

# Puissance 4

AGE  
**6+**

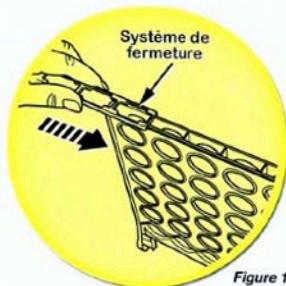


## CONTENU

1 grille avec système de libération des pions, 1 glissière de fermeture de la grille, 1 base de jeu (servant de poignée), 21 pions jaunes, 21 pions rouges, une planche d'autocollant pour les pions Power, 2 indicateurs de score et 2 planches cartonnées à fixer sur les côtés (pour les 5 pions alignés).

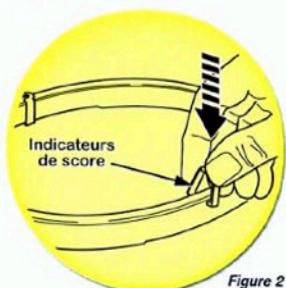
## ASSEMBLAGE

1. Faites coulisser la glissière de fermeture en haut de la grille comme indiqué sur la figure 1.



**Note :** Pensez à soulever légèrement la glissière pour faciliter son insertion dans la grille. En position fermée, la barre se place sur le côté de la grille.

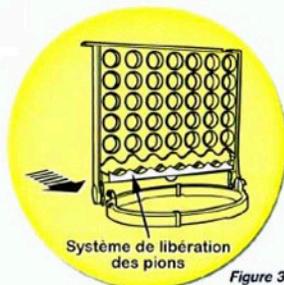
2. Attachez les indicateurs de score sur la base de la grille comme indiqué sur la figure 2.



**Note :** Utilisez les glissières sur les côtés uniquement dans la version 5 pions alignés pour insérer les planches cartonnées. Quand vous les utilisez pour la première fois, retirez-les de la planche pré-découpée et jetez les déchets.

## MISE EN PLACE

1. Posez le jeu sur une surface plane. Tenez la grille verticalement et faites glisser les attaches des côtés dans les ouvertures prévues sur la base du jeu, comme indiqué sur la figure 3.



2. Vérifiez que le mécanisme soit bien en place afin que les pions ne tombent pas.
3. Placez-vous d'un côté de la grille, face à votre adversaire. Chaque joueur choisit sa couleur de pions.
4. Collez les autocollants sur 4 pions de chaque couleur. Collez les autocollants de chaque côté du pion que vous avez choisi. Exemple : Collez une enclume jaune sur chaque face des pions jaunes. A chaque partie, excepté celle de Défi +, utilisez ces pions comme des pions normaux.



## ORIGINAL

Soyez le premier à aligner 4 pions de la même couleur, verticalement, horizontalement ou en diagonale.

### COMMENT JOUER ?

#### Avant de commencer :

Vérifiez que les systèmes de fermeture et de libération des pions soient bien fermés, de telle manière que les pions ne tombent ni ne sortent de la grille.

1. Décidez qui joue en premier. Ensuite c'est chacun son tour.
2. Insérez un pion de votre couleur dans l'une des colonnes de la grille.

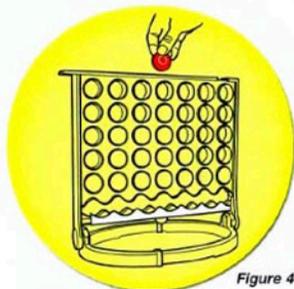


Figure 4

3. Quand l'un des joueurs aligne 4 de ses pions dans une rangée (horizontalement, verticalement ou en diagonale) il gagne la partie ! Voir les figures 5, 6 et 7.

### POUR REJOUER

Libérez tous les pions de la grille, grâce au système de libération des pions. (La barre doit permettre aux pions d'être éjectés pour que cela fonctionne).

Reprenez les pions de votre couleur et remettez le système de libération des pions en position fermée. Vous êtes prêts pour rejouer !

## COMPTER LES SCORES

A chaque fois que vous gagnez une partie, déplacez votre marqueur de score d'un cran. Le premier qui atteint 5 points est sacré Champion de Puissance 4 ! Pour une partie courte ou une longue partie, définissez un nombre de points à atteindre.

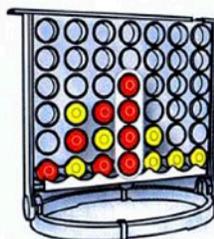


Figure 5

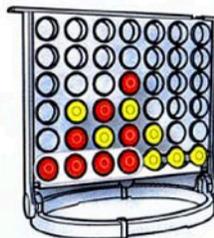


Figure 6

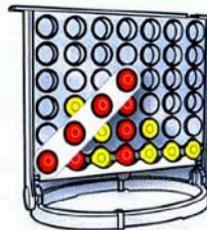
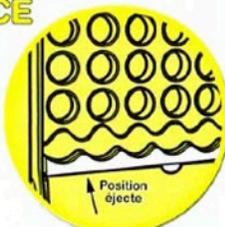


Figure 7

## DEHORS !

### MISE EN PLACE

Faites glisser la ligne de sortie des pions en position d'éjection.



