

香港交易及結算所有限公司及香港聯合交易所有限公司對本公告的內容概不負責，對其準確性或完整性亦不發表任何聲明，並明確表示，概不就因本公告全部或任何部分內容而產生或因倚賴該等內容而引致的任何損失承擔任何責任。



CMON LIMITED

(於開曼群島註冊成立的有限公司)

(股份代號：1792)

**有關
截至二零二五年十二月三十一日止年度的年報之
補充公告**

茲提述CMON Limited(「本公司」，連同其附屬公司統稱「本集團」)日期為二零二六年四月二十九日之二零二五年年報(「二零二五年年報」)。除另有界定外，本公告所用詞彙與二零二五年年報所界定者具有相同涵義。

本公司董事(「董事」)會(「董事會」)謹此就本集團與其他第三方於截至二零二五年十二月三十一日止年度訂立之若干交易提供以下補充資料，該等交易根據香港聯合交易所有限公司(「聯交所」)證券上市規則(「上市規則」)第十四章構成須予公佈的交易。

(1) 交易詳情

(I) 於二零二五年四月十七日與Tabletop Tycoon, Inc.進行之交易概要

日期：二零二五年四月十七日

訂約方：CMON Pte Ltd.(作為賣方)；及

Tabletop Tycoon, Inc.(作為買方)

標的事項：出售本集團「LEGENDARY SERIES」相關之知識產權

代價：2,500,000美元

代價乃由賣方與買方經公平磋商後釐定，當中參考(其中包括)知識產權過往之商業表現、所轉讓資產之範圍、知識產權組合之未來商業潛力及當時之市況。尤其是，董事會已考慮(i) **LEGENDARY SERIES**之客戶訂單由二零二一年約2.38百萬美元減少至二零二四年約196,000美元，而自二零二五年一月一日起至出售日期錄得約35,000美元；及(ii)當時正在開發之新項目 **Blood Rage**之未來商業潛力，董事會認為，在可發起眾籌活動前，仍須投入大量進一步開發、模具、生產、訂單履行及其他開支，而該眾籌活動可能無法達到2,500,000美元之籌資目標。

2,500,000美元乃就知識產權組合及相關資產整體磋商所得，當中考慮(其中包括)新**Blood Rage**產品之開發已處於後期階段及近期商業化潛力，而非參考固定公式計算之金額或為每個個別產品分配之獨立價值。鑑於(i)客戶訂單大幅減少；(ii)新**Blood Rage**項目當時之不確定性；(iii)市場上缺乏其他可資比較者；(iv)同一細分市場之市場參與者數目有限；(v)「**LEGENDARY SERIES**」之創收能力大幅減弱；及(vi)該代價為本集團在向潛在買家接洽並與買方磋商後於市場上所能取得之最高報價，董事會認為，2,500,000美元之代價為本集團出售知識產權之良機。

完成日期 ： 二零二五年四月十七日

付款條款 ： 1,500,000美元已於完成時支付，而於本公告日期，本集團仍未收取餘下1,000,000美元，且本集團正就延長該款項之支付期限進行磋商，預期將於二零二六年十月中旬作出跟進。本公司亦已就追討該筆未付款項委聘法律顧問，以保障本公司及其股東(「股東」)之整體利益。

有關「LEGENDARY SERIES」之資料

「LEGENDARY SERIES」由桌上遊戲知識產權組合組成，當中包括知名棋盤遊戲系列Blood Rage、Rising Sun、Ankh、Arcadia Quest及Rum & Bones，連同其相關美術作品、造型檔案、生產資產、模具、記錄及本集團擁有之相關知識產權。

出售事項之財務影響及所得款項用途

所得款項已經及預期將用於償還未償還負債(約1,500,000美元)及本集團之一般營運資金(約1,000,000美元)。本集團一般營運資金所得款項用途明細如下：(1) 450,000美元用於薪金及員工相關成本；(2) 250,000美元用於遊戲開發及日常業務過程中之供應商／生產成本；(3) 150,000美元用於專業費用；及(4) 150,000美元用於其他營運及行政開支。約1,000,000美元之未償還負債預期將於收取餘下代價後清償。本集團已錄得出售事項收益約1,456,285美元，該收益乃根據本集團就出售事項所收取之代價減於二零二五年十二月三十一日之賬面值1,043,715美元計算。

