

EDAD 6+

2 JUGADORES

LEE LAS INSTRUCCIONES ANTES DE ARMAR EL JUEGO.



## CONTENIDO

Rejilla que se traba, mecanismo de cierre superior, base del juego (sirve también de manija), 21 fichas amarillas, 21 fichas rojas, 2 marcadores de puntaje, hoja de etiquetas, 2 barras deslizantes de cartón (para usar en la versión del juego de las 5 maneras de jugar).

**REQUIERE SER ARMADO POR UN ADULTO.** Con cuidado saca las piezas para jugar de la guía plástica. Si es necesario, usa una lima de uñas o papel de lija para quitar el exceso de plástico de las piezas. **Desecha la guía después de haberlo hecho de todas las piezas.**

## 1. ARMADO

Encaja el mecanismo de cierre en la parte superior de la rejilla deslizándolo en su sitio, como se muestra en la Figura 1.



Figura 1

**Nota:** Tal vez necesites levantar un poco el extremo con la flecha para que la lengüeta en la parte inferior pase por encima del borde de la rejilla. El extremo de esta barra debe coincidir con el costado de la rejilla cuando ésta se encuentra trabada.

2. Coloca los marcadores de puntaje en la base del juego como se muestra en la figura 2.

**Nota:** Las 2 barras deslizantes de cartón sólo se usan en el juego 5 en fila. Sácalas de la plancha de cartón, recicla los sobrantes y deja las barras a un lado hasta que estés listo para jugar a esa versión del juego.



Figura 2

## PREPARACIÓN

1. Cuando estés listo para jugar, coloca la base del juego sobre una superficie plana. Sostén la rejilla verticalmente e inserta las lengüetas de las patas en las ranuras horizontales de la base como se muestra en la figura 3.

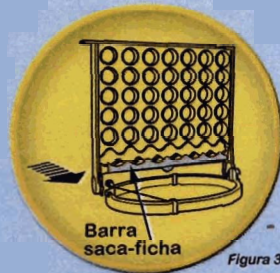


Figura 3

2. Asegúrate de que la barra saca-ficha esté hacia abajo y trabada para que no se salgan las fichas.

3. Coloca el juego entre tu oponente y tú.

4. Escoge un color: amarillo o rojo. Toma todas las fichas del color escogido y dale las fichas del otro color a tu oponente.

5. Aplica las etiquetas Marcador de Poder rojas a 4 fichas rojas. Aplica las etiquetas amarillas a 4 fichas amarillas. Estas fichas deben tener una etiqueta igual en

## OBJETIVO

Ser el primer jugador en formar una fila con 4 fichas del mismo color, ya sea vertical, horizontal o en diagonal.

## Cómo jugar

1. Decidan quién juega primero. Los jugadores se turnan para jugar una ficha.
2. Asegúrate de que la barra saca-ficha esté en una posición que no permita que las fichas se salgan ni se caigan de la rejilla.
3. En tu turno, deja caer una de tus fichas por CUALQUIER ranura de la rejilla. Ver figura 4.

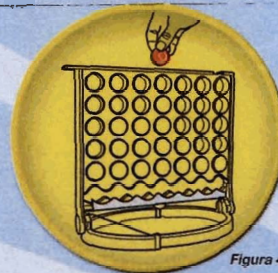


Figura 4

4. Jueguen alternándose hasta que un jugador forme una fila con 4 fichas del mismo color. El 4 en fila puede ser horizontal, vertical o en diagonal. Ver figuras 5, 6 y 7.

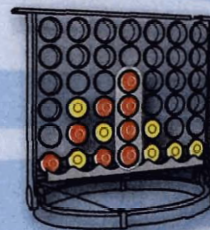


Figura 5

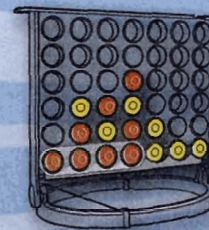


Figura 6

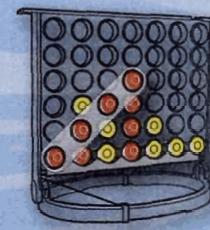


Figura 7

5. Si eres el primer jugador en hacer un 4 en fila, ganas el juego.

6. En este juego ignora las Fichas de Poder (con etiquetas). Trátalas como fichas comunes.

## PARA COMENZAR OTRA PARTIDA

Primero, para sacar las fichas de la rejilla, mueve la barra saca-ficha hacia arriba. (La barra debe estar en la posición saca-ficha para poder girarla hacia arriba.) Las fichas caerán, y estarás listo para otra partida. Asegúrate de volver a colocar la barra en su lugar.

