任何刑事罪行而終止僱用或辭退承授人當日。董事會或本集團相關成員公司之董事會就是否因本段所載之一項或多項理由而終止有關僱用或辭退之決議案應為最終定案；
- (6) (xvi)段所載的建議妥協或安排生效當日；或
- (7) 發生下列任何事件，惟董事會另行豁免者除外：
 - (a) 就承授人(為一家公司)全部或任何部份資產或業務而於全球任何地方委任清盤人、臨時清盤人、接管人或進行任何類似職能的任何人士；

- (b) 承授人(為一家公司)不再或暫停償還債務、無力支付債務或因其他原因無力償債；
 - (c) 承授人面臨未清償之判定、法令或裁決或本公司有理由相信承授人無力或無合理期望能夠償還承授人的債務；
 - (d) 賦予任何人士權利可採取任何行動、委任任何人士、展開訴訟或取得上文第(a)、(b)及(c)項所述類型之任何命令之情況；
 - (e) 在任何司法權區已向承授人或承授人(為一家公司)之任何董事發出破產令；或
 - (f) 在任何司法權區已向承授人或承授人(為一家公司)之任何董事提出破產呈請；
- (8) 承授人違反授出購股權所附帶之任何條款當日，除非董事會作出相反決議；或
- (9) 董事會議決承授人已無法或因其他原因未能或一直未能符合購股權計劃之持續合資格標準日期。

(xxii) 更改購股權計劃

購股權計劃有關創業板上市規則第23.03條事項的規定，除非事先經股東在股東大會上批准(參與者及彼等的聯繫人須放棄投票)，否則不得為承授人或準承授人的利益而修改購股權計劃。除非得到本公司當時的組織章程大綱及細則下的股東所規定的大部分承授人書面同意或許可，就附於股份的權利作出改動，否則任何修訂不得對已授出的任何購股權或於作出以上修訂前同意授出的購股權的發行條款造成不良影響。在上文及(xxii)(2)分段的規限下，購股權計劃在任何方面可以董事會決議案方式作出修改，惟：

- a. 購股權計劃條款任何重大修訂必須由聯交所批准(根據購股權計劃現有條款自動生效之修訂除外)；

- b. 有關任何修訂的任何董事或購股權計劃管理人權力的任何變動須由股東於股東大會批准；及
- c. 購股權計劃的經修訂條款須符合創業板上市規則相關條文。

(xxiii) 條件

購股權計劃須待下列條件達成後，方告生效：

- (1) 上市科批准已發行股份、根據配售將予發行的股份及因任何購股權獲行使而可能發行的任何股份上市及買賣，至緊隨於配售完成後不多於已發行股份總數10%；
- (2) 包銷商在包銷協議下的責任成為無條件(包括因任何有關條件而獲得豁免(如相關))，且並未根據包銷協議的條款或其他理由而終止；及
- (3) 股份開始於創業板買賣。

(xxiv) 股本

任何購股權的行使乃受股東於股東大會批准本公司法定股本的任何必要增加所規限。

(b) 購股權計劃的現況

(i) 批准與採納購股權計劃規則

購股權計劃規則(其主要條款載於本附錄「有關董事、管理層、員工及專家的進一步資料 — 購股權計劃」一段)已於二零一六年十一月十七日獲股東批准及採納。

(ii) 須經上市科批准

購股權計劃須待下列各項達成後，方告生效：

- (1) 上市科批准已發行股份、根據配售將予發行的股份及因根據購股權計劃可能授出的任何購股權獲行使而可能發行的任何股份上市及買賣，至緊隨於配售完成後不多於已發行股份總數10%；

- (2) 包銷商在包銷協議下的責任成為無條件(包括因任何該等條件獲豁免所致(如相關))，且並未根據包銷協議的條款或其他理由而終止；及
- (3) 股份開始於創業板買賣。

(iii) 申請批准

本公司已向上市科申請批准因根據購股權計劃可能授出的購股權獲行使而將予發行的股份上市及買賣，至緊隨於配售完成後不多於已發行股份總數10%(並無計及任何根據售量調整權獲行使而將發行及配發之股份)。根據購股權計劃及本公司任何其他購股權計劃可能授出的購股權涉及的股份總數不得超過86,000,000股股份，即佔股份上市日期已發行股份總數10%(並無計及任何根據發售量調整權獲行使而將發行及配發之股份)，除非本公司在股東大會上取得股東批准，更新購股權計劃下的10%限額則除外，惟就計算上述10%限額而言，根據購股權計劃或本公司任何其他購股權計劃的條款而失效的購股權將不會計算在內。