出售事項之理由及裨益

本集團多年來收購若干有關「LEGENDARY SERIES」之知識產權，並自行開發其他相關知識產權。

董事認為，出售事項為本公司以合理價格把「LEGENDARY SERIES」價值變現之良機，而出售事項所得款項將改善本集團之財務狀況，並增加本集團之一般營運資金。

出售協議之條款乃由本集團與買方經公平磋商後，參考知識產權過往之表現、所轉讓資產、知識產權之商業潛力及當時之市況而達致。該知識產權組合包括本集團若干確立已久之產品，該等產品多年來透過零售、分銷及眾籌渠道產生銷售額。儘管若干產品繼續享有高品牌知名度，惟該組合已進入商業生命週期之相對成熟階段，日後發展須投入額外投資及管理資源。董事認為，出售事項使本集團得以把成熟組合之價值變現，同時增強其流動資金，並讓管理層專注於其核心策略重點。董事(包括獨立非執行董事)認為，出售協議之條款乃按一般商業條款訂立，屬公平合理，且出售事項符合本公司及本公司股東之整體利益。

有關Tabletop Tycoon, Inc.之資料

Tabletop Tycoon, Inc.為於美國新罕布什爾州註冊成立之公司，從事棋盤遊戲及興趣愛好類產品之出版及分銷，於本公告日期由Dan Yarrington(一名獨立第三方)全資擁有。Tabletop Tycoon, Inc.為獨立第三方，並非上市規則第十四A章項下本公司之關連人士。

(II) 於二零二五年四月二十九日與Asmodee North America, Inc.進行之交易概要

日期：二零二五年四月二十九日

訂約方：CMON Pte Ltd.(作為賣方)；及

Asmodee North America, Inc.(作為買方)

標的事項：出售本集團「MODERN」、「WESTERN」、「INVADER」、「WORLD WAR II」、「LEGACY」及「SQUID GAME」相關之知識產權

代價：1,400,000美元

代價乃由賣方與買方經公平磋商後，參考知識產權過往之表現、所轉讓資產、知識產權之商業潛力及當時之市況而釐定。1,400,000美元乃就該組合及相關資產整體磋商所得，當中考慮(其中包括)「LEGACY」及「WORLD WAR II」產品系列之進一步項目潛力、與「SQUID GAME」相關之市場曝光度，以及從本集團角度而言，該組合已進入商業生命週期之成熟階段，且若要進一步開發，將須投入大量額外投資之事實，而非參考固定公式計算之金額或為每個個別產品分配之獨立價值。

尤其是，董事會已考慮(i)「MODERN」產品系列之客戶訂單由二零二一年約2.14百萬美元減少至二零二四年約834,000美元；(ii)「WESTERN」產品系列之客戶訂單由二零二二年約666,000美元減少至二零二四年約11,000美元；及(iii)當時正在開發之新「LEGACY」及「WORLD WAR II」之未來商業潛力，董事會認為，在該等產品推出前將須投入大量時間及成本。

出售事項之財務影響及所得款項用途

出售事項錄得虧損淨額約3,767,964美元，該虧損乃根據代價1,400,000美元減於二零二五年十二月三十一日之賬面值5,167,964美元計算。所得款項1,400,000美元已用於償還未償還負債(約600,000美元)及本集團之一般營運資金用途(約800,000美元)。本集團一般營運資金所得款項用途明細如下：(1) 300,000美元用於薪金及員工相關成本；(2) 250,000美元用於遊戲開發及日常業務過程中之供應商／生產成本；(3) 100,000美元用於專業費用；及(4) 150,000美元用於其他營運及行政開支。

出售事項之理由

本集團於過往年度收購「MODERN」、「WESTERN」、「INVADER」、「WORLD WAR II」、「LEGACY」及「SQUID GAME」相關之知識產權。