## PUNTAJE

Cada juego comienza con el marcador en 0. Antes de comenzar, los jugadores deciden cuántas partidas se necesitarán (hasta 10) para ganar un campeonato de Connect 4. Cada vez que ganas una partida, mueve de un espacio el marcador de tu lado de la base. El primer jugador en ganar la cantidad de partidas acordadas, será el campeón de Connect 4.



## Saca-Ficha

### PREPARACIÓN

Coloca la barra de abajo en la posición saca-ficha.



### Cómo jugar

El Saca-Ficha se juega como el Connect 4

Original, con la excepción de que en tu turno puedes YA SEA dejar caer una ficha O sacar una de tus fichas de la hilera inferior. Ten cuidado, tu jugada puede ayudarte, pero podría también aventajar a tu oponente.

En el caso poco probable de que DOS jugadores formen un 4 en fila al mismo tiempo, el ganador será el jugador al que le toque el turno.

## Saca 10

### PREPARACIÓN

Este es el juego ideal para jugar después de haber guardado el juego con todas sus fichas en la rejilla. Si la rejilla está vacía, tomen turnos para dejar caer sus fichas completando una fila a la vez. Asegúrate de que la barra saca-ficha esté colocada en su lugar para permitir sacar las fichas.

### OBJETIVO

Ser el primer jugador en juntar 10 fichas.

### Cómo jugar

1. Cuando la rejilla esté llena, por turnos, cada jugador saca una de sus fichas por la hilera inferior. Si sacas una ficha que forma parte de un 4 en fila, ganas la ficha y te quedas con ella. Tu turno continúa: sigue sacando fichas siempre y cuando formen parte de un 4 en fila.

2. Si la ficha que sacaste no forma parte de un 4 en fila, vuelve a meterla por la parte superior de la rejilla. La ficha no puede volver a ponerse en la misma columna de la que se sacó.

**Nota:** Si esto no es posible en los primeros turnos, los jugadores tendrán que poner las fichas en cualquier espacio disponible.

3. El primer jugador en obtener 10 fichas gana el juego.

## Más poder

### PREPARACIÓN

Coloca la barra de abajo en la posición saca-ficha.

### OBJETIVO

El juego Más Poder se juega como el Connect 4 Original, con la excepción de que los jugadores pueden añadir cualquier combinación de las siguientes Fichas de Poder para que el juego sea más rápido y estratégico.

### Fichas de Poder

Si juegas la ficha YUNQUE, puedes sacar todas las fichas que se encuentren debajo, dejando solo el yunque en la parte baja de la columna.



Si juegas la ficha MURO, puedes jugar de inmediato una ficha sin poder. Pero el muro no puede servir para formar un 4 en fila.

Si juegas una ficha JUEGA 2, puedes jugar inmediatamente después una ficha sin poder.



Si juegas esta ficha, puedes sacar de inmediato una de las fichas de tu oponente.

Cuando se saca una Ficha de Poder, no puede volver a usarse durante la partida.

## 5 en fila

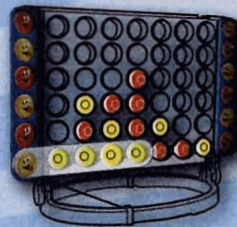
### PREPARACIÓN

En este juego coloca las barras deslizantes 5 en fila. Asegúrate de que la barra saca-ficha esté hacia abajo y trabada para que no se caigan las fichas.



### OBJETIVO

El 5 en Fila se juega igual que el Connect 4 Original, con la excepción de que los jugadores deben hacer una fila de 5 fichas en forma horizontal, vertical o diagonal. Las fichas en las barras deslizantes cuentan como las que se ponen en la rejilla.



## JUEGOS COMBINADOS

Después de jugar a los cinco juegos, puedes tratar de combinar algunos de ellos. Por ejemplo, puedes jugar al Saca-Ficha, 5 en Fila y Más Poder en una misma partida.

## PARA GUARDAR

Para guardar fácilmente, pon la traba de la barra saca-ficha. Deja caer las fichas en la rejilla, luego pon la traba en la parte superior de la rejilla. Así se mantendrán las fichas en su lugar.

Separa la rejilla de su base sacándola de las ranuras horizontales. Ambas piezas pueden guardarse en la caja. También puedes sostener la rejilla cabeza abajo y encajar las lengüetas de las patas dentro de las ranuras verticales de la base, así tendrás una manija para llevar tu juego adonde quieras. Ver figura 8.

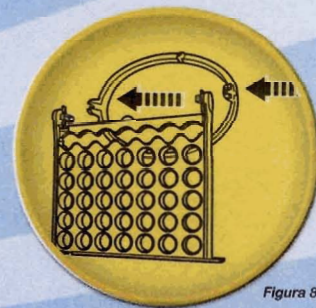


Figura 8