



# FOUR PEGS

01010

## ITA COME SI MONTA

Consigliamo di farsi aiutare da un adulto.

## ENG HOW TO ASSEMBLE

We recommend that you get help from an adult.

## FRA ASSEMBLAGE

Nous recommandons de demander l'aide d'un adulte.

## DEU AUFBAU

Wir empfehlen von einem Erwachsenen helfen lässt.

**WARNING:**  
CHOKING HAZARD - Small parts.  
Not for children under 3 yrs.

## ESP MONTAJE

Recomendamos pedir ayuda a un adulto.

## POR MONTAGEM

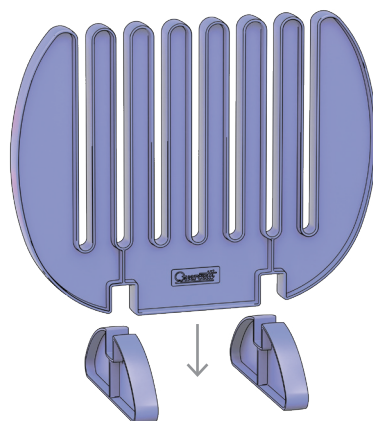
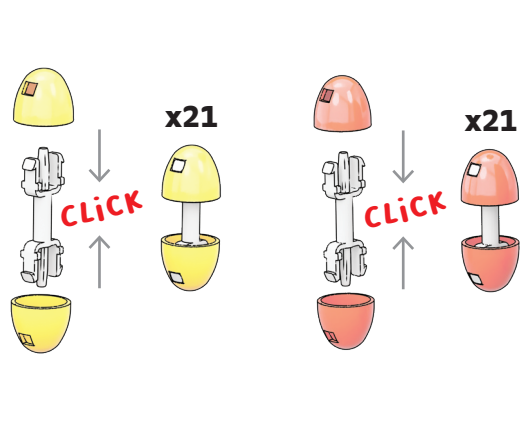
Recomendamos pedir ajuda de um adulto.

## POL MONTAŻ

Zalecamy poproszenie o pomoc dorosłego.

## NED ASSEMBLAGE

We raden aan om hulp te vragen aan een volwassene.



## ITA COME SI GIOCA

1. Numero di giocatori: 2.
2. I due giocatori scelgono il colore dei chiodini: rossi o gialli e se li dividono, 21 per ciascuno. Tramite la conta o il lancio di una moneta, decidono chi dei due inizia la partita. Chi ha aperto la partita partirà per secondo nella successiva.
3. A turno si fa cadere nelle guide della griglia un chiodino del colore scelto, cercando di allineare 4 chiodini in fila orizzontale, verticale o diagonale. Allo stesso tempo bisogna impedire all'avversario di fare altrettanto, per questo è molto importante rimanere concentrati.
4. Chi per primo allinea 4 chiodini vince!
5. Nel caso nessuno dei due partecipanti al gioco riuscisse a mettere 4 chiodini in fila, la partita finisce in parità e se ne comincia un'altra.

## ENG HOW TO PLAY

1. Number of players: 2.
2. The two players choose the color of their pegs: red or yellow, and divide them, with 21 pegs each. Through counting or a coin toss, they decide who starts the game. The player who starts will go second in the next round.
3. Players take turns dropping their chosen color peg into the guides of the grid, trying to align 4 pegs in a horizontal, vertical, or diagonal line. At the same time, they must prevent their opponent from doing the same. It is crucial to stay focused.
4. The first player to align 4 pegs wins!
5. If neither of the two players manages to align 4 pegs in a row, the game ends in a tie, and another one begins.

## FRA COMMENT JOUER

1. Nombre de joueurs : 2.
2. Les deux joueurs choisissent la couleur de leurs picots : rouge ou jaune, et les répartissent, avec 21 picots chacun. En comptant ou en lançant une pièce de monnaie, ils décident qui commence la partie. Le joueur qui commence jouera en deuxième lors du tour suivant.
3. Les joueurs placent tour à tour leur pion de couleur choisie dans les rainures de la grille, en essayant d'aligner 4 picots horizontalement, verticalement ou en diagonale. Ils doivent en même temps empêcher leur adversaire de faire de même. Il est crucial de rester concentré.
4. Le premier joueur à aligner 4 picots gagne !
5. Si aucun des deux joueurs ne parvient à aligner 4 picots à la suite, la partie se termine par une égalité et une nouvelle partie commence.

