

CONNECT 4 SHOTS

GB Please retain this information for future reference.
Colours and contents may vary from those shown.
© 2016 Hasbro. All Rights Reserved.
Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK.
Tel.: 00800 22427276. Consumer_affairs@hasbro.co.uk
Australia consumer service: auconsumercare@ap.hasbro.com; New Zealand
consumer service: nzconsumercare@hasbro.com

www.hasbro.co.uk

EE Soovitame pakend edaspidiseks säilitada.
Sisu ja värvid võivad erineda näidatust.
© 2016 Hasbro. Kõik õigused reserveeritud.
Tootja: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Esindaja: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Klienditugi: info@anvol.eu

www.anvol.ee

LV Saglabājiēt šo informāciju uzziņai nākotnē.
Krāsa un saturs var atšķirties no attēlos parādītā.
© 2016 Hasbro. Visas tiesības paturētas.
Ražotājs: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Pārstāvis: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Patērētāju apkalpošana: info@anvol.lv

www.anvol.lv

LT Produktu sudėtis ir spalvos gali skirtis nuo parodytų paveikslėliuose.
Rekomenduojame išsaugoti šią pakuotę.
© 2016 Hasbro. Visos gamintojo teisės yra saugomos.
Gamintojas: „Hasbro“ SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Atstovas: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

www.anvol.lt

HR Preporučamo da pakiranje sačuvate za buduće potrebe.
Boje i sadržaj mogu se razlikovati od prikazanih.
© 2016 Hasbro. Sva prava pridržana.
Proizvođač: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Zastupnik: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

SRB Preporučujemo da sačuvate našu adresu za kasnije potrebe.
Boje i sadržaj mogu da se razlikuju u odnosu na one na pakovanju.
© 2016 Hasbro. Sva prava zadržana.
Proizvođač: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Zastupnik: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
online@dexy.co.rs

www.dexy.co.rs

SLO Priporočamo vam, da embalažo shranite za morebitno prihodnjo uporabo.
Barve in vsebina lahko odstopajo od prikazanih na sliki.
© 2016 Hasbro. Vse pravice pridržane.
Proizvajalec: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Zastopnik: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

www.hasbro.si

RU © 2016 Хасбро. Все права защищены.
Изготовитель: «Хасбро СА», Адрес: Рю Эмиль Боша 31, 2800 Делемонт, Швейцария. Импортёр: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141407, Россия, Московская область, г. Химки, ул. Панфилова, вл. 21, стр.1.
Срок службы: 10 лет. Дата производства указана на упаковке (месяц/год).
Игра. Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений.
Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации.

www.hasbro.ru

www.hasbrogames.ru

8+ | 2+

GB ADULT ASSEMBLY REQUIRED
EE MÄNGU PEAB KOKKU PANEMA TÄISKASVANU!
LV SPĒLE IR JĀSALIEK PIEAUGUŠAJAM
LT SUAUGUSIEJI TURI PADĖTI PARUOŠTI ŽAIDIMĄ
HR IGRU TREBA SASTAVITI ODRASLA OSOBA
SRB MOLIMO RODITELJE/ODRASLE DA SASTAVE IGRAČKU
SLO IZDELEK MORA SESTAVITI ODRASLA OSEBA
RU НЕОБХОДИМА ПОМОЩЬ ВЗРОСЛЫХ ПРИ СБОРКЕ



CONNECT 4 SHOTS

GB CONTENTS

Collapsible grid, 2 feet, cardboard backboard, 12 yellow balls, 12 red balls, orange ball

EE KOMPLEKTI SISU

Kokkupandav mängualus, 2 jalga, papist tagaplaat, 12 kollast palli, 12 punast palli, oranž pall

LV KOMPLEKTĀ

Saliekams režģis, 2 pēdas, aizmugurējs kartona aizslietnis, 12 dzeltenas bumbiņas, 12 sarkanas bumbiņas, oranža bumbiņa

LT PAKUOTĖJE

Sudedamasis tinklėlis, 2 kojėlės, kartoninė atrama, 12 geltonų kamuoliukų, 12 raudonų kamuoliukų, oranžinis kamuoliukas

HR SADRŽAJ

Rešetka koja se može složiti, 2 nožice, kartonska pozadina, 12 žutih loptica, 12 crvenih loptica, narančasta loptica

SRB SADRŽAJ

Sklopivi ram, 2 nožice, kartonska tabla, 12 žutih loptica, 12 crvenih loptica, narandžasta loptica

SLO VSEBINA

Zložljiva mreža, 2 podstavka, kartonsko ozadje, 12 rumenih žogic, 12 rdečih žogic, oranžna žogica

RU В КОМПЛЕКТЕ

Складное поле с ячейками, 2 ножки, картонная задняя панель, 12 желтых шариков, 12 красных шариков, оранжевый шарик

