

F RÈGLE DU JEU

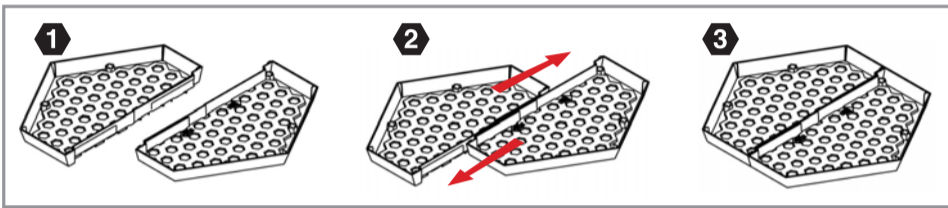
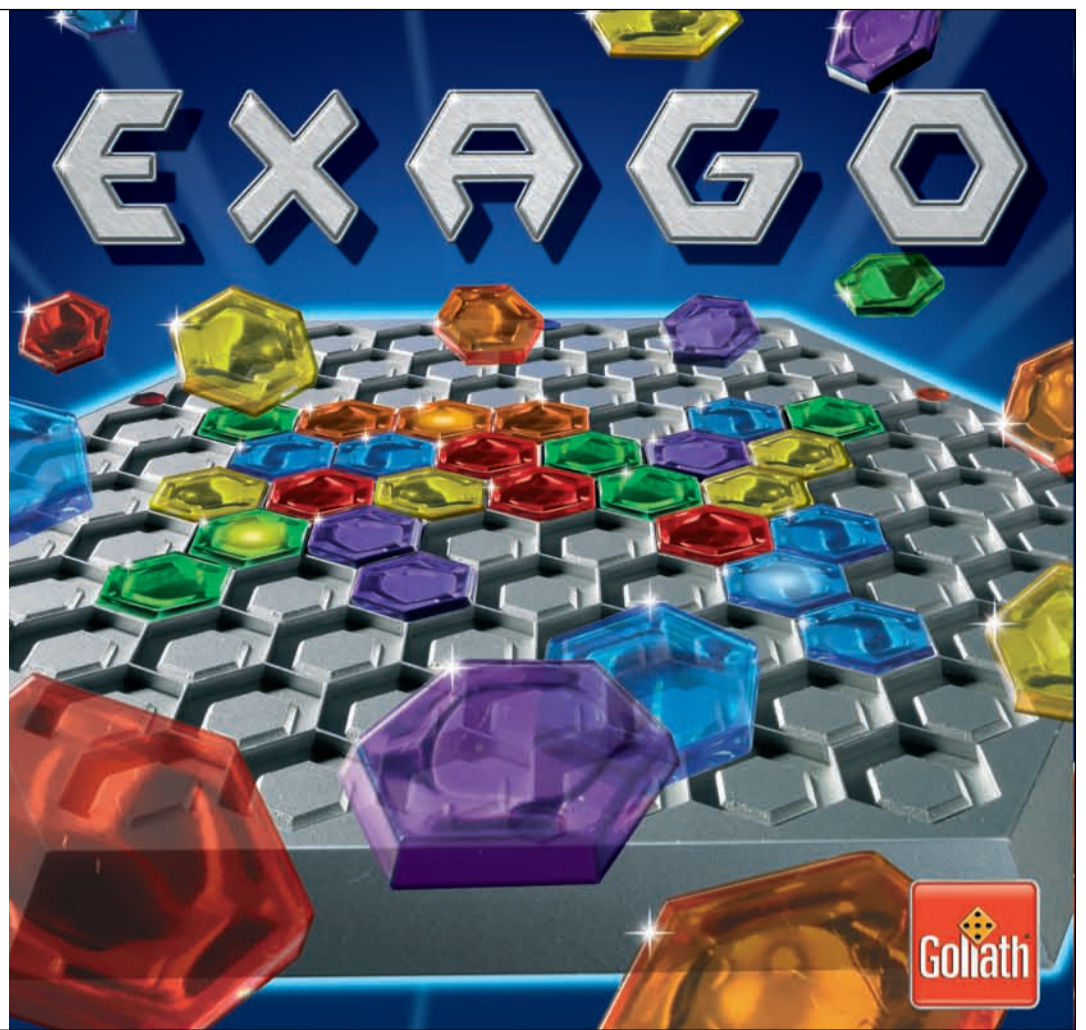
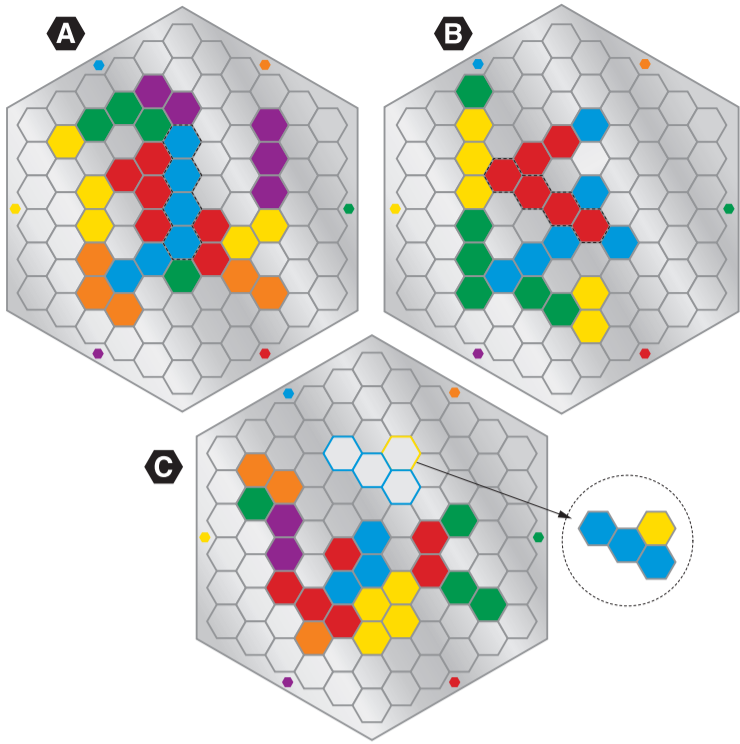
- But du jeu** Le but du jeu est d'arriver à former une ligne droite de quatre pions hexagonaux de la même couleur et ce dans n'importe quel sens. Le premier joueur qui y parvient remporte la partie. Deux exemples :
- Le joueur avec les pions bleus gagne **A** Le joueur avec les pions rouges gagne **B**
- Joueur** De 2 à 6 joueurs – à partir de 7 ans (voir, en bas de la page, la règle pour deux joueurs).
- Contenu** 48 pions hexagonaux: 12 rouges, 12 bleus, 6 jaunes, 6 verts, 6 violets, 6 oranges, un plateau (2 parties à assembler), des jetons de couleur à positionner sur le plateau, une règle du jeu.
- Montage** Positionne les jetons de couleur au hasard dans les cavités situées sur les côtés du plateau (Uniquement lors de la première utilisation). Assemble les deux parties du plateau en les emboîtant. (Voir l'illustration)
- Préparation** Place le plateau de manière à ce qu'il soit accessible à tous. Chaque joueur se voit attribuer une couleur (celle du jeton situé devant lui) et prend les 6 pions de sa couleur.
- Qui commence la partie ?** C'est le joueur le plus jeune qui commence la partie.
