

4MATION

Ein kniffliges Legespiel
von Melanie Haumer

für 2 Spieler ab 6 Jahren

SPIELINHALT:

- 24 blaue Würfel
- 24 pinkfarbene Würfel
- 1 integrierter Würfeinsatz
- 1 Spielanleitung



SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, die Würfel der eigenen Farbe geschickt so im Einsatz zu platzieren, dass 4 Würfel waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe liegen.

SPIELVORBEREITUNG:

4mation wird im Würfeinsatz in der Schachtel gespielt. Die Würfel werden herausgenommen und jeder Spieler bekommt jeweils alle Würfel einer Farbe. Die Schachtel mit dem Einsatz wird in die Tischmitte gelegt.

SPIELABLAUF:

Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser setzt einen seiner Würfel auf ein beliebiges Feld des Einsatzes. Danach setzen die Spieler abwechselnd jeweils einen eigenen Würfel. Dabei gilt:

Ein Würfel muss immer so gesetzt werden, dass er an eine Kante oder an eine Ecke des zuletzt gesetzten Würfels angrenzt.

Beispiel A - siehe letzte Seite der Spielanleitung

VORSICHT - SACKGASSE!

Wird ein Würfel gesetzt, an den der Gegner keinen seiner Würfel anlegen kann, weil es waagrecht, senkrecht oder diagonal kein freies Feld mehr gibt, darf er seinen Würfel auf ein beliebiges Feld, das **direkt an einen anderen Würfel der Gegenfarbe** angrenzt, setzen. Ausgehend von diesem Würfel wird wie zuvor beschrieben weitergespielt.

Beispiel B - siehe letzte Seite der Spielanleitung

SPIELENDEN:

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler mindestens 4 eigene Würfel entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe platzieren konnte. Dieser Spieler gewinnt. Kann kein Spieler mehr seine Würfel so setzen, dass eine gültige 4er Reihe gebildet werden kann, endet das Spiel unentschieden.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

Wenn du zu „4mation“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien
oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Adresse bitte aufbewahren.

Du findest uns auf:

facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/piatnik_spiele



piatnik.com

4MATION

F

Le jeu de placement
tactique de Mélanie Haumer

Pour 2 joueurs – A partir de 6 ans

CONTENU DU JEU :

- 24 cubes bleus
- 24 cubes roses
- 1 grille
- 1 règle du jeu



BUT DU JEU :

Sois le premier à aligner 4 cubes de ta couleur verticalement, horizontalement ou en diagonale.

PRÉPARATION DU JEU :

4mation se joue sur la grille de jeu présente dans la boîte. Sortez les cubes de la boîte et chaque joueur reçoit tous les cubes d'une couleur. Placez ensuite la grille au centre de la table.

DÉROULEMENT DU JEU :

On détermine quel joueur commence. Il place alors l'un de ses cubes sur la grille sur la case de son choix. L'autre joueur place ensuite l'un de ses cubes, puis on joue à tour de rôle. Les règles sont les suivantes :

Pour poser un cube il faut qu'il touche un bord ou un angle du dernier cube posé.

Exemple A : voir la dernière page de la règle.

ATTENTION, IMPASSE !

Si tu ne peux pas placer ton cube à côté du dernier cube posé car la verticale, l'horizontale et la diagonale sont déjà occupées, tu peux placer ton cube sur la case de ton choix à condition qu'il touche un bord ou un angle d'un cube déjà posé de l'autre couleur. Pour la suite du jeu, les règles précédemment expliquées s'appliquent pour ce nouveau cube.

Exemple B: voir la dernière page de la règle.

FIN DU JEU :

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur réussit à aligner 4 de ses cubes verticalement, horizontalement ou en diagonale. Ce joueur gagne la partie.

Si on arrive à une position où aucun des joueurs ne peut plus réussir à aligner correctement 4 de ses cubes, il y a égalité.

