

自分の駒が相手の駒がいるマスに入った時相手の駒を仲間にできます
 その駒は自分の手番で盤上に戻す(置く)こともできます

仲間にした駒は
 自分の手番を使い
 盤上に戻せます



仲間にした駒(自分の持ち駒)



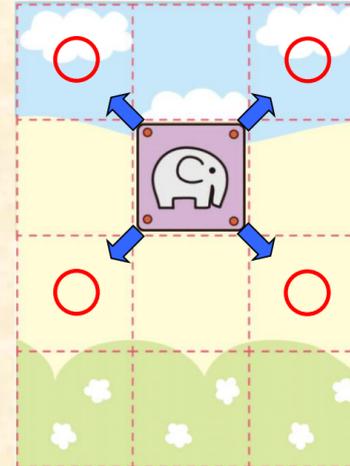
手番でできること

- どちらか1つできます
- ①盤面の駒を1つ動かす
- ②自分が持っている駒を1つ盤上に戻す(置く)

②の補足

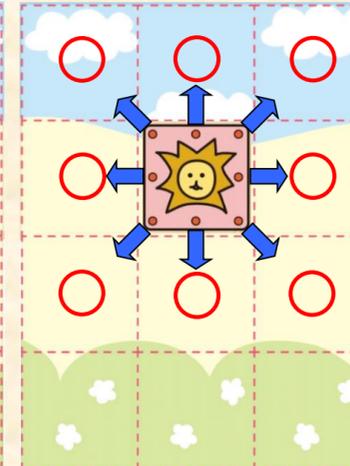
駒がないマスに自由に戻せ(置け)ます

ぞう



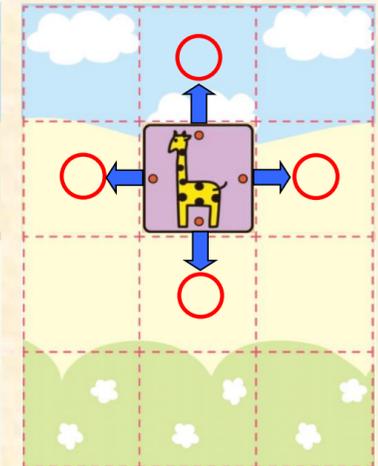
ナナメに
 1マス動けます

ライオン



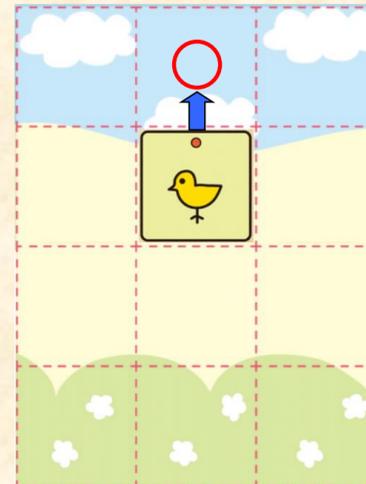
タテ・ヨコ・ナナメに
 1マス動けます
 取られたら負けです

きりん



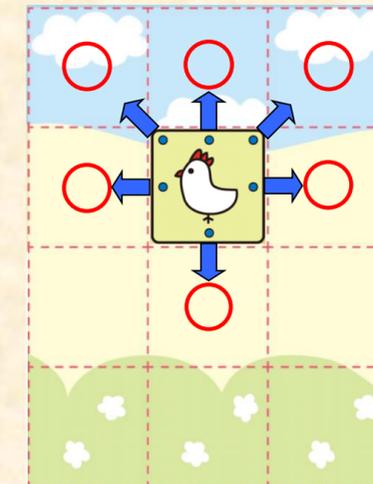
タテ・ヨコに
 1マス動けます

ひよこ



前に1マス動けます
 相手エリアに動いて
 入ると「ニワトリ」に
 パワーアップできます

ニワトリ



ナナメ後ろ以外に1マ
 ス動けます
 取られたら「ひよこ」
 に戻ります

駒の動き方は
 それぞれの駒に
 描いてあります
 安心ですね!!



- 水色の枠線.....切れてはいけない要素(文字やロゴ等)をいれる範囲
- ピンクの枠線...仕上がりサイズ
- みどりの枠線...フチなし印刷にする場合、背景を伸ばす範囲

★★★ PDFに変換して入稿される場合 ★★★
 「表示」>「スライドマスター」画面より色つきのガイド線を消してから変換してください

冊子のデータ製作について

- ・ページ数は表紙も含めた数になります
- ・データは1Pごとでも見開きでもご入稿頂けます
- ※見開きの場合はページ順どおりにご作成ください
- ・白紙のページがある場合はコメント欄にご指示ください