(iv) 授出購股權

於本招股章程日期，本公司概無根據購股權計劃授出或同意授出購股權。

(v) 購股權的價值

董事認為披露根據購股權計劃可能授出的購股權價值，猶如彼等已於最後可行日期已授出，乃屬不適當。任何該等估值須按若干購股權價格模型或依據包括行使價、行使期間、息率、預期波動及其他變數等不同假設的其他方法進行。由於並未授出任何購股權，因此若干變數尚未可用以計算購股權價值。董事認為，按若干揣測性假設計算購股權於最後可行日期的價值並無意義，且會對投資者造成誤導。

其他資料

1. 稅項及其他彌償保證

根據本附錄「有關我們的業務的進一步資料 — 重大合約概要」一段所述的彌償保證契據，控股股東各自共同及個別就本集團成員公司於上市日期或之前就以下事項可能產生、蒙受或引致的所有稅項申索、要求、付款、起訴、結償付款、債務、申索、損傷、損失、成本、開支、罰款、訴訟及法律程序及任何性質的相關費用及開支全面彌償本集團各成員公司及於任何時間保持全面彌償：

- (a) 根據香港法律第111章《遺產稅條例》的相關條文，本集團任何成員公司因任何人身故及因本集團任何成員公司的資產就遺產稅而言被視作計入於有關人士身故時繼承的財產而應付或應向其收取的任何遺產稅；
- (b) 於上市日期或之前賺取、產生或收取(或被視為賺取、產生或收取)的任何收入、溢利或收益，或於上市日期或之前發生或被視為發生的任何事項(不論獨立或與任何其他事項一同發生、何時發生及相關稅項是否由任何其他人士繳納或產生)，包括本集團任何成員公司收取控股股東根據彌償契據(「稅項彌償保證」)應付之任何款項而產生的任何及所有稅項；
- (c) 任何控股股東或本集團任何成員公司違反或不遵守任何相關司法權區的任何法律或法規，或控股股東投資於本集團任何成員公司而產生或涉及的任何事項及／或本集團任何成員公司於上市日期前重組股本架構及持股，並因此對本集團任何成員公司的業務或財務狀況造成任何直接或間接不利影響；
- (d) 存在或發生(或被視為存在或發生)有關任何本集團控股股東的任何行為、遺漏、事項、違約、違反或任何其他違約事件或任何事件，而其影響為根據於任何涉及有關債務的貸款及／或抵押文檔或安排加快或允許加快償還任何債務或令本集團任何成員公司產生義務或責任或有關義務或責任的強制執行權利；
- (e) 本集團任何成員公司的任何違規公司文件；及

- (f) 因本集團任何成員公司的任何行為、不履約、遺漏或其他事項而發起／指控／產生由本集團任何成員公司提出或針對本集團任何成員公司的任何訴訟、仲裁、申索(包括反申索)、投訴、要求及／或法律程序(不論屬刑事、行政、合約或侵權性質)。

控股股東毋須就以下各項為稅項彌償保證負責：

- (a) 本集團於往績期間的經審核賬目已作撥備的稅項；
- (b) 除於日常業務過程中進行或實施，或於上市或以前根據具法律約束力的承諾而進行、作出或訂立的作為或不作為外，未經控股股東事先書面同意或同意，如非本集團任何成員公司自願作出的某些作為或不作為或其訂立的交易(不論單獨或連同若干其他作為、不作為或交易(不論何時發生))，則不會產生的有關稅項責任；
- (c) 在本集團截至二零一五年十二月三十一日止十二個月為止的經審核賬目中就稅項作出的任何撥備或儲備最終變成超額撥備或儲備盈餘，而在此情況下，我們的控股股東就稅項的負債(如有)應作出扣減，金額不超過該撥備或儲備，惟用於減低控股股東相關稅務責任的任何有關撥備或儲備金額不得就據此產生的任何有關責任動用，為免生疑，該等超額撥備或儲備盈餘僅可用於減低上述控股股東的責任，而本集團成員公司在任何情況下一概毋須向控股股東支付任何該等超額撥備或儲備盈餘；及
- (d) 由於本招股章程日期後生效的任何具追溯效力的法律變動，或由於上市日期後作出的具追溯效力的稅率調升而產生或引致的稅項。