Su tu as encore des questions ou des remarques à propos de «4mation», adresse toi à :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien
ou bien info@piatnik.com



Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse

Retrouve nous sur
facebook.com/Piatnikjeux



piatnik.com

4MATION

ES

Un endemoniado juego de posición de Melanie Haumer

para 2 jugadores desde 6 años

CONTENIDO:

- 24 dados azules
- 24 dados rosados
- 1 inserto de dados integrado
- 1 Reglamento



OBJETIVO:

El objetivo es ubicar los dados del color propio hábilmente, de tal manera que 4 dados queden horizontalmente, verticalmente o diagonalmente en una línea.

PREPARACIÓN:

4mation se juega en el inserto para dados de la caja. Se sacan los dados y cada jugador recibe todos los dados de un color. La caja con el inserto se pone en el centro de la mesa.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se define el jugador que comienza. Este pone uno de sus dados en cualquier lugar del inserto que desee. Seguidamente van los jugadores poniendo alternadamente un dado propio. Se debe cumplir lo siguiente:

Un dado debe ponerse de tal manera, que limite con un lado o una esquina del último dado que fue puesto en el inserto.

Ejemplo A: ver última hoja del reglamento

ATENCIÓN - ¡CALLEJÓN SIN SALIDA!

Si se pone un dado en una posición donde el contrincante no puede poner uno de sus dados, porque no hay ni horizontal, ni vertical, ni diagonalmente un campo libre, puede este poner su dado en cualquier posición que limite con un dado del contrario. A partir de este dado, el juego continúa como se describió anteriormente.

Ejemplo B: ver última hoja del reglamento

FINAL DEL JUEGO:

El juego termina inmediatamente cuando un jugador logra posicionar al menos 4 dados propios en una línea horizontal, vertical o diagonal. Este jugador es el ganador. Si ningún jugador puede poner un dado de modo que se forme una línea de 4 válida, el juego termina empatado.

En aras de una mejor legibilidad, nos abstenemos de utilizar formas lingüísticas masculinas y femeninas al mismo tiempo. Todos los nombres personales se aplican por igual a todos los géneros.

Si tienes preguntas o inquietudes sobre „4mation“, dirígete por favor a: Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Viena, Austria o a info@piatnik.com



Atención! No apto para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia debido a piezas pequeñas que pueden tragarse. Conserve la dirección.

Nos encuentras en:

facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/piatnik_spiele/



piatnik.com

4MATION

Melanie Haumer
trükkös logikai játék

2 játékos részére, 6 éves kortól

A JÁTÉK TARTALMA:

- 24 kék kocka
- 24 rózsaszín kocka
- 1 dobozbetét a kockáknak
- 1 játékszabály



A JÁTÉK CÉLJA:

Az a célotok, hogy a saját színű kockáitok taktikus elhelyezésével vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan elsőként álljon 4 darab kockátok egymás mellett.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

A 4mation játékot a dobozban található dobozbetétben tárolják. Ezért először is vegyétek ki az összes kockát a dobozból, majd vegyétek magatokhoz az összes kockát a kiválasztott színben. Végül fektessétek magatok közé a dobozt a dobozbetéttel.

A JÁTÉKMENETE:

Válasszátok ki, hogy ki kezdi a játékot. Miután a kezdőjátékos elhelyezte az egyik kockáját a dobozbetét egyik üres helyére, a másik játékos is elhelyezi az egyik kockáját. Ettől kezdve felváltva teszitek a kockáitokat a dobozbetétre. A kockátok elhelyezésekor a következő szabályt kell betartanotok:

A kockát mindig úgy kell elhelyeznetek, hogy szomszédos legyen az utoljára elhelyezett kocka élével vagy sarkával.

Az „A” példát lásd a játékszabály utolsó oldalán!

VIGYÁZAT - ZSÁKUTCA!

Amikor az egyik játékos egy olyan mezőre helyezte el a kockáját, amelyik mellett sem vízszintesen, sem függőlegesen vagy átlósan nincsen szabad hely, akkor az ellenfele bármelyik olyan helyre helyezheti a kockáját, amelyik közvetlenül szomszédos egy másik ellenkező színű kockával. Ettől a kockától kiindulva a játék a fent leírtak szerint folytatódik.

