

Het originele spel

Vier op 'n rij



INHOUD

- 1 speelraam met schuivende uittikgleuf,
- 1 vergrendeling,
- 1 standaard (tevens draaggreep),
- 21 gele schijfjes,
- 21 rode schijfjes en
- 2 puntenschuifjes.



Kids

LEEFTIJD
6+



2
SPELERS

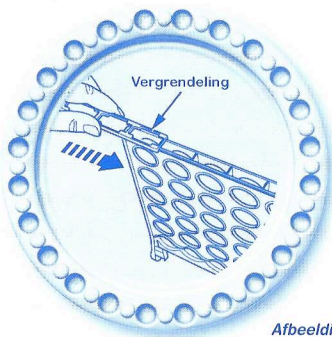
MB
SPELLEN

In Origineel Vier op 'n rij en in Tik Uit probeer je 4 van jouw schijfjes op een rij te krijgen voordat de andere speler dat heeft. Klinkt simpel hè? Maar dat is het helemaal niet! Door de verticale spelstrategie moet je op een compleet nieuwe manier denken om de zetten van je tegenstander te blokkeren.

De uittikmogelijkheid maakt alles anders in het Tik 'r 10 spel. Je begint met een vol raam en dan druk je er een schijfje van je eigen kleur uit. Als die deel uitmaakte van een vier-op-'n-rij mag je het schijfje pakken. De eerste speler die 10 schijfjes heeft, wint het spel.

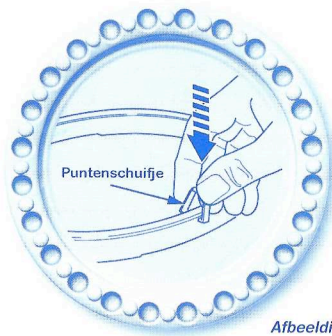
IN ELKAAR ZETTEN

1. Schuif de vergrendeling bovenaan het raam op z'n plaats (zie afbeelding 1).



Afbeelding 1

Let op: misschien moet je het eind met het pijltje even optillen om het lipje aan de onderkant over de rand van het raam te krijgen. In de vergrendelde stand, ligt het uiteinde van dit balkje vlak tegen de zijkant van het raam.

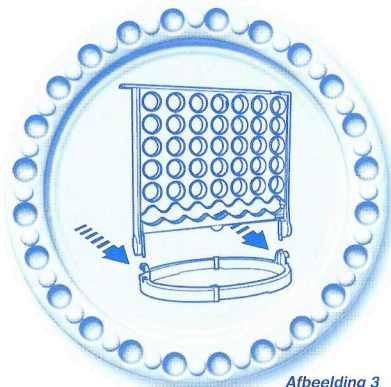


Afbeelding 2

2. Bevestig de puntenschuifjes op de standaard (zie afbeelding 2).

VOORBEREIDING

1. Zet de standaard op een vlakke ondergrond. Houd het raam verticaal en schuif de lipjes van de poten in de horizontale gleufjes van de standaard (zie afbeelding 3).



Afbeelding 3

2. Zorg dat de vergrendeling vastzit om te voorkomen dat de schijfjes eruit vallen.
3. Ga elk aan een kant van het raam zitten. De ene speler pakt alle gele schijfjes en de ander pakt alle rode schijfjes.

HET ORIGINELE SPEL VIER OP 'N RIJ

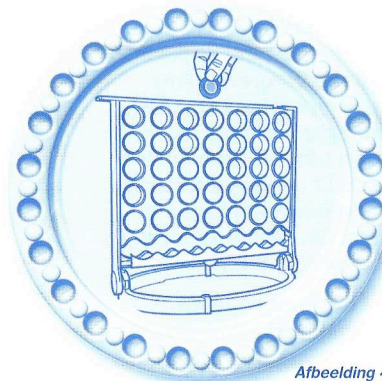
Zorg dat jij het eerst 4 van jouw gekleurde schijfjes op een rij hebt - horizontaal, verticaal of diagonaal (schuin).

Het spel

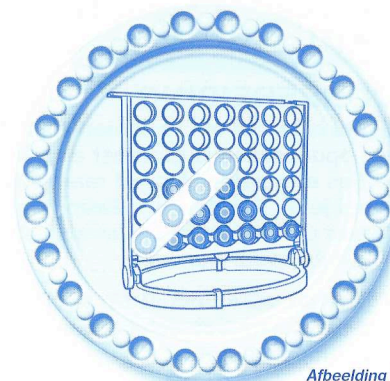
Voordat je kunt beginnen

Controleer of de vergrendeling en de uittikgleuf onderaan het raam op hun plaats zitten, zodat de schijfjes niet uit het raam kunnen vallen. Zie afbeelding 4.

1. Spreek af wie mag beginnen en speel daarna om de beurt 1 schijfje.
2. Laat een van je schijfjes in een willekeurig gleufje aan de bovenkant van het raam vallen.