GB 4

LV 6

HR 8

SLO 10

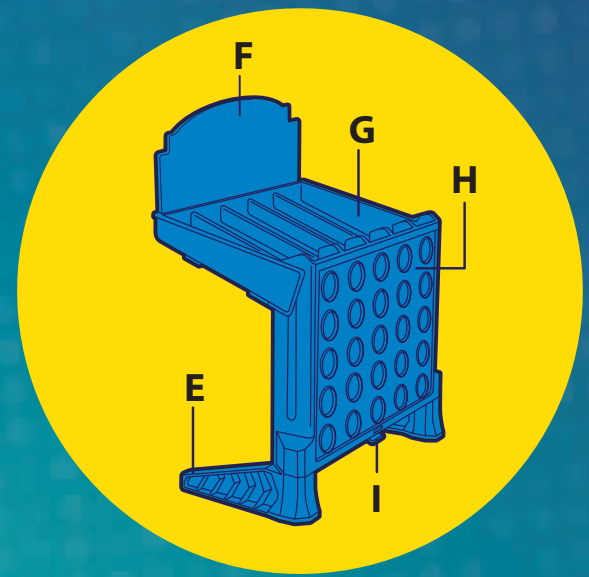
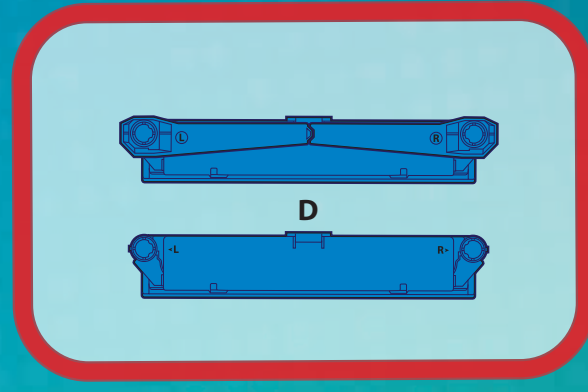
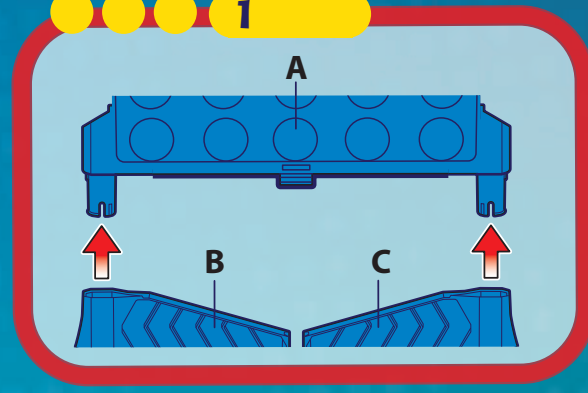
EE 5

LT 7

SRB 9

RU 11

1



GB Two players bounce balls into the grid at the same time. Connect four in a row to win!

- 1. FIRST TIME YOU PLAY**
A. GRID
B. LEFT FOOT
C. RIGHT FOOT
D. BOTTOM OF GRID
E. FOOT
F. BACKBOARD
G. RAMP
H. GRID
I. BALL RELEASE
- 2. SET UP THE GRID FOR YOUR GAME**
B. Slide the backboard up and put it aside.
D. Pull the ramp up until it clicks into place at an angle.
NOW YOU'RE READY TO PLAY!

LV Divi spēlētāji vienlaikus met ar atlēcienu bumbiņas režģī. Lai uzvarētu, jāsamet četras bumbiņas vienā rindā!

- 1. PIRMS PIRMĀS SPĒLES**
A. REŽĢIS
B. KREISĀS PUSES BALSTS
C. LABĀS PUSES BALSTS
D. REŽĢA APAKŠDAĻA
E. BALSTS
F. AIZMUGURĒJAIS AIZSLIETNIS
G. RAMPA
H. REŽĢIS
I. BUMBIŅU IZNĒMŠANA
- 2. SALIEC REŽĢI SPĒLEI**
B. Velkot augšup, izņem aizslietni un atliec to malā.
D. Virzi rampu augšup un pēc tam nofiksē to pastāvīgā slīpā pozīcijā tā, lai atskan klikšķis.
SPĒLE VAR SĀKTIES!

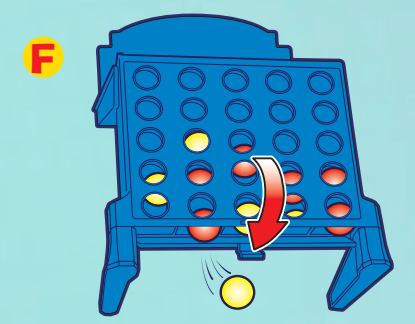
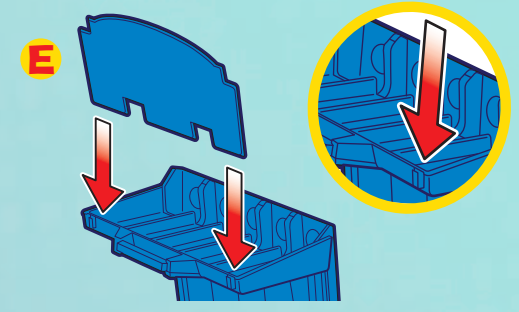
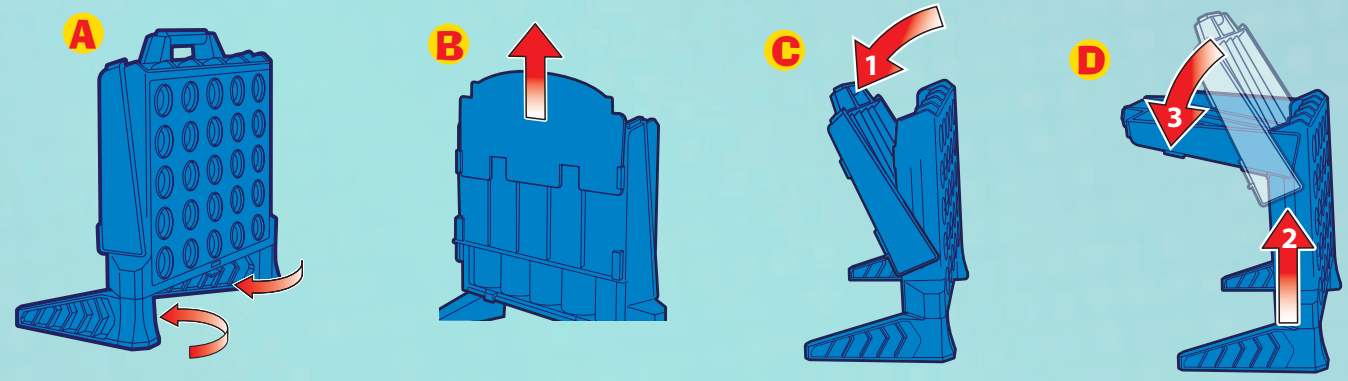
EE Kaks mängijat põrgatavad korraga mängualusele palle. Võitmiseks tuleb saada neli ritta!

