

Obóz Nieba

Jak grać

Gra rozgrywana jest pomiędzy dwoma graczami.

Ułożcie zwierzątka tak jak na obrazku.

Przed grą należy się powitać.

Po japońsku mówimy „Onegai-shimasu”.

Także po zakończeniu gry powiedzcie

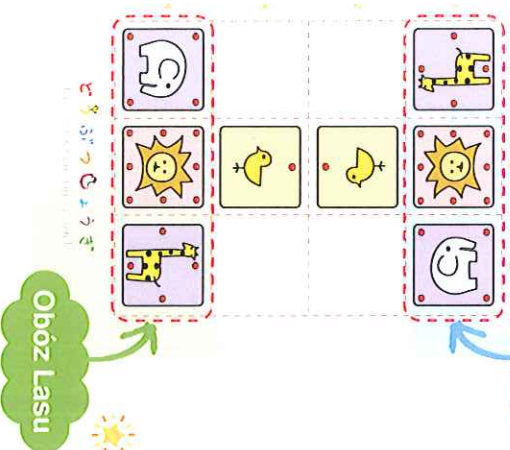
„Arigatou-gozaimashita”, co znaczy

„Bardzo dziękuję”.

Wylusujcie, kto zaczyna, a następnie

na zmianę przesuwać wybrane zwierzątka o jedno pole.

Gracza, który zaczyna, nazywamy „sente”, a drugiego „goke”.



Twoi pomocnicy

Zwierzątka bliżej ciebie są w twojej drużynie. Gracz ze strony Lasu może dowodzić zwierzątkami z tego rejonu, a grający drużyną Nieba przesuwa swoich towarzyszy u góry. Pamiętaj! Poruszaj jednym zwierzątkiem naraz i tylko o jedno pole!

Jak wygrać

- 1 Wygrywa gracz, który złapie ☀️ Lwa przeciwnika.
- 2 Drugiem sposobem jest dojście swoim ☀️ Lwem do obozu przeciwnika (Nieba lub Lasu). Jednak ☀️ Lew musi być tam bezpieczny! Nie może być złapany tuż po wejściu.

Powiedz „Zzapatemii!”, kiedy złapiesz ☀️ Lwa.
Powiedz „Dotatemii!”, kiedy ☀️ Lew dotrze bezpiecznie do obozu przeciwnika.

Zdolności twojej drużyny

Na początku twoimi towarzyszami jest czwórka: ☀️ Lew, 🐘 Słoń, 🦒 Żyrafa i 🐣 Pisklę. Mogą oni przechodzić na sąsiednie pola wskazywane przez kropki.

<p>Lew jest królem twoich zwierząt. Może wskoczyć na każde pole obok siebie.</p>	<p>Niezawodny Słoń stąpa na ukos.</p>	<p>Drugoszyla Żyrafa przechodzi na pola z przodu, z tyłu i na boki.</p>
<p>Małe Pisklę drepta tylko o jedno pole do przodu. Ale co się stanie, gdy dorosnie?</p>	<p>Kiedy Pisklę wejdzie do obozu przeciwnika (pierwszy rząd od strony Nieba lub Lasu), to możesz obrócić je, dzięki czemu zamieni się ono w Kurę! Wzlatuje ona na wszystkie pola wokół siebie, oprócz skosów do tyłu.</p>	

Jak tapać zwierzątko

- 1 Gdy twój przeciwnik wejdzie na pole, na którym stoi zwierzątko przeciwnika, możesz go wtedy złapać i dodać do swojej drużyny. Nowy towarzysz czeka obok planszy po twojej stronie, aż do czasu, kiedy go przyzwiesz.
- 2 Podczas swojej tury, zamiast ruchu zwierzątkiem na planszy, możesz wybrać zdobyte zwierzątko z rezerwy i położyć je na dowolne puste pole.

Dodatkowe zasady

- 1 Kiedy przyzwiesz 🐣 Pisklę z rezerwy, to nie może ono od razu stać się 🐣 Kurą. Nawet jeśli położysz je w obozie przeciwnika, to zaczyna ono jako 🐣 Pisklę.
- 2 Jeśli złapiesz 🐣 Kurę, to staje się ona znowu 🐣 Pisklęciem.
- 3 W przypadku trzykrotnego powtórzenia pozycji mamy remis.
- 4 Nie ma możliwości pasowania (rezygnowania z ruchu).

+++++ Projektantka gry ● Madoka KITAO Ilustracje ● Maiko FUJITA
Nekomado Co., Ltd.
2-1-1-6 Yotsuya Shinjuku Tokyo 160-0004 JAPAN ☎+81 -3-6380-4102
+++++ Autorka Madoka KITAO Tłumaczenie Oneye Copyright © 2012 Nekomado Co., Ltd All Rights Reserved.

