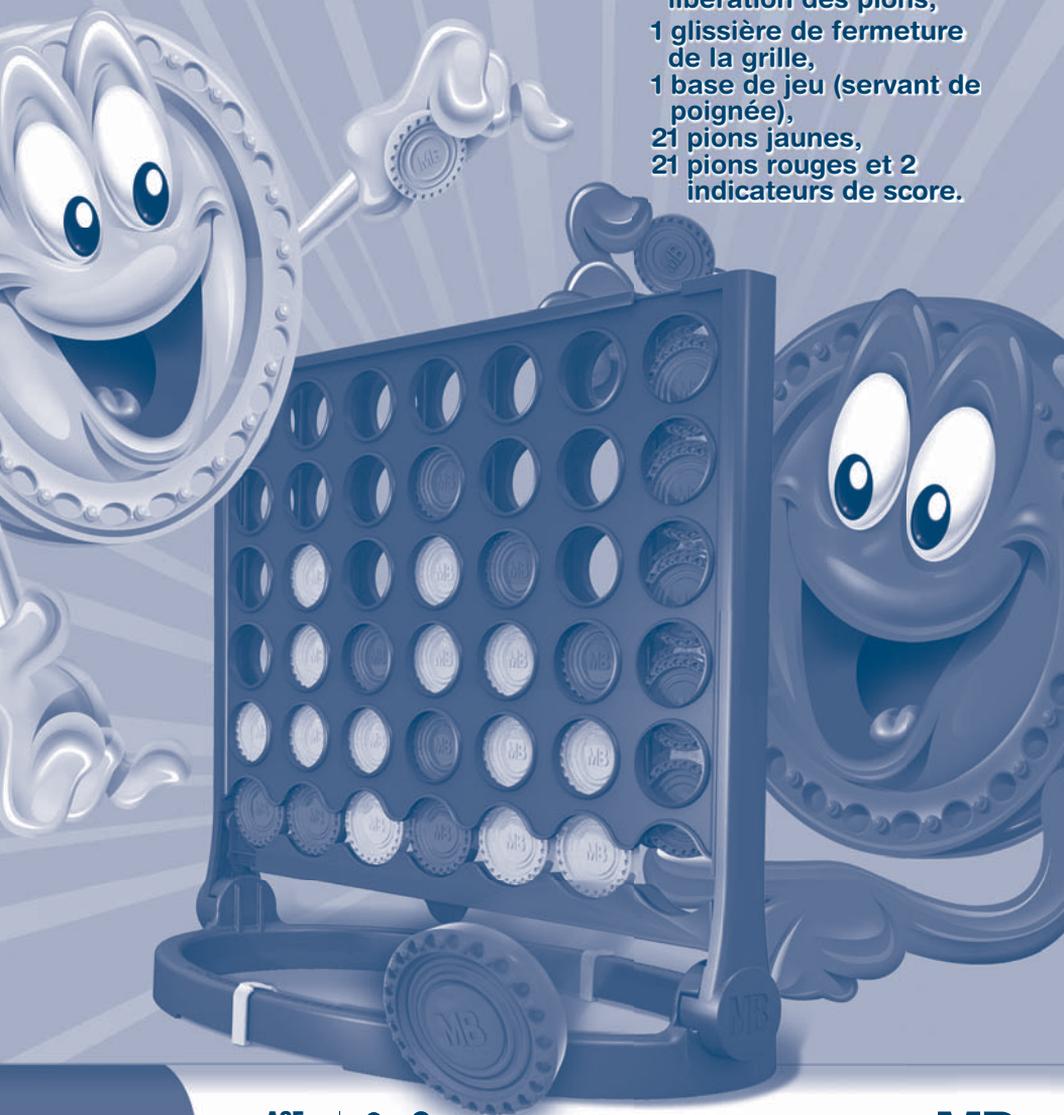


Puissance

4

CONTENU :

- 1 grille avec système de libération des pions,
- 1 glissière de fermeture de la grille,
- 1 base de jeu (servant de poignée),
- 21 pions jaunes,
- 21 pions rouges et 2 indicateurs de score.



Jeux
Enfants

AGE
6+



2
JOUEURS

MB
JEUX

En version Originale ou Dehors ! essaie d'aligner 4 pions de la même couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale. Pas si simple. Il faut penser d'une toute nouvelle manière. A toi d'être vigilant !

