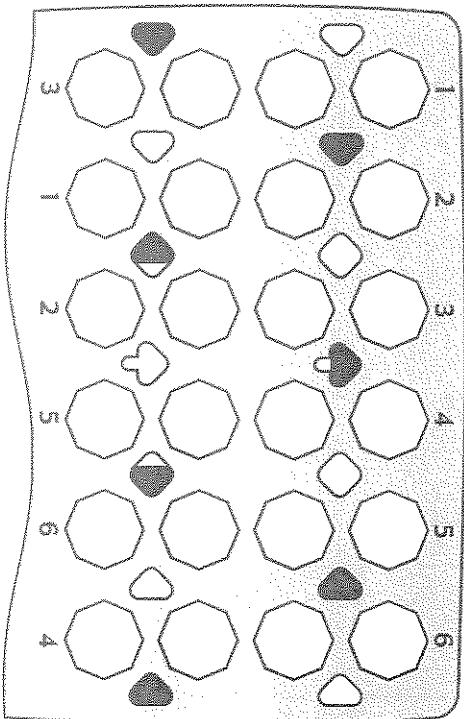


7 MAGIC PIN



Zing • LINE 4 •



INSTRUCCIONES • INSTRUCTIONS • ANLEITUNG

INSTRUCTIONS • ISTRUZIONI • INSTRUÇÕES

SPÉCIALELS • 特別版 • 特別版

INSTRUCCIONES • DIREKTI



12856

EDUCA BORRÀS, S.A.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) • SPAIN
www.educaborrás.com

Del inventor del 4 en raya original, BORRAS presenta "ZigZag Line 4"

INSTRUCCIONES

- Monta el tablero como en el esquema (Dib.1)

4 EN RAYA "CLÁSICO"

- Introduce las clavijas grises en los agujeros (Dib.2)
- Elige tus fichas y decide quién comienza la partida.
- Cada jugador, en turnos alternativos, deja caer una ficha en cualquiera de las ranuras superiores del tablero.
- Gana el primer jugador que consigue colocar cuatro fichas de su color en línea (horizontal, vertical o diagonal) (Dib.3).

4 EN RAYA "ZIGZAG"

- Introduce las clavijas azules alternativamente en cada lado del tablero, siguiendo los esquemas que se adjuntan al final de estas instrucciones.
- Cada jugador tendrá a la vista la mitad de las clavijas de cara, marcándole la trayectoria de caída de las fichas (Dib.4). La otra mitad de clavijas estarán del revés, teniendo que memorizar la trayectoria durante el transcurso de la partida (Dib.5).
- La visualización parcial de las posibles trayectorias de las fichas, permite diseñar estrategias para sorprender a nuestro adversario, agregando un plus de diversión y dificultad.
- La memorización de la otra mitad de las clavijas añade dosis de emoción e incógnita a la partida.

From the inventor of the original 4 - in - a - Row, BORRAS presents "ZigZag line 4".

INSTRUCCIONES

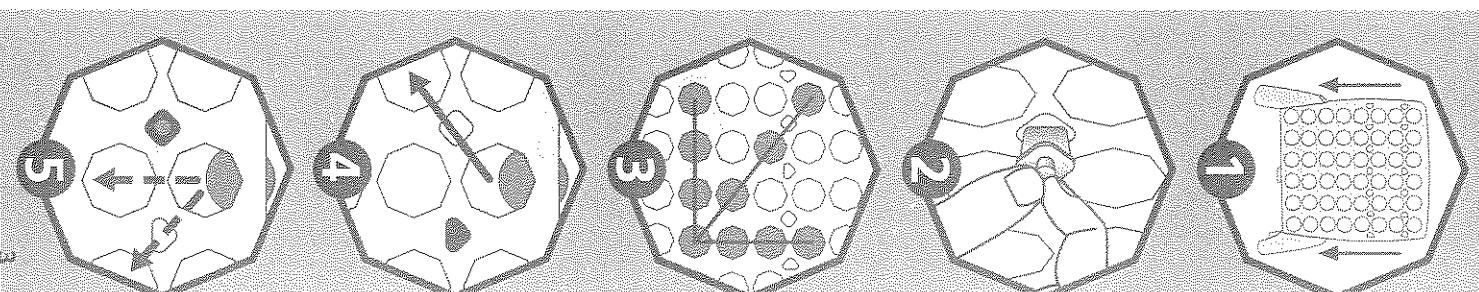
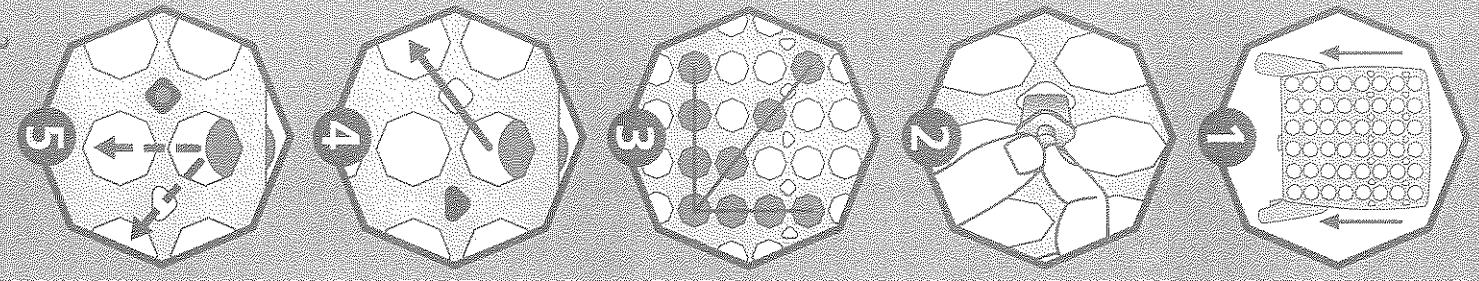
- Put the board together as in the diagram (Diag. 1)

"CLÁSICO" 4-IN-A-ROW

- Insert the grey pins into the holes (Diag. 2)
- Choose your counters and decide who is going to start the game.
- Taking it in turns, each player drops a counter into one of the slots on the top of the board.
- The winner is the first player who manages to place four counters of his or her colour in a line (horizontal, vertical or diagonal)(Diag. 3).

