

ど う ら つ じ ょ う き  
Спіймай лева

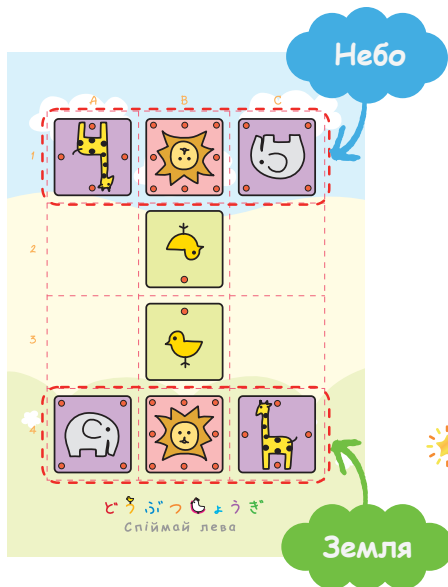
ど う ら つ じ ょ う き  
Правила гри • Game Rules



# どうぶつしょうぎ

Спіймай лева

Українська



## Як грати

Це гра для двох гравців. Поклади тваринок на дошку так, як показано на малюнку зліва. Вирішіть, хто починатиме, зігравши у Камінь-Ножиці-Папір, а потім ходіть фігурками по черзі. Ця гра прийшла до нас із самісінької Японії! Перед грою японці кланяються, вітаючи, а після гри дякують одне одному за гру. Спробуйте і ви!

Гравець, який робить перший хід, називається "сенте", а другий - "готе". Такі назви історично перейшли у гру від японських шахів шьогі.

## Твоя команда

Звірята, що повернуті рівнесенько до тебе (а не догори дриг'ом) - це твоя команда. Кожен гравець може ходити лише звірятами зі своєї команди. Походити можна тільки однією тваринкою в один хід. На одній клітинці одночасно може знаходитись тільки одне звірятко.

## Як виграти гру

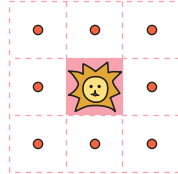
- 1 Виграв той, хто першим спіймав ☀ Лева суперника.
- 2 Також, ти можеш виграти, якщо твій ☀ Лев досягне території супротивника. Але ти програєш, якщо наступним ходом супротивник впіймає твого ☀ Лева.

Скажи **"Впіймав!"**, коли впіймав ☀ Лева.

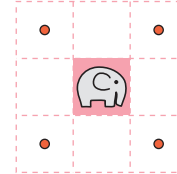
Якщо твій ☀ Лев дістався до території опонента та простояв там до наступного ходу, скажи **"Дійшов!"**

## Як ходити фігурами

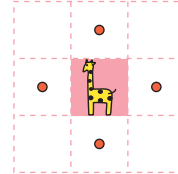
☀ Лев, 🐘 Слон, 🦒 Жирафа та 🐣 Курчатко - це твоя команда на початку кожної гри. Кожна фігура може рухатись на одну клітинку у напрямку, вказанному червоною цяточкою.



Король тварин Лев - це лідер команди. Він може ходити на будь-яку клітинку навколо себе.



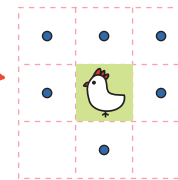
Сильний Слон ходить на діагональні клітинки, що вказані червоними цяточками.



Довгошия Жирафа може ходити вперед-назад та в ліво-право, як показано червоними цяточками.



Маленьке Курчатко ступає вперед. Як ви думаєте, що стане з Курчатком, коли воно виросте?



Воно стане Півнем, коли дійде до території опонента. Переверніть фігуру Курчатка, і тепер Півень ходить вже на всі сусідні клітинки окрім задніх діагоналей, як показано цяточками.

## Як зпіймати звірятко

- 1 Якщо на клітинці, куди може походити твоє звірятко, уже стоїть тваринка суперника, то зніми її з поля та поклади біля дошки зі свого боку так, щоб всі могли її добре бачити, і постав на клітинку, що звільнилась своє звірятко. Тепер звірятко суперника стало частиною твоєї команди!
- 2 У свій хід ти можеш поставити цю фігуру на поле на будь-яку пусту клітинку.