- 1. ESIMENE MÄNG**
A. MÄNGUALUS
B. VASAK TUGIJALG
C. PAREM TUGIJALG
D. MÄNGUALUSE PÕHI
E. TUGIJALG
F. TAGAPLAAT
G. RAMPA
H. MÄNGUALUS
I. PALLIVABASTI
- 2. MÄNGUALUSE ETTEVALMISTAMINE**
B. Libistage tagaplaat üles ja pange see praegu kõrvale.
D. Tõmmake rampi ülespoole, kuni see kinnitub klõpsatusega õige nurga all oma kohale.
NÜÜD OLETE MÄNGUKS VALMIS!

LT Du žaidėjai vienu metu šokdina kamuoliukus į tinklą. Laimėkite, surinkę keturis iš eilės!

- 1. ŽAIDŽIANT PIRMĄ KARTĄ**
A. TINKLELIS
B. KAIRĖ KOJELĖ
C. DEŠINĖ KOJELĖ
D. TINKLELIO APAČIA
E. KOJELĖ
F. ATRAMA
G. RAMPA
H. TINKLELIS
I. KAMUOLIUKO PALEIDIMAS
- 2. SUMONTUOKITE TINKLELĮ**
B. Išstumkite atramą ir atidėkite.
D. Traukite rampą, kol ji kampu užsifiksuos vietoje.
DABAR ESATE PASIRENGĘ ŽAISTI!

2



HR Dva igrača istovremeno ubacuju loptice u mrežu. Povežite četiri u redu da biste pobijedili!

- 1. KADA IGRATE PRVI PUT**
A. MREŽA
B. LIJEVA NOŽICA
C. DESNA NOŽICA
D. DNO MREŽE
E. NOŽICA
F. STRAŽNJA PLOČA
G. RAMPA
H. MREŽA
I. ISPUŠTANJE LOPTICA
- 2. POSTAVLJANJE MREŽE ZA IGRU**
B. Povucite stražnju ploču prema gore i izvucite na stranu.
D. Povucite rampu prema gore dok ne klikne u svom mjestu pod nagibom.
SAD JE SVE SPREMNO ZA IGRU!

SRB Dva igrača istovremeno ubacuju loptice u ram. Poveži četiri loptice u nizu i pobeđi!

- 1. PRVO SKLAPANJE**
A. RAM
B. LEVA NOŽICA
C. DESNA NOŽICA
D. DONJA STRANA RAMA
E. NOŽICA
F. KARTONSKA TABLA
G. PLATFORMA
H. RAM
I. ISPUŠTANJE LOPTICA
- 2. SASTAVI RAM I IGRAJ**
B. Izvuci kartonsku tablu sa gornje strane i izvadi je.
D. Povuci platformu nagore dok ne klikne u blago zakošenom položaju.
SVE JE SPREMNO ZA IGRU!

SLO Dva igralca hkrati v mrežo odbijata žogice. Za zmago je treba doseči štiri v vrsto!

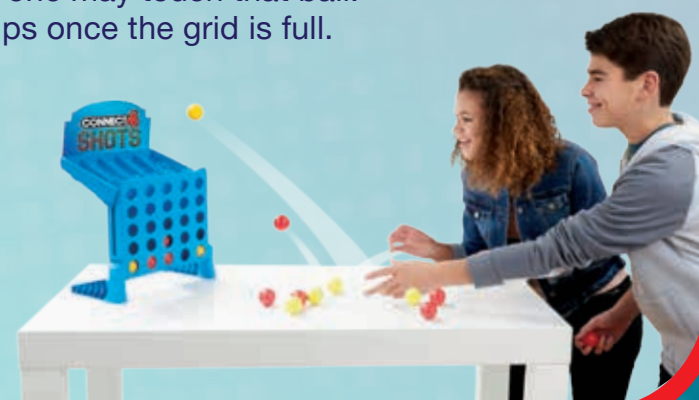
- 1. PRVA IGRA**
A. MREŽA
B. LEVA NOŽICA
C. DESNA NOŽICA
D. DNO MREŽE
E. NOŽICA
F. OZADJE
G. RAMPA
H. MREŽA
I. SPROSTITEV ŽOGIC
- 2. PRIPRAVA MREŽE ZA IGRANJE**
B. Ozadje povlecí navzgor in ga spravi na stran.
D. Ramo vleci navzgor, dokler ne klikne na svoje mesto pod kotom.
IGRA JE ZDAJ PRIPRAVLJENA NA IGRANJE!