儘管錄得虧損淨額，董事認為出售事項屬必要，原因為其使本集團得以把知識產權組合之價值變現、改善流動資金及增強營運資金狀況。

出售協議之條款乃由本集團與買方經公平磋商後，參考知識產權過往之表現、所轉讓資產、知識產權之商業潛力及當時之市況而達致。該等知識產權包括確立已久之Zombicide產品系列，本集團多年來已對其進行商業開發。儘管該等產品系列過往曾產生可觀收益，惟大部分產品系列已進入商業生命週期之成熟階段，而本集團日後之出版計劃有限。因此，出售事項讓本集團得以把該等成熟資產變現，並將開發資源集中於其他策略項目。董事(包括獨立非執行董事)認為，出售協議之條款乃按一般商業條款訂立，屬公平合理，且出售事項符合本公司及股東之整體利益。

有關Asmodee North America, Inc.之資料

Asmodee North America, Inc.為於美國註冊成立之公司，於北美從事棋盤遊戲及興趣愛好類產品之出版及分銷。其為Asmodee Group之全資附屬公司，Asmodee Group為總部位於法國之主要國際棋盤遊戲出版商及分銷商，並為於納斯達克斯德哥爾摩交易所(Nasdaq Stockholm)上市之公眾公

司，股票代碼為ASMDEE。Asmodee North America, Inc.為獨立第三方，並非上市規則第十四A章項下本公司之關連人士。

(III) 於二零二五年五月十三日與Asmodee North America, Inc.進行之交易概要

(A)

日期：二零二五年五月十三日

訂約方：CMON Pte Ltd. (作為賣方)；及

Asmodee North America, Inc. (作為買方)

標的事項：出售本集團「BLACK PLAGUE」、「WHITE DEATH」、「GREEN HORDE」及「RED TIDES」相關之知識產權

代價：449,000美元

代價乃由賣方與買方經公平磋商後，參考知識產權過往之表現、所轉讓資產、知識產權之商業潛力及當時之市況而釐定。代價乃就該組合及相關資產整體磋商所得，而非參考固定公式或為每個個別產品分配之獨立價值。在協定出售事項之整體商業條款時，訂約雙方亦已考慮計劃於日後就「RED TIDES」項目進行之眾籌活動、本集團原本須投入以完成該項目並將其商業化之額外投資，以及本集團根據出售協議之條款就該活動可享有之額外或然代價。該等或然代價並不構成總代價449,000美元之一部分。

尤其是，董事會已考慮(i)「BLACK PLAGUE」及「GREEN HORDE」產品系列(組成奇幻主題Zombicide桌上遊戲知識產權組合)之客戶訂單由二零二三年約1.52百萬美元減少至二零二四年約180,000美元及二零二五年約4,000美元；(ii)「RED TIDES」項目之眾籌活動將需要額外450,000美元作開發(包括模具及生產開支)。

鑑於(i)客戶訂單大幅減少；(ii)「WHITE DEATH」及未來「RED TIDES」產品系列之未來商業潛力存在不確定性，且市場反應可能欠佳，原因為該等產品系列與「BLACK PLAGUE」及「GREEN HORDE」產品系列屬同一系列；(iii)市場上缺乏其他可資比較者；(iv)同一細分市場之市場參與者數目有限；(v)本公司出售「BLACK PLAGUE」及「GREEN HORDE」產品系列，較保留及開發該等產品系列(此舉可能於日後招致進一步虧損)處於更有利之位置；(vi)該代價相當於「BLACK PLAGUE」及「GREEN HORDE」產品系列於二零二五年客戶訂單價值之約11,225%；(vii)該代價為本集團在向潛在買家接洽並與買方磋商後於市場上所能取得之最高報價；(viii)須就「BLACK PLAGUE」及「GREEN HORDE」產品系列止蝕；及(ix)額外代價400,000美元(如下文所披露)連同代價449,000美元，相當於二零二三年客戶訂單價值之約55.9%及二零二五年客戶訂單價值之約21,225%，董事會認為，449,000美元之代價為本集團出售知識產權之良機，且屬公平合理，符合本公司及其股東之整體利益。