"ZIGZAG" 4-IN-A-ROW

- Insert the blue pins alternately on each side of the board, following the diagrams that are included in the instructions.
- Each player will be able to see half of the pins face - on, marking out the descent of the counters as they drop (Diag. 4). The other half of the pins will be facing the other way round, with the player having to memorise the descent of the counters as the game progresses (Diag. 5).
- With the possible descent of the counters being only partially visible, players can design strategies to surprise their opponents, adding a plus in terms of fun and difficulty.
- Memorising the other half of the pins adds even more excitement and mystery to the game.



BORRAS präsentiert "ZigZag line 4" vom Erfinder des original 4 Gewinnt.

ANLEITUNG

- Bauen Sie das Spielfeld gemäß Schemazeichnung auf (Abb.1)

4 GÄSTE IN DER KASSEL

- Stecken Sie die grauen Stifte in die Lochungen (Abb.2)
- Wählen Sie eine Steinfarbe und entscheiden Sie, wer die Partie eröffnet.
- Die Spieler stecken abwechselnd einen Spielstein in die oberen Schlitze des Spielfeldes.
- Es gewinnt derjenige, dem es als erster gelingt, vier Spielsteine seiner Farbe in eine Reihe zu legen (horizontal, vertikal oder diagonal) (Abb.3).

4 ENIGMES D'ASSAUT

- Stecken Sie die blauen Stifte abwechselnd in jede Seite des Spielfeldes, so wie in den Schemazeichnungen beschrieben, die Sie auf der Innenseite der Schachtel finden.

- Jeder Spieler sieht vor sich die Vorderseite der Hälften der Stifte. Sie zeigen ihm den Fallweg der Spielsteine (Abb.4). Die andere Hälfte der Stifte steht abgewendet, so daß der Spieler sich den Weg während des Spielverlaufs merken muß (Abb.5).
- Der eingeschränkte Überblick über die möglichen Fallwege der Spielsteine erlaubt das Entwickeln von Strategien, die den Gegenspieler überraschen werden und sorgt für ein Plus an Spielspaß und Schwierigkeit.
- Das Merken einer Hälfte der Stifte gibt dem Spiel eine zusätzliche Dosis an Emotion und Spannung.

De l'inventeur du jeu Puissance 4 original, BORRAS présente « ZigZag line 4 ».

4 ENIGMES D'ASSAUT

- Montez la grille comme indiqué sur l'ill.1

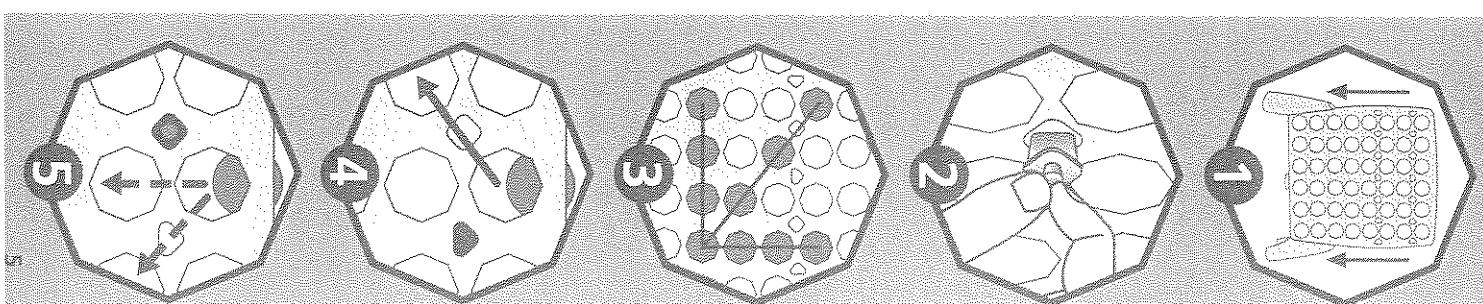
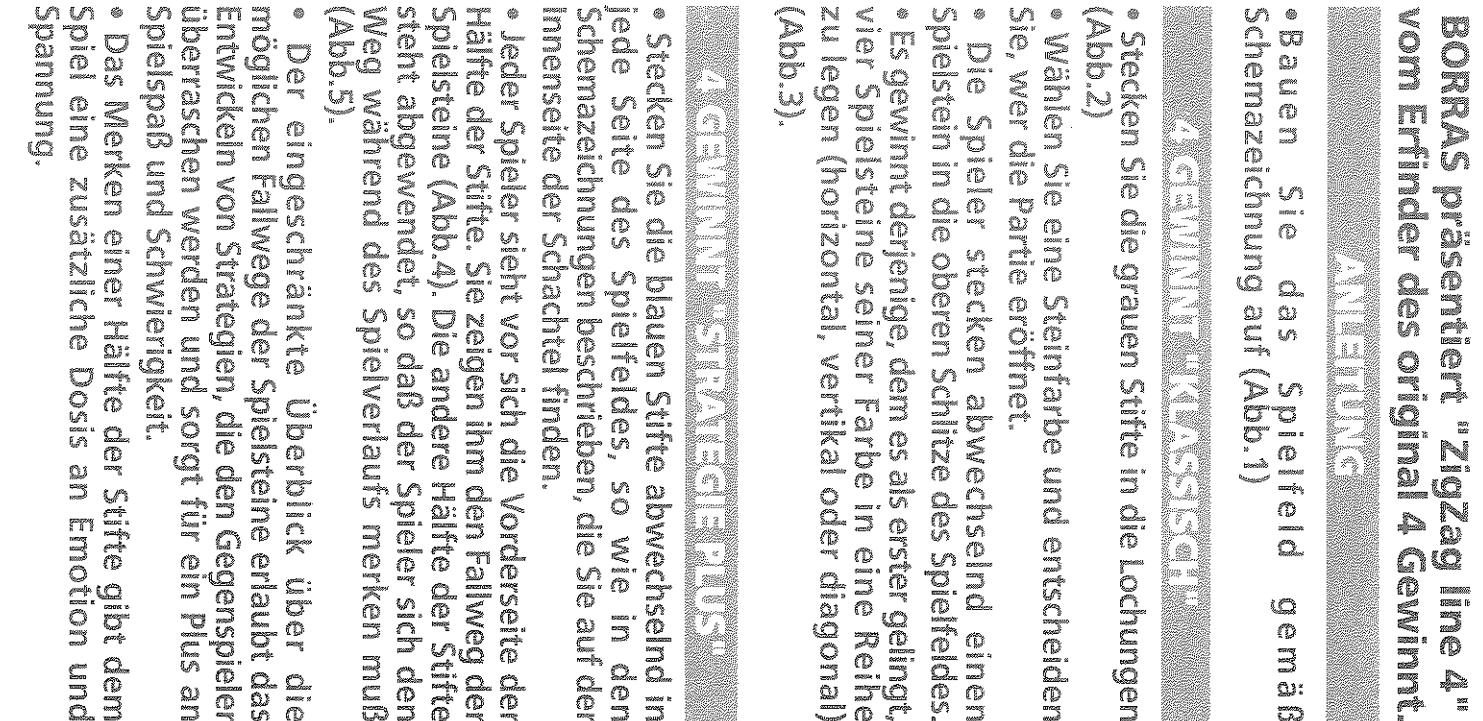
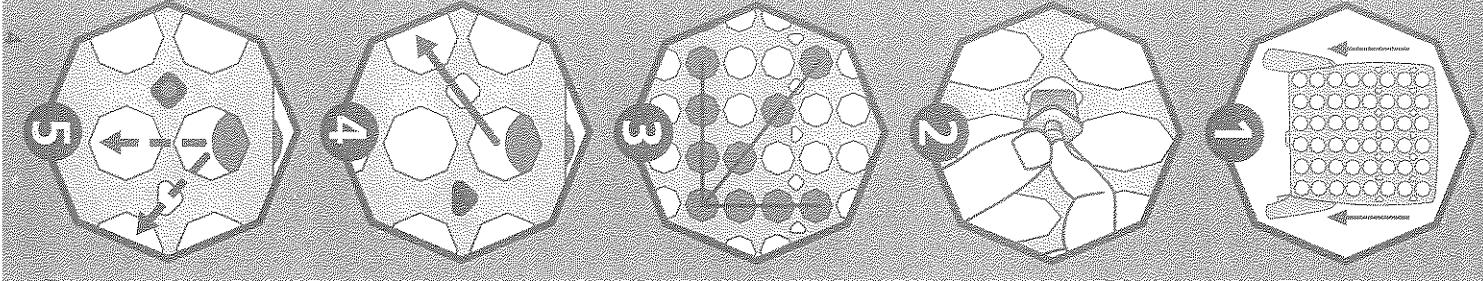
4 ENIGMES D'ASSAUT

