

Gewinn mit

  SPIELANLEITUNG  



SPIELANLEITUNG:



Zahl der Spieler: 2

Alter: ab 6 Jahren

Inhalt: Spielkasten, Kunststoff-Chips in zwei Farben, Spielanleitung

Zug um Zug ein spannendes Duell

Spielvorbereitung:

Zum Aufstellen des Spieles muss die Spielwand in der Grundplatte aufgesteckt werden.

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler muss versuchen, vier seiner Chips als erster entweder in waagrecht, senkrechter oder diagonaler Richtung in eine Reihe zu bekommen.

Spielverlauf:

Jeder erhält alle Chips in einer Farbe. Abwechselnd werfen die beiden Spieler immer einen Chip in einen Schacht der Spielwand. Dabei muss man versuchen diese nebeneinander zu platzieren. Natürlich passt der Gegner genau auf, dass er die entstehende Reihe möglichst frühzeitig verhindern kann. So geht es Wurf für Wurf, bis es einem der beiden gelingt, den anderen „auszutricksen“ und seine Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) zu vollenden. Wer als erster 4 Chips in eine Reihe bekommen hat, ohne dass ein gegnerischer Chip dazwischen ist, hat das Spiel gewonnen.

Le istruzioni del gioco:



Numero dei giocatori: 2

Età: da 6 anni

Contenuto: Scatola gioco, pedine in plastica in due colori, istruzioni al gioco

Mossa dopo mossa un duello avvincente

Preparativi al gioco:

Per allestire il gioco è necessario inserire la tavola di gioco nella piastra base.

Scopo del gioco:

Ogni giocatore deve cercare di posizionare per primo quattro delle sue pedine in senso orizzontale, verticale o diagonale in una riga.

Procedura del gioco:

Ogni giocatore riceve tutte le pedine di un colore. A turno i giocatori lanciano sempre una pedina alla volta della tavola di gioco. Si deve cercare di sistemarle una accanto all'altra. Ovviamente l'avversario sarà molto attento e cercherà di evitare in tempo la formazione di una fila dell'avversario. Così si va avanti lancio dopo lancio fino a quando uno dei due giocatori non riesce a „sopraffare“ il suo avversario formando quindi una riga (orizzontale, verticale o diagonale) con le pedine ricevute. Chi per primo riuscirà a sistemare 4 pedine in una fila senza che in mezzo vi sia una pedina del giocatore avversario, ha vinto.



Règle du jeu

Joueurs: 2

Âge: à partir de 6 ans

Contenu: boîte de jeu, jetons en plastique en deux couleurs, règle du jeu

A chaque coup, un duel passionnant !

Préparation au jeu:

Pour dresser le jeu, il faut enficher le mur de jeu dans la plaque support.

But du jeu:

Chaque joueur doit essayer d'être le premier à placer quatre de ses jetons en ligne, dans le sens horizontal, vertical ou diagonal.

Déroulement du jeu:

Chacun reçoit tous les jetons d'une même couleur. A tour de rôle, chaque joueur jette 1 de ses jetons dans un des couloirs du mur en essayant de les placer l'un à côté de l'autre. L'adversaire naturellement fait bien attention à empêcher le plus tôt possible la formation d'une rangée. Les tours se succèdent jusqu'à ce qu'un des deux joueurs arrive à tromper l'autre et à compléter sa propre rangée (en ligne horizontale, verticale ou diagonale). Celui qui réussit en premier à former une rangée, sans que l'adversaire ait pu intercaler un de ses jetons, a gagné la partie.



Game instructions

Number of players: 2

Ages: 6 years and up

Contents: Game grid for the pieces, game pieces in two colours, game instructions

Move by move, an exciting duel

Game set-up:

For setting up the game, the game grid has to be attached to the base.

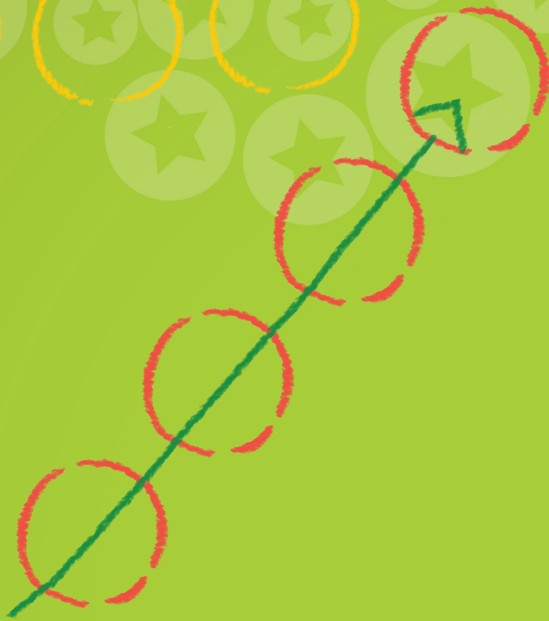
Goal of the game:

Each player has to try to be the first in connecting four of his/her chips in a row, either horizontally, vertically or diagonally.

Gameplay:

Each player gets all the chips of one colour. Alternately, the two players drop one chip at a time into a slot of the game grid. Hereby, you have to try to place your chips next to each other. Of course, the opponent pays close attention so that he/she can prevent the developing row at an early stage. On it goes, chip by chip, until one player manages to „trick“ his/her opponent and is able to complete his row (horizontally, vertically or diagonally). Whoever is first in connecting four chips in a row without having an opponent's chip in between, wins the game.

4



4