## DEU WIE WIRD GESPIELT?

1. Spieleranzahl: 2.
2. Die beiden Spieler wählen die Farbe ihrer Stifte: Rot oder Gelb und teilen sie unter sich auf. Es gibt 21 Stifte pro Spieler. Durch Zählen oder das Werfen einer Münze wird entschieden, wer von ihnen das Spiel beginnt. Derjenige, der das Spiel eröffnet hat, wird beim nächsten Mal als Zweiter starten.
3. Abwechselnd lässt man einen Stift der gewählten Farbe in die Rillen des Gitters fallen und versucht, mit den 4 Stifte horizontal, vertikal oder diagonal eine Reihe zu bilden. Gleichzeitig muss man verhindern, dass der Gegner dasselbe tut. Deshalb ist es sehr wichtig, konzentriert zu bleiben.
4. Derjenige, der als erster 4 Stifte in einer Reihe setzen kann, gewinnt!
5. Falls keiner der beiden Spieler es schafft, 4 Stifte in einer Reihe zu platzieren, endet das Spiel unentschieden und ein neues Spiel beginnt.

## ESP CÓMO JUGAR

1. Número de jugadores: 2.
2. Los dos jugadores eligen el color de sus clavijas: rojas o amarillas, y las dividen, con 21 clavijas cada uno. Mediante un conteo o lanzando una moneda, deciden quién comienza el juego. El jugador que abre el juego jugará segundo en la siguiente ronda.
3. Por turnos, los jugadores dejan caer una clavija del color elegido en las guías de la rejilla, tratando de alinear 4 clavijas horizontalmente, verticalmente o en diagonal. Al mismo tiempo, es importante impedir que el oponente haga lo mismo, por lo que es crucial mantenerse concentrado.
4. ¡El primer jugador en alinear 4 clavijas gana!
5. Si ninguno de los dos participantes logra alinear 4 clavijas en línea, el juego termina en empate y se comienza otra partida.

## POR COMO JOGAR

1. Número de jogadores: 2.
2. Os dois jogadores escolhem a cor dos pinos: vermelhos ou amarelos, e os dividem, com 21 pinos cada um. Através de contagem ou lançamento de uma moeda, decidem quem começa o jogo. Aquele que abriu o jogo jogará em segundo na próxima rodada.

3. Em turnos, os jogadores deixam cair um pino da cor escolhida nas guias da grade, tentando alinhar 4 pinos horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente. Ao mesmo tempo, é importante impedir o adversário de fazer o mesmo, portanto, é crucial manter-se concentrado.
4. O primeiro jogador a alinhar 4 pinos vence!
5. Se nenhum dos dois jogadores conseguir alinhar 4 pinos seguidos, o jogo termina em empate e uma nova partida começa.

## POL JAK GRAĆ

1. Liczba graczy: 2.
2. Dwaj gracze wybierają kolor swoich kółków: czerwony lub żółty, a następnie dzielą je, otrzymując po 21 kółków na osobę. Poprzez rachowanie lub rzut monetą, decydują, kto rozpoczyna grę. Gracz, który rozpoczyna, zacznie drugi w kolejnej rundzie.
3. Na zmianę gracze umieszczają swoje kółki w rowkach siatki, próbując ułożyć cztery z nich w linii poziomej, pionowej lub ukośnej. Jednocześnie należy uniemożliwić przeciwnikowi dokonania tego samego. Ważne jest skupienie i koncentracja.
4. Pierwszy gracz, który ułoży 4 kółki w linii, wygra!
5. Jeśli żaden z graczy nie ułoży 4 kółków w linii, gra kończy się remisem i rozpoczyna się kolejna partia.

## NED HOE TE SPELEN

1. Aantal spelers: 2.
2. De twee spelers kiezen de kleur van hun pionnen: rood of geel, en verdelen ze, met 21 pionnen per persoon. Door te tellen of een munt op te gooien, bepalen ze wie begint. De speler die begint, zal als tweede spelen in de volgende ronde.
3. Om de beurt laten de spelers hun pion van de gekozen kleur in de gleuven van het rooster vallen, terwijl ze proberen om 4 pionnen horizontaal, verticaal of diagonaal op een rij te krijgen. Tegelijkertijd moeten ze voorkomen dat hun tegenstander hetzelfde doet. Het is belangrijk om geconcentreerd te blijven.
4. De eerste speler die 4 pionnen op een rij heeft, wint!
5. Als geen van beide spelers erin slaagt om 4 pionnen op een rij te krijgen, eindigt het spel in een gelijkspel en begint er een nieuwe ronde. begint er een nieuwe ronde.

