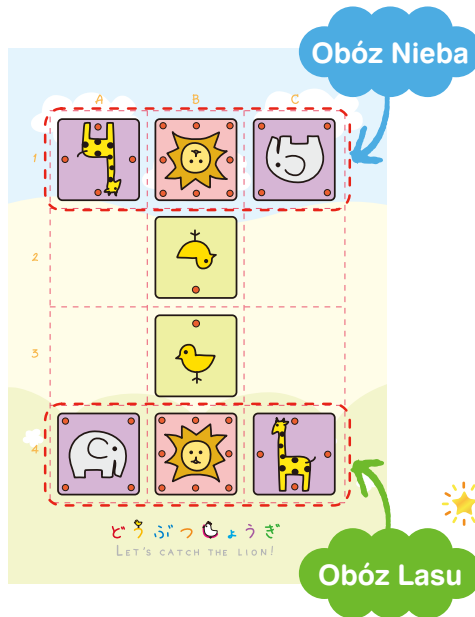


ど う ら つ よ う ぎ

LET'S CATCH THE LION!

Polski



Jak grać

Gra rozgrywana jest pomiędzy dwoma graczami.
 Ułóżcie zwierzaki tak jak na obrazku.
 Przed grą należy się powitać.
 Po japońsku mówimy „Onegai-shimasu”.
 Także po zakończeniu gry powiedzcie „Arigatou-gozaïmashita”, co znaczy „Bardzo dziękuję”.
 Wylosujcie, kto zaczyna, a następnie na zmianę przesuwasjcie wybranego zwierzaka o jedno pole.

Gracza, który zaczyna, nazywamy „sente”, a drugiego „gote”.

Twoi pomocnicy

Zwierzątka bliżej ciebie są w twojej drużynie. Gracz ze strony Lasu może dowodzić zwierzątkami z tego rejonu, a grający drużyną Nieba przesuwa swoich towarzyszy u góry. Pamiętaj! Poruszaj jednym zwierzątkiem naraz i tylko o jedno pole!

Jak wygrać

- 1 Wygrywa gracz, który złapie Lwa przeciwnika.
- 2 Drugim sposobem jest dojście swoim Lwem do obozu przeciwnika (Nieba lub Lasu). Jednak Lew musi być tam bezpieczny! Nie może być złapany tuż po wejściu.

Zdolności twojej drużyny

Na początku twoimi towarzyszami jest czwórka: Lew, Stoń, Żyrafa i Pisklę. Mogą oni przechodzić na sąsiednie pola wskazywane przez kropki.

Lew jest królem twoich zwierząt. Może wskoczyć na każde pole obok siebie.

Niezawodny Stoń stąpa na ukos.

Długoszyja Żyrafa przechodzi na pola z przodu, z tyłu i na boki.

Małe Pisklę drepta tylko o jedno pole do przodu. Ale co się stanie, gdy dorosnie?

Kiedy Pisklę wejdzie do obozu przeciwnika (pierwszy rząd od strony Nieba lub Lasu), to możesz obrócić je, dzięki czemu zamieni się ono w Kurę! Wzlatuje ona na wszystkie pola wokół siebie, oprócz skosów do tyłu.

Jak łapać zwierzątka

- 1 Gdy twój przyjaciel wejdzie na pole, na którym stoi zwierzak przeciwnika, możesz go wtedy złapać i dodać do swojej drużyny. Nowy towarzysz czeka obok planszy po twojej stronie, aż do czasu, kiedy go przyzwiesz.
- 2 Podczas swojej tury, zamiast ruchu zwierzątkiem na planszy, możesz wybrać zdobyte zwierzątko z rezerwy i położyć je na dowolne puste pole.

Dodatkowe zasady

- 1 Kiedy przyzywasz Pisklę z rezerwy, to nie może ono od razu stać się Kurą. Nawet jeśli położysz je w obozie przeciwnika, to zaczyna ono jako Pisklęciem.
- 2 Jeśli złapiesz Kurę, to staje się ona znowu Pisklęciem.
- 3 W przypadku trzykrotnego powtórzenia pozycji mamy remis.
- 4 Nie ma możliwości pasowania (rezygnowania z ruchu).

+++++ Projektantka gry ● Madoka KITAO Ilustracje ● Maiko FUJITA
 Nekomado Co.,Ltd.
 2-11-6 Yotsuya Shinjuku Tokyo 160-0004 JAPAN ☎ +81 -3-6380-4102
 +++++

Autorka Madoka KITAO Tłumaczenie Oneye Copyright Copyright © 2012 Nekomado Co., Ltd All Rights Reserved.

