1979

Puissance 4 Électronique

MB JEUX

8 +

1-2

Réf. 57022.101

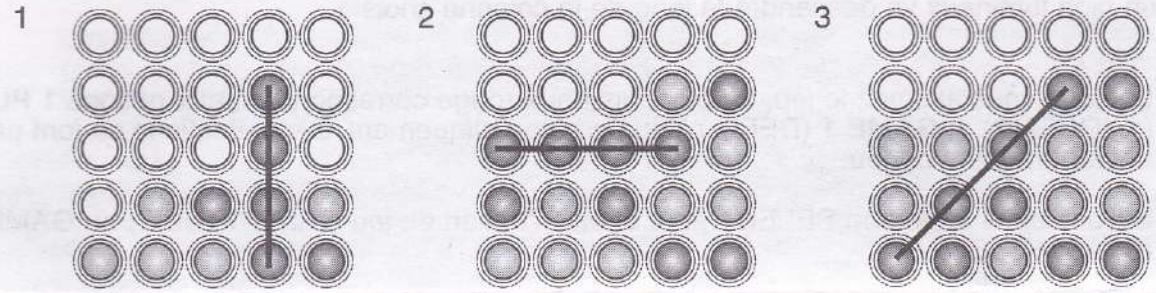
070190016IWHF-01

RÈGLE DE JEU

Avant de commencer à jouer, apposez les 2 autocollants Puissance 4 ci-joints, sur l'unité de jeu, à la place des logos "Connections".

Elaborez des stratégies pour aligner 4 pions lumineux verticalement, horizontalement ou en diagonale. Prévoyez vos coups stratégiques plusieurs tours à l'avance, sans oublier que vos pions tombent toujours au plus bas de la grille. Et pour encore plus de suspense, choisissez l'option DÉFI.

BUT DU JEU
Le but consiste à aligner 4 pions lumineux de la même couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale. Lors de la partie, les pions lumineux tombent du haut de la grille jusqu'à l'espace libre situé le plus bas possible sur la grille, dans la colonne que vous avez choisie.



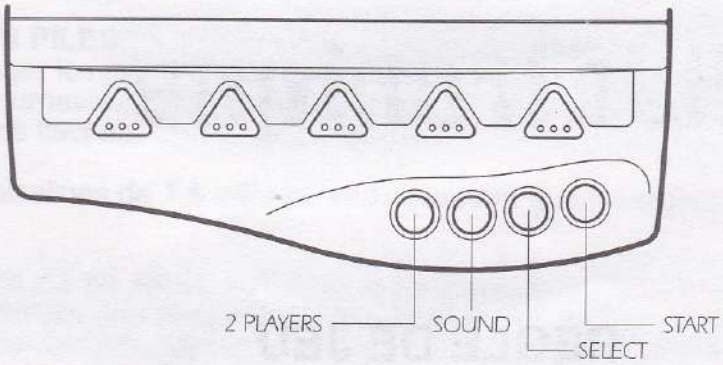
1 : 4 pions alignés verticalement.
2 : 4 pions alignés horizontalement.
3 : 4 pions alignés en diagonale.

DEUX OPTIONS
Vous pouvez choisir de jouer selon deux options :

Option 1 : DÉFI
Dans cette option, lorsqu'un joueur complète une colonne, tous les pions qui constituent cette colonne se décalent d'un espace vers le bas ; le pion situé tout en bas dans la grille disparaît alors du jeu, laissant un espace au sommet de la colonne.
Evidemment, une telle action peut entièrement contrecarrer la stratégie élaborée par votre adversaire.

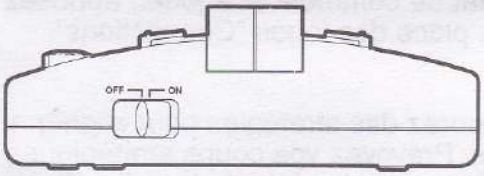
Option 2 : CLASSIQUE
Dans cette option, cette particularité (les pions qui tombent lorsque la colonne est complétée) n'existe pas. Les pions lumineux restent à leur place.

LES TOUCHES



OFF/ON : pour allumer ou éteindre le jeu.

START : pour commencer une nouvelle partie.



SELECT "Game 1", "Game 2" : pour choisir l'option de jeu souhaitée (Game 1= DÉFI, Game 2 = CLASSIQUE). L' appareil commence automatiquement par l'option Défi. Pour passer d'une option à l'autre, appuyez sur cette touche.