A „B” példát lásd a játékszabály utolsó oldalán!

A JÁTÉK VÉGE:

A játék azonnal véget ér, amint az egyik játékosnak sikerül legalább 4 kockáját vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan egymás mellé elhelyeznie. Ez a játékos lett a játék győztese. Abban az esetben, ha egyik játékosnak sem sikerült a kockáit úgy elhelyeznie, hogy érvényes 4-es sor alakuljon ki, akkor a játék döntetlennel zárul.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Kedvelj minket a

facebook.com/PiatnikBudapest



piatnik.hu

Piatnik termékkód: 719493

© Piatnik, 2021

4MATION

CZ

hra s kostkami vyžadující
trpělivost, bystrost, šikovnost
a inteligenci od Melanie Haumer
pro 2 hráče od 6 let

OBSAH HRÝ:

- 24 modrých kostek
- 24 růžových kostek
- 1 podložka na kostky
- 1 pravidla hry



CÍL HRÝ:

Cílem každého hráče je umístit své 4 kostky do řady za sebou vodorovně, svisle nebo diagonálně.

PŘÍPRAVA HRÝ:

Hra 4mation se hraje na podložce umístěné v krabici. Kostky se vyjmou a každý hráč dostane všechny kostky od jedné barvy. Krabice s podložkou se umístí doprostřed stolu.

PRŮBĚH HRÝ:

Začíná mladší hráč tím, že položí jednu ze svých kostek na libovolné pole na podložce. Poté hráči střídavě přikládají po jedné ze svých kostek. Přitom platí:

Hráč musí kostku vždy přiložit tak, aby s právě položenou kostkou sousedila buď jednou stranou, nebo jejím rohem.

Příklad A - najdete na poslední straně pravidel.

POZOR - SLEPÁ ULÍČKA!

Je-li kostka umístěná tak, že protihráč nemůže svou kostku přiložit, protože vodorovně, svisle nebo diagonálně se nenachází volné pole, může umístit svoji kostku na jakékoliv libovolné pole sousedící s jinou kostkou opačné barvy. Počínaje touto kostkou se hraje dále tak, jak bylo dříve popsáno.

Příklad B - najdete na poslední straně pravidel.

KONEC HRÝ:

Hra končí v okamžiku, když hráč umístit alespoň 4 kostky do řady za sebou buď vodorovně, svisle nebo diagonálně. Tento hráč vyhrává. Pokud žádný z hráčů nemůže umístit kostky tak, aby tvořily platnou řadu ze čtyř kostek, hra končí nerozhodně.



Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „4mation“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Najdete nás na:

facebook.com/PiatnikCZ
instagram.com/piatnikcz



piatnik.com

4MATION

SK

hra s kockami vyžadujúca trpezlivosť, bystrosť, šikovnosť a inteligenciu od
Melanie Haumer

pre 2 hráčov od 6 rokov

OBSAH HRY:

- 24 modrých kociek
- 24 ružových kociek
- 1 podložka na kocky
- 1 pravidlá hry



CIEĽ HRY:

Cieľom každého hráča je umiestniť svoje 4 kocky do radu za sebou vodorovne, zvislo alebo diagonálne.

PRÍPRAVA HRY:

Hra **4mation** sa hrá na podložke umiestnenej v krabici. Kocky sa vyberú a každý hráč dostane všetky kocky od jednej farby. Krabica s podložkou sa umiestni dprostred stola.

PRIEBEH HRY:

Začína mladší hráč tým, že položí jednu zo svojich kociek na ľubovoľné pole na podložke. Potom hráči striedavo prikladajú po jednej zo svojich kociek. Pritom platí:

Hráč musí kocku vždy priložiť tak, aby s práve položenou kockou susedila buď jednou stranou, alebo v jej rohu.

Príklad A - nájdete na poslednej strane pravidiel.

POZOR - SLEPÁ ULIČKA!