RU Два игрока одновременно бросают шарики так, чтобы они отскакивали и попадали в ячейки. Чтобы победить, расположите четыре шарика в ряд!

- 1. ЕСЛИ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ**
A. ПОЛЕ С ЯЧЕЙКАМИ
B. ЛЕВАЯ НОЖКА
C. ПРАВАЯ НОЖКА
D. НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ПОЛЯ
E. НОЖКА
F. ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ
G. НАКЛОННАЯ ПЛАТФОРМА
H. ПОЛЕ С ЯЧЕЙКАМИ
I. ФИКСАТОР
- 2. ПОДГОТОВКА ПОЛЯ К ИГРЕ**
B. Поднимите заднюю панель вверх и отложите в сторону.
D. Поднимите наклонную платформу, пока она не станет на место под углом.
ТЕПЕРЬ ВСЁ ГОТОВО К ИГРЕ!

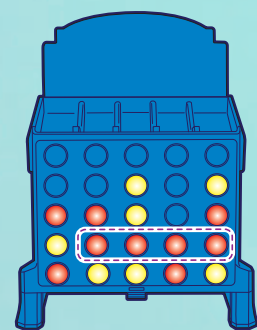
PLAY

- 1 Find a table to play on. If more than two people are playing, divide into teams.
- 2 Take your red or yellow balls, but put the orange ball aside for now (it's the tiebreaker ball).
- 3 Count down to start: 1-2-3 BOUNCE!
- 4 Both players bounce at the same time. The balls must bounce on the table before they go into the grid.
- 5 You can pick up balls from the floor or table and bounce them again. Once a ball is in the grid or on the ramp, no one may touch that ball. This includes balls that stack within the ramps once the grid is full.
- 6 Play continues simultaneously until one of you has bounced your balls into a row of four, or you both run out of balls.

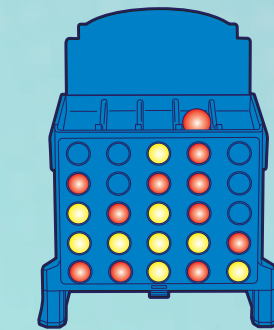
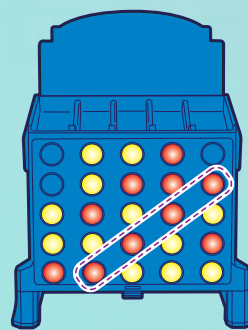


HOW TO WIN

Be first to connect four shots in a row!



WIN LIKE THIS

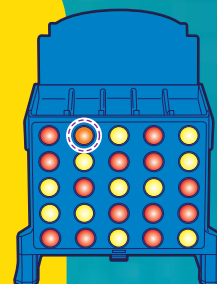


NOT LIKE THIS!

IF THERE'S A TIE

If you have both bounced all of your balls into the grid but neither got a four-in-a-row, grab the tiebreaker orange ball!

- 1 Whoever bounced all of their balls into the grid **first** gets the first shot.
- 2 Take turns trying to bounce the ball into any open spot, whether it makes four-in-a-row or not. It does not count if you land in the ramp above the grid.
- 3 If you land the final shot, you break the tie and win the game!



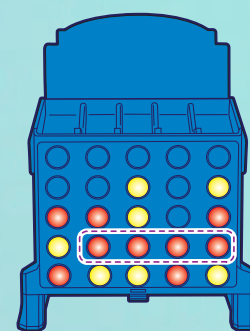
MÄNGIMINE

- 1 Leidke mängimiseks sobilik laud. Kui mängus on üle kahe inimese, moodustage kaks meeskonda.
- 2 Üks mängija võtab punased ja teine kollased pallid. Jätke oranž pall praegu kõrvale (see on mõeldud võitja väljaselgitamiseks viigi korral).
- 3 Tehke stardiloendus: 1–2–3 PÕRGATAGE!
- 4 Mõlemad mängijad põrgatavad palle korraga. Enne mängualusele maandumist peab pall põrkama vastu lauda.
- 5 Põrandale või lauale kukkunud palli võib üles korjata ja uuesti põrgatada. Mängualusele või rambile maandunud palli ei tohi puutuda ükski mängija. See kehtib ka selliste pallide puhul, mis jäävad rambile kinni seetõttu, et mängualus hakkab täis saama.
- 6 Mäng kestab seni, kuni üks mängija saab neli ritta või kuni kummalgi pole enam ühtki palli.