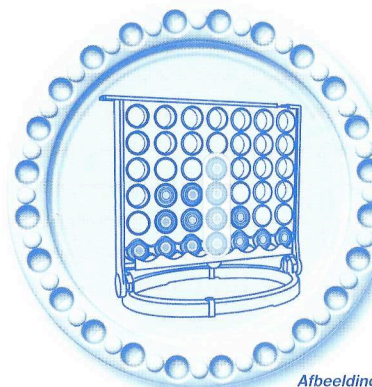


Afbeelding 4

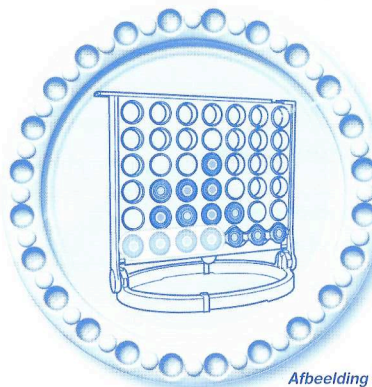


Afbeelding 7

3. Speel om de beurt totdat 1 speler 4 schijfjes op een rij heeft (horizontaal, verticaal of diagonaal). Zie afbeelding 5, 6, 7. Deze speler heeft het spel gewonnen.



Afbeelding 5



Afbeelding 6

EEN NIEUW SPEL BEGINNEN

Maak eerst het raam leeg door de uittikgleuf om te klappen. (Hiervoor moet de gleuf in de uittikstand staan.)

Verzamel je schijfjes en zet de uittikgleuf weer in de vergrendelde stand.

Je bent klaar om opnieuw te spelen!

PUNTEN SCOREN

Telkens wanneer je een spel wint, schuif je je puntenschuifje 1 plaatsje verder. De eerste speler die 5 punten heeft, is de Vier op 'n rij kampioen!

TIK UIT

VOORBEREIDING

Schuif het balkje aan de onderkant in de uittikstand.

Het spel

Je speelt Tik Uit net als Origineel Vier op 'n rij. Maar... als je aan de beurt bent, mag je kiezen of je er een schijfje in laat vallen OF dat je er eentje uit de onderste rij tikt.

Let op: je mag alleen schijfjes van je eigen kleur laten vallen of uittikken.

Wees voorzichtig. Je zet kan gunstig zijn voor jou, maar meestal verandert er ook iets voor je tegenstander!

VOORBEREIDING

Dit spel is ideaal om te spelen als het raam opgeborgen is geweest en alle schijfjes erin zitten. Als het raam leeg is, gooi je de schijfjes er gewoon om de beurt één voor één in, waarbij je de rijen één voor één vult.

Zorg dat de uittikgleuf in z'n open stand staat zodat de schijfjes eruit getikt kunnen worden

Het spel

1. De spelers tikken om de beurt een schijfje van hun eigen kleur uit de onderste rij van het raam.
2. Als het schijfje dat je eruit tikt deel uitmaakte van een vier-op-'n-rij, pak je het schijfje en je legt het naast je op tafel. Je blijft aan de beurt en mag nog eens tikken. Blijf schijfjes van jouw kleur uittikken tot je er eentje uittikt die geen deel uitmaakt van een vier-op-'n-rij.
3. Als het schijfje dat je eruit tikt geen deel uitmaakte van een vier-op-'n-rij, dan laat je het aan de bovenkant weer in het raam vallen. Nu is de andere speler aan de beurt.

Let op: je mag je schijfje niet in de rij laten vallen waaruit je hem getikt hebt, tenzij er geen andere mogelijkheid is (dit kan vooral in het begin van het spel gebeuren).

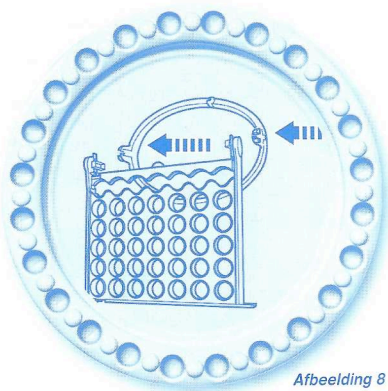
4. De eerste speler die 10 schijfjes heeft, is de winnaar

OPBERGEN

Opbergen is heel makkelijk: schuif de vergrendeling aan de onderkant van het raam op z'n plaats. Laat alle schijfjes in het raam vallen en schuif de vergrendeling aan de bovenkant op z'n plaats. Dit houdt de schijfjes veilig op hun plek.

Haal het raam van de standaard door het uit de horizontale gleufjes te schuiven. Stop beide onderdelen in de doos.

Je kunt het raam ook horizontaal houden en de lipjes van de poten in de verticale gleufjes van de standaard schuiven. Nu heb je een praktische handgreep om je spel overal mee naar toe te nemen. Zie afbeelding 8.



Afbeelding 8

© 2008 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
 Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro
 Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.
 E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
 Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Wij adviseren u deze verpakking te bewaren zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.
 Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be

100801081104

128010811040

