

ÂGE 6+  
2 JOUEURS



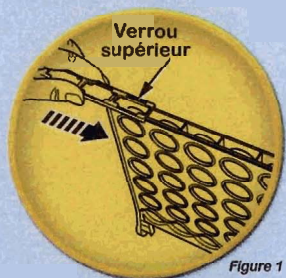
## CONTENU

Grille avec verrou, mécanisme de verrou supérieur, base servant également de poignée, 21 jetons jaunes, 21 jetons rouges, 2 marqueurs de score, feuille d'autocollants, 2 bandes coulissantes cartonnées (à utiliser avec le jeu offrant 5 façons de jouer).

DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE. Détachez soigneusement les pièces de jeu du cadre en plastique. Si nécessaire, enlevez tout excès de plastique à l'aide d'une lime à ongles ou d'un papier sablé. Jetez le cadre après en avoir retiré toutes les pièces.

## 1. ASSEMBLAGE

Fixez le mécanisme de verrou supérieur sur la grille en le faisant glisser en place comme l'indique la figure 1.



**Nota:** Il est possible que vous ayez à soulever légèrement l'extrémité avec la flèche pour que la languette du dessous passe par-dessus le rebord de la grille. L'extrémité de cette barre devrait être à égalité avec le côté de la grille lorsque celle-ci est verrouillée.

2. Fixez les marqueurs de score à la base comme l'illustre la figure 2.

**Nota:** Les deux bandes coulissantes cartonnées ne s'utilisent que dans la version «5 en ligne» du jeu. Décrochez-les du carton, que vous mettez ensuite au recyclage, et gardez les bandes coulissantes de côté jusqu'à ce que vous soyez prêts à jouer à cette version du jeu.

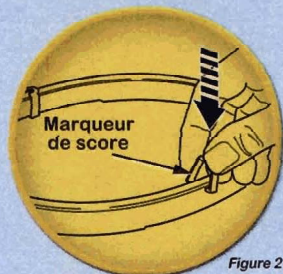


Figure 2

## PRÉPARATION

1. Lorsque vous êtes prêts à jouer, déposez la base sur une surface plane. Tenez la grille à la verticale et faites glisser les languettes des pattes dans les fentes horizontales de la base comme le montre la figure 3.

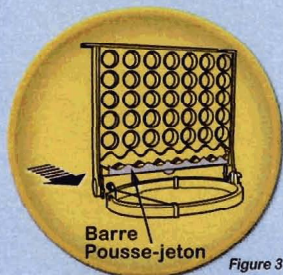


Figure 3

2. Assurez-vous que la barre Pousse-jeton (voir figure 3) est descendue et verrouillée pour éviter que les jetons ne tombent.

3. Placez le jeu entre vous et votre adversaire.

4. Choisissez une couleur: rouge ou jaune. Prenez tous les jetons de cette couleur et remettez les autres à votre adversaire.

5. Apposez les autocollants de pouvoir rouges sur quatre des jetons rouges et les autocollants de pouvoir jaunes sur quatre des jetons jaunes. Chaque jeton doit posséder deux autocollants identiques, un de chaque côté.

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à placer quatre jetons en ligne: horizontalement, verticalement ou diagonalement.

## Jouer le jeu

1. Décidez qui commence la partie. Les joueurs jouent un jeton à tour de rôle.
2. Assurez-vous que la barre Pousse-jeton est positionnée de sorte que les jetons ne puissent tomber ou être poussés hors de la grille.
3. À votre tour, laissez tomber un de vos jetons dans N'IMPORTE QUELLE fente de la grille. Voir figure 4.

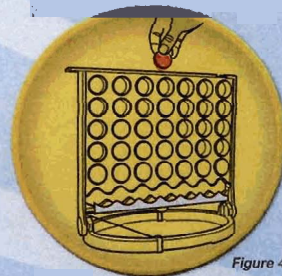


Figure 4

4. Le jeu se poursuit à tour de rôle jusqu'à ce qu'un joueur obtienne une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 4 jetons (de sa couleur). Voir les figures 5, 6 et 7.

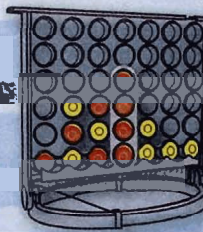


Figure 5

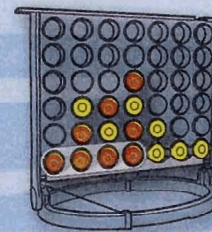


Figure 6

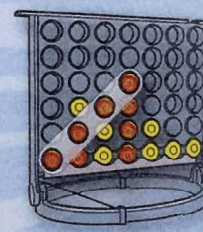


Figure 7

5. Le premier joueur qui réussit à placer quatre de ses jetons en ligne gagne.

6. Lorsque vous jouez à cette version, considérez les Jetons de pouvoir comme des jetons ordinaires.

## JOUER UNE AUTRE PARTIE

Retirez d'abord les jetons de la grille en faisant pivoter la barre Pousse-jeton vers le haut. (La barre doit être en position Pousse-jeton pour pouvoir pivoter vers le haut.) Les jetons tomberont instantanément et vous serez alors prêts à commencer une autre partie. Assurez-vous de replacer la barre.