- Début du jeu** Le premier joueur doit débiter la partie en plaçant l'un de ses pions au centre du plateau (signalé par « start ») Puis, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant place l'un de ses pions à côté du premier jeton, touchant, ainsi, l'un de ses 6 côtés.
- Poursuite de la partie** Les joueurs, chacun à leur tour, placent un pion dans le but de former une ligne droite avec 4 pions de la même couleur, tout en essayant d'empêcher un autre joueur de former cette ligne de 4 pions. Tous les pions posés doivent impérativement toucher l'un des six côtés d'un pion déjà placé sur le plateau.
- Lorsque tous les pions sont placés** Lorsque tous les pions ont été placés sur le plateau et qu'il n'y a encore aucun vainqueur, les joueurs doivent reprendre l'un de leurs pions placés sur le plateau et le repositionner immédiatement à une autre place libre, toujours en le faisant toucher à un autre pion. (en appuyant légèrement sur un côté du pion, vous pouvez très facilement le reprendre).
- Pions isolés** Si le fait de reprendre un pion déjà positionné sur le plateau implique que un ou plusieurs pions se retrouvent écartés du groupe de pions principal, ceux-ci doivent être repris par les joueurs. Ces pions doivent, ensuite, être rejoints. Si les deux groupes de pions formés après avoir retiré un pion du plateau possèdent le même nombre de pièce, c'est au dernier joueur de décider lequel des groupes doit rester sur le plateau.
- Exemple **C**