Dans la version Top 10, la possibilité d'éjecter tes pions change tout. Commence avec la grille entièrement complétée et éjecte un pion de ta couleur. S'il faisait partie d'une rangée de 4 pions de couleurs identiques, tu gardes ce pion. Le premier joueur à obtenir 10 pions gagne la partie!

ASSEMBLAGE

1. Fais coulisser la glissière de fermeture en haut de la grille comme indiqué sur l'image 1.

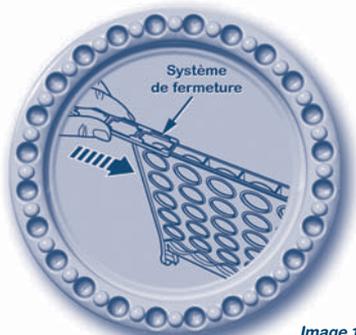


Image 1

Note: Pense à soulever légèrement la glissière pour faciliter son insertion dans la grille.

2. Attache les indicateurs de score sur la base de la grille comme indiqué sur l'image 2.

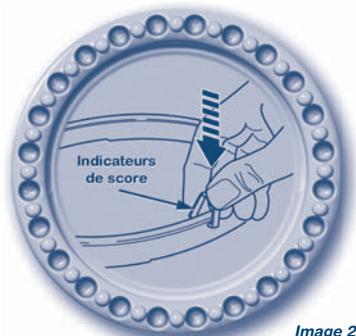


Image 2

MISE EN PLACE

1. Pose le jeu sur une surface plane. Tiens la grille verticalement et fais glisser les attaches des côtés dans les ouvertures prévues sur la base du jeu, comme indiqué sur l'image 3.

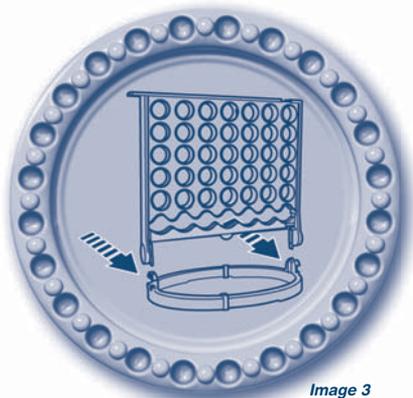


Image 3

2. Vérifie que le mécanisme soit bien en place afin que les pions ne tombent pas.
3. Place-toi d'un côté de la grille, face à ton adversaire. Chaque joueur choisit sa couleur de pions.

VERSION ORIGINALE

Sois le premier à aligner 4 pions de la même couleur, verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Comment jouer ?

Avant de commencer

Vérifie que les systèmes de fermeture et de libération des pions soient bien fermés, de telle sorte que les pions ne tombent ni ne sortent de la grille. Voir l'image 4.

1. Décidez qui joue en premier. Ensuite c'est chacun son tour.
2. Insère un pion de ta couleur dans l'une des colonnes de la grille.

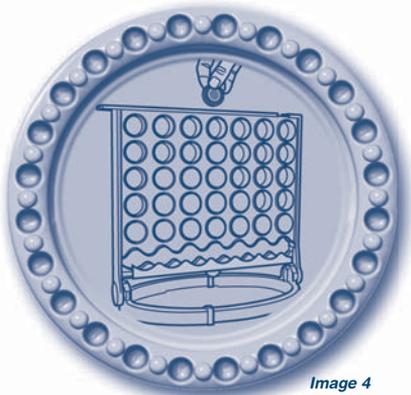


Image 4

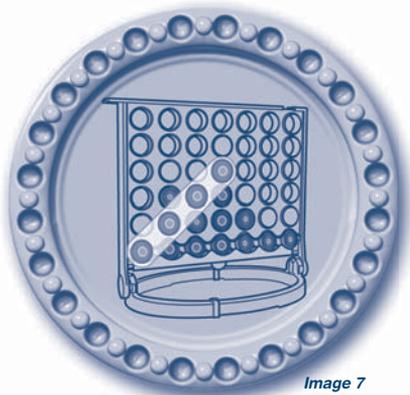


Image 7

3. Quand l'un des joueurs aligne 4 de ses pions dans une rangée (verticalement, horizontalement ou en diagonale) il gagne la partie ! Voir les images 5, 6, 7.

