

# ど う ぶ つ よ う ぎ

## LET'S CATCH THE LION!

### Русский



### Как играть

В эту игру нужно играть вдвоём. Расставьте зверей на доске, как показано на рисунке. Вежливо пожелайте друг другу хорошей игры. По-японски мы говорим "Онэгай симасу" (также после окончания игры скажите "Аригато госаймасита", что значит "Спасибо большое") Определите, кто ходит первым, затем ходите по очереди, перемещая фигуры на один шаг.

Игрок, делающий первый ход, называется "сэнтэ", а второй игрок называется "готэ".

### Ваша команда

Звери, которые стоят к вам лицом (а не вверх ногами) - это ваша команда. Игрок команды Земли может ходить зверями команды Земли, а игрок команды Неба может ходить зверями команды Неба, по одному зверю за один ход. Только один зверь может находиться на одной клетке.

### Как победить

- 1 Побеждает тот игрок, который первым поймает Льва противника.
- 2 Второй способ победить - достичь своим Львом лагеря противника (земли или неба), но вы проиграете, если вашего Льва поймут следующим ходом.

Скажите "Попался!", когда вы поймали Льва.  
Скажите "Добрался!", когда ваш Лев достиг лагеря противника в безопасности.

### Как ходить

Ваша команда в начале игры состоит из четырёх зверей: Лев, Слон, Жираф и Цыплёнок. Они могут ходить на одну клетку в направлении, указанном точками.

Лев - это лидер ваших зверей. Он может ходить на любые клетки вокруг себя.

Верный Слон ходит по диагонали.

Длинношей Жираф ходит вперёд, назад влево и вправо.

Маленький Цыплёнок ходит вперёд на один шаг. Но что, если он вырастет?

Когда Цыплёнок добирается до лагеря противника (небо или земля), вы можете перевернуть его, и он вырастает в Курицу! Она может ходить на любые клетки вокруг себя, кроме диагональных ходов назад.

### Как поймать

- 1 Ходом на клетку, на которой уже стоит зверь противника, вы ловите его и берёте себе. Новый член команды ждёт рядом с доской на вашей стороне, пока не придёт его время вернуться в игру.
- 2 Когда наступит ваш ход, вместо хода зверем по доске вы можете взять ожидающего вне доски зверя и поставить его на любую свободную клетку.

### Другие правила

- 1 Когда вы выставляете Цыплёнка на доску, он не может в тот же ход стать Курицей. Даже если вы выставили его в лагерь противника, он начинает как Цыплёнок.
- 2 Когда Курица поймана, она обратно превращается в Цыплёнка.
- 3 Если положение зверей в точности повторилось три раза из-за повторяющихся ходов, то игра заканчивается ничьей.
- 4 Вы не можете пропустить свой ход.

+++++  
Создание игры ● Madoka KITAO    Иллюстрации ● Maiko FUJITA  
<http://nekomado.com>    <http://shop.nekomado.com/>    [info@nekomado.com](mailto:info@nekomado.com)  
+++++