- Introduisez les fiches grises dans les trous (ill.2)
- Choisissez la couleur de vos jetons et décidez du joueur qui commence.
- À tour de rôle, chaque joueur fait tomber un de ses jetons dans l'une des fentes au sommet de la grille.
- Le gagnant est celui qui parvient à placer quatre de ses jetons en ligne (horizontale, verticale ou diagonale)(ill.3).

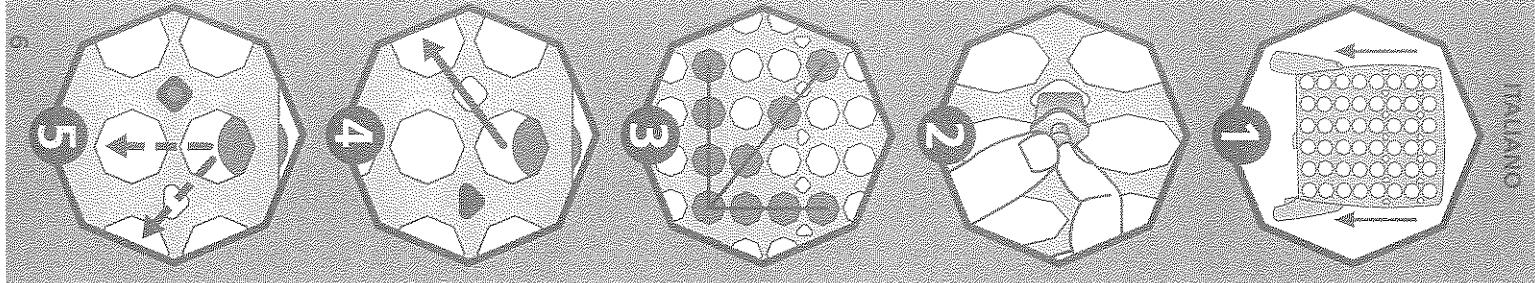
4 ENIGMES D'ASSAUT

- Introduisez les fiches bleues de chaque côté de la grille, en fonction des schémas que vous trouverez dans les instructions.

- Chaque joueur peut voir une partie des fiches bleues, celles situées face à lui, qui tracent le trajet de la chute des jetons (ill.4). L'autre partie des fiches tracant la chute des jetons se trouve de l'autre côté de la grille, et il faut donc mémoriser le trajet des jetons pendant la partie (ill.5).
- La visualisation partielle des trajectoires possibles des jetons permet à chaque joueur de concevoir des stratégies afin de surprendre son adversaire, ce qui rend le jeu plus difficile et plus amusant.
- La mémorisation des fiches situées de l'autre côté de la grille ajoute à chaque partie une dose d'émotion et d'inconnu.



Dall'inventore del "forza Quattro" originale, BORRAS presenta "ZigZag Line 4"



- Montate la scacchiera come indicato nello schema (Dis.1)

"FORZA QUATTRO CLASSICO"

- Introducete le spine grigie nei fori (Dis.2)
- Scegliete le fiche e decidete chi comincia la partita.
- Ogni giocatore, alternativamente, lascia cadere una fiche in una qualsiasi delle scanalature superiori della scacchiera.
- Vince il primo giocatore che riesce a mettere quattro fiche del proprio colore in fila (orizzontale, verticale o diagonale) (Dis.3).

"FORZA QUATTRO LINEA 4"

- Introducete le spine blu alternativamente in ogni lato della scacchiera, seguendo gli schemi che si allegano all'interno della istruzioni.
- Ogni giocatore avrà sotto gli occhi la metà delle spine frontali, segnando la traiettoria di caduta delle spine (Dis.4). L'altra metà delle spine saranno al rovescio, se ne dovrà memorizzare la traiettoria durante la partita (Dis.5).
- La visualizzazione parziale delle possibili traiettorie delle fiche, permette di creare strategie che vi permetteranno di sorprendere il vostro avversario, dando un plus di divertimento e di difficoltà.
- La memorizzazione dell'altra metà delle spine dà una maggiore emozione.