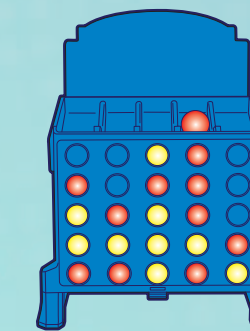
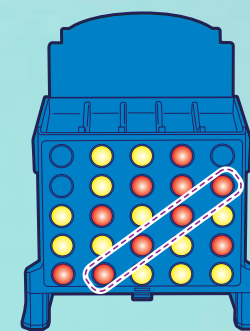
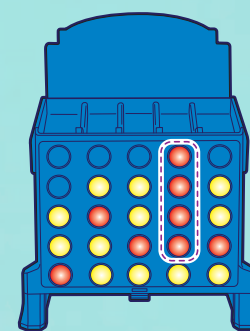


VÕITMINE

Võidab see, kes saab esimesena neli ritta!



VÕITA SAAB NII

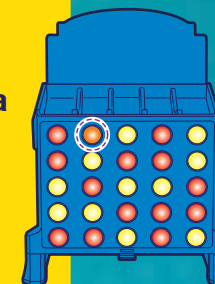


AGA MITTE NII!

VIIGI KORRAL

Kui mõlema mängija kõik pallid on mängualusele põrgatatud, kuid kumbki ei saanud neli ritta, on aeg tuua mängu oranž pall!

- 1 Esimesena saab oranži palli kasutada mängija, kes põrgatas **esimesena** kõik oma pallid mängualusele.
- 2 Mängijad proovivad kordamööda põrgatada oranži palli mõnda vabasse auku ja enam pole oluline, kas saadakse neli ritta või mitte. Mängualuse kohale rambi peale maandumine ei loe.
- 3 Viigi korral võidab mängu see, kes saab oranži palli esimesena mõnda vabasse auku!



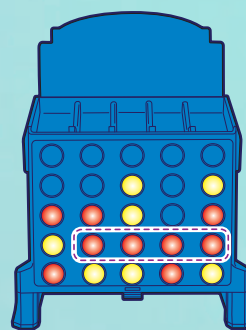
SPĒLES GAITA

- 1 Atrodi spēlei piemērotu galdu. Ja ir vairāk par diviem spēlētājiem, sadalieties komandās.
- 2 Atlasi sev sarkanās vai dzeltenās bumbiņas, savukārt oranžo bumbiņu pagaidām atliec (to izmanto neizšķirta rezultāta gadījumā).
- 3 Sāc atskaiti: 1–2–3 METIENS!
- 4 Abi spēlētāji vienlaikus met bumbiņu. Bumbiņām ir jāatsitas pret galdu pirms iekrišanas režģī.
- 5 Uz grīdas vai uz galda nokritušu bumbiņu drīkst pacelt un mest vēlreiz. Līdzko bumbiņa ir rampā vai režģī, tai vairs nedrīkst pieskarties. Tas attiecas arī uz bumbiņām, kas sakrīt uz rampas tad, kad režģis ir pilns.
- 6 Spēle turpinās līdz brīdim, kad viens no spēlētājiem samet četras bumbiņas rindā vai kad bumbiņu vairs nav nevienam spēlētājam.

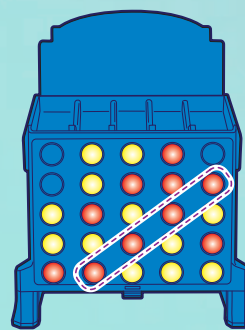
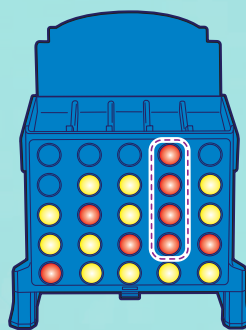


KĀ UZVARĒT

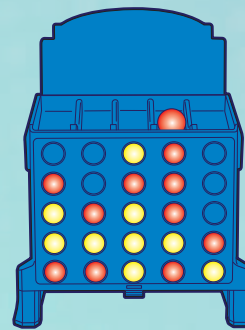
Samet četras bumbiņas rindā pirmais!



ŠĀDI VAR UZVARĒT



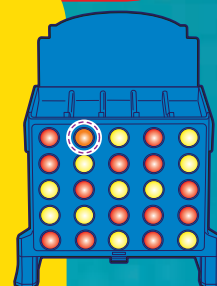
ŠĀDI NEVAR UZVARĒT



JA IR NEIZŠĶIRTS

Ja abi spēlētāji ir sametuši visas savas bumbiņas režģī, taču nevienam nav izdevies iegūt četras bumbiņas rindā, paņemiet oranžo bumbiņu!

- 1 Vispirms met tas spēlētājs, kurš **pirmais** sameta visas savas bumbiņas režģī.
- 2 Abi spēlētāji turpina mest pēc kārtas, mēģinot trāpīt bumbiņu jebkurā brīvajā ailē (neatkarīgi no tā, vai sakrīt četras bumbiņas rindā vai ne). Ja oranžā bumbiņa piezemējas un paliek rampā virs režģa, metiens neskaitās.
- 3 Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais trāpa ailē!



