

# DOBUTSU-SHOGI

## SCOPO DEL GIOCO

Catturare il leone avversario o far arrivare il proprio leone nell'area avversaria

## LA SCACCHIERA

Misura 3 x 4; la prima linea di 3 quadretti è l'area del giocatore: il prato da una parte, il cielo dall'altra.

## I PEZZI

Il movimento di ogni pezzo è indicato dai punti rossi sui bordi dei pezzi stessi. Ogni giocatore ha i seguenti pezzi:

- il Leone; il Re della Foresta muove in tutte le direzioni ed è il pezzo più forte
- l'Elefante; l'Elefante è un amico fidato e muove solo in diagonale
- la Giraffa; la Giraffa dal lungo collo può muovere solo in verticale o in orizzontale.
- Il Pulcino muove solo in avanti; esce e rientra dalla scacchiera. Quando arriva nell'area avversaria può venir promosso a Gallina
- la Gallina muove in tutti i sensi tranne che indietro in diagonale

## REGOLE DEL GIOCO

Si decide casualmente chi comincia.

Ogni giocatore muove un pezzo a turno

Quando si muove un pezzo nella casella occupata da un pezzo avversario, questo viene catturato.

I pezzi catturati possono essere rimessi sulla scacchiera in una casella libera come se fossero pezzi propri e questo vale come una mossa.

Non si può muovere in una casella occupata da un proprio pezzo e non si può muovere il Leone in una casella dove può essere catturato.

Quando il Pulcino entra nell'area avversaria (le tre caselle più vicine al giocatore avversario) viene promosso a Gallina. Se mettete il Pulcino catturato direttamente nell'area avversaria, non potete promuoverlo: è necessario muoverlo per poterlo promuovere.

Quando la Gallina viene catturata ridiventa Pulcino.

Quando la stessa posizione si ripete 3 volte (sulla scacchiera e nei pezzi catturati) la partita è pari.

Quando viene catturato il leone avversario o viene mosso il proprio leone nell'area avversaria la partita è vinta.

Se non avete mosse legali e non avete pezzi catturati in mano, la partita è persa.