## MARQUER DES POINTS

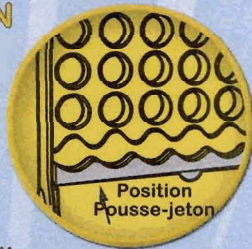
Le marqueur de score doit être mis à 0 au début de chaque partie. Avant de commencer, accordez-vous sur le nombre de victoires (maximum 10) à obtenir pour remporter le titre de champion du Connect 4. Chaque fois que vous remportez une partie, faites glisser d'un cran le marqueur de score situé de votre côté sur la base du Connect 4. Le premier joueur à atteindre le nombre préalablement établi est le champion de Connect 4!



## Pousse-jeton

### PRÉPARATION

Faites glisser la barre du bas à la position Pousse-jeton.



### Jouer le jeu

Le jeu Pousse-jeton se joue comme le jeu de Connect 4 original à l'exception qu'à ton tour tu peux SOIT laisser tomber un jeton, SOIT faire sortir un de tes jetons dans la rangée du bas. Prends garde: ce coup pourrait t'aider mais il pourrait également avantager ton adversaire.

Dans les rares cas où DEUX joueurs obtiennent une ligne de 4 jetons en même temps à la suite d'un coup Pousse-jeton, la victoire revient au joueur qui a joué le coup.

## Pousse 10

### PRÉPARATION

Il s'agit d'un bon jeu à jouer lorsque le module a été rangé et que la grille est remplie de jetons. Si elle est vide, laissez tomber un jeton à tour de rôle en complétant une rangée à la fois. Assurez-vous que la barre Pousse-jeton est levée pour que vous puissiez pousser les jetons hors de la grille.

### BUT DU JEU

Être le premier joueur à amasser 10 jetons.

### Jouer le jeu

1. Lorsque la grille est pleine, chaque joueur fait sortir un de ses jetons de la rangée du bas à tour de rôle. Si le jeton faisait partie d'un Connect 4 (quatre en ligne), le joueur gagne ce jeton et le conserve. Son tour se poursuit. Le joueur continue de faire sortir des jetons tant qu'ils font partie d'un Connect 4.

2. Si le jeton poussé hors de la grille

remettez-le dans le haut de la grille. Un jeton ne peut être remis dans la même colonne où il se trouvait.

**Nota:** Cette règle peut être impossible à respecter lors des premiers tours. Le cas échéant, les joueurs remettent le jeton dans n'importe quelle fente libre.

3. Le premier joueur à amasser 10 jetons gagne.

## Pleins pouvoirs

### PRÉPARATION

Glissez la barre du bas à la position Pousse-jeton.

### BUT DU JEU

La version Pleins pouvoirs se joue comme le Connect 4 original, sauf que les joueurs peuvent combiner n'importe lesquels de ces Jetons de pouvoir pour accélérer le jeu et le rendre plus stratégique.

### Jetons de pouvoir

Jouer l'ENCLUME vous permet aussitôt de faire sortir tous les jetons qui se trouvent en-dessous. L'ENCLUME demeure au bas de la rangée.



Jouer le MUR vous donne automatiquement le droit de jouer un jeton non doté de pouvoir. Par contre, il ne peut servir pour créer un Connect 4.

Jouer un JOUER 2 vous donne le droit de jouer un jeton non doté de pouvoir sur-le-champ.



Jouer ce jeton vous donne automatiquement le droit de faire sortir l'un des jetons de votre adversaire.

Lorsqu'un Jeton de pouvoir a été sorti, il ne peut être réutilisé pendant cette même partie.

## 5 en ligne

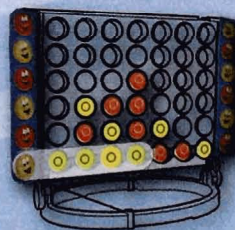
### PRÉPARATION

Pour jouer à ce jeu, fixez les deux bandes coulissantes 5 en ligne à la grille. Assurez-vous que la barre Pousse-jeton est abaissée et verrouillée afin qu'aucun jeton ne tombe.



### BUT DU JEU

Le jeu 5 en ligne se joue comme le Connect 4 original, sauf que les joueurs tentent d'aligner — horizontalement, verticalement ou diagonalement — cinq de leurs jetons. Les jetons illustrés sur les bandes coulissantes représentent des jetons déjà joués.



## COMBINER LES JEUX

Une fois que vous avez joué à chacun des cinq jeux, vous pouvez essayer de combiner certains d'entre eux. Jouez, par exemple, au Pousse-jeton, au 5 en ligne et au Pleins pouvoirs dans une même partie.

## RANGEMENT

Pour un rangement facile, faites glisser le mécanisme de verrou de la barre Pousse-jeton en place. Insérez tous les jetons dans la grille puis glissez le mécanisme de verrou supérieur en position. Les jetons seront alors immobilisés.

Retirez la grille de la base en la faisant glisser hors de la fente horizontale. Vous pouvez ensuite soit ranger ces deux pièces dans la boîte ou encore maintenir la grille à l'envers pour faire glisser les languettes des pattes dans les fentes verticales de la base et ainsi obtenir une poignée pratique pour transporter votre jeu n'importe où. Voir figure 8.

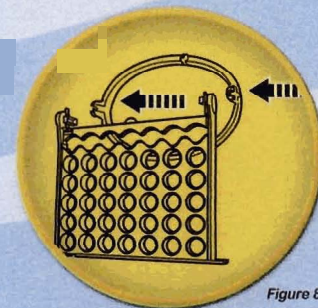


Figure 8