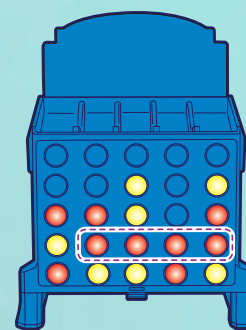
ŽAIDIMAS

- 1 Susiskirstykite stalą, ant kurio žaisite. Jei žaidėjų yra daugiau nei du, pasidalykite komandomis.
- 2 Pasirinkite raudonus arba geltonus kamuoliukus, o oranžinį kol kas atidėkite (jis reikalingas, kai yra lygiosios)
- 3 Suskaičiuokite iki trijų ir padėkite: 1-2-3 PIRMYN!
- 4 Abu žaidėjai šokdina kamuoliukus vienu metu. Prieš įkrisdami į tinklėlį kamuoliukai turi atšokti nuo stalo.
- 5 Galite paimti ant grindų ar stalo nukritusius kamuoliukus ir juos šokdinti iš naujo. Kai kamuoliukas įkrenta į tinklėlį ar yra ant rampos, jo liesti negalima. Tai taikoma ir kamuoliukams, susigrūdusiems ant rampos, kai tinklėlis pilnas.
- 6 Žaidimas tęsiasi, kol kuris nors žaidėjas surenka keturis kamuoliukus iš eilės arba kai abiem pritrūksta kamuoliukų.

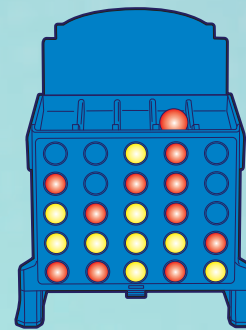
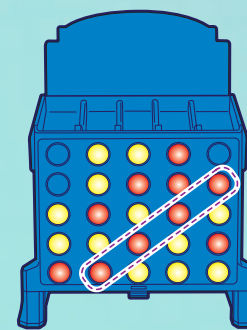
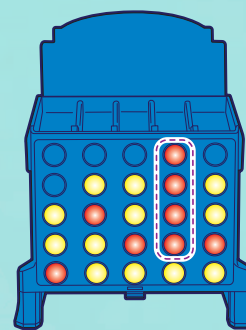


KAIP LAIMĖTI

Pirmas surinkite keturis kamuoliukus iš eilės!



LAIMĖKITE ŠITAIP

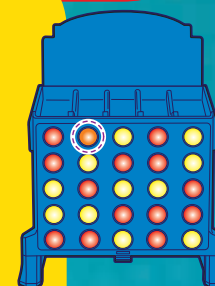


NE ŠITAIP!

JEI YRA LYGIOSIOS

Jei abu sumetėte savo kamuoliukus į tinklėlį, bet niekas nesurinko keturių iš eilės, čiupkite oranžinį kamuoliuką!

- 1 Pirmasis bandymas yra tam, kuris **pirmasis** sumetė visus savo kamuoliukus į tinklėlį.
- 2 Paeiliui bandykite įšokdinti kamuoliuką į laisvas nukrenta, nesvarbu, susidarys keturi iš eilės ar ne. Jei kamuoliukas nukrinta ant rampos virš tinklėlio, neskaičiuojama.
- 3 Jei įmetate paskutinį kamuoliuką, lygiųjų nebėra ir jūs laimite žaidimą!



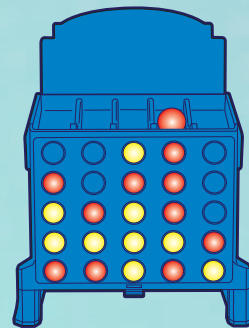
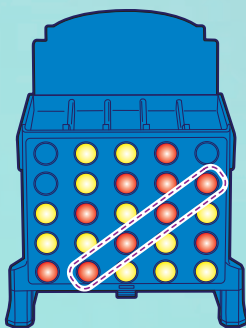
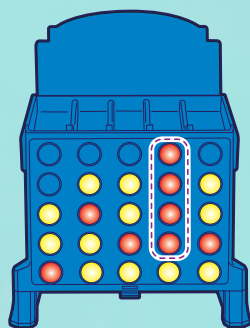
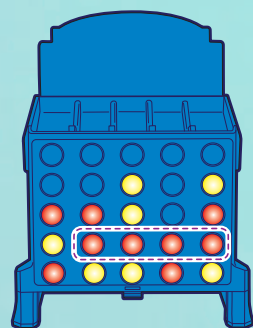
IGRA

- 1 Pronađite stol na kome se možete igrati. Ako se igra više od dva igrača, podijelite se u timove.
- 2 Svaki igrač/tim uzme svoje žute ili crvene loptice, a narančastu za sada ostavite sa strane (to je loptica za rješavanje izjednačenog rezultata).
- 3 Započnite odbrojavanje do početka: 1-2-3 UBACUJ!
- 4 Oba igrača istodobno odskakanjem ubacuju lopticu. Loptice moraju odskočiti od stola prije upadanja u mrežu.
- 5 Možete podići loptice koje su pale na pod ili stol i ponovno ih pokušati ubaciti. Kada loptica upadne u mrežu ili na rampu, nitko je više ne smije dirati. To se odnosi i na loptice koje su se skupile na rampi kada se mreža napunila.
- 6 Igra se odvija istovremeno za oba igrača i traje sve dok jedan nije složio četiri loptice u redu ili dok oba igrača nisu ostala bez loptica.



KAKO POBIJEDITI?

Budite prvi koji će složiti četiri loptice u redu!



