

DOEL VAN HET SPEL

Probeer over de Serengeti te heersen door 4 van je eigen dieren in een rij te plaatsen, 5 dieren van je tegenstander uit te schakelen of door je tegenstander te blokkeren, zodat die zich niet meer kan verplaatsen.



VOORBEREIDING

- Leg het spelbord met het gekozen spelniveau naar boven.
- Elke speler neem een set van 8 dieren in dezelfde kleur.

SPEEL & PAS JE AAN

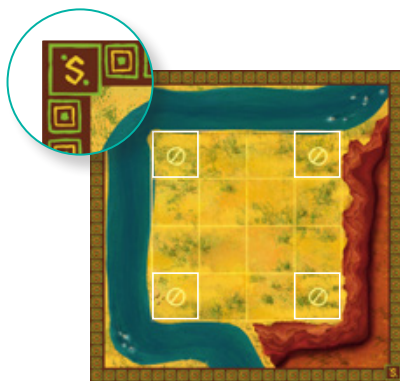
Elke speler moet om de beurt kiezen: een nieuw dier op het bord zetten OF een dier verplaatsen dat al op het bord staat. De jongste speler begint.

EEN NIEUW DIET OP HET BORD PLAATSEN

Nieuwe dieren kunnen alleen op een vrij veld geplaatst worden.

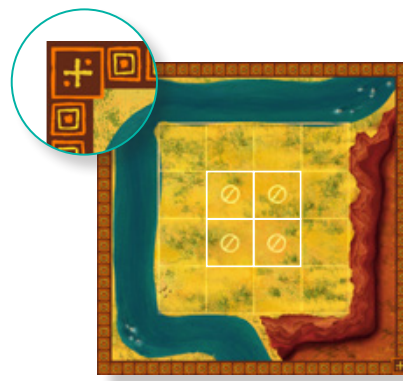
STANDAARD LEVEL

In het standaard level (S), mag je een nieuw dier op een willekeurig vrij veld plaatsen, behalve in de 4 hoeken.



LEVEL VOOR GEVORDERDEN

In het level voor gevorderden (+), mag je een nieuw dier op een willekeurig vrij veld plaatsen, behalve op de 4 centrale speelvelden.



OPMERKING

Speelvelden waarop je geen nieuw dier mag plaatsen, kunnen bereikt worden door de dieren te verplaatsen zoals beschreven op de volgende pagina.

EEN DIET VERPLAATSEN

In beide levels, kan je dieren verplaatsen op basis van de volgende regels:

OLIFANTEN

- Een olifant kan zich per beurt slechts 1 stap horizontaal of verticaal verplaatsen, maar ALLEEN als hij minstens één dier in een aangrenzend veld kan wegduwen. Anders kan hij zich niet verplaatsen.
- Als er in de rij die hij duwt, meerdere dieren achter elkaar staan, dan worden deze allemaal 1 veld achteruit geduwd, ook de dieren van zijn eigen team. Als hierdoor een dier uit het speelveld wordt geduwd (in de rivier of het ravijn), dan is dit dier uitgeschakeld.
- Olifanten kunnen nooit andere olifanten wegduwen, ook niet wanneer er 2 olifanten tegen 1 andere olifant duwen.

LEEUWEN

- Een leeuw kan zich per beurt slechts 1 stap horizontaal of verticaal verplaatsen, maar ALLEEN als hij een zebra of gazelle in een aangrenzend veld kan opeten. De leeuw schakelt dat dier dan uit en neemt zijn plek in. Anders kan de leeuw zich niet verplaatsen.
- Leeuwen kunnen geen olifanten of andere leeuwen opeten. Ze kunnen wel zebra's of gazellen uit hun eigen team opeten.
- Leeuwen kunnen niet in het speelveld gebracht worden door direct een zebra of gazelle op te eten.

GAZELLEN

- Gazellen kunnen zich alleen verplaatsen als ze horizontaal, verticaal of diagonaal in een rechte lijn over een aangrenzend dier naar het eerste vrije veld kunnen springen. Over 2 dieren in dezelfde richting springen, is ook toegestaan, op voorwaarde dat het veld erachter vrij is. Als er geen ander dier naast een gazelle staat, kan deze zich niet verplaatsen.
- Als een gazelle vanaf dat vrije veld, volgens dezelfde regels, in een andere richting verder kan springen, mag deze tijdens dezelfde beurt meermaals springen.

ZEBRAS

- Een zebra mag zich horizontaal, verticaal of diagonaal in een rechte lijn naar een vrij veld verplaatsen, maar wel maar in 1 richting per beurt. De zebra mag zoveel stappen in de gekozen richting nemen als hij wil, tot een ander dier zijn weg blokkeert.

LET OP!

Een dier kan zichzelf niet buiten het speelveld verplaatsen. Alleen olifanten kunnen andere dieren uit het speelveld duwen.

EINDE VAN HET SPEL - DE WINNAAR!

Het spel kan op 3 manieren eindigen:

1. Een speler maakt met zijn dieren een horizontale, verticale of diagonale rij van 4.
2. Een speler schakelt 5 dieren van zijn tegenstander uit.
3. Een speler blokkeert zijn tegenstander, zodat die zich niet meer kan verplaatsen.

Als je het spel op 1 van de 3 bovenstaande manieren kunt beëindigen, dan heers je over de Serengeti en win je het spel!



DIT TEKEN DUIDT EEN SPELELEMENT AAN DAT JE HELPT OM JE AANPASSINGSVERMOGEN TE VERSTERKEN!



ONTDEK AL ONZE SPELLEN OP WWW.FLEXIQGAMES.COM

REACTIE-
SNELHEID
KAART-
SPELLEN



TACTISCHE
KAART-
SPELLEN



REACTIE-
SNELHEID
DOBBEL-
SPELLEN



'FLEX'
GEHEUGEN
SPELLEN



SNELLE
STRATEGIE-
SPELLEN



TACTISCHE
BORD-
SPELLEN



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW[®]