Ak je kocka umiestnená tak, že protihráč nemôže svoju kocku priložiť, pretože vodorovne, zvislo alebo diagonálne sa nenachádza voľné pole, môže umiestniť svoju kocku na akékoľvek ľubovoľné pole susediace s inou kockou opačnej farby. Počnúc touto kockou sa hrá ďalej tak, ako bolo predtým popísané.

Príklad B - nájdete na poslednej strane pravidiel.

KONIEC HRY:

Hra končí v okamihu, keď hráč umiestni aspoň 4 kocky do radu za sebou buď vodorovne, zvislo alebo diagonálne. Tento hráč vyhráva. Ak žiadny z hráčov nemôže umiestniť kocky tak, aby tvorili platnú sériu zo štyroch kociek, hra končí nerozhodne.

Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obe pohlavia.

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „**4mation**“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, SK-252 19 Rudná, info@piatnik.cz



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía! Ušchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradené.

Nájdete nas na:

facebook.com/PiatnikCZ
instagram.com/piatnikcz



piatnik.cz

PL

4MATION

Intrygująca gra logiczna
dla 2 graczy od 6 lat

Autorka: Melanie Haumer

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 24 niebieskie kostki
- 24 różowe kostki
- 1 wkładka do pudełka
stanowiąca planszę
- 1 instrukcja



CEL GRY:

Celem gry jest ustawienie 4 kostek swojego koloru w jednej linii poziomej, pionowej lub ukośnej.

PRZYGOTOWANIE GRY:

Pudełko z wkładką, stanowiącą planszę, należy położyć pomiędzy graczami. Jeden z graczy bierze wszystkie niebieskie, a drugi wszystkie różowe kostki.

PRZEBIEG GRY:

W dowolny sposób wybiera się gracza rozpoczynającego. Kładzie on kostkę swojego koloru na dowolnym polu planszy. Od tej chwili gracze wykonują ruchy na zmianę, przy czym:

Dokładana kostka musi sąsiadować brzegiem lub narożnikiem z ostatnią kostką, położoną na planszy przez przeciwnika.

Przykład A - patrz ostatnia strona instrukcji

ŚLEPY ZAŁĘKI!

Jeżeli kostka zostanie położona tak, że nie da się położyć kostki na żadnym z sąsiadujących z nią pól, bo wszystkie są zajęte, gracz może położyć kostkę na dowolnym polu, sąsiadującym z inną kostką przeciwnika. Dalej gra przebiega według zwykłych zasad.

Przykład B - patrz ostatnia strona instrukcji

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy ustawi swoje kostki na czterech kolejnych polach poziomo, pionowo lub na ukos. Zostaje on zwycięzcą. Gdy żaden z graczy nie jest w stanie ułożyć czterech kostek w rzędzie, gra kończy się remisem.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno



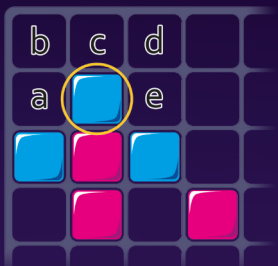
Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo uduszenia z powodu małych elementów, które mogą zostać połknięte lub wchłonięte. Prosimy zachować adres.

Polub nas:

facebook.com/PiatnikPolska



piatnik.pl

A

D Der im Bild markierte blaue Würfel wurde zuletzt gesetzt. Ein pinkfarbener Würfel darf jetzt entweder auf Feld **a**, **b**, **c**, **d** oder **e** gesetzt werden.

H A képen megjelölt kék kockát tette le az egyik játékos. Ellenfele az egyik rózsaszín kockáját az **a**, **b**, **c**, **d** vagy **e** mezőre valamelyikére helyezheti el.

PL Zaznaczona na rysunku niebieska kostka była ostatnią, jaka została położona na planszy. Następna różowa kostka musi być położona na jednym z 5 pól: **a**, **b**, **c**, **d** lub **e**.

F Sur l'image, le cube bleu entouré a été placé en dernier. Le cube rose qui suivra devra être placé sur les cases **a**, **b**, **c**, **d** ou **e**.

