

# Vier gewinnt Flip

**Das Original: jetzt grenzenlos schwerelos!**

## Inhalt

Auffangschale, Rasterwand,  
2 Endstützen, 24 grüne Spielchips,  
24 orangefarbene Spielchips.

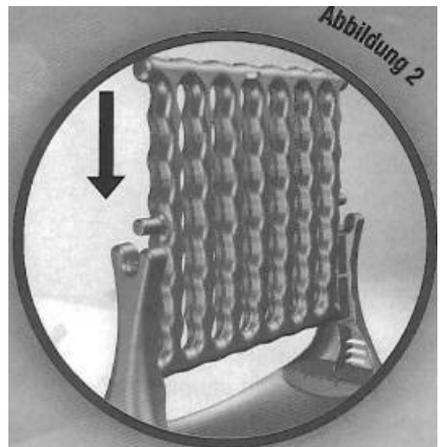
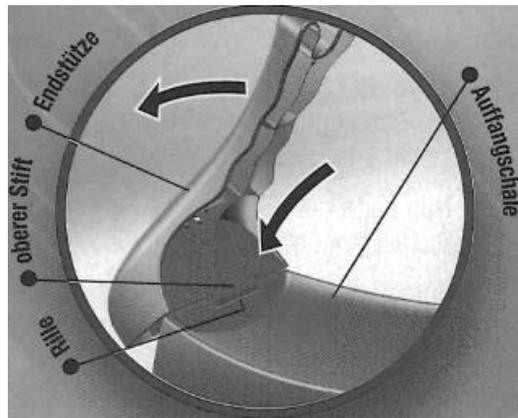
## ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler zu sein, der es schafft, eine Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) von vier Spielchips in einer Farbe zu bilden.

## ZUSAMMENBAU

1. Nimm eine der zwei Endstützen, neige sie leicht nach vorne und stecke den oberen Stift in die Rille an einer Seite der Auffangschale. Dann drehe die Endstütze zurück, bis sie in der Schale einrastet (siehe Abb. 1). Baue die zweite Seite genauso zusammen.
2. Setze die Rasterwand in einer senkrechten Position auf die Oberseite der Endstützen (siehe Abb. 2).
3. Lege die Spielchips in die Auffangschale - und schon kann's losgehen!

Abbildung 1



# ZWEI TOLLE SPIELVARIANTEN!

## VIER GEWINNT "FLIP"

1. Beide Spieler wählen jeweils eine Spielchip-Farbe. Dann entscheidet ihr euch, wer beginnt. Wenn du an der Reihe bist, steckst du einen deiner Spielchips in einen der Schlitze, die sich am oberen Rand der Rasterwand befinden. Cool - siehst du, wie dein Chip nach unten rutscht?

Hinweis: Die Spielchips können nur in einer Richtung in die Rasterwand gesteckt werden (siehe Abb. 3).

2. Nun kann der nächste Spieler zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

- einfach einen Spielchip einwerfen

**oder**

- die Rasterwand um 180° drehen und einen Spielchip einwerfen.

Aufgepasst! Denn wenn du dich dazu entschieden hast, die Rasterwand zu drehen, werden alle bereits eingeworfenen Spielchips an genau derselben Stelle stehen bleiben, wo sie waren - entgegen dem Gesetz der Schwerkraft! Siehe Abb. 4.

3. Spielt so lange weiter und wählt jeweils eine der soeben

beschriebenen Möglichkeiten, bis einer von euch eine Reihe aus 4 Spielchips gebildet hat.

### GEWONNEN!

Der erste Spieler, der es schafft, mit vier seiner Spielchips eine Reihe zu bilden, gewinnt das Spiel! Dabei kann die Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal sein.

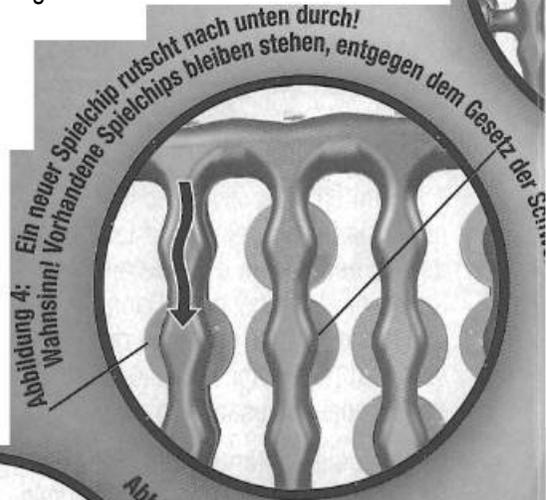
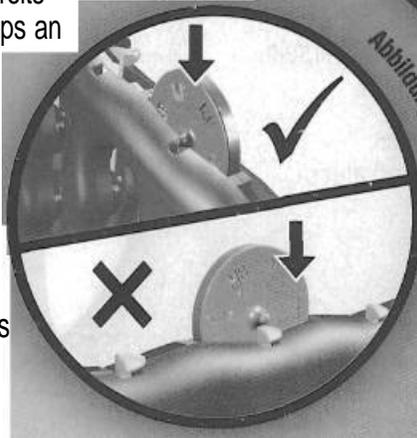


