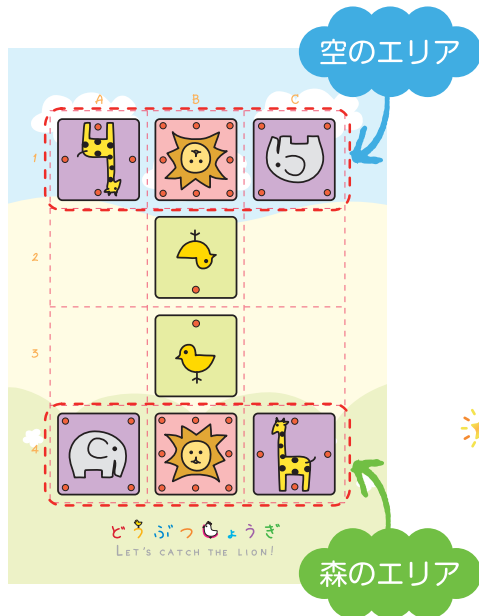


どうぶつしょうぎ

LET'S CATCH THE LION!



空のエリア

森のエリア

あそびかた

二人であそぶゲームです。盤の上に、図のようにどうぶつたちを並べます。はじめに **よろしくおねがいします** さいごに **ありがとうございました** とあいさつしましょう。じゃんけんで順番を決め、かわりばんこに相手のどうぶつを一步うごかします。

先にうごかす人を「**先手(せんて)**」、後からうごかす人を「**後手(ごて)**」といいます。

チームの仲間たち

足が自分のほうを向いているどうぶつがチームの仲間です。森エリアがわにすわっている人は森チームのどうぶつを空エリアがわにすわっている人は空チームのどうぶつを1回に1びきすすめることができます。ひとつのマスに入れるのは1びきだけです。

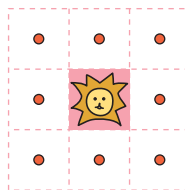
勝ち負け

- 相手の「ライオン」を先につかまえたほうが勝ち
- 自分の「ライオン」が、相手のエリア(空か森)まで先にすすめたら勝ち！ただし、すぐに「ライオン」がつかまってしまう場合は負けです。

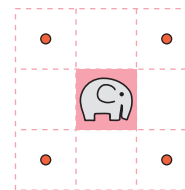
「ライオン」をつかまえたときは「**キャッチ!!**」相手のエリアまで無事にすすめたら「**トライ!!**」と言いましょう。

うごかしかた

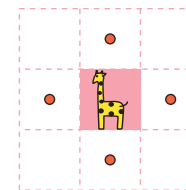
最初の仲間たちは「ライオン」「ぞう」「きりん」「ひよこ」の4ひき。点がかいてある方向に一步ずつすすめます。



ライオンはどうぶつたちのリーダー。となりのマスならどこでもすすめます。



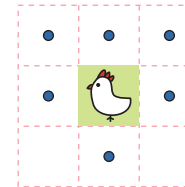
たよりがいのあるぞうはナナメにすすめます。



首の長いきりんはタテヨコにすすめます。



ちっちゃなひよこは前に一步。でも、成長すると？



ひよこが相手のエリア(1段目の空や森)まですすむと、ひっくり返してニワトリに成長！ナナメ後ろ以外のマスにすすめます。

つかまえかた

- 相手のどうぶつがいるマスに自分の仲間がすすむときは、そのどうぶつをつかまえて仲間にできます。つかまえたどうぶつは新しくチームの仲間になって盤の外、自分の手もとで出番をまちます。
- 外にいる仲間は、自分の番がきたときに、空いている好きなマスにつれていくことができます。

そのほかのルール

- 外にいる「ひよこ」をつれていくときは、いきなり「ニワトリ」にはなれません。相手のエリアでもかならず「ひよこ」からスタートします。
- 「ニワトリ」は、つかまると「ひよこ」の姿にもどります。
- どうぶつたちがいたりきたりして、同じ場面が3回でできたら引き分けです。
- パスはありません。

+++++ どうぶつしょうぎ

ゲームデザイン ● 北尾まどか Madoka KITAO イラストデザイン ● 藤田麻衣子 Maiko FUJITA
株式会社ねこまど
〒160-0004 東京都新宿区四谷 2-11-6 VARCA 四谷10階 ☎03-6380-4102



+++++