2. 遺產稅

董事已獲告知，本公司或其任何附屬公司須根據開曼群島法律及本集團旗下公司註冊成立所在的其他司法權區的法律承擔任何重大遺產稅責任的可能性不大。

3. 訴訟

於最後可行日期，本公司或其任何附屬公司概無牽涉任何重大訴訟或仲裁，且就董事所知，本公司或其任何附屬公司亦無任何尚未了結的或面臨任何重大訴訟或申索。

4. 合規顧問

根據創業板上市規則第6A.19條，本公司已委任中國銀河國際證券(香港)有限公司擔任其合規顧問，期限自上市日期起至本公司就公佈由上市日期起計第二個完整財政年度的財務業績以符合創業板上市規則第18.03條要求之日止。

5. 初步開支

本公司的初步開支為約5,460美元，並已由本公司支付。

6. 發起人

本公司並無創業板上市規則所指之發起人。

7. 售股股東之詳細資料

售股股東之詳細資料載列如下：

名稱：	Magic Carpet
註冊成立地點：	開曼群島
註冊成立日期：	二零一一年五月二十四日
註冊辦事處：	Campbells Corporate Services Limited (地址為Floor 4, Willow House, Cricket Square, Grand Cayman KY1-9010, Cayman Islands)
待售股份數目：	17,000,000股股份

8. 專家資格

以下是在本招股章程中提供意見及／或名列本招股章程的專家的資格：

姓名／名稱	資格
中國銀河國際證券(香港)有限公司	根據證券及期貨條例獲發牌從事第1類、第4類及第6類受規管活動
康德明律師事務所	本公司的開曼群島法律顧問
美國長盛律師事務所	本公司的美國法律顧問
羅兵咸永道會計師事務所	執業會計師
旭齡及穆律師事務所	本公司之新加坡法律顧問
羅夏信律師事務所	本公司之香港法律顧問

9. 專家同意書

以上第8段名列的每名專家已各自就本招股章程的刊發出具書面同意書，同意按本招股章程所示的形式及內容，載入彼等的報告、函件或意見(視情況而定)及引述彼等的名稱或意見概要，且迄今並無撤回書面同意書。

10. 獨家保薦人的獨立性及其費用

獨家保薦人或其任何聯繫人概無於配售成功進行後取得除以下各項外的任何重大利益：

- (a) 向獨家保薦人支付因其作為上市獨家保薦人而進行保薦、財務顧問及文件處理的費用；
- (b) 根據包銷協議向獨家保薦人支付其擔任配售的獨家保薦人的獎勵費用；
- (c) 獨家保薦人若干於一般及日常業務過程中涉及交易及買賣證券的聯繫人可能在本公司證券於創業板上市後自交易及買賣本公司證券取得佣金，或就此提供孖展融資或購買或出售本公司證券或持有本公司證券作投資用途；及
- (d) 根據創業板上市規則第6A.19條的規定向中國銀河國際證券(香港)有限公司支付其作為本公司合規顧問的合規顧問費。

獨家保薦人涉及向本公司提供意見的董事或僱員概無因上市而於本公司或其任何附屬公司的任何類別證券中擁有或可能擁有任何權益。獨家保薦人的董事及僱員概無於本公司或本集團旗下任何其他公司內擔任任何董事職務。根據創業板上市規則第6A.07條，獨家保薦人獨立於本集團。

上市的獨家保薦人費用為約5.8百萬港元，將由本公司支付。

11. 約束力

倘依據本招股章程提出認購申請，本招股章程即具效力，使全部有關人士均受《公司條例(清盤及雜項條文)條例》第44A及44B條的所有適用條文(罰則條文除外)所制約。

12. 股東名冊

本公司的股東名冊總冊Codan Trust Company (Cayman) Limited的辦事處存置，地址為Cricket Square, Hutchins Drive, P.O. Box 2681, Grand Cayman, KY1-1111, Cayman Islands，而股東名冊分冊則由本公司的香港股份過戶登記分處卓佳證券登記有限公司存置，地址為香港皇后大道東183號合和中心22樓。除非董事另行同意，否則所有股份過戶及其他所有權文件必須送呈本公司於香港的股份過戶登記分處註冊，而不得送呈開曼群島的股份過戶登記總處註冊。