Abbildung 4: Ein neuer Spielchip rutscht nach unten durch! Wahnsinn! Vorhandene Spielchips bleiben stehen, entgegen dem Gesetz der Schwerkraft!

Abbildung 3

# Spieltipps

- Denkt daran, möglichst frühzeitig die Rasterwand zu drehen! Andernfalls können vielleicht keine Spielchips mehr eingeworfen werden!
- Ihr dürft die Rasterwand sogar mehr als einmal drehen, während ihr überlegt, wo ihr den nächsten Spielchip am besten einwerft.
- In jede der sieben Säulen passen 6 Spielchips. Versucht nie, einen siebten mit Gewalt in die Säule zu drücken, da er wieder herausfallen würde, sobald die Rasterwand erneut um 180° gedreht wird.

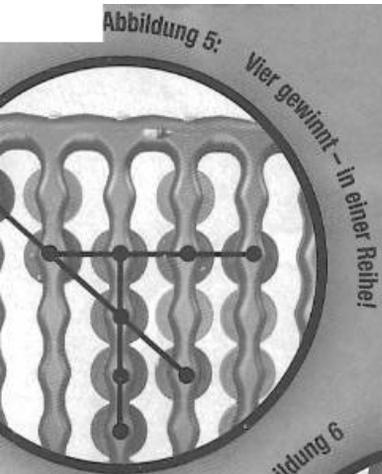
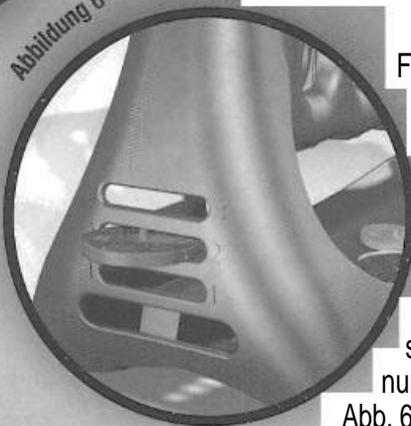


Abbildung 6



## VIER GEWINNT - DAS ORIGINAL

Falls ihr "Vier gewinnt" auf die herkömmliche Weise spielen möchtet, verzichtet ihr einfach auf das Drehen der Rasterwand!

### PUNKTEN

Auf jeder Endstütze befindet sich eine Punkteskala mit drei nummerierten Schlitzen (siehe Abb. 6).

Wenn ein Spieler ein Spiel gewonnen hat, steckt er einen seiner Spielchips in den dafür vorgesehenen Punkteschlitz. Steckt eure Spielchips bei jedem gewonnenen Spiel einen Schlitz höher!

## Turnier

Wenn ihr Lust habt, könnt ihr sogar ein cooles "Vier gewinnt"-Turnier veranstalten!

Derjenige Spieler, der zuerst 3 Spiele gewinnt, hat das Turnier gewonnen!

## WIEDER AUF DER ERDE!

Nach jedem Spiel müssen die Spielchips wieder aus der Rasterwand entfernt werden. Hierfür drückt ihr die Stifte am Boden der Rasterwand zusammen (siehe Abb. 7). Dann dreht ihr die Rasterwand und macht dasselbe noch einmal. Schließlich werden die Spielchips in die Auffangschale fallen.

## ABBAU

Wenn ihr keine Zeit mehr habt und leider nicht mehr weiterspielen könnt, löst ihr die Rasterwand von den Endstützen, indem ihr diese einfach heraushebt.

Dann drückt ihr auf die zwei unteren Stifte und löst so die zwei Endstützen von der Auffangschale (siehe Abb. 8).

Abbildung 7: Drücke die Stifte zusammen



Abbildung 8: untere Stifte



©2000 Hasbro international Inc. All Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921965343, Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alle Bremgartenstrasse 2. CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99. Zum Patent angemeldet.

020155845ioo