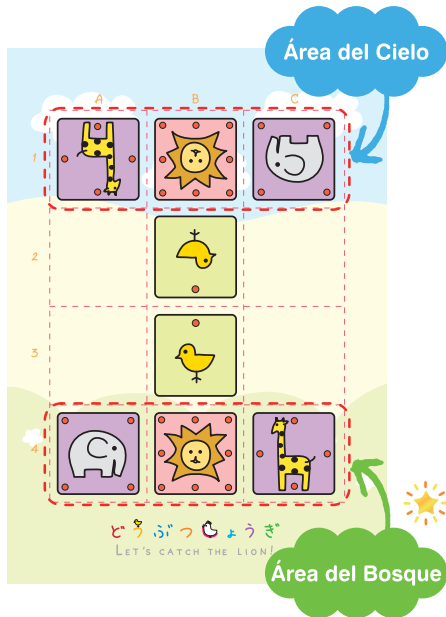


ど う ぶ っ ち ょ う き

LET'S CATCH THE LION!

Español



Manera de jugar

Es un juego entre 2 personas.
Colocar los animales en el tablero como en la figura. Antes de comenzar el juego, ambos jugadores se saludan amablemente.
En Japonés, nosotros decimos "Onegaishimasu." (También después de terminar el juego decimos "Arigatou-gozaimashita," que significa "Muchas gracias.")
Decidir quién comienza primero por "Yan-Ken-Pon" u otra forma y luego mover un animal en cada turno un paso.

El jugador que mueve primero se llama "sente", el jugador que mueve segundo se llama "gote".

Sus compañeros de equipo

Los animales con las piernas orientadas hacia usted mismo son sus compañeros de equipo. El jugador en el lado del Área del Bosque puede mover los animales del equipo del Bosque y el otro jugador en el Área del Cielo puede mover los animales del equipo del Cielo, un animal por un movimiento.

Sólo un animal puede estar en cada casilla (cuadrado).

¿Cómo se gana o se pierde?

- 1 El que captura primero al León del oponente gana.
- 2 También usted gana el juego si su León llega primero al área del oponente (Cielo o Bosque de la primera fila horizontal) sin peligro de captura. Sin embargo, usted pierde si su León es capturado luego de que llegue ahí.

Decimos "¡Capturé!" al capturar al León.
Si su León llega al área del oponente sin peligro de captura, decimos "¡Llegué!".

Manera de mover las piezas

Sus primeros compañeros del equipo son cuatro:

León, Elefante, Jirafa, y Pollito (Polluelo).

Ellos pueden mover un paso en las direcciones indicadas por los puntos.

El León es el jefe (líder) de los animales. El León se puede mover a todas las casillas de su alrededor.

El Elefante confiable se mueve diagonalmente.

La Jirafa que tiene cuello largo se mueve al frente, atrás, izquierda y derecha.

El Pollito se mueve un paso para adelante. ¿Pero si crece? Cuando llega al área del oponente (Cielo o Bosque de la primera fila horizontal), puede voltear la pieza y un Pollito se vuelve una Gallina! Una Gallina puede moverse para todas las casillas de su alrededor menos en diagonal hacia atrás.

Manera de capturar la pieza del oponente

- 1 Cuando su compañero se mueve a la casilla donde ya está uno de los animales del oponente, usted puede capturarlo y además puede tratarlo como compañero de su equipo. El nuevo compañero del equipo espera fuera del tablero por su lado hasta que llegue el momento de reingresar al tablero.
- 2 Cuando está en su turno, usted puede llevar los compañeros que están fuera del tablero hacia dentro en la casilla libre que usted desee.

Otras reglas

- 1 Cuando usted trae un Pollito que está fuera hacia dentro del tablero, no puede ser inmediatamente una Gallina. Aunque esté en el área del oponente, comienza como un Pollito.
- 2 Cuando se captura una Gallina, se vuelve un Pollito.
- 3 Cuando una misma situación en el juego se repite por tres veces, el juego termina en empate.
- 4 No se puede ceder el turno sin mover un animal.

+++++
Diseño del juego ● Madoka KITAO Ilustración ● Maiko FUJITA
Nekomado Co.,Ltd.
2-11-6 Yotsuya Shinjuku Tokyo 160-0004 JAPAN ☎ +81 -3-6380-4102
+++++

