JÁTÉKSZABÁLY

reflexshop

TANULJ MEG ALKALMAZKODNI



OKTATÓVIDEÓ

FLEXIQ®

JÁTSSZ • TANULJ • FEJLŐDJ

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

HU

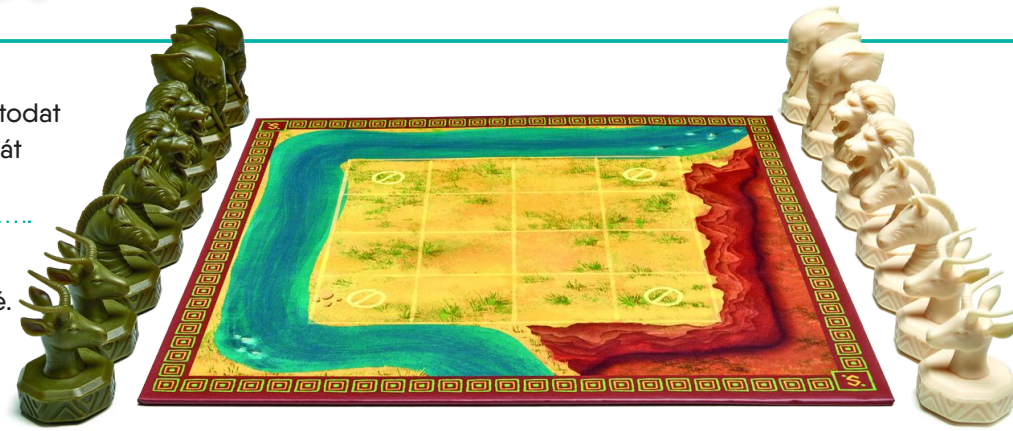
JÁTÉK-SZABÁLY

STRATEGETI

2 | 7+ | 10'

A JÁTÉK CÉLJA

Hajtsd uralmad alá a Szerengetit azzal, hogy 4 állatodat egy sorba helyezed, kiejted az ellenfeled 5 bábúját vagy mozgásképtelenné teszed az ellenfeledet.



ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezzétek a táblát tetszőleges oldalával felfelé.
- Vegyetek magatokhoz 8-8 állatot 1-1 választott színben.
- A fiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos.

JÁTSSZ ÉS ALKALMAZKODJ

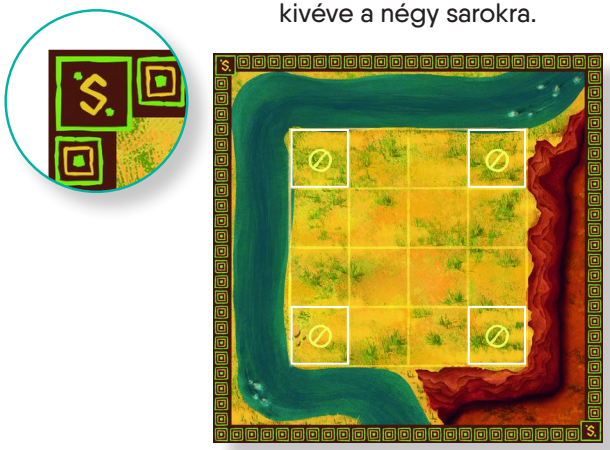
Felváltva kerültök sorra. A körödben helyezz le egy új állatot a táblára **vagy** mozgass egyet a táblán lévők közül.

ÚJ ÁLLAT LEHELYEZÉSE A TÁBLÁRA

Az állatokat csak a tábla szabad mezőire helyezheted le.

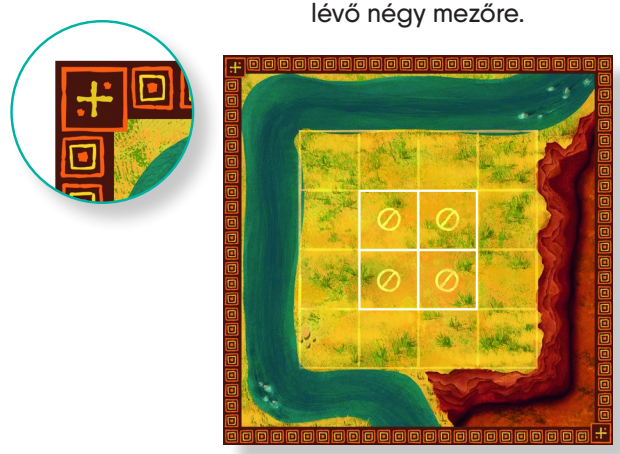
STANDARD OLDAL

A standard (S) oldal összes szabad mezőjére lehelyezhetsz állatot, kivéve a négy sarokra.



HALADÓ OLDAL

A haladó oldal (+) összes szabad mezőjére lehelyezhetsz állatot, kivéve a középen lévő négy mezőre.