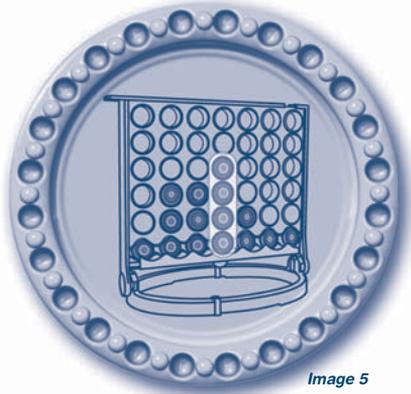


Image 5

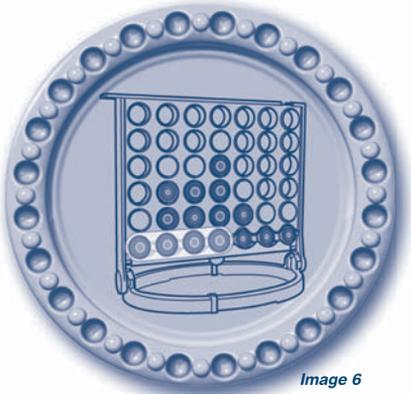


Image 6

POUR REJOUER

Récupère tous les pions de la grille, grâce au système de libération des pions. (La barre doit permettre aux pions d'être éjectés pour que cela fonctionne).

Reprends les pions de ta couleur et remets le système de libération des pions en position fermée. Tu es prêt pour rejouer !

COMPTER LES SCORES

A chaque fois que tu gagnes une partie, déplace ton marqueur de score d'un cran. Le premier qui atteint 5 points est sacré Champion de Puissance 4 !

Dehors !

MISE EN PLACE

Fais glisser la ligne de sortie des pions en position d'éjection.

Comment jouer ?

La version Puissance 4 Dehors ! se joue presque de la même manière que Puissance 4 originale. Cependant, lorsque c'est ton tour, tu peux choisir d'insérer un pion ou d'en éjecter un sur la dernière ligne de la grille.

Attention : Tu ne peux insérer ou n'éjecter qu'un pion de ta couleur.

Sois prudent ! Ton action peut t'aider mais peut également avantager ton adversaire.

TOP 10

MISE EN PLACE

Cette version se joue avec la grille complétée de tous les pions déjà insérés. Si la grille est vide, remplissez-la chacun votre tour en insérant les jetons un à un, une rangée à la fois.

Vérifiez que le système de libération des pions est en position ouverte de telle sorte que les pions puissent sortir de la grille.

Comment jouer ?

1. Chacun leur tour, les joueurs éjectent un pion de leur propre couleur de la dernière ligne de la grille (la ligne de sortie en bas).
2. Si le jeton éjecté fait partie d'un Puissance 4 (quatre pions alignés sur une même rangée), le joueur garde le pion et continue à jouer. Il peut continuer à libérer des pions de sa couleur sur la ligne de sortie, jusqu'à ce qu'il soit obligé d'éjecter un pion qui ne fasse pas partie d'une rangée de 4 pions de couleur identique.
3. Si le jeton libéré ne fait pas partie d'un Puissance 4, il le remet dans la grille par le haut et c'est à son adversaire de jouer.

Attention : Tu ne peux pas remettre un pion dans la même colonne que celle dans laquelle il se trouvait lorsqu'il a été éjecté, à moins que tu ne puisses pas faire autrement.

Le premier joueur à obtenir 10 pions est déclaré vainqueur.

© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : conso@hasbro.fr
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distributore in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

Nous vous recommandons de conserver cet emballage pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté

www.hasbro.fr

100801081101 

RANGEMENT

Pour un rangement facile, fais glisser le système de fermeture au sommet de la grille. Insère les pions dans la grille et actionne le système de fermeture afin que les pions ne puissent pas s'échapper.

Retire la grille de la base en faisant glisser les ouvertures sur les côtés. Les deux parties se rangeront dans la boîte.

Pour le ranger encore plus facilement, tu peux aussi le transformer en mallette !

Tiens la grille de manière horizontale et fais glisser les attaches sur les côtés dans les ouvertures verticales de la base (voir image 8). Tu auras ainsi une poignée pour porter ton jeu, et l'emmener partout avec toi.

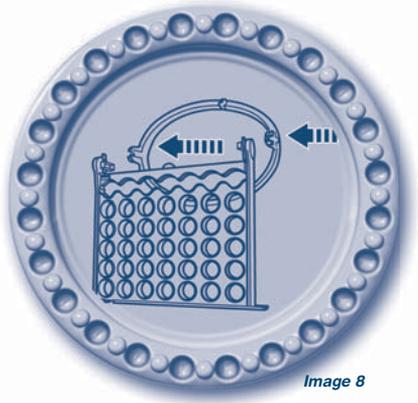


Image 8