13. 股份持有人的稅項

(a) 香港

買賣本公司在香港股東名冊分冊登記的股份須繳納香港印花稅，現時向買方及賣方各自收取的稅率為所出售或轉讓股份代價或(倘較高)其公平值的0.1%。

於香港進行股份買賣而產生或源自香港的溢利可能亦須繳納香港利得稅。

(b) 開曼群島

開曼群島目前並無任何形式的所得稅、企業稅或資本收益稅，亦無遺產稅、承繼稅或饋贈稅。發行股份或股份轉讓文據毋須繳納開曼群島印花稅。

(c) 諮詢專業顧問

有意成為股份持有人的人士如對股份的認購、購買、持有或處置或買賣或行使任何股份所附權利的稅務問題存有任何疑問，應諮詢專業顧問的意見。謹此鄭重聲明，本公司、董事、獨家保薦人或參與配售的其他各方對股份持有人因認購、購買、持有或處置或買賣股份或行使任何股份所附權利而引致的任何稅務後果或責任概不負責。

14. 雙語文件

本招股章程的英文版本及中文版本已因應《公司(豁免公司及招股章程遵從條文)公告》(香港法例第32L章)第4條所規定的豁免而分開刊發。中英文版本如有任何歧義，概以英文版本為準。

15. 其他事項

除本招股章程所披露者外，於本招股章程日期前兩年內：

- (a) 本公司或其任何附屬公司概無發行、同意發行或建議發行繳足或部分繳足的股本或貸款資本，以換取現金或現金以外的代價；
- (b) 本公司或其任何附屬公司概無就發行或出售其任何股本或貸款資本而給予任何佣金、折扣、經紀佣金或訂立其他特別條款；
- (c) 概無發行或同意發行本公司的創辦人、管理層或遞延股份或任何債權證；
- (d) 概無就配售及本招股章程所述相關交易支付、配發或給予或建議支付、配發或給予現金、證券或其他利益；
- (e) 本公司或其任何附屬公司的股本或貸款資本概無附帶購股權或有條件或無條件同意附帶購股權；

- (f) 董事確認，除就上市將產生之開支外，自二零一六年五月(即本集團編製最近期經審核綜合財務報表之日)以來，本集團的財務或經營狀況或前景並無任何重大不利變動；及
- (g) 於緊接本招股章程日期前24個月內，本集團的業務並無任何須由本集團負擔或對本集團財務狀況構成重大影響的干擾。

1. 送呈香港公司註冊處處長文件

隨附本招股章程副本送呈香港公司註冊處處長登記的文件為(a)本招股章程附錄四「其他資料 — 8.專家同意書」一段所述書面同意書；及(b)本招股章程附錄四「有關我們的業務的進一步資料 — 1.重大合約概要」一段所述重大合約副本。

2. 備查文件

自本招股章程日期起計14日(包括該日)期間的一般辦公時間內，以下文件的副本於羅夏信律師事務所辦事處(地址為香港金鐘道95號統一中心18樓)可供查閱：

- (a) 章程大綱；
- (b) 章程細則；
- (c) 美國法律顧問美國長盛律師事務所有關CMON Inc.及CMON Conventions於往績期間之合規事宜發出的法律意見；
- (d) 新加坡法律顧問旭齡及穆律師事務所有關CMON SG於往績期間之合規事宜發出的法律意見；
- (e) 本公司香港法律顧問羅夏信律師事務所有關建邦先生及黃先生簽立的一致行動確認函發出的法律意見；
- (f) 羅兵咸永道會計師事務所發出的會計師報告，全文載於本招股章程附錄一；
- (g) 截至二零一四年十二月三十一日及二零一五年十二月三十一日止各個財政年度及截至二零一六年五月三十一日止五個月的本集團經審核綜合財務報表；
- (h) 羅兵咸永道會計師事務所就未經審核備考財務資料發出的報告，全文載於本招股章程附錄二；
- (i) 康德明律師事務所編製的意見函件，概述本招股章程附錄三所述開曼群島法律的若干方面；
- (j) 公司法；

- (k) 本招股章程附錄四「有關我們的業務的進一步資料 — 1.重大合約概要」一段所述重大合約；
- (l) 本招股章程附錄四「有關董事、管理層、員工及專家的進一步資料 — 1.權益披露 — (ii)服務合約詳情」一段所述服務合約；
- (m) 本招股章程附錄四「有關董事、管理層、員工及專家的進一步資料 — 3.購股權計劃」一段所述購股權計劃規則；及
- (n) 本招股章程附錄四「其他資料 — 8.專家同意書」一段所述書面同意書。



CMON Limited