根據該協議，買方亦將負責支付完成後就「WHITE DEATH」及未來「RED TIDES」眾籌活動將產生之開支。

完成日期：二零二五年五月十三日

付款條款：449,000美元，須於完成時支付。

有關「BLACK PLAGUE」、「WHITE DEATH」、「GREEN HORDE」及「RED TIDES」之資料

「BLACK PLAGUE」、「WHITE DEATH」、「GREEN HORDE」及「RED TIDES」由奇幻主題Zombicide桌上遊戲知識產權組合組成，當中包括其相關遊戲系統、美術作品、造型檔案、生產資產、模具、書籍及記錄，以及本集團擁有之相關知識產權。

出售事項之財務影響及所得款項用途

出售事項錄得虧損淨額約1,307,732美元，該虧損乃根據代價449,000美元減於二零二五年十二月三十一日之賬面值1,756,732美元計算。現金所得款項449,000美元已用於本集團之營運及行政開支。

出售事項之理由

本集團於過往年度收購「BLACK PLAGUE」、「WHITE DEATH」、「GREEN HORDE」及「RED TIDES」相關之知識產權。

儘管錄得虧損淨額，董事認為出售事項屬必要，原因為其使本集團得以把知識產權組合之價值變現、改善流動資金及增強營運資金狀況。

出售協議之條款乃由本集團與買方經公平磋商後，參考知識產權過往之表現、所轉讓資產、知識產權之商業潛力及當時之市況而達致。該知識產權組合包括確立已久之奇幻主題Zombicide產品系列，本集團多年來已透過零售、分銷及眾籌渠道成功將其商業化。該組合已進入商業生命週期之相對成熟階段，而「RED TIDES」項目之進一步開發及商業化原本須由本集團投入大量額外投資。董事認為，出售事項帶來契機，讓本集團得以把該等資產之即時價值變現，同時透過或然代價安排保留參與日後眾籌活動之潛在機會。

(B)

日期：二零二五年五月十三日

訂約方：CMON Pte Ltd.(作為賣方)；及
Asmodee North America, Inc.(作為買方)

標的事項：出售「PLAGUE BEARER」相關之知識產權

代價：390,000美元

代價乃由賣方與買方經公平磋商後，參考知識產權之開發階段、所轉讓資產之範圍、可資比較桌上角色扮演遊戲產品之過往表現及市場反應、完成該項目並將其商業化預期所需之投資、其未來商業潛力及當時之市況而釐定。390,000美元為就知識產權及相關資產整體磋商所得之代價，而非參考固定公式計算之金額或為每項個別資產分配之獨立價值。

尤其是，董事會已考慮到(i)「PLAGUE BEARER」為早期項目，於出售日期尚未作商業推出，且仍由本集團內部開發；(ii)在本集團能自該項目產生任何商業回報前，須投入進一步開發、生產、營銷及商業化開支(按估計生產量約2,000至3,000件計算，約為110,000美元至125,000美元，未計營銷、運輸、訂單履行及其他商業化成本)；(iii)該項目潛在商業表現之不確定性，以及桌上角色扮演遊戲並非本集團專注於棋盤遊戲及桌上微型模型遊戲之主要策略重點，且專注於桌上角色扮演遊戲之其他市場參與者開發該等產品系列之速度將遠較本公司為快，並能更迅速回應市場反應；(iv)市場上缺乏其他可資比較者；(v)同一細分市場之市場參與者數目有限；(vi)倘本公司繼續保留及開發「PLAGUE BEARER」，虧損淨額將更大，對本公司之財務狀況更為不利；(vii)該代價為本公司能從市場取得之最高報價；及(viii)預期自2,000至3,000件所產生之收益將介乎80,000美元至120,000美元之間，不足以彌補將予產生之進一步開支，並可能導致本公司錄得虧損。