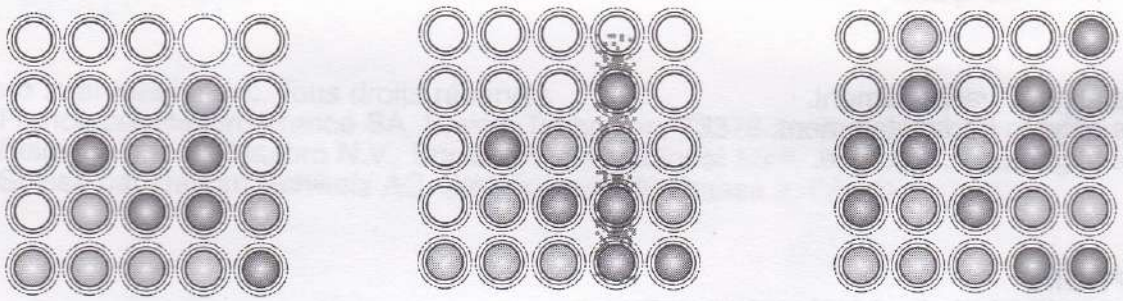
SOUND : pour jouer avec ou sans son.

2 PLAYERS : pour sélectionner un jeu à 2 joueurs (le nombre de joueurs par défaut étant 1). Pour revenir sur le choix "1 joueur", appuyez à nouveau sur cette touche.

Les 5 touches triangulaires situées de chaque côté de la grille : chaque touche triangulaire est positionnée devant une colonne. Au cours d'une partie, lorsque vous appuyez sur un des triangles, un pion lumineux va descendre le long de la colonne choisie.

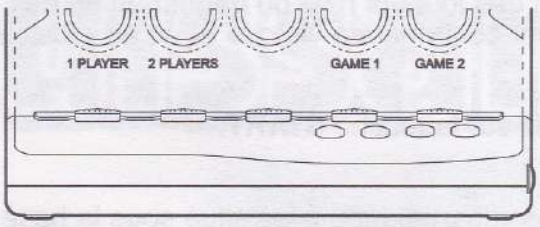
LE JEU

- Lorsque vous allumez le jeu, un pion lumineux rouge correspondant aux options **1 PLAYER** (1 JOUEUR) et **GAME 1** (DÉFI), s'allume automatiquement. Ces sélections se font par défaut en début de jeu.
- Utilisez alors le bouton SELECT pour choisir l'option de jeu GAME 1 (DÉFI) ou GAME 2 (CLASSIQUE).

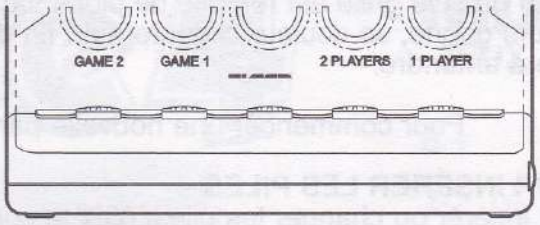


game 1 game 2

- Utilisez la touche 2 PLAYERS pour sélectionner un jeu à 2 joueurs ou pour revenir sur l'option 1 joueur (1 PLAYER).



FACE AVANT



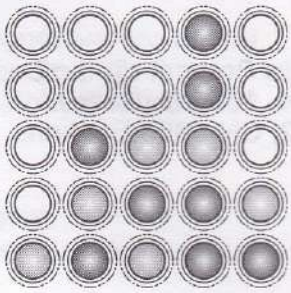
FACE ARRIÈRE

- Choisissez votre couleur. Si vous décidez de jouer seul, votre couleur sera toujours le rouge et celle de l'ordinateur le vert.
- Appuyez sur la touche START : tous les pions de la grille clignotent. Ceci est une partie de "pile ou face" pour déterminer la couleur qui débutera la partie.
- Chaque joueur dispose alors de 20 secondes pour jouer. Si vous dépassez ce temps, vous perdez votre tour.
- Pendant la partie, pour positionner votre pion lumineux, appuyez sur la touche triangulaire correspondant à la colonne de votre choix. Le pion lumineux apparaîtra automatiquement et glissera dans cette colonne. Le joueur "rouge" verra une lumière rouge et le joueur "vert" une lumière verte.

