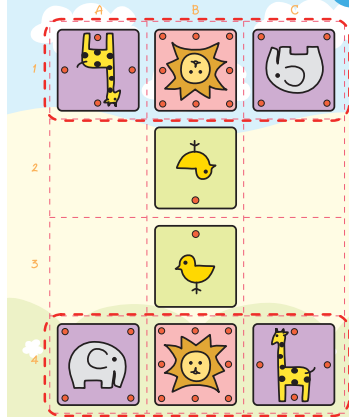


ど う ぶ つ よ う き

LET'S CATCH THE LION!

CZECH
(Dobutsu Shogi
= Zvířátkové Šogi)

Území Oblohy



Pravidla hry

Tato hra je pro dva hráče.
Rozložte zvířátka na hrací desku tak jako na obrázku.
Před začátkem hry se mile pozdravte, ukloňte se nebo si podejte ruce.
Japonsky se říká "Onegai-shimasu".
(Po skončení hry se říká "Arigato-gozaimeshita", to znamená "Děkuji pěkně").
Rozhodněte se, kdo začne hrát jako první a pak se střídáte vždy po jednom tahu.

Území Země

Hráč, který začíná, se nazývá "**sente**", druhý protihráč se nazývá "**gote**".

Členové vašeho týmu

Zvířátka, která směřují nohama k vám, jsou členové vašeho týmu.
Hráč na straně území Země může pohybovat zvířátka týmu Země a hráč na straně území Oblohy může pohybovat se zvířátka týmu Obloha, hráči mohou ve svém tahu hrát jen vždy s jedním zvířátkem. Na každém políčku může být jen jedno zvířátko.

Jak vyhrát hru

- 1 Vyhrává hráč, který jako první chytí ☀️ Lva protihráče.
- 2 Můžete také vyhrát hru tím, když se váš ☀️ Lev bezpečně dostane na území protihráče (na poslední řadu Oblohy nebo Země).
Ale nemůžete tam vstoupit, pokud by byl váš ☀️ Lev chycen hned v příštím tahu.

Řekněte: "**Chytil jsem tě!**", když chytíte ☀️ Lva. Řekněte: "**Došel jsem na konec!**", když dojde váš ☀️ Lev bezpečně do poslední řady na území protihráče.

Jak se zvířátka pohybují

Na začátku hry má každý hráč čtyři členy týmu: ☀️ Lva, 🐘 Slona, 🦒 Žirafu a 🐔 Kuře.
Mohou se pohybovat jen o jedno políčko za tah ve směru, který ukazují tečky.

Lev je král zvířat, a proto je velitelem vašich zvířátek. Může se pohybovat o jedno políčko do všech směrů.

Statný Slon se pohybuje vždy o jedno políčko šikmým směrem.

Žirafa s dlouhým krkem se pohybuje o jedno pole dopředu, dozadu, doleva nebo doprava.

Malé Kuře se pohybuje o jedno políčko dopředu. Ale co se stane, když vyroste?

Když Kuře dojde na území protihráče (do poslední řady Oblohy nebo Země), tak ho otočíte a stane se z něj Slepice! Ta se pohybuje o jedno políčko do všech stran kromě směru šikmo dozadu.

Jak chytit zvířátko protihráče

- 1 Když vaše zvířátko dojde na políčko, kde se už nachází zvířátko protihráče, tak ho chytíte a stane se vaším novým členem týmu. Nový člen vašeho týmu musí počkat vedle hrací desky na vaší straně, dokud nepijde jeho čas.
- 2 Když jste znovu na tahu, tak namísto pohybu vašeho zvířátka, můžete na jakékoliv prázdné políčko nasadit jednoho nového člena vašeho týmu, který čeká vedle hrací desky. Jeho nohy budou tentokrát směřovat směrem k vám.

Další pravidla

- 1 Když nasazujete 🐔 Kuře na hrací desku, tak se z něj hned nemůže stát 🐣 Slepice. I když ho nasadíte na území protihráče, tak začíná opět jako 🐔 Kuře a v poslední řadě tak může být 🐔 Kuře zablokované.
- 2 Když je 🐣 Slepice chycená, tak se z ní stane opět 🐔 Kuře.
- 3 Když se zvířátka ocitnou třikrát ve stejné pozici, protože hráči opakují své tahy, tak hra končí remízou.
- 4 Nemůžete se vzdát svého tahu.

+++++

Design hry ● Madoka KITAO Ilustrace ● Maiko FUJITA
<http://nekomado.com> <http://shop.nekomado.com/> info@nekomado.com
 ++++

Překlad: Pavlína Smržová, www.shogi.cz