Do inventor do jogo "4 em raia" original, BORRAS apresenta "Zigzag line 4".

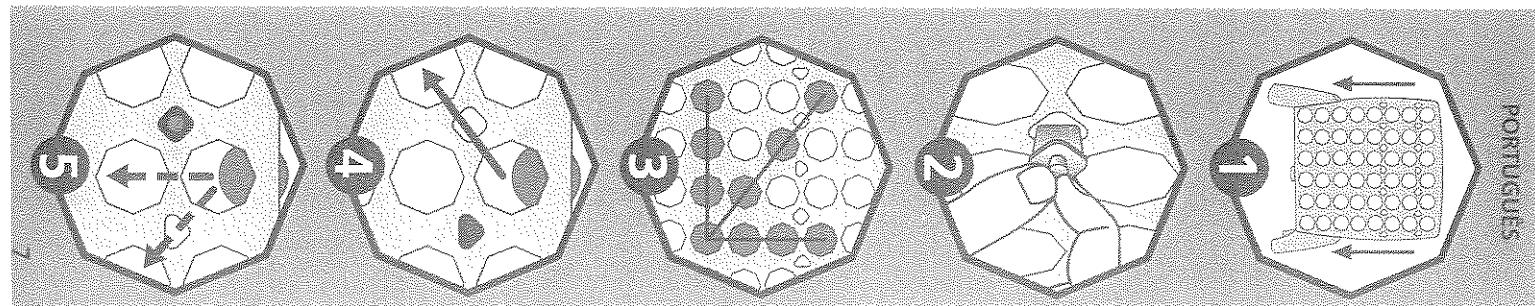
- Montar o tabuleiro seguindo o esquema apresentado na Figura 1.

"4 EM RAIAS CLÁSSICO"

- Introduzir as fichas cinzentas nos furos (Figura 2).
- Cada jogador escolhe as suas fichas e decide-se quem começa o jogo.
- Cada jogador, alternativamente, deixa cair uma ficha em uma das ranhuras superiores do tabuleiro.
- Ganhará o primeiro jogador que conseguir alinhar quatro fichas da mesma cor (linha horizontal, vertical ou em diagonal) (figura 3).

"4 EM RAIAS ZIGZAG"

- Introduzir as fichas azuis alternativamente em cada lado do tabuleiro, seguindo os esquemas disponíveis nas instruções.
- Cada jogador poderá ver a metade das fichas de um lado e marcar a trajectória de queda das mesmas (Figura 4). A outra metade aparecerá no outro lado. O jogador terá que memorizar a trajectória a seguir durante o jogo (Figura 5).
- A visualização parcial das possíveis trajectórias das fichas, possibilita criar estratégias para surpreender o adversário, factor que acrescenta a diversão, a pericia e a dificuldade.
- A memorização da outra metade das fichas acrescenta uma dose extra de emoção e enigma ao jogo.



BORRAS, de uitvinder van het originele spel "4 op een rij", presenteert "ZigZag line 4"

- Zet het spelbord in elkaar zoals aangegeven op het voorbeeld (Tek. 1)

KLASIEK "4 OP EEN RIJ" SPEL

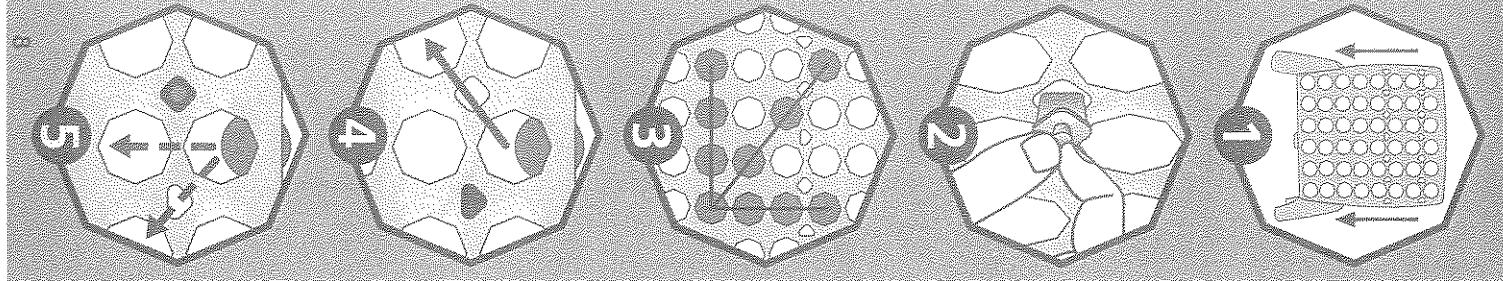
- Steek de grijze pennen in de gaten (Tek. 1).
- Verdeel de fiches en besluit wie er mag beginnen.
- De spelers lateren om de beurt door een willekeurige gleuf boven in het spelbord een fiche vallen.
- De speler die het eerst vier fiches van zijn kleur op een rij heeft (horizontaal, verticaal of diagonaal) wint. (Tek. 3).

ZIGZAG LINE 4 SPEL

- Eισάγετε τα υκρυπίνια στις οπές (Σχέδιο 2).
- Επιλέξτε τα πλόνια σας και αποφασίστε ποιος αρχίζει το παχνιδί.
- Ο κάθε παίκτης, με εναλλακτική σειρά, αφήνει να πέσει ένα πλόνι σε οποιαδήποτε από τις άνω εγκόπες του ταμπλό.
- Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να τοποθετηθεί τέσσερα πλόνια στην ίδια γωνία (Σχέδιο 3).