有鑑於上文所述，董事會認為，390,000美元之代價為本集團出售知識產權之良機，可避免產生進一步開支及虧損，且屬公平合理，符合本公司及其股東之整體利益。

完成日期 ： 二零二五年五月十三日

付款條款 ： 390,000美元，須於完成時支付。

有關「PLAGUE BEARER」之資料

「PLAGUE BEARER」為一項桌上角色扮演遊戲知識產權，連同其相關遊戲系統、美術作品、造型檔案、生產資產、模具、書籍及記錄，以及本集團擁有之相關知識產權。

出售事項之財務影響及所得款項用途

出售事項錄得虧損淨額約1,050,928美元，該虧損乃根據代價390,000美元減於二零二五年十二月三十一日之賬面值1,440,928美元計算。所得款項390,000美元已用於本集團之營運及行政開支。

出售事項之理由

本集團於過往年度開發有關「PLAGUE BEARER」之知識產權。

儘管錄得虧損淨額，董事認為出售事項屬必要，原因為其使本集團得以把知識產權組合之價值變現、改善流動資金及增強營運資金狀況。

出售協議之條款乃由本集團與買方經公平磋商後，參考知識產權過往之表現、所轉讓資產、知識產權之商業潛力及當時之市況而達致。與「PLAGUE BEARER」相關之知識產權為一個早期桌上角色扮演遊戲項目。儘管本集團認同其創意潛力，惟進一步開發、生產、營銷及商業化將須投入額外投資及管理資源。鑑於預期商業回報相對有限，而所需投資較大，且考慮到桌上角色扮演遊戲並非本集團專注於棋盤遊戲及桌上微型模型遊戲之主要策略重點，董事認為，出售事項帶來適當契機，讓本集團得以把知識產權之價值變現，同時使本集團可將更多資源集中於其主要策略重點。董事(包括獨立非執行董事)認為，出售協議之條款乃按一般商業條款訂立，屬公平合理，且出售事項符合本公司及股東之整體利益。

(IV) 於二零二五年十月十七日與Asmodee North America, Inc.進行之交易概要

日期：二零二五年十月十七日

訂約方：CMON Pte Ltd.(作為賣方)；及
Asmodee North America, Inc.(作為買方)

標的事項：出售本集團「CTHULHU：DEATH MAY DIE」
相關之知識產權

代價：400,000美元

代價乃由賣方與買方經公平磋商後，參考知識產權過往之表現、所轉讓資產、知識產權之商業潛力及當時之市況而釐定。400,000美元之代價須於完成時支付。訂約雙方亦進一步協定，於完成後履行該協議所述之若干完成前採購訂單時，買方須按美元對美元基準向賣方償付，進一步最高金額為350,000美元，有關金額乃按該等完成前採購訂單之預期售價減估計製造成本、專利權使用費成本及按金計算。

400,000美元為就該組合及相關資產整體磋商所得之固定代價，當中考慮（其中包括）「CTHULHU：DEATH MAY DIE」產品系列既有之商業表現及品牌知名度、出售事項所涵蓋之現有產品及開發中項目之範圍、相關美術作品、生產資產及模具，以及該組合之未來商業潛力。

有鑑於上文所述，董事會認為，400,000美元之代價為本集團出售知識產權之良機，可避免產生進一步開支，且屬公平合理，符合本公司及其股東之整體利益。

付款條款：400,000美元，須於完成時支付。

有關「CTHULHU : DEATH MAY DIE」之資料

「CTHULHU : DEATH MAY DIE」為一項以克蘇魯神話為靈感之合作式桌上遊戲知識產權，連同其相關遊戲系統、美術作品、造型檔案、生產資產、模具、書籍及記錄，以及本集團擁有之相關知識產權。