- Fin de la partie** La partie est terminée lorsque l'un des joueurs parvient à former une ligne droite avec 4 pions de sa couleur.
- Le vainqueur** Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à former une ligne droite avec 4 pions de sa couleur.
- Partie à deux joueurs** Chaque joueur prend 12 pions d'une même couleur (rouges et bleus). Les règles du jeu sont les mêmes qu'indiquées ci-dessus. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à former une ligne droite avec 5 pions de sa couleur.
- Nouvelle partie** Retirez tous les pions du plateau. Puis, changer complètement l'ordre de passage ainsi que les couleurs attribuées à chacun en prenant tous une autre place au hasard. Le vainqueur de la dernière partie commence à jouer.
- REMARQUES**
- Réutiliser les pions déjà placés** Il est interdit de reprendre un pion déjà placé sur le plateau pour le repositionner s'il vous reste des pions dans la main. Il est interdit de reprendre un pion et le replacer au même endroit. Si vous avez récupéré des pions du plateau, vous devez impérativement repositionner ces pions en priorité.
- Qui bloquer** Si un joueur a le choix entre deux personnes qu'il peut bloquer, il doit impérativement bloquer la personne la plus proche sur sa gauche. Ainsi, il est impossible qu'un joueur permette à une personne de gagner plus qu'une autre. Par exemple, les joueurs A, B et C font une partie. Le joueur A place un pion pour former une ligne de 3 pions. Le joueur B place, lui aussi, un pion qui lui permet de former une ligne de 3 pions. Le joueur C n'est pas en position de gagner, il doit, alors, bloquer le joueur A puisqu'il joue juste derrière lui. Le joueur C n'aurait pas le droit de bloquer le joueur B et de laisser le joueur A gagner.
- Tactique** Chaque placement de pion hexagonal est un compromis entre essayer de former une ligne de 4 pions et empêcher un autre joueur d'y parvenir. Un joueur qui développerait un jeu individuel préférerait bloquer le jeu de la personne située sur sa gauche, mais, il doit aussi faire attention que quelqu'un d'autre n'ait pas deux ou trois possibilités pour gagner. En règle générale, si vous ne devez pas empêcher un autre joueur de gagner, il est préférable que vous vous concentriez sur votre propre stratégie.
- Variantes**
1. Vous pouvez décider de reprendre et replacer les pions déjà sur le plateau avant d'avoir positionné tous vos pions. Il est parfois très intéressant de procéder ainsi.
 2. Vous pouvez décider de confisquer un ou plusieurs pions à un ou à tous les joueurs pour rendre la partie plus difficile.
 3. Lorsqu'un pion a été repositionné sur le plateau de telle sorte qu'il fait rejoindre deux groupes de pions, il n'est pas nécessaire de reprendre les pions du plus petit groupe. Ainsi, vous n'avez pas à repositionner les pions que vous auriez repris du plateau.
- Commentaires** Votre opinion sur ce produit nous intéresse c'est pourquoi nous vous remercions de bien vouloir nous faire parvenir vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante.
- © Goliath BV, NL 8051 KR Hattem www.goliathgames.nl
© Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France