### COMMENT JOUER ?

La version Puissance 4 Dehors ! se joue presque de la même manière que Puissance 4 originale. Cependant, lorsque c'est votre tour, vous pouvez choisir d'insérer un pion ou d'en éjecter un sur la dernière ligne de la grille.

**Attention :** Vous ne pouvez insérer ou éjecter qu'un pion de votre couleur.

Faites attention ! Votre action peut vous aider mais peut également avantager votre adversaire.

## TOP 10

Etre le premier à collecter 10 pions.

### MISE EN PLACE

Cette version se joue les pions déjà insérés dans la grille. Si la grille est vide, remplissez-la chacun votre tour en insérant les jetons un à un, une rangée à la fois.

Vérifiez que le système de libération des pions est en position ouverte de telle sorte que les pions puissent sortir de la grille.

### COMMENT JOUER ?

1. Chacun leur tour, les joueurs éjectent un pion de leur propre couleur de la dernière ligne de la grille (la ligne de sortie en bas).
2. Si le jeton éjecté fait partie d'un Puissance 4 (quatre pions alignés sur une même rangée), le joueur garde le pion et continue à jouer. Il continue alors à libérer des pions de sa couleur sur la ligne de sortie, jusqu'à ce qu'il soit obligé d'éjecter un pion

qui ne fasse pas partie d'une rangée de 4 pions de couleur identique.

3. Si le jeton libéré ne fait pas partie d'un Puissance 4, il le remet dans la grille par le haut et c'est à son adversaire de jouer.

**Note :** Vous ne pouvez pas remettre un pion dans la même colonne que celle dans laquelle il se trouvait lorsqu'il a été éjecté, à moins que vous ne puissiez pas faire autrement.

4. Le premier joueur à obtenir 10 pions est déclaré vainqueur.

## 5 À LA SUITE

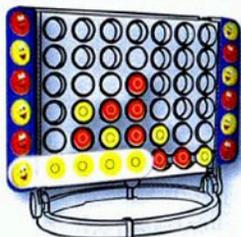
### MISE EN PLACE

Dans cette version, vous avez à votre disposition 2 planches cartonnées à insérer dans les glissières sur les côtés. Vérifiez que le système de libération des pions est en position fermée pour que les pions ne puissent pas sortir de la grille.



### COMMENT JOUER ?

Vous reprenez la même règle que la version Originale Puissance 4 mais là, vous devrez aligner 5 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale. Les pions imprimés sur les planches cartonnées sur les côtés comptent comme s'ils avaient été joués.





## DEFI +

Jouez à Puissance 4 avec des pions Power afin de pimenter et d'accélérer votre partie.

### INSTALLATION

Vérifiez que le système de libération des pions est en position ouverte de telle sorte que les pions puissent sortir de la grille.

### COMMENT JOUER ?

Jouez vos tours normalement, mais jouez vos 4 pions Power à des moments stratégiques de la partie. Utilisez les actions spécifiques de ces pions lorsque vous les jouez.

Le premier à aligner 4 pions est le vainqueur.

### Les pions Power

Vous avez 4 pions Power.

Lorsque vous jouez l'Enclume, éjectez tous les pions qui se trouvent en dessous de celui-ci, l'enclume se retrouve alors tout en bas sur la dernière ligne.



Jouez le Mur et vous pourrez jouer un pion normal à la suite.

**Note :** Le pion normal ne peut compléter un puissance 4 pendant ce tour.

Jouez votre pion x2, puis rejouez un pion normal à la suite. Tout compte !



Jouez le Briseur pendant votre tour, puis choisissez un des pions d'un de vos adversaires afin de l'éjecter tout en bas sur la dernière ligne de la grille.

### COMBINER DES JEUX

Une fois que vous avez testé les différentes façons de jouer, vous pouvez en mixer entre eux. Par exemple, vous pouvez jouer à la version originale de Puissance 4, à la version pions Power ainsi qu'à la version Dehors ! en même temps !

### RANGEMENT

Pour un rangement facile, faites glisser le système de fermeture au sommet de la grille. Insérez les pions dans la grille et actionnez le système de fermeture afin que les pions ne puissent pas s'échapper.

Retirez la grille de la base en faisant glisser les ouvertures sur les côtés. Les deux parties se rangeront dans la boîte.

Si les deux planches cartonnées sont mises, les enlever de la base en les faisant glisser. Ces 2 pièces peuvent alors être rangées dans la boîte.

Pour le ranger encore plus facilement, vous pouvez aussi le transformer en mallette ! Tenez la grille de manière horizontale et faites glisser les attaches sur les côtés dans les ouvertures verticales de la base. Vous aurez ainsi une poignée pour porter votre jeu, et l'emmener partout avec vous.

Voir Figure 8.

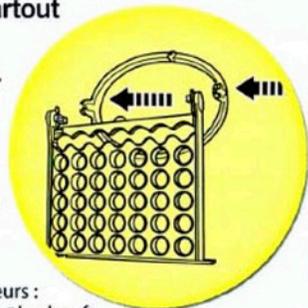


Figure 8



© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :  
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 03 87 82 76 20 - email : conso@hasbro.fr  
Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1,  
1702 Groot-Bijgaarden, België. Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /  
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar.  
Tel. 041 766 83 00.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)

**MB**  
JEUX

090908417 101 00

128084171010