

CONNECT 4

4 GEWINNT



ALTER
6+



2
SPIELER

ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE

ZIEL DES SPIELS

Sei der erste Spieler mit vier farbigen Chips in einer Reihe: horizontal, vertikal oder diagonal.

INHALT

- 1 Rasterwand • 2 Ständer • 2 Zählerhalter • 2 Spielstandzähler
- 21 weiße Spielchips • 21 schwarze Spielchips • 1 Bogen weiße und schwarze Logo Sticker • 1 Schieberverriegelung • Spielanleitung

VORBEREITUNG

1. Löst alle Teile von den Plastikrahmen. Entsorgt den Abfall erst, wenn das Spiel komplett zusammgebaut wurde.
3. Klebt die weißen Logo Sticker auf beide Seiten der weißen Chips.
4. Klebt die schwarzen Sticker auf beide Seiten der schwarzen Chips.

ZUSAMMENBAU

1. Schiebe die grüne Schieberverriegelung unten auf die Rasterwand bis sie auf der anderen Seite an den Stoppern anstößt, wie in Bild 1A gezeigt.
2. Schiebe beide Ständer an den Seiten der Rasterwand nach oben, bis sie einrasten. (Siehe Bild 1B)
3. Stelle die Rasterwand aufrecht hin und schiebe die Zählerhalter von oben auf die Ständer. (Siehe Bild 1C)
4. Schiebe je eine Drehscheibe in einen Zähler, so dass die Drehscheibe sich gut drehen lässt. Beides zusammen wird jetzt auf den jeweiligen Zählerhalter geklippt. Stelle beide Drehscheiben auf „0“.
5. Kontrolliere, ob die Schieberverriegelung noch sicher verschlossen ist und noch an den Stoppern anstößt, so dass die Chips nicht nach unten aus der Rasterwand fallen können.
6. Stelle das Spiel zwischen dich und deinen Gegner.
7. Entscheide dich für weiße oder schwarze Chips und nehme alle passenden zu dir.

Bild 1A.

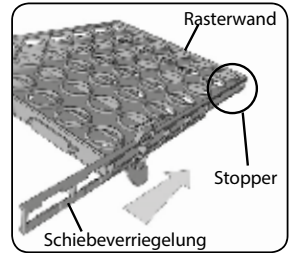


Bild 1B.

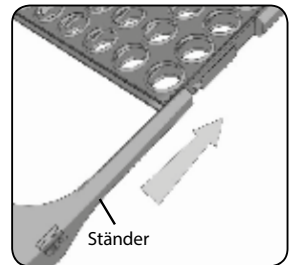


Bild 1C.

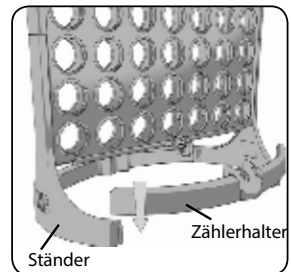
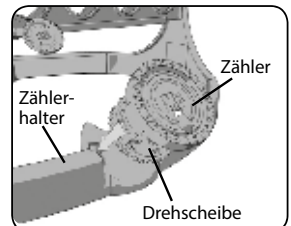


Bild 1D.



SPIEL!

1. Der jüngste Spieler fängt an.
2. Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft einen seiner Chips in IRGENDEINE Öffnung an der Oberseite der Rasterwand. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
3. Es wird abwechselnd gespielt, bis ein Spieler 4 Chips in einer Reihe hat. Die Reihe kann horizontal, vertikal oder diagonal ausgerichtet sein. (Siehe Bild 2)

SIEG!

Wer zuerst eine Viererreihe bildet, gewinnt das Chip-Duell. Bei einem Unentschieden mache es wie die Fohlenelf: Rückspiel!

START EINES NEUEN SPIELS

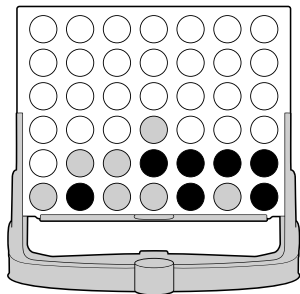
Löse alle Spielchips aus der Rasterwand, indem Du die Schiebeverriegelung zur Seite schiebst. Die Chips fallen jetzt nach unten aus der Rasterwand und die nächste Runde kann starten. Vergiss nicht, die Verriegelung wieder zu schließen.

AUFBEWAHRUNG

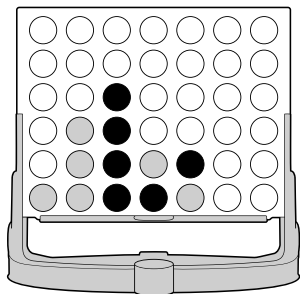
Nimm zuerst die Zählerhalter nach oben von den Ständern ab. Dann werden die Ständer seitlich an der Rasterwand nach unten gedrückt, bis sie sich lösen. Nun wird noch die Schiebeverriegelung abgenommen und alles passt wieder in den Karton.



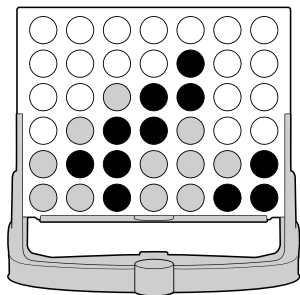
Bild 2 Beispiele



Vier in einer Reihe horizontal



Vier in einer Reihe vertikal



Vier in einer Reihe diagonal



© 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH

Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

● Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.consumerservice@hasbro.de

● Verbraucherservice/Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro Schweiz AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch. www.hasbro.ch

● Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.co.uk



Winning Moves