NL SPELREGELS

- Doel van het spel** Het doel van het spel is om 4 van je gekleurde stenen in een rechte lijn horizontaal, verticaal of diagonaal neer te leggen. De eerste die dit lukt is de winnaar. Twee voorbeelden:
- Blauw wint **A** Rood wint **B**
- Voor** 2 tot 6 spelers, vanaf 7 jaar (spelregels voor 2 spelers, zie eind van de pagina).
- Inhoud** 48 stenen; 12 rode, 12 blauwe, 6 gele, 6 groene, 6 paarse en 6 oranje.
- Montage** Druk de gekleurde knopjes in willekeurige volgorde in de daarvoor bestemde openingen in de rand van het speelbord (slechts bij eerste gebruik). Assembleer het speelbord door de 2 delen zijdelings in elkaar te schuiven.
- Vorbereiding** Zet het speelbord zo neer dat elke speler erbij kan. Elke speler krijgt de kleur toegewezen die zich op dat moment het dichtst bij de speler bevindt. Elke speler pakt 6 stenen van zijn eigen kleur.
- Wie begint?** De jongste speler begint.
- Het spel beginnen** De eerste speler begint het spel door één van zijn eigen stenen op het vakje "Start" te leggen. Het spel gaat kloksgewijs verder. De volgende speler plaatst één van zijn eigen stenen naast de eerste steen, waarbij één van de zes zijden van de eerste steen geraakt moet worden.
- Vervolg van het spel** Het spel gaat verder, iedere speler op zijn beurt legt een steen naast reeds gelegde stenen. De spelers proberen vervolgens een rechte lijn te vormen met vier van de stenen in hun eigen kleur. Tegelijkertijd moeten ze proberen hun tegenstanders te blokkeren. Elke steen moet minstens één zijde van een andere steen raken.
- Als alle stenen gespeeld zijn** Als alle stenen van alle spelers op het speelbord liggen en er heeft nog steeds niemand gewonnen, moeten de spelers één van hun stenen die al op het bord liggen oppakken en deze meteen op een andere plaats aanleggen. (De steen kan gemakkelijk opgepakt worden door voorzichtig op een zijkant van de steen te drukken).
- Losgekoppelde stenen** Als door het oppakken en verplaatsen van één steen andere stenen worden losgekoppeld van de grotere groep stenen, wordt de kleinere groep stenen van het speelbord gehaald en geretourneerd naar hun eigenaren. De stenen kunnen gebruikt worden in de volgende beurten. Als beide groepen stenen het zelfde aantal stenen hebben, beslist de speler die de groepen heeft losgekoppeld welke groep op het speelbord blijft liggen en welke verwijderd wordt.
- Voorbeeld **C**

- Eind van het spel** Het spel eindigt wanneer één van de spelers 4 stenen van zijn kleur in een rechte lijn heeft gelegd.
- Winnaar** De winnaar is degene die als eerste 4 stenen van zijn kleur in een rechte lijn heeft gelegd.
- Spel voor twee spelers** Elke speler pakt 12 stenen van één kleur (rood/blauw). De spelregels zijn hetzelfde als bovenstaande. De winnaar is degene die als eerste 5 van zijn stenen in een rechte lijn heeft gelegd.
- Nieuw spel** Verwijder alle stenen van het speelbord. Verander de volgorde van spelen door willekeurig van plaats te wisselen. Daardoor krijg je automatisch een andere kleur toegewezen. De winnaar van het laatste spel mag beginnen.
- OPMERKINGEN**
- Verplaatsen van reeds liggende en geretourneerde stenen** Je mag niet één van je stenen van het speelbord oppakken en verplaatsen als je nog stenen in je hand hebt. Je mag niet één van je stenen oppakken en op dezelfde plaats weer terugleggen. Als je stenen terug hebt gekregen, moet je die eerst spelen in de volgende beurten.
- Wie te blokkeren** Als de speler de kans heeft iemand te blokkeren, moet hij degene blokkeren aan de linkerkant die het dichtst bij hem zit. Dit om te voorkomen dat er partijdig en oneerlijk gespeeld wordt. Bijvoorbeeld: speler A, B en C zijn het spel aan het spelen. Speler A legt een steen waardoor er drie op een rij ontstaat. Speler B plaatst ook een steen waardoor er drie stenen op een lijn komen te liggen. Speler C is niet in de positie om te winnen, maar moet speler A blokkeren, want deze speler is na speler C aan de beurt. Het is niet toegestaan voor speler C om speler B te blokkeren en hierdoor speler A te laten winnen.
- Tactiek** Elke zet is een wisselwerking tussen het opzetten van je strategie om vier op een rechte lijn te behalen en de strategie van je tegenstanders te dwarsbomen. De eerste zorg van een speler is om de speler aan de linkerkant te blokkeren, maar hij moet ook alert zijn in het geval dat een andere speler wel twee of drie mogelijkheden heeft om het spel te winnen. Als algemene regel geldt: wanneer je niet iemand hoeft te blokkeren om te voorkomen dat diegene wint, concentreer je dan op jouw eigen strategie.
- Variaties**
1. Je kan ervoor kiezen om je stenen op te pakken en te verplaatsen die zich al op het speelbord bevinden voordat je al je stenen op het speelbord hebt gelegd. Vaak kan het lonend zijn om op deze manier te spelen.
 2. Geef een bepaalde speler één of meer stenen minder voordat het spel begint, als een vorm van handicap.
 3. Wanneer een steen naar een positie kan worden verplaatst waardoor twee losgekoppelde groepen stenen weer als één groep verbonden worden, dan blijven de stenen liggen waar ze lagen en worden niet verwijderd. Je moet dus niet eerst de loskomende stenen verwijderen voordat je de steen op het speelbord hebt gelegd.
- Suggesties** Wij waarderen het wanneer u uw mening over dit product met ons wil delen en verzoeken u uw opmerkingen en/of suggesties naar het volgende adres te sturen:



GB RULES OF PLAY

- Object** The object of the game is to get 4 of your coloured tiles in a straight line in any direction. The first to achieve this is the winner. Two examples:
- Blue wins **A** Red wins **B**
- For** 2-6 players, ages 7 and up. (For rules for 2 players, see end of page)
- Contents** 48 tiles; 12 red, 12 blue, 6 yellow, 6 green, 6 purple, 6 orange tiles, 1 playing board (2 parts, easy assembly), buttons for playing board, rules of play.
- Assembly** Press the coloured buttons in random position on the border of the playing board into the assigned cavities (Only when first used). Assemble the two parts of the playing board by sliding them together sideways. (See illustrations)
- Preparation** Place the playing board within reach of each player. Every player is assigned a colour (the colour of the button nearest to them). Each player takes 6 tiles of their assigned colour.
- Who will start?** The youngest player will start the game.
- Beginning the game** The first player will start the game, by placing one tile of his own colour in the centre position of the playing board. (Marked with "start") Play continues in a clockwise direction. The next player places one tile of his colour beside the first tile, touching any of the 6 sides.
- Continuation of the game** The play continues with players taking turns to try and line up 4 tiles of their colour in a straight line. At the same time blocking the other players from making 4 tiles in a straight line. Every tile must touch at least one other tile.
- When all the tiles have been played** When all the tiles have been placed on the playing board and there is still no winner, the players must pick up one of their tiles that is already on the board and immediately place it in another valid place, i.e. touching another tile. (By pressing gently on 1 side of the tile you can easily pick it up).
- Disconnected tiles** If the picking up of a tile results in one or more tiles being cut off from the larger group of tiles, the smaller group of tiles is removed from the board and these tiles are returned to their owners. They are then used in subsequent turns. If both groups have the same number of tiles, then the player that caused the disconnection decides which group of tiles remains on the board.
- Example **C**
- End of the game** The game is ended when one of the players manages to get 4 tiles of his colour in a straight line.
- Winner** The winner is the first player that manages to get 4 tiles of his colour in a straight line.

- Two player game** Each player takes 12 tiles of one colour (Either red or blue). The game rules are the same as above except that the winner is the first player to get 5 of his coloured tiles in a straight line.
- New game** Remove all tiles from the board. Change the sequence of playing by changing places randomly and therefore also change colours. The winner of the last game will start.

REMARKS

- Move existing and returned tiles** You are not allowed to pick up and relocate one of your tiles that is already on the playing board if you still have tiles in your hand. You are not allowed to pick up a tile and put it down in the same place. If some tiles are returned to you, you have to play them first in subsequent turns.
- Who to block** If a player realises that they have a choice as to who they might block, they must block the person closest to their left. In this way, a player cannot decide to allow one person to win unfairly before another. For example, players A, B & C are in the middle of a game. Player A places a tile to complete 3 in a row. Player B also places a tile to complete 3 in a row. Player C is not in a position to win but must block Player A as they are next in turn. It would be illegal for Player C to block Player B and thereby deliberately allow Player A to win.
- Tactics** Every move is a trade-off between building your "4 in a line" strategy and frustrating the strategy of others. An individual player will be most concerned with blocking the person to their left, but they must also be vigilant in case someone further on has two or even three opportunities to win. As a general rule, if you do not have to block someone from winning, you should concentrate on your own strategy.
- Variations**
- You can choose to pick up and relocate your tiles that are already on the playing board before you have placed all your tiles on the board. It can often be advantageous to do this
 - Remove one or more tiles from a certain player or all players before the game starts as a form of handicap.
 - When a tile is relocated to another valid position which happens to "reconnect" a disconnected group then the tiles stay where they are. You must not, therefore, lift a tile and automatically return the "cut off" tiles until you have relocated this tile on the playing board.
- Comments** We appreciate your opinion on this product and would like to invite you to convey any comments or suggestions you may have to the following address:

Goliath B.V., Postbus 51, 8050 AB Hattem. www.goliathgames.nl

D DIE SPIELREGELN

- Ziel des Spiels** Das Ziel des Spiels ist es, 4 der eigenen farbigen Spielsteine in beliebiger Richtung in eine gerade Linie zu bringen. Wer dies zuerst geschafft hat, hat das Spiel gewonnen. Zwei Beispiele:
- Blau gewinnt **A** Rot gewinnt **B**
- Anzahl Spieler** 2-6 Spieler ab 7 Jahre. (Die Regeln für 2 Spieler stehen am Ende der Seite)
- Inhalt** 48 Spielsteine; 12 rote, 12 blaue, 6 gelbe, 6 grüne, 6 lilafarbene, 6 orangefarbene Spielsteine. 1 Spielbrett (2 Teile, mühelos zusammen zu setzen), Plättchen für das Spielbrett, Spielregeln.
- Zusammenbau** Presse die farbigen Plättchen in beliebiger Position in die dafür vorgesehenen Vertiefungen am Rand des Spielbretts (Nur bei erstmaliger Benutzung). Setze die beiden Teile des Spielbretts zusammen, indem du sie seitlich ineinander schiebst (siehe Abbildungen).
- Vorbereitung** Stelle das Spielbrett so auf, dass jeder Spieler es berühren kann. Jedem Spieler wird eine Farbe zugeteilt (die Farbe des Plättchens, das ihm am nächsten ist). Jeder Spieler nimmt sich 6 Spielsteine in seiner eigenen Farbe.
- Wer fängt an?** Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.
- Start des Spiels** Der erste Spieler eröffnet das Spiel, indem er einen Spielstein in seiner eigenen Farbe in die mittlere Position (mit der Aufschrift „Start“) auf das Spielbrett legt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Der nächste Spieler legt einen Spielstein in seiner eigenen Farbe neben den ersten Spielstein. Die Spielsteine müssen sich an irgendeiner der 6 Seiten berühren.
- Fortsetzung des Spiels** Das Spiel wird fortgesetzt, indem die Spieler der Reihe nach versuchen, 4 Spielsteine in ihrer eigenen Farbe in eine gerade Linie zu bringen. Gleichzeitig sollten sie versuchen, die anderen Spieler daran zu hindern, 4 Spielsteine in ihrer Farbe in einer geraden Linie auf das Spielbrett zu legen. Jeder Spielstein muss wenigstens einen anderen Spielstein berühren.
- Wenn alle Spielsteine ausgespielt worden sind** Wenn alle Spielsteine auf das Spielbrett gelegt worden sind und noch kein Spieler das Spiel gewonnen hat, müssen die Spieler einen ihrer eigenen Spielsteine aufnehmen, der sich bereits auf dem Spielbrett befindet, und diesen sofort danach an eine andere gültige Stelle legen, d. h. an eine Stelle, wo er einen anderen Spielstein berührt. (Wenn du leicht auf eine Seite des Spielsteins drückst, kannst du ihn mühelos aufnehmen.)
- Abgetrennte Spielsteine** Wenn ein Spieler einen Spielstein aufnimmt und dies dazu führt, dass ein oder mehrere Spielsteine von der größeren Spielsteingruppe abgetrennt werden, wird die kleinere Spielsteingruppe vom Spielbrett aufgenommen. Diese Spielsteine werden nun ihren Besitzern zurückgegeben. Sie werden nun wieder benutzt, sobald der Spieler an der Reihe ist. Wenn beide Spielsteingruppen dieselbe Anzahl Spielsteine haben, entscheidet der Spieler, der die Abtrennung verursacht hat, welche Spielsteingruppe auf dem Brett bleiben soll.
- Beispiel **C**
- Ende des Spiels** Das Spiel ist beendet, wenn es einem der Spieler gelungen ist, 4 Spielsteine in seiner Farbe in einer geraden Linie auf das Spielbrett zu legen.