MEGJEGYZÉS *A lehelyezés elől elzárt mezőkre ráléphettek a mozgás során, ahogy azt a következő oldalon részletezzük.*

EZ AZ IKON JELZI, HOGY A JÁTÉK ADOTT SZAKASZA SEGÍT AZ ALKALMAZKODÓKÉPESSÉGED FEJLESZTÉSÉBEN.

JÁTÉKELEMEK

1 kétoldalas játéktábla, 16 állat (2 színben: 2 oroszlán, 2 elefánt, 2 zebra, 2 gazella), 1 szabályfüzet

TANULJ MEG ALKALMAZKODNI

Ez a játék az
ELŐRELÁTÁST, STRATÉGIÁT
fejleszti, illetve a következő FlexiQ-készségeket:

1. koncentrálás
2. az összefüggések felismerése
3. perspektívaváltás
4. lehetőségek mérlegelése
5. munkamemória
6. problémamegoldás

EGY ÁLLAT MOZGATÁSA

Az állatokat a tábla mindkét oldalán az alábbi szabályok alapján tudod mozgatni.

ELEFÁNTOK



- Egy elefánttal 1 mezőt tudsz oldalszomszédosan (NEM átlósan) mozogni, de CSAK akkor, ha ezzel legalább 1 állatot eltolsz a vele szomszédos mezőről. Ha ezt nem, tudod megtenni nem mozoghatsz az elefánttal.
- Ha egynél több állat áll egymás mellett egy sorban, akkor az egész sort ellöködd az elefánttal, beleértve a vele egyforma színűeket is. Ha az eltolás során valamelyik állat leesne a tábláról (a folyóba vagy a szakadékba), az az állat kieesik a játékból.
- Egy elefánttal sehogy sem tudsz eltolni egy másik elefántot, akkor sem, ha nem közvetlenül egy elefántot tolnál el.

OROSZLÁNOK



- Egy oroszlánnal 1 mezőt tudsz oldalszomszédosan (NEM átlósan) mozogni, de CSAK akkor, ha arról a mezőről, ahová lépnél, meg tudsz enni egy zebrát vagy gazellát. A megevett állat kiesik a játékból, az oroszlánt pedig mozgasd a megüresedett mezőre. Ha ezt nem tudod megtenni, nem mozoghatsz az oroszlánnal.
- Az oroszlánok nem ehetnek meg elefántot vagy másik oroszlánt, de megengedett, hogy a saját színűkhöz tartozó zebrát vagy gazellát egyék meg.
- Az oroszlánok nem kerülhetnek úgy a táblára, hogy ezzel megesznek egy zebrát vagy gazellát és a mezőjükre lépnek.

GAZELLÁK



- Egy gazellával oldalszomszédosan vagy átlósan tudsz mozogni, de CSAK akkor, ha így egyenes vonalban átugrik egy vagy két állatot és a mögöttük lévő első üres mezőre érkezik. Ha ezt nem tudod megtenni, nem mozoghatsz a gazellával.
- Egy körön belül egy gazellával egymás után több ugrást is végrehajthatsz, feltéve, ha minden ugrás során betartod a fent leírt szabályokat.

ZEBRÁK



- Egy zebrával oldalszomszédosan vagy átlósan tudsz mozogni egyenes vonalban egy üres mezőig, de a mozgás során nem változtathatsz irányt.
- Egy mozgás során bármennyi mezőt mozoghatsz, egészen addig, amíg egy másik állat (színtől függetlenül) vagy a tábla széle nem állja a zebra útját.

MEGJEGYZÉS

Egy állattal sem mozoghatsz vagy ugorhatsz le a tábláról. Kizárólag egy elefánttal tolhatod le őket onnan.



A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES

A játéknak 3 módon lehet vége:

1. Egy játékos 4 állatát egy sorba rendezi (függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan)
2. Egy játékos az ellenfele 5 állatát kiejti a játékból.
3. Egy játékos eléri, hogy az ellenfele egy szabályos mozgást sem tud végrehajtani.

Ha valamelyik játékos befejezi a játékot az egyik fent leírt módon, megnyeri a játékot, és Szerengeti ura lesz!

Fedezd fel a játékainkat: REFLEXSHOP.HU/FLEXIQGAMES

FLEXIQ®

JÁTSSZ • TANULJ • FEJLŐDJ

WWW.REFLEXSHOP.HU/FLEXIQGAMES

Játéktervező: Ignasi Ferré
Illusztrátor: Filip
Grafikai tervező: FlexiQ bv

© 2025 FlexiQ Belgium. Minden jog fenntartva.
Published & Distributed by FlexiQ bv
Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgium
info@flexiqgames.com

reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

20260519-P

FSC
www.fsc.org
MIX
From responsible sources
FSC® C140368