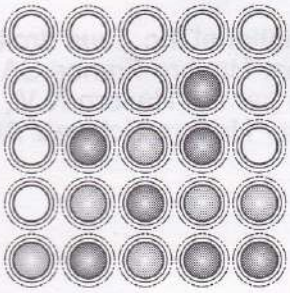
Remarque : n'oubliez pas que lorsque vous sélectionnez une colonne, votre pion lumineux tombera toujours dans l'espace libre situé le plus bas possible dans cette colonne.

- Lorsque vous jouez en option CLASSIQUE, si vous choisissez une colonne entièrement remplie de pions lumineux, vous entendrez un son d'alerte vous indiquant que vous devez sélectionner une autre colonne. Dans cette option, les pions restent "fixés" sur la grille pendant toute la durée de la partie.
- Les choses diffèrent dans l'option DÉFI : en effet, dès qu'une colonne est pleine, les pions lumineux se décalent automatiquement d'un espace vers le bas, modifiant alors toute la stratégie de la grille.

Par exemple, vous occupez 3 espaces côte-à-côte en bas de la grille, dans 3 colonnes, et votre adversaire vous bloque en mettant son pion lumineux sur la 4ème colonne.
Lorsque la 4ème colonne sera remplie, et si vous avez mis un pion de votre couleur au-dessus de celui de votre adversaire dans cette même colonne, votre pion descendra d'un cran, vous permettant alors de réaliser votre ligne de 4 pions et de gagner la partie.



AVANT LA CHUTE



APRÈS LA CHUTE

- Dans une partie pour 1 JOUEUR, vous jouez toujours contre l'ordinateur.
- Dans une partie à 2 JOUEURS, vous et votre adversaire jouez chacun votre tour.

LE GAGNANT
La partie est terminée lorsqu'un des joueurs a réalisé une ligne de 4 pions (il remporte alors le jeu) ou si la grille est remplie de pions sans qu'aucun des joueurs n'ait pu gagner. Si un des joueurs gagne, sa couleur clignotera en fin de partie pour confirmer sa victoire et un air musical se fera entendre.

❖ Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur la touche **START**.

POUR INSÉRER LES PILES
Pour insérer ou changer les piles, ôtez le couvercle du compartiment à piles situé sous la base du jeu à l'aide d'un tournevis cruciforme, comme montré ci-contre, et poussez le couvercle comme indiqué par les flèches.

Insérez 4 piles LR6 alcalines de 1,5 volts en vous assurant que les signes " + " et " - " correspondent bien.

UTILISATION DES PILES ET PRÉCAUTIONS A PRENDRE :
❖ Ne pas mélanger des piles neuves et usagées.
❖ Ne pas mélanger des piles alcalines, standards ou rechargeables. N'utiliser que les piles conseillées.
❖ Laisser un adulte installer les piles.
❖ Ne pas recharger des piles non rechargeables.
❖ Retirer les piles avant de les recharger.
❖ Le rechargement des piles doit être effectué par un adulte.
❖ Enlever les piles usagées.
❖ Vérifiez que les piles sont insérées correctement et correspondent bien aux signes " + " et " - ".
❖ Ne pas mettre les bornes en court-circuit.

Dans un environnement électrostatique à +/- 8kv +/- 4kv, il se peut que l'unité de jeu fonctionne mal. Dans ce cas, appuyer sur RESET, sous le jeu.

MODE VEILLE
Si vous n'appuyez sur aucune touche pendant quelques minutes, le jeu se met automatiquement en veille et l'écran s'éteint. Pour remettre l'unité de jeu en marche, appuyez sur la touche START.

ENTRETIEN
- Manipuler le jeu avec précaution.
- Ne pas ranger le jeu dans un endroit humide ou poussiéreux.
- Ne pas ouvrir le jeu. En cas de problème, enlever et changer la pile, ou appuyez sur **RESET** à l'aide d'un stylo à bille. Si le jeu ne fonctionne toujours pas, enlever et remettre la pile. Remarque : cela efface le meilleur score de la mémoire.
- Pour changer la pile, enlever d'abord le couvercle à l'aide d'un tournevis comme indiqué ci-dessous.
  Insérez 4 piles LR6, en veillant à bien respecter les signes + et - comme indiqué à l'intérieur du compartiment à piles.
  Replacez ensuite le couvercle.

© 1999 Hasbro International Inc. Tous droits réservés
Distribué en France par Hasbro France SA, Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-lac Cedex.
Distribué en Belgique par SA Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

MB
JEUX

Réf. 57022.101