- Gewinner** Der Gewinner ist der Spieler, dem es zuerst gelingt, 4 Spielsteine in seiner Farbe in einer geraden Linie auf das Spielbrett zu legen.
- Spiel für zwei Spieler** Jeder Spieler nimmt sich 12 Spielsteine von einer Farbe (entweder Rot oder Blau). Das Spiel wird nach denselben Spielregeln gespielt wie oben beschrieben, mit der Ausnahme, dass der Spieler gewinnt, dem es zuerst gelingt, 5 Spielsteine in seiner Farbe in einer geraden Linie auf das Spielbrett zu legen.
- Neues Spiel** Alle Spielsteine werden vom Brett genommen. Die Reihenfolge der Spieler wird geändert, indem die Spieler beliebig die Plätze und somit auch die Farben wechseln. Der Gewinner des letzten Spiels beginnt das Spiel.

HINWEISE

- Bestehende und zurückgegebene Spielsteine** Es ist einem Spieler nicht erlaubt, die eigenen Steine, die bereits auf dem Spielbrett liegen, aufzunehmen und an eine andere Stelle auf dem Spielbrett zu legen, wenn der Spieler noch Spielsteine auf der Hand hat. Es ist den Spielern nicht erlaubt, einen Spielstein aufzunehmen und ihn wieder an dieselbe Stelle auf dem Spielbrett zurückzulegen. Wenn einem Spieler Spielsteine zurückgegeben worden sind, muss er diese zuerst spielen, sobald er an der Reihe ist.
- Wem man Hindernisse in den Weg legt** Wenn ein Spieler erkennt, dass er wählen kann, welchem Spieler er ein Hindernis in den Weg legt, muss er den Spieler wählen, der ihm an seiner linken Seite am nächsten ist. Auf diese Weise ist es einem Spieler nicht möglich, einen anderen Spieler gewinnen zu lassen. Ein Beispiel: Spieler A, B & C sind mitten in einem Spiel. Spieler A legt einen Spielstein, mit dem er 3 Spielsteine in einer Linie hat. Spieler B legt ebenfalls einen Spielstein, mit dem er 3 Spielsteine in einer Linie hat. Spieler C kann nicht gewinnen, aber er muss dem Spieler A ein Hindernis in den Weg legen, da dieser nach ihm an der Reihe ist. Es ist dem Spieler C nicht erlaubt, Spieler B ein Hindernis in den Weg zu legen und damit Spieler A bewusst gewinnen zu lassen.
- Spieltaktik** Bei jedem Spielzug muss der Spieler abwägen, ob er besser mit der Strategie spielt, 4 eigene Spielsteine in eine Reihe zu legen, oder ob es besser ist, die Strategie der anderen Spieler zu vereiteln. Ein Einzelspieler ist am meisten daran interessiert, dem Spieler zu seiner Linken Hindernisse in den Weg zu legen, doch er muss auch aufmerksam beobachten, ob nicht ein anderer Spieler zwei oder sogar drei Gewinnmöglichkeiten hat. Allgemein gilt die Regel, dass sich ein Spieler, der keinem anderen Spieler ein Hindernis in den Weg legen muss, um zu verhindern, dass dieser gewinnt, auf seine eigene Strategie konzentrieren sollte.
- Variationen**
- Die Spieler können vereinbaren, dass Spielsteine, die sich bereits auf dem Spielbrett befinden, aufgenommen und an einer anderen Stelle auf dem Spielbrett abgelegt werden dürfen, bevor ein Spieler alle seine Spielsteine auf das Spielbrett gelegt hat. Es kann oft von Vorteil sein, so zu spielen.
 - Einem bestimmten Spieler oder allen Spielern werden vor Spielbeginn ein oder mehrere Spielsteine abgenommen, um die Schwierigkeit zu erhöhen.
 - Wenn ein Spielstein an eine andere gültige Stelle auf dem Spielbrett gelegt worden ist und dadurch eine abgetrennte Gruppe wieder verbunden wird, können die Spielsteine bleiben, wo sie liegen. Wenn diese Regel vereinbart wird, darf die abgetrennte Spielsteingruppe erst dann aufgenommen und den Spielern zurückgegeben werden, wenn der Spieler diesen Spielstein an eine andere Stelle auf dem Spielbrett abgelegt hat.
- Anmerkungen** Wir freuen uns, Ihre Meinung zu diesem Produkt zu erfahren und bitten Sie, Anmerkungen oder Vorschläge an folgende Anschrift zu senden:

Goliath B.V., Postbus 51, 8050 AB Hattem. www.goliathgames.nl