

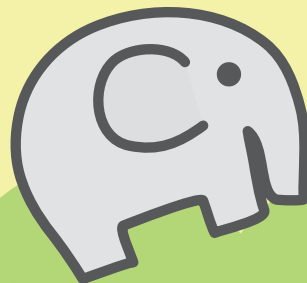
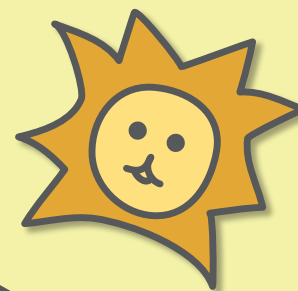


VÍCE INFORMACÍ O HŘE ŠÓGI A JEJÍ DALŠÍ VARIANTY
NAJDETE NA WEBU SHOGI.CZ.



Chyť lva!

pravidla hry



MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



mindok.cz



/hry.mindok



/_mindok_

EiSYSTEM

© Ei system sp. z o.o.
ul. Św. Michała 43, 61-119 Poznań, Polsko
Autorka: Madoka Kitao
Ilustrace: Maiko Fujita
Český překlad: Daniel Knápek

TATO UNIKÁTNÍ DESKOVÁ HRA POCHÁZÍ Z JAPONSKA, KDE JE ZNÁMÁ POD NÁZVEM DÓBUCU ŠÓGI (ZVÍŘÁTKOVÉ ŠÓGI – JAPONSKÉ ŠACHY). CHYŤ LVA! V SOBĚ SPOJUJE TO NEJLEPŠÍ Z HRY ŠACHU (SCHOPNOST LOGICKÉHO UVAŽOVÁNÍ A PLÁNOVÁNÍ TAHŮ DOPŘEDU) SE SPOUSTOU ZÁBAVY – DŘÍVE VYŘAZENÁ ZVÍŘÁTKA SE TOTIŽ MŮŽOU VRÁTIT ZPÁTKY DO HRY.

CHYŤ LVA! JE ZKRÁTKA HRA PRO VŠECHNY – BEZ OHLEDU NA VĚK A ZKUŠENOSTI. PRAVIDLA JSOU JEDNODUCHÁ, ALE PROHLUBUJÍ LOGICKÉ I STRATEGICKÉ MYŠLENÍ. UŽIJTE SI HRU A CHYŤTE LVA!

Chyť lva!

PRAVIDLA HRY

1 JAK ZAČÍT HRÁT?

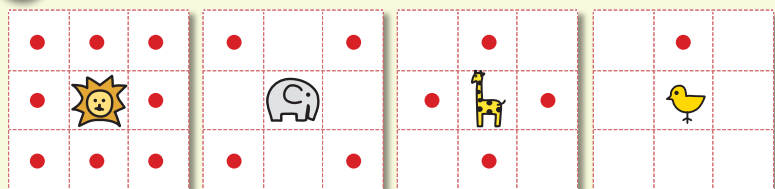
CHYŤ LVA! JE HRA PRO DVA HRÁČE. NA ZAČÁTKU MÁ KAŽDÝ HRÁČ ČTYŘI ZVÍŘÁTKA: KUŘE, ŽIRAFU, SLONA A LVA. ZVÍŘÁTKA UMÍSTĚTE NA HERNÍ PLÁN PODLE OBRÁZKU. SLONA A ŽIRAFU POLOŽTE TAK, ŽE SE DÍVAJÍ NA LVA!

JEDEN HRÁČ ZAČÍNÁ NA ZEMI (ZELENÁ STRANA PLÁNU) A DRUHÝ NA NEBI (MODRÁ STRANA). KRAJNÍ ŘADY HERNÍHO PLÁNU SE NAZÝVAJÍ ÚZEMÍ ZEMĚ A ÚZEMÍ NEBE.

KAŽDÝ HRÁČ OVLÁDÁ JEDNU SKUPINU ZVÍŘÁTEK. ZVÍŘÁTKA, KTERÁ OVLÁDÁTE POZNÁTE VŽDY PODLE TOHO, ŽE JSOU NATOČENA NOHAMA SMĚREM K VÁM.

NÁHODNĚ VYBERTE ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE, POPŘEJTE SI HODNĚ ŠTĚSTÍ VE HŘE A MŮŽETE ZAČÍT. V PRŮBĚHU HRY SE BUDETE STŘÍDAT NA TAHU. V KAŽDÉM TAHU TÁHNĚTE PRÁVĚ JEDNÍM ZVÍŘÁTKEM.

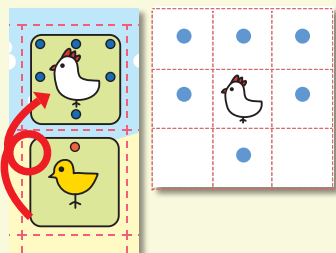
2 JAK SE ZVÍŘÁTKA POHYBUJÍ?



ČERVENÉ TEČKY OZNAČUJÍ POLE, NA KTERÁ SE ZVÍŘÁTKA MŮŽOU POHNOUT. KAŽDÉ ZVÍŘÁTKO SE VŽDY PŘESUNE POUZE O JEDNO POLE.

ZVÍŘÁTKEM NESMÍTE VSTOUPIT NA POLE, NA KTERÉM SE NACHÁZÍ JINÉ VAŠE ZVÍŘÁTKO!

3 ČÍM JE ZVLÁŠTNÍ KUŘE?



