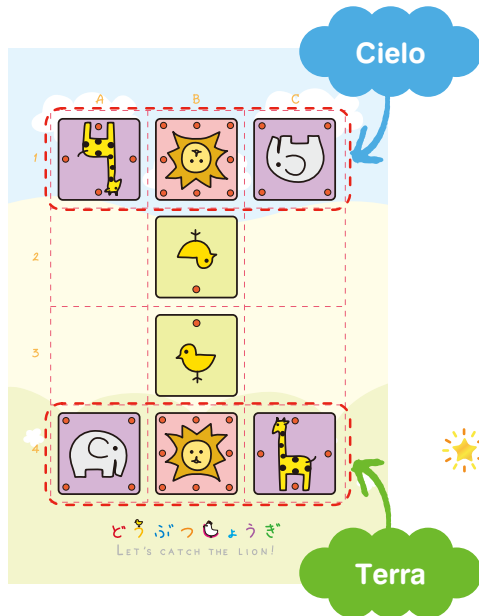


ど う ぶ つ よ う ぎ

LET'S CATCH THE LION!

Italiano



COME SI GIOCA

Si gioca in due.
 Posizionate i vostri quattro animaletti come indicato nel disegno e salutatevi gentilmente prima di iniziare.
 In giapponese diciamo: "Onegai-shimasu"! (E dopo la partita diciamo: "Arigatou-gozaishita", che significa "grazie infinite"!).
 Decidete chi inizia e muovete a turno.
 Il g iocatore che fa la prima mossa si chiama "sente", mentre quello che inizia dopo è "gote".

I TUOI ANIMALETTI

Gli animaletti con le gambe orientate verso di te sono i tuoi compagni.
 Il giocatore nella zona "Terra" muove gli animaletti della "Squadra della Terra", e l'altro giocatore nella zona "Cielo" muove gli animaletti della "Squadra del Cielo".
 Si muove sempre un solo animaletto per turno.
 In ogni quadretto ci può essere un solo animaletto per volta.

COME SI VINCE

- Il giocatore che per primo "acchiappa" il Leone dell'altro vince!
- Si vince anche se il proprio Leone arriva nella Zona dell'altro (Cielo o Terra).
 Ma se il tuo Leone viene acchiappato nella mossa successiva, perdi!

Quando un tuo animaletto può catturare il Leone del tuo compagno devi avvisarlo dicendo "Scacco al Leone". Il Leone non può essere mosso per distrazione in un quadretto dove può essere catturato!

COME SI MUOVONO GLI ANIMALETTI

I tuoi animaletti iniziali sono: Leone, Elefante, Giraffa e Pulcino.
 Ognuno si muove di un solo quadretto, nella direzione indicata dai puntini rossi.

Il Leone è il Re dei tuoi animaletti. Può muovere in tutte le direzioni.

L'affidabile Elefante si muove in diagonale.

La Giraffa dal lungo collo si muove in avanti, indietro e di lato.

Il piccolo Pulcino si può muovere solo nel quadretto davanti a lui. Ma che succede quando diventa grande?

Quando il Pulcino arriva alla riga finale del campo (Terra o Cielo), cresce e diventa un Gallo! Adesso muove in tutte le direzioni tranne che nei due quadretti in diagonale dietro di lui.

COME SI ACCHIAPPA

- Quando un tuo animaletto va in un quadretto occupato da un animaletto del tuo compagno, tu lo catturi e l'animaletto diventa tuo!!
 Dovrà aspettare fuori fino a quando arriverà il suo turno di entrare.
- Ad ogni turno, puoi scegliere se far entrare un nuovo animaletto (se ne hai) o se muoverne uno già in gioco. Si può entrare solo in un quadretto vuoto.

ALTRE REGOLE

- Se il Pulcino entra in gioco nella riga finale del campo (zona Cielo o Terra) del compagno, non diventa un Gallo. E non può più muoversi.
- Quando un Gallo viene catturato, diventa di nuovo un Pulcino.
- Se la posizione degli animaletti si ripete per tre volte, il gioco finisce e si pareggia.
- Muovere è obbligatorio. Se non si può muovere, si perde la partita!

+++++

Autrice / Game Designer ● Madoka KITAO Illustrazioni ● Maiko FUJITA

Nekomado Co.,Ltd.
 2-11-6 Yotsuya Shinjuku Tokyo 160-0004 JAPAN ☎+81 -3-6380-4102

+++++

