

# Złapmy lwa!

Copyright by: Madoka Kitao (game design) and Maiko Fujita (illustrations)  
Copyright for Polish Edition: EISystem sp. z o.o., ul. Św. Michała 43, 61-119 Poznań  
[www.eisystem.pl](http://www.eisystem.pl)

## Jak zacząć grę?

Gra się w dwie osoby.

Każdy gracz ma na początku cztery zwierzątka: kurczaka, żyrafę, słońia i lwa, ustawione tak jak na ilustracji.

**Słoń i żyrafa patrzą w kierunku lwa.**

Jedna drużyna znajduje się po stronie lasu – zielonej, a druga po stronie nieba – niebieskiej. Ostatnie rzędy planszy to odpowiednio obóz lasu i obóz nieba.

Każdy z graczy kieruje jedną drużyną. Ustalcie losowaniem, kto zaczyna, życząc sobie wzajemnie powodzenia i już możecie grać, ruszając na przemian swoimi zwierzętami, ale tylko jednym z nich na raz.

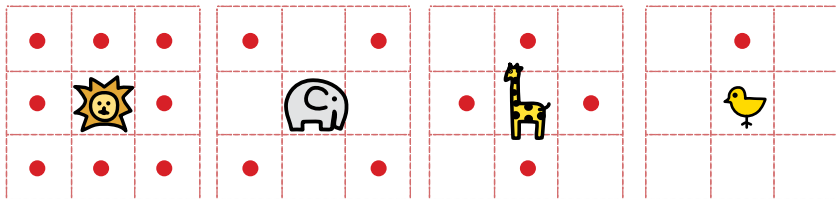
**Nie wolno wchodzić na pole, na którym znajduje się twoje własne zwierzę.**



## Jak się ruszać?

Czerwone kropki wskazują możliwe kierunki ruchu.

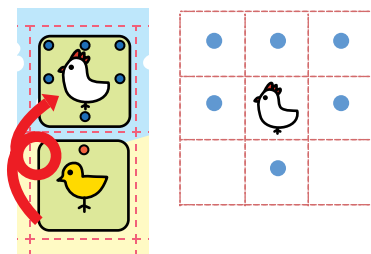
**Zwierzęta przesuwają się tylko o jedno pole.**



## Co potrafi kurczak?

Kurczak wydaje się być najstarszym zwierzętkiem. Jednak kiedy wejdzie do obozu przeciwnika, możesz go obrócić i kurczak stanie się kurą.

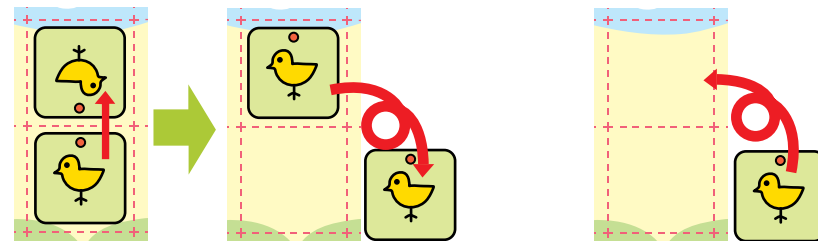
**Kura może się ruszać prawie we wszystkich kierunkach!**



## Jak łapać zwierzątka?

Żeby złapać zwierzątko przeciwnika, po prostu wejdź na jego miejsce. Złapane zwierzątko ustaw obok planszy po swojej stronie – jeszcze ci się przyda.

**Złapana kura traci swoją moc i staje się z powrotem kurczakiem.**



## Jak wrócić na planszę?

Zamiast ruchu zwierzętkiem na planszy możesz użyć złapanego wcześniej kurczaka, ustawiając go na dowolnym polu, na którym nie stoją inne zwierzęta.

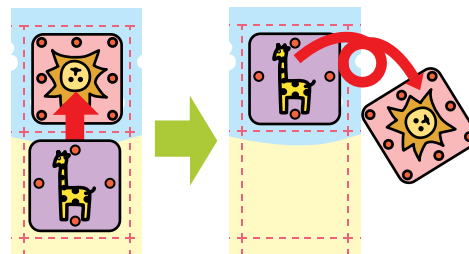
**Nie można zmienić kurczaka w kurę, ustawiając go od razu w obozie przeciwnika..**

## Jak wygrać?

**Złap...**

Wygrzasz, kiedy złapiesz lwa przeciwnika.

**Powiedz wtedy „Złapałem lwa” i podziękujcie sobie wzajemnie za grę.**



**...lub wejdź!**

Można też wygrać w inny sposób – wystarczy wejść własnym lwem do obozu przeciwnika.

**Uważaj! Twój lew musi być bezpieczny. W przeciwnym razie zamiast wygrać – przegrasz.**