CZ Na obrázku je vyznačena modrá kostka, která byla položena jako poslední. Ružová kostka může být nyní umístěna buď na pole **a**, **b**, **c**, **d** nebo **e**.

ES El dado azul marcado fue el último dado jugado. Un dado rosado puedo ahora ponerse en uno de los campos **a**, **b**, **c**, **d** o **e**.

SK Na obrázku je vyznačená modrá kocka, ktorá bola položená ako posledná. Ružová kocka môže byť teraz umiestnená buď na polia **a**, **b**, **c**, **d** alebo **e**.

B

D Der im Bild markierte blaue Würfel wurde zuletzt gesetzt. Ein pinkfarbener Würfel darf jetzt nur auf das freie Feld rechts daneben gesetzt werden. Sackgasse! Es kann kein blauer Würfel mehr an den pinkfarbenen angelegt werden. Somit darf ein blauer Würfel nur auf ein Feld **a** bis **i** gesetzt werden, nicht jedoch auf Feld **j**. Der blaue Würfel würde hier nur an einen gleichfarbigen Würfel, aber nicht an einen Würfel der Gegenfarbe angrenzen.

CZ Modrá kostka, byla položena naposledy. Ružová kostka může být nyní umístěna pouze na volné pole vpravo. Slepá ulička! K ružové kostce již není možné přiložit žádnou modrou kostku. Modrou kostku lze tedy umístit pouze na jedno pole **a**) až **i**), nikoli však na pole **j**). Modrá kostka by zde sousedila se stejně barevnou kostkou, ale ne s kostkou odlišné barvy.

F Sur l'image, le cube bleu entouré est le dernier placé. Tu peux placer le prochain cube rose sur la case libre à droite du cube bleu. Impasse ! On ne pourra alors plus poser de cube bleu sur le côté ou dans l'angle de ce cube rose. Par conséquent, tu ne pourras placer de cube bleu que sur les cases de **a** à **i**, mais pas sur la case **j**. Sur cette dernière, le cube bleu ne serait à côté que d'un cube de la même couleur et non pas d'un cube de l'autre couleur.

ES El dado azul marcado fue el último dado jugado. Un dado rosado solo podrá ponerse en el lugar libre situado a la derecha. ¡Callejón sin salida! No es más posible poner un dado azul junto al dado rosado. Por ello solo es posible poner un dado azul en las posiciones **a** hasta **i**, pero no en el campo **j**. El dado azul estaría en este caso limitando solo con un dado del mismo color pero no del color contrario.

SK Modrá kocka, bola položená naposledy. Ružová kocka môže byť teraz umiestnená len na volné vedľajšie pole vpravo. Slepá ulička! K ružovej kocke už nie je možné priložiť žiadnu modrú kocku. Modrú kocku možno teda umiestniť iba na jedno pole **a**) až **i**), nie však na pole **j**). Modrá kocka by tu susedila s rovnako farebnou kockou, ale nie s kockou odlišnej farby.

PL Zaznaczona niebieska kostka była ostatnią dołożoną. Gdy grający różowymi umieści swoją kostkę na jednym wolnym polu, sąsiadującym z zaznaczoną kostką, powstanie ślepy zaułek. Grający niebieskimi nie może położyć swojej kostki tak, by sąsiadowała z ostatnio położoną różową. W takiej sytuacji może położyć swoją kostkę na jednym z pól od **a** do **i** ale nie na polu **j**, gdyż sąsiadowałaby tam tylko z jego kostką, a nie z żadną kostką przeciwnika.

H A képen megjelölt kék kockát tette le a játékos. Ellenfele egy rózsaszín kockát csak a tőle jobbra található szabad helyre tehet. Zsákutca! Mivel már nem lehet kék kockát elhelyezni az utoljára elhelyezett rózsaszín kocka mellé, így a játékos az **a**–**i** mezők közül bármelyikre elhelyezheti a kék kockáját. **A** mezőre azonban nem, mert ott a kék kocka csak egy azonos színű másik kék kockával lenne szomszédos, az ellenfél rózsaszín kockájával azonban nem.