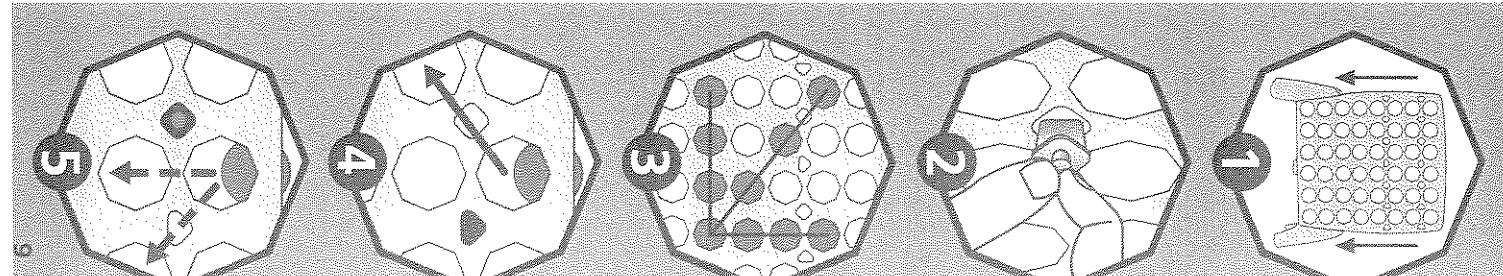
ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΤΕΧΝΙΚΑ

- Εισάγετε τα υκρύπινα πλόνια εναλλακτικά σε κάθε σειρά του ταμπλό, ακολουθώντας το σχήματα που σας προσφέρονται στο εσωτερικό του κουτιού.
- Ο κάθε παίκτης θα έχει υπροστά του τα μισά πλόνια βλέποντας την προστινή του σφήνη, σημειώνοντας την κατεύθυνση πτώσης σε κάθε χαρτάκι. (Σχέδιο 4). Τα άλλα μισά πλόνια θα είναι με την αντίποδη, έχοντας να απομνημονεύσετε την πορεία τους κατά τη διάρκεια της παρέλευσης του παχνιδιού (Σχέδιο 5).
- Η μερική απεικόνιση της πιθανής πορείας των πλονιών, σας επιτρέπει να σχεδιάσετε στρατηγικές για να αιφνιδιάσετε τον αντίπαλο σας, προσθέτοντας ένα μπόνους διασκέδασης και δυσκολίας.
- Η απομνημόνευση του όλου μεσού των και πλονιών προσθέτει μια δύση συγκίνησης ενώς άγνωστου παράγοντα στο παχνίδι.

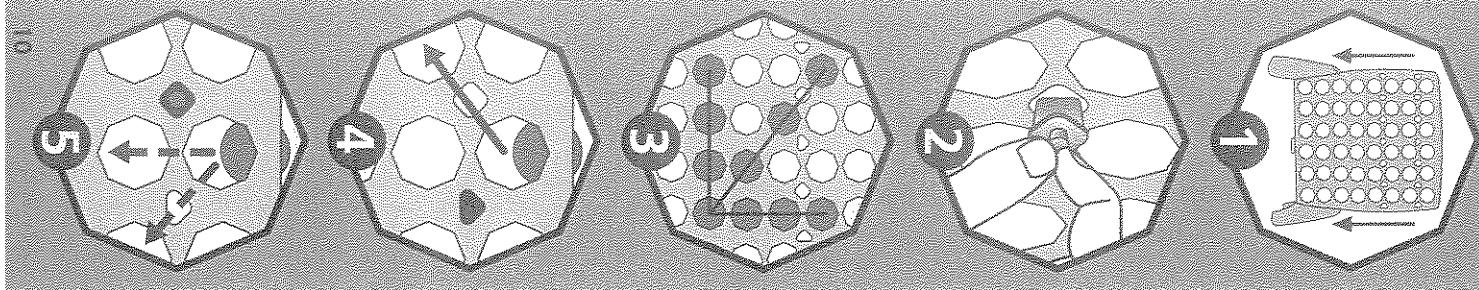


- Steek de blauwe pennen om en om aan beide zijden in het spelbord. Zie het voorbeeld aan de binnenkant van de doos.
- Iedere speler ziet de ene helft van de pennen aan de voorzijde, welke de valrichting van de fiches aangeeft (Tek. 4). De andere helft van de pennen zit echter andersom, zodat de valrichting tijdens het spel moet worden onthouden (Tek.5).
- Omdat de mogelijke valrichtingen van de fiches voor de tegenstander maar gedeeltelijk zichtbaar zijn, kunnen we hem steeds verrassen door een andere strategie te verzinnen. Hoe moeilijker hoe leuker.
- Het onbekende element geeft spanning aan het spel, omdat we de stand van de andere helft van de pennen niet kunnen zien.

- Στήστε το ταμπλό όπως δείχνει το σχήμα (Σχέδιο 1)
- Επιλέξτε τα πλόνια σας και αποφασίστε ποιος αρχίζει το παχνίδι.
- Ο κάθε παίκτης, με εναλλακτική σειρά, αφήνει να πέσει ένα πλόνι σε οποιαδήποτε από τις άνω εγκόπες του ταμπλό.
- Κερδίζει ο πρώτος παίκτης που θα καταφέρει να τοποθετηθεί τέσσερα πλόνια στην ίδια γωνία (Σχέδιο 3).
- Εισάγετε τα υκρύπινα πλόνια εναλλακτικά σε κάθε σειρά του ταμπλό, ακολουθώντας το σχήματα που σας προσφέρονται στο εσωτερικό του κουτιού.
- Ο κάθε παίκτης θα έχει υπροστά του τα μισά πλόνια βλέποντας την προστινή του σφήνη, σημειώνοντας την κατεύθυνση πτώσης σε κάθε χαρτάκι. (Σχέδιο 4). Τα άλλα μισά πλόνια θα είναι με την αντίποδη, έχοντας να απομνημονεύσετε την πορεία τους κατά τη διάρκεια της παρέλευσης του παχνιδιού (Σχέδιο 5).
- Η μερική απεικόνιση της πιθανής πορείας των πλονιών, σας επιτρέπει να σχεδιάσετε στρατηγικές για να αιφνιδιάσετε τον αντίπαλο σας, προσθέτοντας ένα μπόνους διασκέδασης και δυσκολίας.
- Η απομνημόνευση του όλου μεσού των και πλονιών προσθέτει μια δύση συγκίνησης ενώς άγνωστου παράγοντα στο παχνίδι.



Original 4 taş bir sıradan oyuncunun mucidiinden, BORRAS 'ZigZag line 4' ü sunar.



- Tabloyu şemadaki gibi monte et (Şekil 1).

