

DZSUNGEL

Játékszabály

Az nyer, aki egyik bábujaival belép a versenytárs barlangjába.

Az elefánt, oroszlán, tigris, medve, kutya, farkas, macska, egér felsorolás egyszersmind a bábuk általános ütősorrendje is, azzal a kiegészítéssel, hogy (a kör bezárul, azaz)

egér üti az elefántot, kivéve ha ehhez a vízből kellene kilépnie.

Általában minden bábu az oldalszomszédos üres mezőre léphet, de a saját barlangba egyik sem, a vízbe meg

csak az egerek léphetnek.

Az oroszlán és a tigris vonalban átugorhatja a vizet,

kivéve, ha eközben

egér felett kéne áthaladnia.

(Bármelyik egér felett!)

A kétoldali 3-3 „csapda”

mezőn álló bábu,

bármelyik ellenséggel üthető.

Vesztít: aki nem tud lépni,

azaz beszorult, vagy az

összes bábuját leütötték.





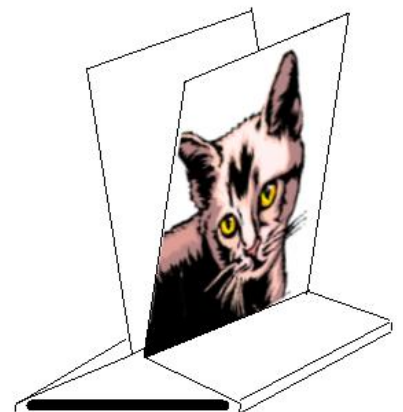
DZSUNGEL

kétszemélyes stratégiai „minta”-játék

Miért is „minta”?
Kitalálhatod.
Magad is tervezhetsz ilyen, ill.
készíthetsz hasonlókat.

A bábuk rajzait
A4 méretben nyomtasd ki
azután
vágd ki, hajtogasd, ragaszd...

A hajtogatás alsó részébe
illesztett kis kartonlappal
meg is erősítheted.



**A játék tábláját
A3-méretben nyomtasd.**