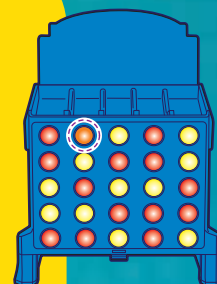
POBJEĐUJETE AKO SLOŽITE OVAKO

A NE OVAKO!

AKO JE REZULTAT IZJEDNAČEN

Ako su igrači ubacili sve loptice u rešetku, ali nijedan nije pogodio četiri u nizu, uzmite narančastu lopticu.

- 1 Onaj tko je ubacio sve svoje loptice u mrežu **prvi** ubacuje narančastu lopticu.
- 2 Izmjenjujte se u ubacivanju loptice u bilo koje slobodno mjesto, bez obzira hoćete li složiti četiri u redu ili ne. Ne računa se ako loptica završi na rampi iznad mreže.
- 3 Ako ste uspjeli ubaciti posljednji ubačaj, vi ste pobjednik igre!



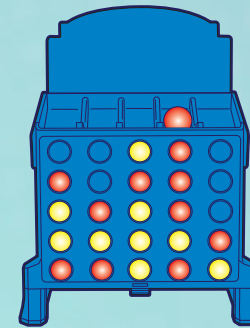
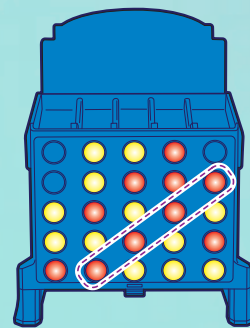
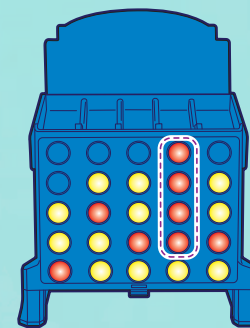
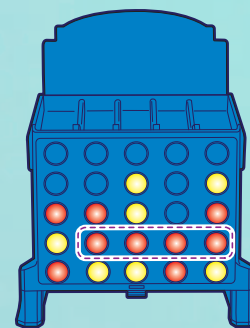
IGRAJ

- 1 Pronađi sto na kom ćeš da igraš. Ako učestvuje više od dva igrača, podelite se u ekipe.
- 2 Uzmi svoje crvene ili žute loptice a narandžastu zasad ostavi sa strane (to je loptica za rešavanje nerešene partije).
- 3 Odbrojavanje do početka: 1-2-3... UBACUJ!
- 4 Oba igrača istovremeno ubacuju loptice. Loptice moraju da odskoče od stola pre nego što uđu u ram.
- 5 Loptice možeš podići sa poda ili sa stola i pokušati ponovo. Loptica ne sme da se dira nakon što dospe u ram ili na platformu. To uključuje i loptice koje ostanu na platformi kada se ram napuni.
- 6 Igra se nastavlja naizmenično sve dok jedan igrač ne ubaci četiri svoje loptice u nizu ili dok oba igrača ne ostanu do loptica.



KAKO POBEDITI

Budi prvi igrač koji je povezao četiri loptice u niz!



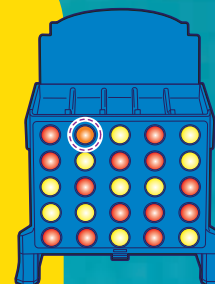
POBEDI OVAKO

NE OVAKO!

AKO JE NEREŠENO

Ako oba igrača ubace sve loptice u ram ali niko nema četiri loptice u nizu, partiju rešava narandžasta loptica!

- 1 Igrač koji je prvi ubacio sve loptice u ram **prvi** ubacuje narandžastu lopticu.
- 2 Smenjujte se u pokušajima da ubacite lopticu u bilo koje prazno mesto, bez obzira na to da li povezuje četiri loptice ili ne. Ubacivanje u platformu iznad rama se ne računa.
- 3 Igrač koji ubaci poslednju lopticu rešava partiju i pobeđuje!



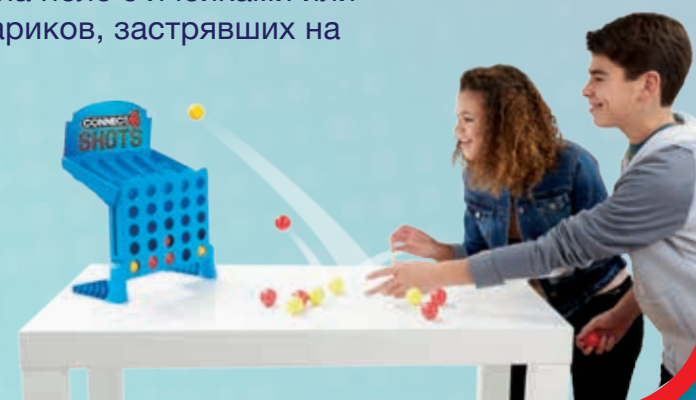
IGRA

- 1 Najdi mizo za igranje. Če igrata več kot dve osebi, se razdelite v ekipe.
- 2 Oba igralca vzameta svoje rdeče ali rumene žogice, oranžno pa zaenkrat pospravita v stran (odloča o zmagovalcu v primeru neodločenega rezultata).
- 3 Odštevanje do začetka: 1-2-3 ODBIJAJ!
- 4 Oba igralca istočasno odbijata žogice. Žogice se morajo odbiti od mize, preden padejo v mrežo.
- 5 Žogice lahko pobereš s tal ali mize in jih znova odbiješ. Ko je žogica v mreži ali na rampi, se je nihče ne sme dotikati. To vključuje žogice, ki se naberejo v rampah, ko je mreža polna.
- 6 Simultana igra se nadaljuje, dokler en od igralcev ne naniza štirih žogic v vrsto ali pa obema zmanjka žogic.



