

Po??cz 4 ?etony strategi? gry dla 2



Knobelholz.de

Connect Four Chips Strategie Vier in einer Reihe, Bingo Samanea Holz Strategie Spiel mit Chips mit den Maßen 24,0 x 18,5 x 6 cm
, connect four monkey pod bingo

Knobelholz.de

Knobelholz.de GmbH Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/02153 USt-ID.: DE 261939751 Register: HRB 10281 CB
Bank: Commerzbank IBAN: D51100400000242524700 Bic: COBADEFFXXX



Knobelholz.de



Knobelholz.de



Po??cz cztery popularn? gr? strategiczn? dla 2 graczy jako du?? wersj? z ?etonami ... W grze strategicznej Cztery wygrane, 2 graczy próbuje umie?ci? 4 kawa?ki swojego koloru w jednym rz?dzie. Utwory s? ustawione naprzemiennie i ka?dy, kto odniesie sukces, aby osi?gn?? rz?d 4 elementów, wygrywa ...

Opis Nie ma jeszcze oceny

1-2 months



[Zadaj pytanie o produkt](#)

Manufacturer Knobelholz.de

Instrukcja gry dla gry Po??cz 4

Klasyczna gra Po??cz 4, która jest naprawd? zabawna dla wszystkich!



Gra rozgrywana jest na pionowym, pustym, drewnianym urządzeniu, w którym gracze na przemian upuszczają swoje kafelki na wierzch. Pole gry składa się z 7 pionowych kolumn i 6 poziomych linii. Obaj gracze mają po 21 identycznych kolorowych płytek. Kiedy gracz upuszcza element do kolumny, zajmuje najniższą dostępną przestrzeń w kolumnie. Każdy gracz jest reprezentowany przez jego kolor (na przykład brązowy dla pierwszego gracza i żółty dla drugiego). Jest odtwarzany naprzemiennie. Celem gry jest posiadanie czterech kawałków koloru z rzędu. Ten wiersz może być pionowy, poziomy lub ukośny. Możesz to zrobić, umieszczając kamienie jeden po drugim w siedmiu możliwych kolumnach. Kamienie spadają na najniższą możliwą wolną przestrzeń d. H. albo na ziemię, albo na inny kamień.



Przygotowanie gry strategicznej Cztery

wygrane

Po pierwsze, gra musi zostać zbudowana. Po otwarciu gry dwa drewniane otwory są wycięte z drewna, aby uzyskać pole gry poza ramę. Otwory, w które wkładane są płytki, znajdują się po przeciwnej stronie czerwonej kropki. Czerwona kropka powinna być opuszczona, gdy gra zostanie usunięta, aby płytki nie wypadły z pola niezaznaczone. Kawałki można następnie sprawdzić na stole, a następnie rozprowadzić. Pole gry, po wyjściu z kadru, jest ponownie umieszczane w ramce z czerwonymi kropkami w dół, tak aby ramka służyła teraz jako stopa. Dwie drewniane szpilki są podłożone jako zapasowe z powrotem do boku ramy. Kiedy gracz umieszcza swoje kawałki po swojej stronie w wynikowej powoście i gra może się rozpocząć.



Kiedy gracze ustalili, kto rozpoczyna, pierwszy gracz rzuca kamień (powiedzmy, że ma różny kamień) w pole ustawione pomiędzy graczami. Następnie drugi gracz rzuca brązowy kamień na pole w dowolnym punkcie. Następnie każdy gracz musi na przemian rzucać kamieniem w pole, dopóki wszystkie kamienie nie znikną lub jeden z graczy osiągnie rzęd czterech. Gra kończy się, gdy gracz ma cztery pionki, poziomo lub ukośnie w rzędzie, lub nie ma możliwości dalszego skrótu, ponieważ pole gry jest pełne. Gracz, który jako pierwszy udaje się umieścić cztery pionowe, poziome lub ukośne pionki, wygrywa. Jeśli nie można wykonać żadnych ruchów, zanim gracz wygra, gra kończy się remisem.

Kliknij tutaj, aby uzyskać pełną instrukcję gry z pobieraniem i PDF, aby wydrukować: [Reguła gry G-002 Pożyczy cztery żetony](#)

W opakowaniu 1

Opinie

There are yet no reviews for this product.