KLASİK 4 TAŞ SIRA DA

- Gri renkli uçları deliklere geçiriniz (Şekil 2).
- Taşlarınızı seçin ve oyuna kimin başlayacağına karar verin.
- Her oyuncu, alternatif sıralar halinde, tablonun üst tarafında bulunan herhangi bir delikten taşılarını düşmeye bırakır.
- Dört taşıni (yatay, dikey veya çapraz) olarak aynı renkte sırada eden oyuncu oyunu kazanır (Şekil 3).

4 TAŞ YATAYDA İSTİRAHET

- Mavi renkli uçları alternatifli olarak tablonun her iki tarafına geçiriniz, kutunun içindeki şemaları takip ederek tabloyu kurunuz.

- Her oyuncu taşlarının yarısını düz olarak görecektir, taşlarının düşüş yönünü tayin edebilecektir (Şekil 4). Taşların diğer yarısı ters olacaktır, oyun boyunca yönlerini hatırlamaya çalışacaktır (Şekil 5).

- Taşların yönlerinin parçalı görünümü, rakibimizi şaşırtmak için, zorluk ve artı bir eğlence ekleyen, strateji dizayn etmeye elverişlidir.
- Taşların diğer yarısını hafzaya almak oyuna bir bilinmemezlik ve heyecan dozu katmaktadır.

Oplinderen af det originale 4 på stribes spil, BORRAS, præsenterer "ZigZag line 4".

- Saat spillebrættet op som vist på skemaet (Tegning 1)

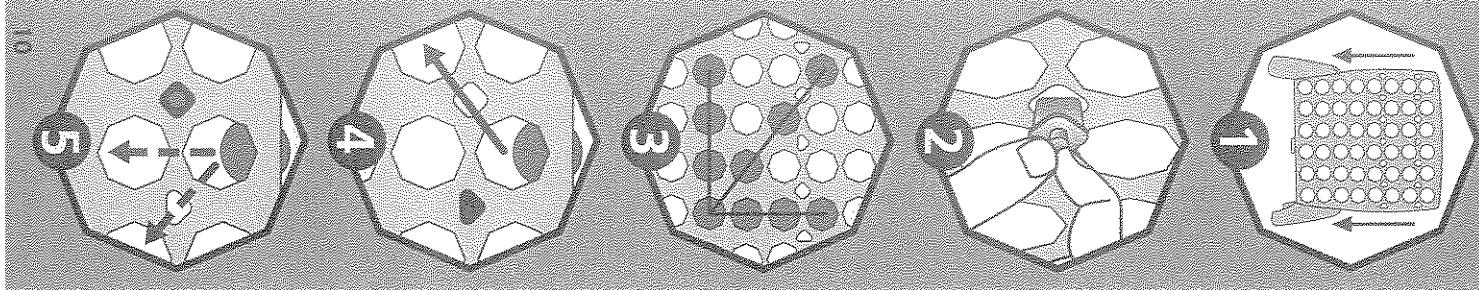
4 BLÅ STRIBE "KLASSISK"

- Indfør de grå brikker i hullerne(Tegning 2)
- Vælg brikker og bestem hvem der skal starte spillet.
- Spillerne lader på skift en brik falde ned i én af de øverste riller på brættet.
- Den spiller, der først opnår at placere fire brikker i sin farve på striben (horizontalt, vertikalt eller diagonalt), har vundet(Tegning 3).

4 BLÅ STRIBE "KLASSISK"

- Indfør de blå brikker på skift på hver side af brættet i herhold til de skemaer, der findes inden i kassen.

- Hver spiller vil se halvdelen af brikkerne forfra, der viser brikernes løbebane (Tegning 4). Den anden halvdel af brikken vil være omvendt, og spilleren skal, mens der spilles, huske på deres løbebane(Tegning 5).
- Det at brikernes mulige fald kun ses delvist, gør at man kan udtauke strategier for at overraske modstanderen, hvorfed spillet bliver ekstra svært og sjovt.
- Det at skulle huske den anden halvdel af brikkerne gør spillet ekstra spaendende og overraskende.



- Taşların diğer yarısını hafzaya almak oyuna bir bilinmemezlik ve heyecan dozu katmaktadır.

KLASİK 4 TAŞ SIRA DA

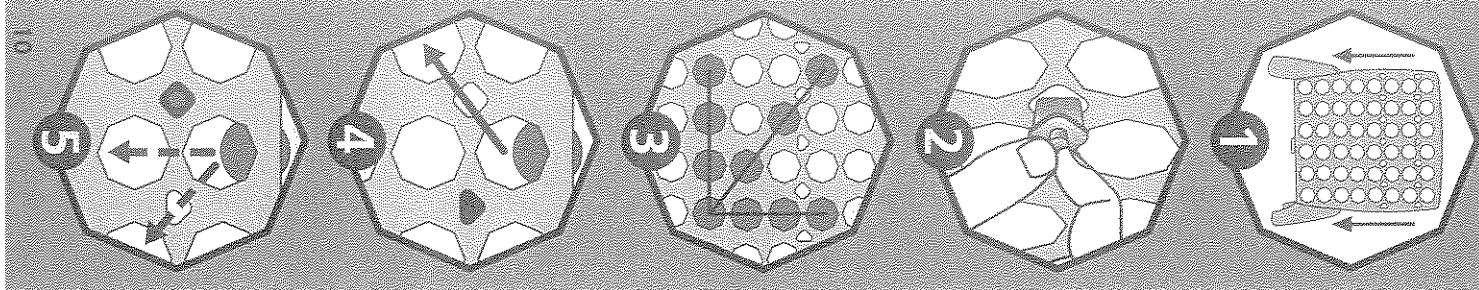
- Gri renkli uçları deliklere geçiriniz (Şekil 2).
- Taşlarınızı seçin ve oyuna kimin başlayacağına karar verin.
- Her oyuncu, alternatif sıralar halinde, tablonun üst tarafında bulunan herhangi bir delikten taşılarını düşmeye bırakır.
- Dört taşıni (yatay, dikey veya çapraz) olarak aynı renkte sırada eden oyuncu oyunu kazanır (Şekil 3).

4 TAŞ YATAYDA İSTİRAHET

- Mavi renkli uçları alternatifli olarak tablonun her iki tarafına geçiriniz, kutunun içindeki şemaları takip ederek tabloyu kurunuz.