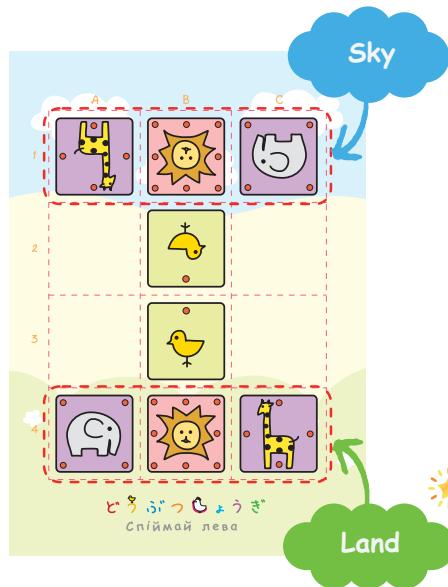
## Інші правила

- 1 Якщо ти впіймаєш 🐣 Півня суперника, він знову стане 🐣 Курчатком.
- 2 Коли настане твій хід, ти можеш покласти фігуру на поле у формі 🐣 Курчатки куди завгодно.
- 3 Якщо повторити тричі одну й ту саму позицію підряд, гра закінчується у нічию.
- 4 Ви не можете пропустити свій хід.

# ど う ぶ つ よ う ぎ

LET'S CATCH THE LION!

English



## How to Play

This game is played by two players. Set the animals on the board as in the figure. Choose a player to play first (decide this with Rock-Paper-Scissors game); then play alternate with each player moving one piece per turn. This game came to us from Japan. There is a tradition to bow to each other before the game and to make kind greetings. When the game is over, both players should say "Thank you" to each other. So you could try it as well!

The player who makes the first move is called "**sente**", while the second player is called "**gote**". This naming comes from the game of Shogi - the Japanese chess.

## Your Teammates

Animals who face you (and not look like upside down) are your teammates. The player of the Land Area can move animals from the Land Team, and the player of the Sky Area can move animals from the Sky Team, one animal at a time. Only one animal can be on each square.

## How to Win the Game

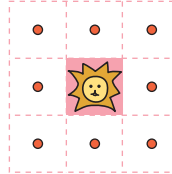
- 1 The player who first catches the opponent's Lion wins.
- 2 You also win the game if your Lion safely reaches the opponent's area (Land or Sky). However, you lose if the Lion is caught right after he reaches there.

Say "**Catch!**" when you have caught the Lion.

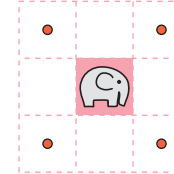
Say "**Reach!**" when your Lion has reached your opponent's area safely.

## How to Move the Pieces

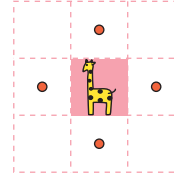
Lion, Elephant, Giraffe, and Chick are your teammates at the beginning of a game. They can move one step in the direction shown by the dots.



As the king of the animals, Lion is a teamleader. It can move to all adjacent squares around him.



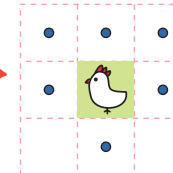
The strong Elephant moves diagonally as it is shown with the red dots.



The long-necked Giraffe moves to the front, back and sides.



The little Chick moves one step to the front. But what if it grows up?



When a little Chick reaches the opponent's area (1st row from the side of Land or Sky), you can flip it over, and it grows to become a Han! The Han can move to all squares around except diagonally back, as it is shown by blue dots.

## How to Catch

- 1 When your teammate moves to a square where one of the opponent's animals already is, you can capture it and make it your teammate as well. The new teammate waits outside the board on your side until you want it to play again.
- 2 When you have your turn, you can take one of your teammates waiting outside onto any empty square, instead of moving a teammate who is inside the field.

## Other Rules

- 1 When a Han is captured, it becomes a Chick again.
- 2 When you take a Chick into the field from outside, it can't become a Hen at the time. Even if you have taken it into the opponent's area, it starts as a Chick.
- 3 If the positions of the animals have been in the same pattern three times in a row because they have repeated moves, the game is a draw.
- 4 There is no pass in this game.