

věk:

6+



5656

LET'S CATCH THE LION!

どうぶつしょうぎ

Jak hrát

Goro-Goro Zvířátkové Shogi



Jak začít hrát

Postavte kameny tak, jak je vyznačeno na obrázku.

Rozhodněte, kdo bude hrát první "Furigomou" (házáním kuřátek).

Střídejte se v pohybu jedním zvířátkem za tah.

Území Oblohy



Území Země

Vyhrajete, pokud chytíte protihráčova lva jako první.



Herní etiketa

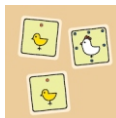
Řekněte "Onegai-shimasu (Pojďme hrát)", když začínáte.

Řekněte "Arigato gozaimashita (děkuji)", když dohrajete.

"Furigoma (házání kuřátek)"



Jeden z hráčů vezme 3 kuřata a vrhne je na hrací plochu jako kostky.



Pokud padne víc kuřátek než slepic, začíná hráč, který hází.

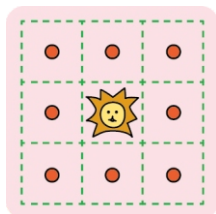


Pokud padne víc slepic než kuřátek, začíná protihráč.

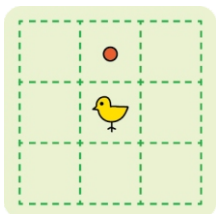
Furigomu obvykle hází starší nebo silnější hráč.

Jak se zvířátka pohybují

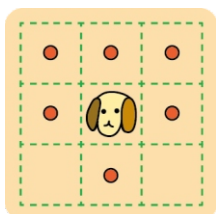
Zvířátka se mohou hýbat o jedno pole směry, které jsou vyznačeny tečkami.



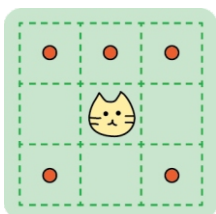
Lev



Kuře

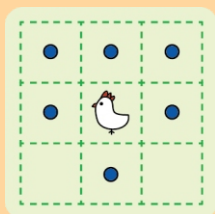


Pes



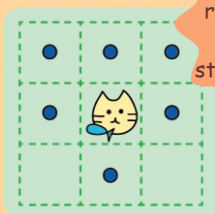
Kočka

Získej sílu!



Slepice

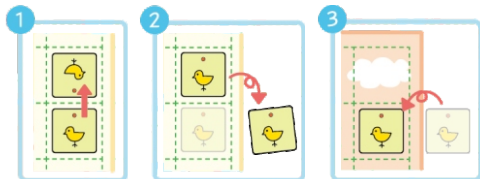
Získej sílu!



Kočka s rybičkou

Slepice a kočky s rybičkou se mohou pohybovat do stejných směrů jako psi.

Dostaň nového člena týmu



- 1 Když je protihráčovo zvířátko na poli, kam se vaše zvířátko pohne, chytili jste ho a stává se členem vašeho týmu.
- 2 Nový člen týmu musí počkat vedle hrací desky na vaší straně, dokud nepřijde jeho čas. Nazveme jej "čekajícím zvířátkem", například "čekající kuře".
- 3 Když jste znovu na tahu, tak namísto pohybu vašeho zvířátka, můžete na prázdné políčko podle daných pravidel*, nasadit jedno "čekající zvířátko" jako nového člena vašeho týmu. Jeho nohy budou tentokrát směřovat směrem k vám.

Získej sílu



Kuřata a kočky se mohou otočit, aby získali sílu, když se pohnou do, v nebo z protihráčova území.

Vy ve svém tahu rozhodnete, jestli chcete zvířátko vylepšit či ne.

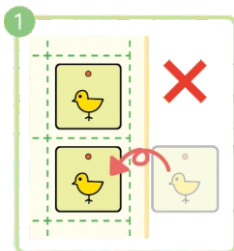
Když jednou zvířátko získá sílu, nemůžete ho otočit zpět na původní zvířátko.

Ale pokud je chyceno, musí se otočit zpět na původní zvířátko.

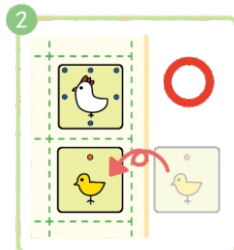
Pravidla hry

Pojďme si osvojit pravidla.

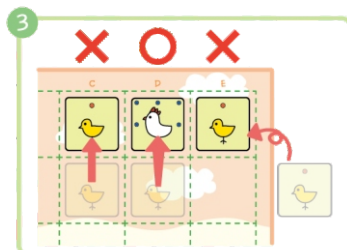
Pravidla pro kuřátka - část 1.



Pouze jedno kuřátko hráče může být v jednom sloupci.



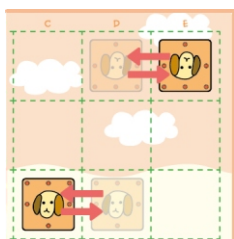
Pokud je ve sloupci slepice, kuřátko můžete do tohoto sloupce vložit.



*Nemůžete dát své kuře do poslední řady, protože by se nemohlo hýbat. Proto musíte kuře vylepšit, pokud s ním půjdete z předposlední řady do poslední. Čekající kuře nemůžete vylepšit bez pohybu.