- Her oyuncu taşlarının yarısını düz olarak görecektir, taşlarının düşüş yönünü tayin edebilecektir (Şekil 4). Taşların diğer yarısı ters olacaktır, oyun boyunca yönlerini hatırlamaya çalışacaktır (Şekil 5).

- Taşların yönlerinin parçalı görünümü, rakibimizi şaşırtmak için, zorluk ve artı bir eğlence ekleyen, strateji dizayn etmeye elverişlidir.
- Taşların diğer yarısını hafzaya almak oyuna bir bilinmemezlik ve heyecan dozu katmaktadır.



Alkuperäiselta 4 viivalla keksijältä, BORRAS esittää "Zigzag line 4".

CLASSIC

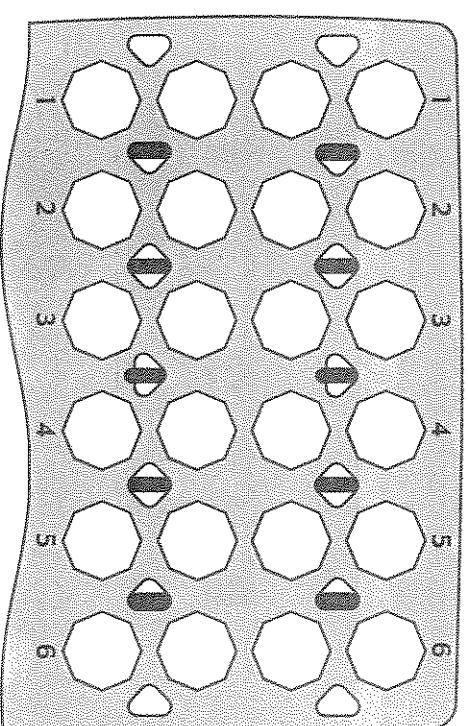
ESQUEMAS DE JUEGO • DIAGRAMS OF PLAY •
SCHEMAZEICHNUNGEN ZUR SPIEL • SCHÉMAS DU
JEU • SCHEMI DI GIOCO • ESQUEMAS DO JOGO •
VOORBEELDEN OP EEN RU SPEL • ΣΧΗΜΑΤΑ ΤΟΥ
ΠΑΙΧΝΔΙΟΥ • OYUN ŞEMASI • SPILLESKEWAER
FOR PÅ STRIBE • PELIN KAAVIOT

ESPAÑOL
ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
ITALIANO
PORTUGUÊS
NEDERLANDS
ΕΛΛΗΝΙΚ
TÜRKÇE
DANSK
SUOMI

- Asetta pelilauta niin kuin kaaviossa (Pirros 1)
- Laita harmaat tapit reikiin (Pirros 2).
- Vaihda pelimerkkisi ja päättä kuka aloittaa pelin.

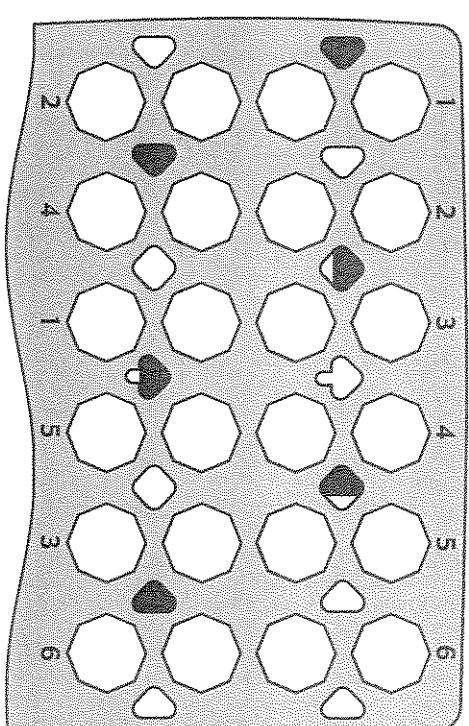
- Jokainen pelaaja, vaihtelevin vuoroin, antaa yhden pelimerkin pudota mihinkä tahansa pelilaudan ylemppiin urin.
- Voittaa ensimmäinen pelaaja, joka onnistuu sijoittamaan neljä samanväristä pelimerkkiä riviin (vaakasuora, pystysuora tai poikittainen) (Pirros 3).

