

게임 규칙서









게임 목표

움직이는 게임판에 자기 색깔의 구슬 4개가 한 줄(가로, 세로, 또는 대각선)이 되도록 만드는 사람이 승리합니다!







가로

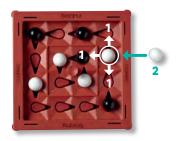
게임 주비

- 빈 게임판을 테이블 가운데에 놓습니다.
- 게임판 가운데의 오비토 버튼을 들어 올린 뒤 1/4바퀴를 돌려 버튼이 안으로 들어가지 않도록 고정해 둡니다.
- 각자 색깔을 하나씩 정하고 그 색깔 구슬 8개를 가져가 자기 앞에 둡니다.
- 누가 먼저 차례를 시작할지 정합니다.



게임 진행 & 적응력 향상

게임은 두 사람이 번갈아가며 구슬을 1개씩 게임판에 놓으며 진행하게 됩니다. 자기 차례가 되면 다음 3단계를 순서대로 진행합니다.





(선택) 게임판에 놓인 상대의 구슬 중 하나를 인접한 빈칸으로 옮깁니다. 🔏



- 게임판에 구슬을 처음 놓는 사람은 이전에 놓인 상대의 구슬이 없으므로 이 단계를 진행하지 않습니다. 상대의 모든 구슬에 인접한 빈칸이 없는 경우에도 이 단계를 진행하지 않습니다.
- 상대의 구슬을 옮길 때는 가로 또는 세로로 인접한 빈칸으로만 옮길 수 있고, 대각선으로는 옮길 수 없습니다.
- 이 단계는 선택 행동이므로, 원한다면 상대의 구슬을 옮기지 않아도 됩니다.





자기 앞에 남은 구슬 중 하나를 게임판의 원하는 빈칸에 놓습니다.

구슬을 한번 게임판에 놓은 뒤에는 다른 곳으로 옮길 수 없습니다. 상대가 1단계 행동으로 옮길 때, 또는 차례 마지막에 오비토 버튼을 누를 때만 움직일 수 있습니다.



적응력 향상에 도움이 되는 규칙에는 이 기호가 표시되어 있습니다.

구성물

"4×4" 칸과 오비토 버튼이 있는 움직이는 게임판 1개 흰색 구슬 8개, 검은색 구슬 8개, 게임 규칙서 1부



인지 속도 / 반응 속도

그리고 FlexiQ 게임만의 다양한 인지 능력 향상 효과!







- 집중력 향상과 집중반복 훈련
- 2 연관성 찾기 훈련
- 다양한 관점에서 보기
 - 다각적 사고 함양
 - ⑤ 작업기억향상
 - **6** 문제 해결 능력

차례를 마치면서, 반드시 오비토 버튼을 누릅니다! 🗶



버튼을 누르면 모든 구슬이 게임판에서 한 칸씩 이동합니다!

오비토 버튼을 누른 후, 같은 색 구슬 4개가 한 줄이 되었다면 게임을 종료합니다. 버튼을 누르기 전에는 같은 색 구슬 4개가 한 줄이 되더라도 게임이 끝나지 않습니다.



2가지 궤도

참고

안쪽과 바깥쪽 궤도는 모두 시계 반대 방향으로 회전합니다.

게임 종료

다음 두 가지 조건 중 하나를 충족하면 게임을 종료합니다.

- 오비토 버튼을 누른 후, 한 색깔의 구슬 4개가 한 줄이 되는 경우(아래 '승자 결정' 항목 참고).
- 마지막 구슬을 놓고 오비토 버튼을 눌렀지만 아무도 한 줄을 완성하지 못한 경우. 이 경우, 오비토 버튼을 추가로 5번까지 누르며 같은 색 구슬 4개가 한 줄이 되는지 확인합니다. 이 과정에서 먼저 자기 구슬 4개가 한 줄이 된 사람이 승리합니다. 5번 눌렀지만 여전히 승자가 나오지 않았다면, 무승부입니다!

참근

오비토 버튼을 누른 후 동시에 두 사람의 구슬 4개가 한 줄이 되었을 때도 무승부입니다!

승자 결정

• 오비토 버튼을 누른 뒤, 자기 구슬 4개가 한 줄이 된 사람이 승리합니다!

참긴

오비토 버튼을 눌렀을 때 상대의 구슬 4개가 한 줄이 될 수도 있습니다. 그 경우에는 상대가 승리합니다!



WWW.FLEXIQGAMES.COM

Game by: Yossef Sonnenfeld Graphic Design: FlexiQ by







asmodee

© 2023 FlexiQ Belgium. All rights reserved. Published & Distributed by FlexiQ bv Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgium info@flexiqgames.com 이 한국어 규칙서는 (주)아스모디코리아에서 제작한 저작물입니다. 이 번역본의 무단 전재, 복제, 배포를 금합니다.



MIX
From responsible sources
FSC® C140368