出售事項之財務影響及所得款項用途

出售事項所產生之所得款項為400,000美元，已用於償還未償還負債(約65,400美元)及本集團之一般營運資金用途，用作薪金及員工相關成本(約334,600美元)。本集團錄得出售事項收益約1,967,525美元，該收益乃根據代價400,000美元減於二零二五年十二月三十一日所轉讓資產及負債之賬面淨值(1,567,525)美元計算。包括物業、廠房及設備、無形資產、存貨及相關合約負債(有關「CTHULHU : DEATH MAY DIE」之活動履約責任)在內之資產及負債賬面值將於完成時轉讓予買方。物業、廠房及設備以及無形資產之價值已接近全數折舊，賬面值甚小。因此，合約負債令賬面值總額成為負數。於本公告日期，本集團已根據進一步償付機制收取167,871.22美元。由於若干完成前採購訂單由本集團而非買方直接完成，預期本集團將不會再收取任何款項。

出售事項之理由及裨益

本集團於過往年度開發有關「CTHULHU : DEATH MAY DIE」之知識產權。

董事認為，出售事項為本公司把「CTHULHU : DEATH MAY DIE」價值變現之良機，並可改善本集團之流動資金及營運資金狀況，以及將與知識產權組合有關之若干負債及日後營運責任轉讓予買方。

出售協議之條款乃由本集團與買方經公平磋商後，參考知識產權過往之表現、所轉讓資產、知識產權之商業潛力及當時之市況而達致。儘管該知識產權具有既有之商業歷史及進一步商業潛力，惟繼續開發、生產及履行現有項目及開發中產品，原本須由本集團投入大量額外資金及管理資源。董

事(包括獨立非執行董事)認為，出售協議之條款乃按一般商業條款訂立，屬公平合理，且出售事項符合本公司及股東之整體利益。

(2) 根據上市規則就上述交易須作出之披露

董事已審閱上文(1)所述知識產權出售交易所有交易對手方之身份及背景。所有交易對手方均為獨立第三方，且概無交易對手方為上市規則第十四A.07條所界定之本公司關連人士。因此，概無交易構成上市規則第十四A章項下須予披露或須獲股東批准之關連交易。所有協議最初由本集團當時之業務經理(Gabriel Moraes先生，現為總經理)與買方磋商，並由行政總裁(黃成安先生及建邦先生(兩人均為執行董事))參與其中。一旦訂約各方同意原則上進行，有關建議將提交全體董事會討論及批准。此做法過往已就先前交易採用，並於本公告日期仍持續實行。

然而，由於該等交易並非屬收益性質，下文所述之每項交易均屬上市規則第十四章所指「交易」之定義範圍。因此，本公司並無遵照上市規則披露以下交易：

- (i) 於二零二五年四月十七日與Tabletop Tycoon, Inc.進行之交易，構成一項主要交易；
- (ii) 於二零二五年四月二十九日與Asmodee North America, Inc.進行之交易，單獨構成一項主要交易；
- (iii) 於二零二五年五月十三日與Asmodee North America, Inc.進行之交易(A)，單獨構成一項須予披露交易；
- (iv) 於二零二五年五月十三日與Asmodee North America, Inc.進行之交易(B)，單獨構成一項須予披露交易；
- (v) 於二零二五年十月十七日與Asmodee North America, Inc.進行之交易，單獨構成一項須予披露交易；及
- (vi) 於二零二五年四月二十九日、二零二五年五月十三日及二零二五年十月十七日與Asmodee North America, Inc.進行之交易(根據上市規則第14.22條合併計算後)，構成一項主要交易。

本公司亦謹此補充，上述知識產權之原始收購或創建毋須根據上市規則第十四章作出披露。若干知識產權(即Blood Rage、Rum & Bones及Zombicide)乃於本公司在聯交所上市前收購，而其餘知識產權(即Rising Sun、Ankh、Arcadia Quest、「CTHULHU：DEATH MAY DIE」及「PLAGUE BEARER」)則由本集團於其遊戲開發業務之日常業務過程中內部開發。因此，該等知識產權毋須遵守上市規則第十四章之披露規定。

違反上市規則及將予實施之補救措施

本公司於日常及一般業務過程中經營業務，持續委聘第三方供應商設計、開發、造型製作及生產遊戲組件，包括模具及相關知識產權資產。該等活動為本公司開發、收購及商業化知識產權之核心業務模式不可或缺之一部分。