CLASSIC

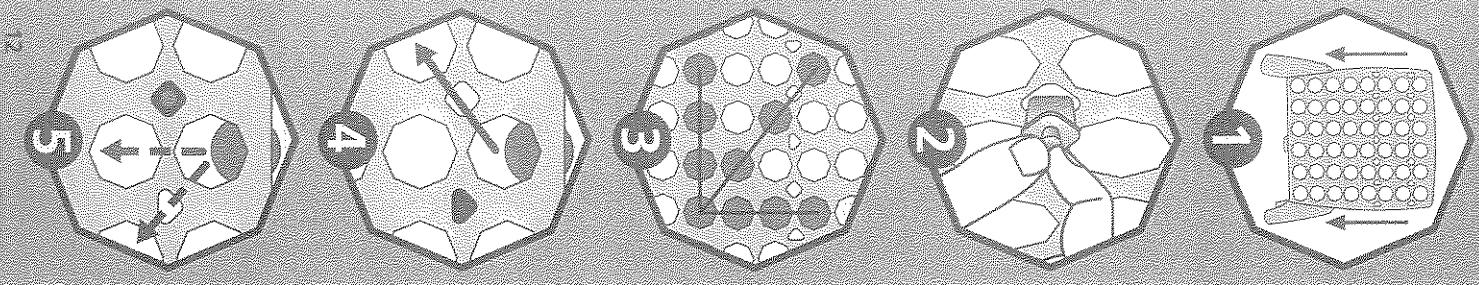


10
CLASSIC
PIN

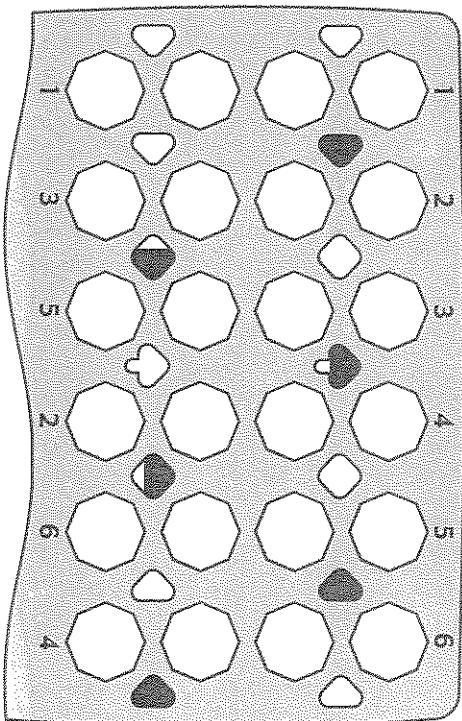
STRATEGIC



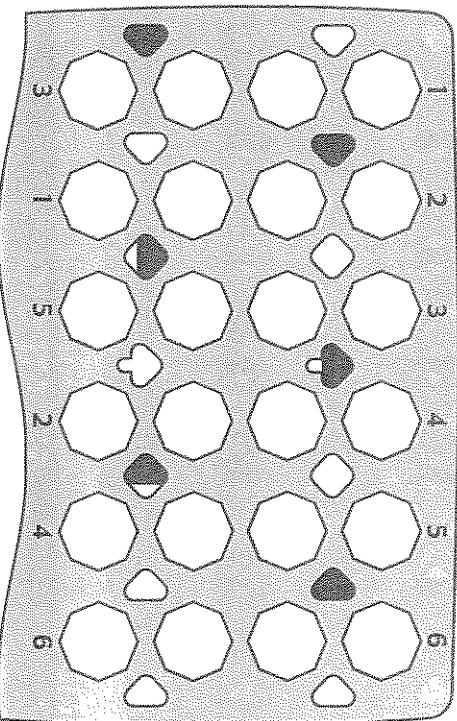
6
MAGIC
PIN



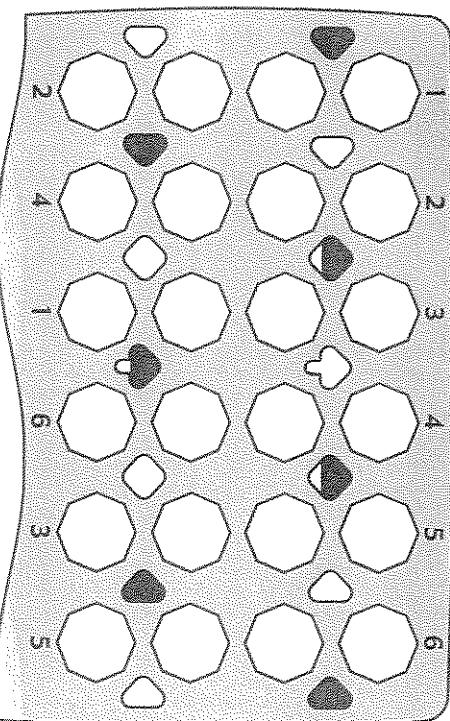
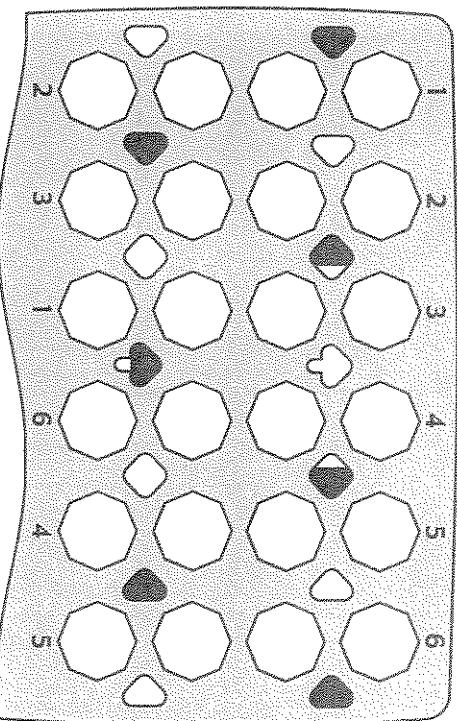
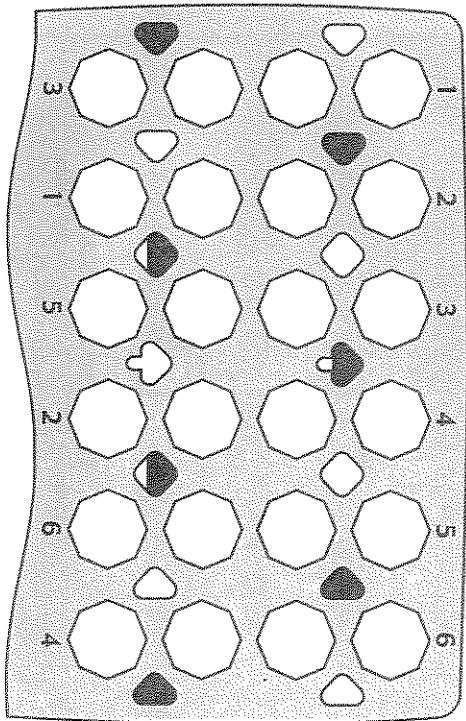
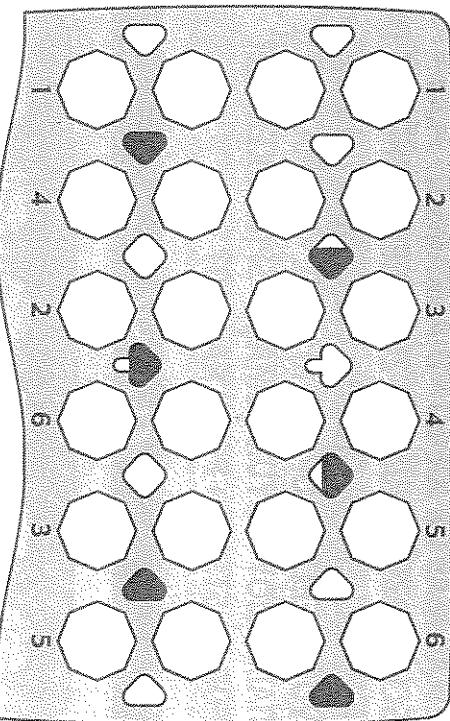
6
**MAGIC
PIN**



6
**MAGIC
PIN**



6
**MAGIC
PIN**



7
**MAGIC
PIN**

7
**MAGIC
PIN**

7
**MAGIC
PIN**