



Connect Four®

Para 2 jugadores de 7 años y mayores

Las reglas son sencillas: Intenta formar una línea de cuatro fichas a la vez que evitas que tu contrincante haga lo mismo. ¡Parece fácil, pero no lo es! La estrategia vertical plantea un único reto: debes pensar de forma completamente novedosa para bloquear los movimientos de tu contrincante.

CONTENIDO

- Rejilla
- 2 soportes laterales
- 21 fichas rojas
- 21 fichas negras
- Palanca de sujeción

OBJETIVO

Ser el primer jugador en colocar cuatro fichas de tu color en línea, ya sea vertical, horizontal o diagonal.

CÓMO MONTAR EL JUEGO

1. Con los ganchos laterales mirando hacia abajo, desliza la palanca de sujeción azul hasta el fondo de la rejilla amarilla, tal como se muestra en la figura 1A.
2. Para fijar los soportes laterales a la rejilla, sigue las instrucciones de la figura 1B.
3. Asegúrate de que la palanca de sujeción está colocada de forma que la barra evite que las fichas se caigan de la rejilla.
4. Coloca el juego entre tu contrincante y tú.
5. Toma todas las fichas de un mismo color. Tu contrincante cogerá todas las del otro color.

Figura 1A.

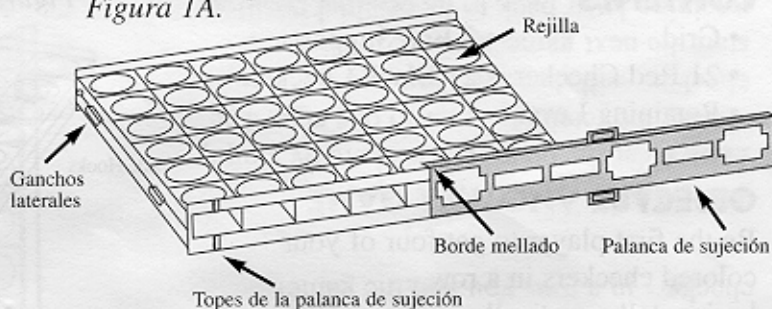
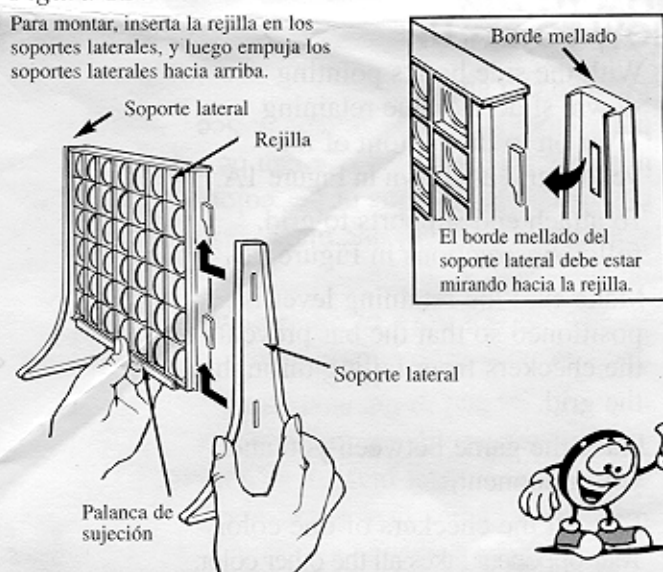


Figura 1B.

Para montar, inserta la rejilla en los soportes laterales, y luego empuja los soportes laterales hacia arriba.



NOTA: para desmontar, empuja los soportes laterales hacia abajo y luego hacia fuera.

CÓMO JUGAR

1. Decida quién juega primero. Los jugadores colocarán las fichas por turnos. El jugador que empiece la primera partida será el segundo en la siguiente partida.
2. Cuando sea tu turno, deja caer una de tus fichas por CUALQUIERA de las ranuras situadas en la parte superior de la rejilla.
3. Jugad alternativamente hasta que un jugador coloque CUATRO fichas de su color en línea. Esta línea puede ser horizontal, vertical o diagonal. Ver figuras 2, 3 y 4.

QUIÉN GANA

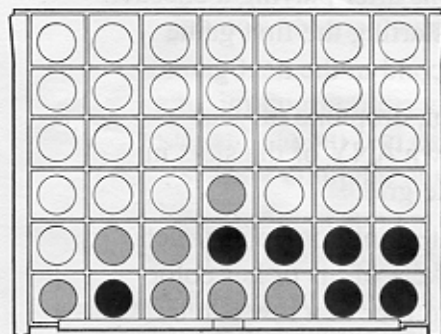
Si eres el primer jugador que coloca cuatro fichas en línea, habrás ganado la partida.

PARA COMENZAR OTRO JUEGO

En primer lugar, saca las fichas del tablero simplemente deslizando la palanca de sujeción hacia un lado. Las fichas se caerán y podrá comenzar el siguiente juego. Asegúrate de volver a deslizar la palanca de sujeción hasta su posición original.

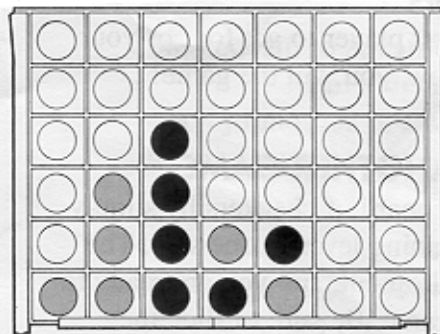
EJEMPLOS DE JUEGO (ganan las blancas)

Figura 2.



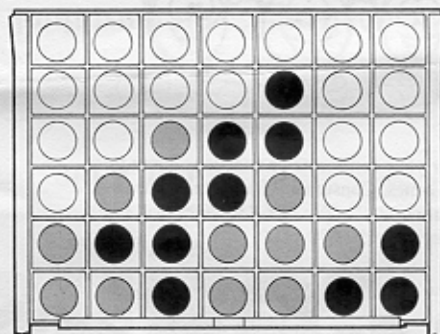
CUATRO EN LÍNEA HORIZONTAL

Figura 3.



CUATRO EN LÍNEA VERTICAL

Figura 4.



CUATRO EN LÍNEA DIAGONAL



Estaremos encantados de recibir tus comentarios o preguntas sobre este juego. Escribe a Hasbro Games, Consumer Affairs Department, P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02892. Tfno.: 888-836-7025 (gratis). Los clientes de Canadá pueden llamar al 450-670-9820.

www.hasbro.com

©1990, 2000 Hasbro, Pawtucket RI 02862. Reservados todos los derechos.