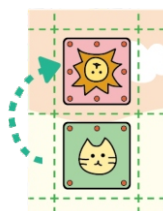
Opakování (tisícidenní pohyb)

Hra končí remízou, pokud se stejná situace opakuje 4x.



Opakování stejných pohybů se nazývá "tisícidenní pohyb", protože tato hra nemá konec ani za tisíc dnů.

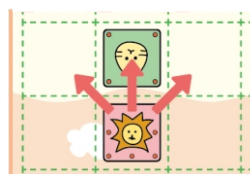
Šach



Pohyb, který má v úmyslu chytit v dalším vašem tahu lva se nazývá "šach".

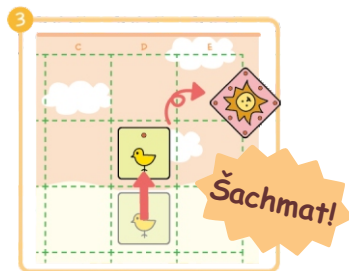
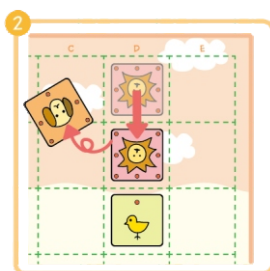
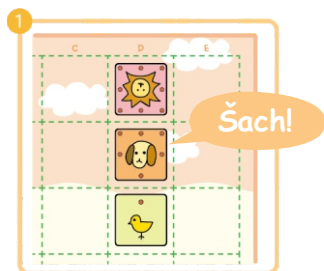
Snažte se dávat šach kdykoliv to jde. Chycením lva protihráče vyhrajete hru!

Šachovaný tým zvířátek nesmí dopustit chycení lva. Tým musí utéct svým lvem ze šachovaného pole nebo chytit zvířátko, které dává šach.



Šachmat

Spolupracujte se svými členy týmu, abyste chytili lva!



Pojďte spolupracovat se svými členy týmu a dát šach lvovi.

I když je váš pes chycen,

kuřátko může chytnout lva, protože chrání psa ze zadu.

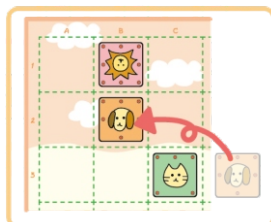


Na obrázku ① je ukázáno, jak lev nemůže utéct na žádné bezpečné pole. Tomu se říká "šachmat". Lev je chycen a on, ani jeho členové, tomu už nijak nezabrání.

Mnoho způsobů, jak dát šachmat.



Lva v rohu je jednodušší chytnout.



Psi jsou dobří pro dávání šachmatů. Umístěním psa přímo před lva.

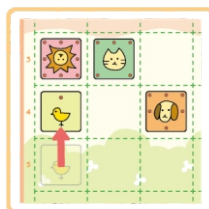


Šach z pole, kde protihráčovi členové nejsou poblíž.

Pravidla pro kuřátko - část 2



Není možné dát šachmat vloženým "čekajícím kuřátkem" do hry.



Možné je dát šachmat, pokud kuřátko ke lvu dojde po šachovnici.

Užijte si hru!

Herní varianty

Hlavolamy

s použitím psů a koček.

Tohle je hlavolam 3x3 pro jednoho hráče.

Přesuněte zvířátka z jejich startovní pozice do cílové pozice.

Pro jednoho hráče

Zvládnete to?

1. krok: 3 prázdná pole

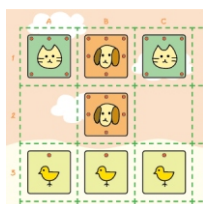


Nemůžete používat tato pole.



Vítězství!

2. krok: 2 prázdná pole



3. krok: 1 prázdné pole



Králíci a divočáci

Vyzkoušejte Goro-Goro Zvířátkové shogi s králíky a s divočkou ze hry Zvířátkové Shogi v zeleném lese.**

Rozšířená verze Goro-Goro Zvířátkových Shogi pro 2 hráče

Králík



Králík se pohybuje tak, jak je ukázáno na obrázku. Může přeskakovat zvířátka, která mu stojí v cestě.

Divočák



Divočák se může pohybovat vpřed o kolik prázdných polí chcete. Nemůže se vracet zpět.

Pojďte to zkusit!



Na začátku umístíte králíka a divočka mimo hrací desku jako "čekající zvířátka".



Design hry: Goro-Goro Shogi + Kei Kyo / Jochen Drechsler

** Králíci a divočáci nejsou součástí této sady. Jsou součástí sady "Zvířátkové Shogi v zeleném lese".

Design hry - Japonská Shogi Asociace

Napsala Madoka KITAO

Vytvořila Zvířátkové Shogi. Hraje profesionální turnaje, pracuje na popularizaci Shogi v celém světě.

Ilustrace Maiko FUJITA

Navrhovala herní kameny ve Zvířátkových Shogi. Učí shogi, píše články a také pracuje jako designér.

Překlad Filip Marek | Shogi.cz

Autor originální zjednodušené varianty Shogi a zakladatel České Asociace Shogi.

Nekomado Co., Ltd. info@nekomado.com