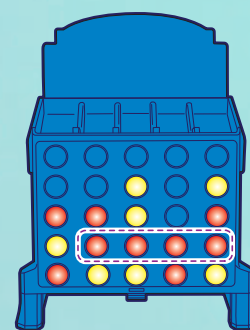
ИГРА

- 1 Найдите стол для игры. Если играет больше двух человек, разделитесь на две команды.
- 2 Возьмите красные или желтые шарики, но отложите оранжевый шарик: он нужен на случай, если будет ничья.
- 3 Начните отсчет: 1-2-3 БРОСАЙ!
- 4 Оба игрока бросают шарики одновременно. Шарики должны отскакивать от стола, прежде чем попадут на поле с ячейками.
- 5 Можно подбирать шарики со стола или с пола и снова бросать их. Нельзя касаться шариков, попавших на поле с ячейками или на наклонную платформу, в том числе шариков, застрявших на платформе после заполнения поля.
- 6 Игра продолжается, пока один из игроков не поставит четыре шарика в ряд или пока у обоих игроков не закончатся шарики.

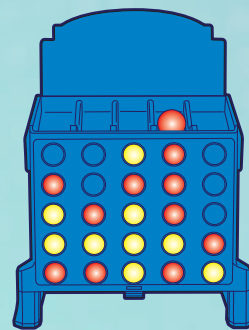
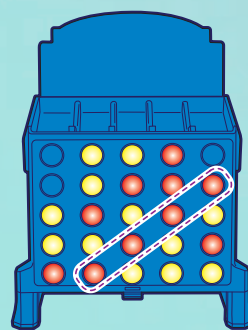
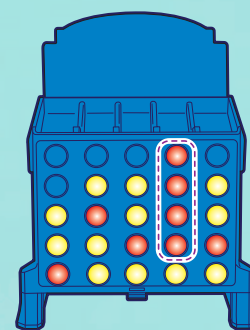


KAKO ZMAGATI

Prvi nanizaj štiri žogice v vrsto!



ZMAGAŠ TAKO

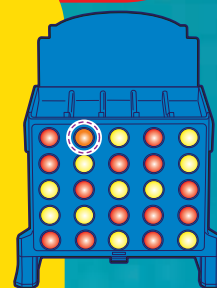


NE TAKO!

ČE JE REZULTAT NEODLOČEN

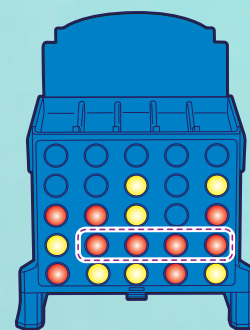
Če sta oba igralca vse žogice poslala v mrežo, vendar noben od njiju ni dosegel štiri v vrsto, vzemita odločilno oranžno žogico!

- 1 Prvo priložnost dobi igralec, ki je prvi spravil vse svoje žogice v mrežo.
- 2 Izmenjujta se med poskušanjem odbijanja žogice v katero koli odprto mesto, ne glede na to, ali s tem dosežeta štiri v vrsto, ali ne. Ne šteje, če žogica pristane na rampi nad mrežo.
- 3 Ko ti uspe odločilno žogico spraviti v mrežo, si zmagovalec odločilne runde in tudi cele igre!

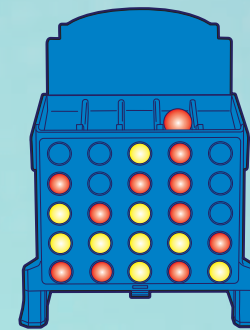
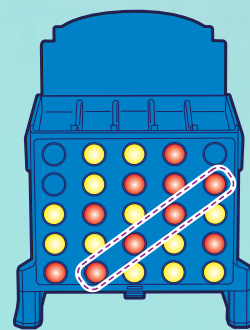
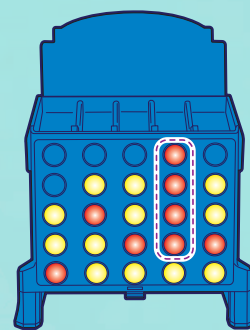


КАК ВЫИГРАТЬ

Первым поставьте четыре шарика в ряд!



ДЛЯ ПОБЕДЫ ШАРИКИ НУЖНО РАСПОЛОЖИТЬ ТАК



НО НЕ ТАК!

ЕСЛИ ПОЛУЧИЛАСЬ НИЧЬЯ

Если оба игрока забросили шарики на поле с ячейками, но ни один не расположил четыре шарика в ряд, возьмите решающий оранжевый шарик!

- 1 Первым бросает тот, кто первым забросил все свои шарики на поле.
- 2 По очереди попытайтесь попасть шариком в любую свободную ячейку. Не имеет значения, получится ли четыре шарика в ряд. Попадание на платформу над полем не считается.
- 3 Тот, кто удачно выполнил последний бросок, становится победителем!