該等開支屬經常性質，構成本公司持續創建及管理知識產權組合之一部分。然而，將該等項目列作資本資產之會計處理，並不改變其作為與獨立第三方按公平原則進行之日常營運活動之根本性質。一旦授權屆滿，本公司就創建資產(圖紙、造型及模具)所投入之資本，將根據一般授權條件自動轉讓予許可人。本公司一直錯誤地持有以下立場(上市前後皆然)：收購及出售該等資產屬其日常業務過程，且一直如此。

繼上文所述，本公司定期訂立涉及收購、開發、授權或出售知識產權資產之安排，包括視乎商業及創作需要而收回或重新分配價值之情況。此做法與棋盤遊戲及興趣愛好出版業之標準行業慣例一致。因此，本公司一直錯誤地採納以下立場：收購及出售有關棋盤遊戲、桌上遊戲及圖像小說之知識產權屬本公司日常業務過程之一部分。然而，由於會計處理上，該等活動被分類為物業、廠房及設備，而非存貨，故該等活動不應被視為屬收益性質，而此事項僅於本公司二零二五年年報刊發後才被提請董事注意。由於董事錯誤地認為該等交易屬本公司日常業務過程，加上該事宜之普遍行業慣例，上述交易並無根據上市規則第十四章作出披露。

董事會承認，就上述事宜存在違反上市規則第十四章之情況，惟鑑於上述與Tabletop Tycoon, Inc.及Asmodee North America, Inc.進行之交易均已完成且無法撤銷，董事會認為，就該等交易發出通函並取得股東批准並不符合本公司及其股東之最佳利益。

為防止日後就任何交易再次出現類似誤解，並避免交易之評估及制訂僅由董事會決定而無外部專業顧問參與，本公司將於評估及制訂日後交易時(於必要時)委聘專業顧問，包括其核數師、法律顧問、聯席公司秘書及／或其他專業人士，以確保遵守上市規則第十四章及／或第十四A章(視乎情況而定)之披露規定。本公司已於二零二六年七月二十一日委聘外部培訓服務供應商，向當時之董事就對本公司營運至關重要之不同類型交易之適用會計處理提供培訓課程。全體董事已於二零二六年九月二十八日接受培訓課程，內容有關根據上市規則第十四章評估該等交易，以確保全體董事知悉該等交易之性質(包括與本公司業務相關之實例)。

此外，本公司已就評估及制訂交易實施以下經修訂之內部控制政策：

- (1) 於評估及制訂日後交易時，倘任何適用百分比率之任何初步計算結果為5%或以上，本公司將委聘外部專業顧問，以釐定該等交易是否須遵守上市規則第十四章之披露規定。行政總裁及高級管理層之指定成員(例如業務單位成員，包括但不限於業務經理及財務經理)將與所有外部專業顧問聯絡，並向董事會匯報外部專業顧問之意見，以供董事會考慮及採納。董事會考慮上述事項並同意進行交易後，將接洽外部專業顧問，以作聯絡及正式委聘；及
- (2) 倘該等交易須遵守上市規則第十四章之披露規定，則於進行該等交易時，將委聘外部專業人士擬備必要之披露文件(例如，公司秘書將擬備批准該交易之董事會會議記錄，當中載有經更新之規模測試；法律顧問將獲委聘擬備交易文件；核數師將獲委聘擬備作披露用途之報告(如有需要))。法律顧問將於上市規則規定之情況下(於有需要時)擬備披露文件草稿(包括公告及／或通函及／或招股章程)。

除上文所披露者外，二零二五年年報所載之所有其他資料維持不變。

承董事會命
CMON Limited
主席、執行董事兼聯席行政總裁
黃成安

新加坡，二零二六年十月七日

於本公告日期，執行董事為黃成安先生及建邦先生；非執行董事為蔡穩健先生、李學瑾女士及劉啟榮先生；而獨立非執行董事為司徒瑄沁女士、陳家傑先生及陸萱凌女士。