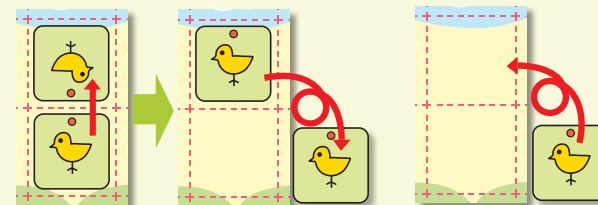
KUŘE JE ZDÁNLIVĚ NEJSLABŠÍM ZVÍŘÁTKEM, KDYŽ ALE VSTOUPÍ NA ÚZEMÍ PROTIHRÁČE (KRAJNÍ ŘADU HERNÍHO PLÁNU), MŮŽETE JEJ OTOČIT. STANE SE Z NĚJ SLEPICE!

SLEPICE SE MŮŽE POHYBOVAT TĚMĚŘ VE VŠECH SMĚRECH!

4 JAK SE CHYTAJÍ ZVÍŘÁTKA?

ABYSTE CHYTILI ZVÍŘÁTKO PROTIHRÁČE, STAČÍ VSTOUPIT NA JEHO POLE. TAKTO CHYCENÉ ZVÍŘÁTKO POLOŽTE KE SVĚ STRANĚ HERNÍHO PLÁNU – BUDE SE VÁM HODIT POZDĚJI. KAŽDÉ ZVÍŘÁTKO UMÍ CHYTIT KTERÉKOLI JINÉ, TAKŽE I KUŘE MŮŽE CHYTIT SLONA, ŽIRAFU I LVA.

KDYŽ CHYTÍTE SLEPICI, STANE SE Z NÍ ZASE KUŘE.



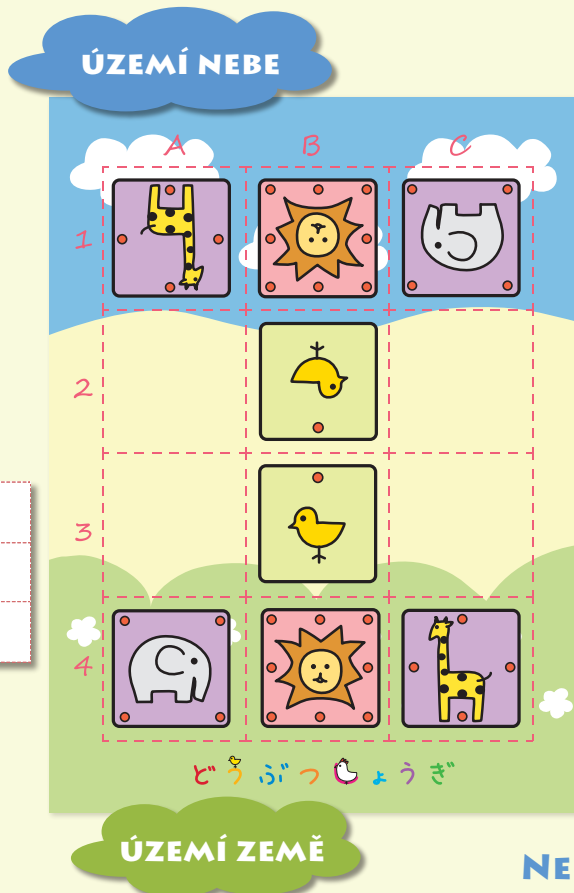
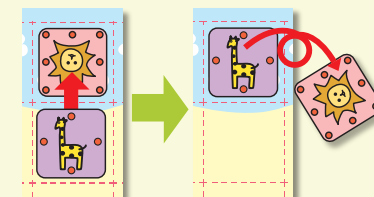
5 JAK SE VRACÍ DO HRY?

MÍSTO PŘESUNUTÍ ZVÍŘÁTKA NA PLÁNU MŮŽETE VE SVĚM TAHU VZÍT ZVÍŘÁTKO, KTERÉ JSTE DŘÍVE CHYTILI, A UMÍSTĚT JEJ NA LIBOVOLNÉ PRAZDNÉ POLE. UMÍSTĚTE JEJ TAK, ŽE NOHAMA SMĚRUJE K VÁM.

POKUD KUŘE NASADÍTE PŘÍMO NA ÚZEMÍ PROTIHRÁČE, SLEPICE SE Z NĚJ NESTANE.

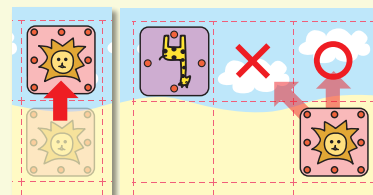
6 JAK VYHRÁT? CHYŤTE LVA!

VYHRAJETE, KDYŽ CHYTÍTE LVA PROTIHRÁČE. ŘEKŇETE „CHYTL JSEM LVA!“ A VZÁJEMNĚ SI PODĚKUJTE ZA HRU.



NEBO VSTUPETE NA ÚZEMÍ PROTIHRÁČE

MŮŽETE VYHRÁT TAKÉ DRUHÝM ZPŮSOBEM, A TO VSTOUPIT SVÝM LVEM NA ÚZEMÍ PROTIHRÁČE.



DÁVEJTE SI ALE POZOR! VÁŠ LEV MUSÍ BÝT V TU CHVÍLI V BEZPEČÍ! (NESMÍ HO V NÁSLEDUJÍCÍM TAHU BÝT SCHOPNO CHYTIT ŽÁDNÉ ZVÍŘÁTKO SOUPEŘE.) V OPAČNĚM PŘÍPADĚ MÍSTO VÍTĚZSTVÍ PROHRAJETE!

POKUD SE ZVÍŘÁTKA TŘIKRÁT PO SOBĚ DOSTANOU DO STEJNÝCH POZIC, PROTOŽE OBA HRÁČI OPAKUJÍ SVĚ TAHY, HRA KONČÍ REMÍZOU.