

ど う ぶ っ つ よ う き

LET'S CATCH THE LION!

Français

Zone du ciel

### Règles du jeu

Ce jeu se joue à deux.

Place les animaux sur le plateau comme sur le dessin.

Il faut être poli avec son adversaire :

au début de la partie, on dit

« onegai shimasu » (s'il vous plaît) et à la fin « arigatô gozaimashita » (merci beaucoup).

Faites un pierre-feuille-ciseaux pour décider qui commence.

Ensuite, chacun déplace ses animaux d'une case à tour de rôle.

Le joueur qui déplace ses animaux en premier est appelé « sente ».

Celui qui les déplace ensuite

est appelé « gote ».

Zone de la forêt

### Tes coéquipiers

Les animaux qui ont leurs pattes tournées vers toi sont tes coéquipiers.

Le joueur du côté de la forêt peut déplacer un animal de l'équipe de la forêt une fois par tour.

Le joueur du côté du ciel peut déplacer un animal de l'équipe du ciel une fois par tour.

Il ne peut y avoir qu'un seul animal dans chaque case.

### Comment gagner

1 Le joueur qui réussit à attraper le Lion de l'adversaire en premier a gagné.

2 Tu peux aussi gagner en faisant avancer ton Lion jusqu'à la zone de ton adversaire (sur la dernière ligne de la forêt ou le ciel) en premier.

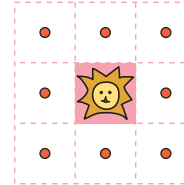
Mais si ton Lion se fait attraper tout de suite après, tu auras perdu.

Au moment d'attraper le Lion adverse, on dit : « Capturé! ».

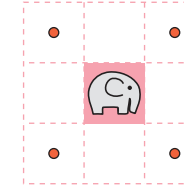
Et quand le Lion arrive à rentrer sans danger dans la zone adverse, on dit : « Essai! ».

### Comment déplacer les animaux

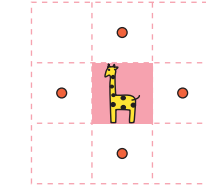
Tes quatre premiers coéquipiers sont le Lion, l'Éléphant, la Girafe et le Poussin. Ils peuvent se déplacer dans les directions marquées d'un point.



Le Lion est le roi des animaux. Il peut se déplacer dans toutes les directions.



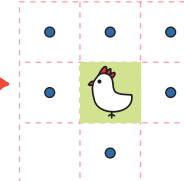
L'Éléphant rassurant se déplace en diagonale.



La Girafe au long cou se déplace devant, derrière, à droite et à gauche.



Le petit Poussin ne peut qu'avancer d'un pas vers l'avant. Mais que se passe-t-il quand il grandit ?



Si le Poussin arrive dans la zone de l'adversaire (dans la forêt ou le ciel) on le retourne pour en faire une Poule ! Ses déplacements se font dans toutes les directions, sauf les diagonales arrières.

### Comment attraper

1 Si un de tes animaux se déplace sur une case où se trouve un animal de ton adversaire, il l'attrape et en fait un coéquipier.

Ces nouveaux coéquipiers attendent leur tour à l'extérieur du plateau de ton côté, jusqu'au moment où ils pourront à nouveau entrer en jeu.

2 Quand c'est à ton tour de jouer, tu peux poser ces coéquipiers qui attendent à l'extérieur pour les placer sur n'importe quelle case vide.

### Autres règles

1 Si un Poussin attend à l'extérieur du plateau, il ne peut pas devenir une Poule tout de suite. Même s'il est placé dans la zone de l'adversaire, ce sera toujours en tant que Poussin.

2 Quand une Poule est capturée, elle redevient un Poussin.

3 Si les animaux se déplacent de-ci de-là et reviennent tous à la même position trois fois, la partie se termine en match nul.

4 On ne peut pas passer son tour.



Création du jeu ● Madoka KITAO Illustrations ● Maiko FUJITA

Nekomado Co.,Ltd.

2-11-6 Yotsuya Shinjuku Tokyo 160-0004 JAPAN ☎ +81 -3-6380-4102

