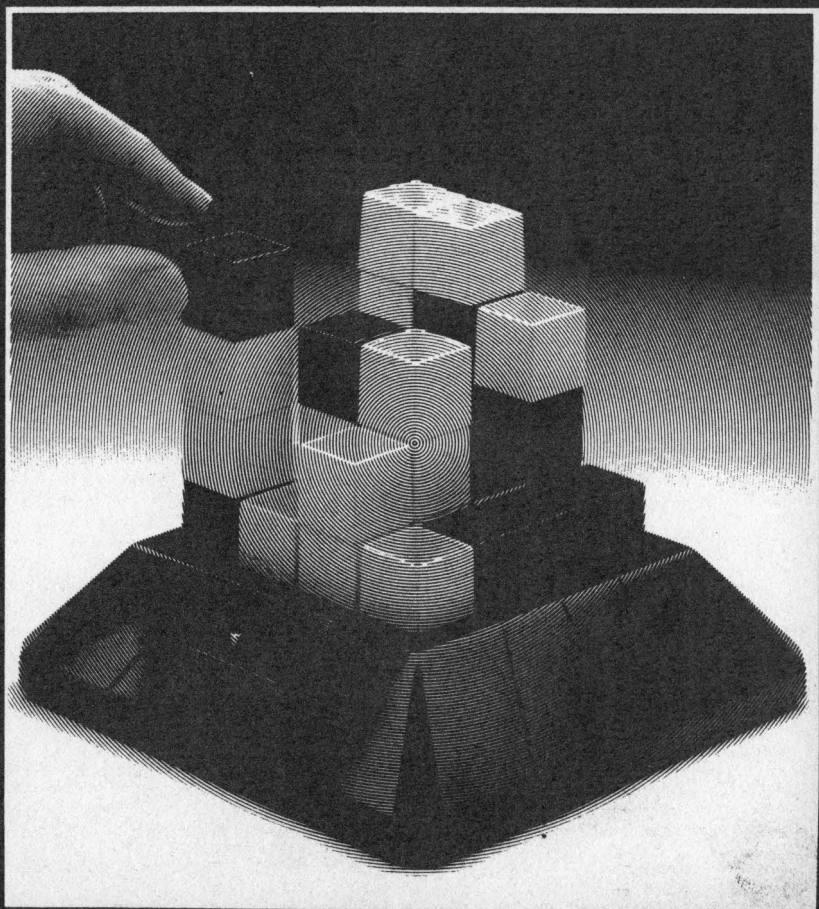


Quatro

Computer

INSTRUCTIONS



Quatro Computer

CONTENU

- 1 module électronique monté sur socle tournant
- 32 cubes rouges
- 32 cubes blancs
- 4 pieds en caoutchouc
- 1 règle de jeu

PREPARATION

1. Retourner le module. Détacher les quatre pieds en caoutchouc de la barre et les enfoncer dans les petits trous sous le socle.
2. Retirer le socle du module en alignant les flèches puis en tirant (fig. 1).
3. Déposer le couvercle du compartiment à pile en soulevant la languette (voir fig. 2).
4. Mettre une pile de 9 V (6F22) dans le compartiment.

Fig.1.

Pieds en caoutchouc

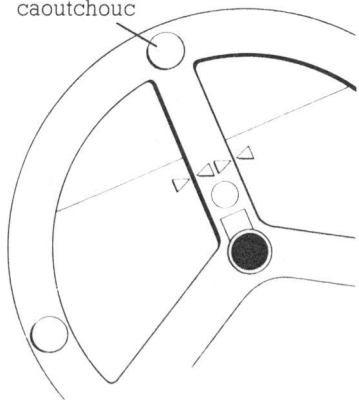
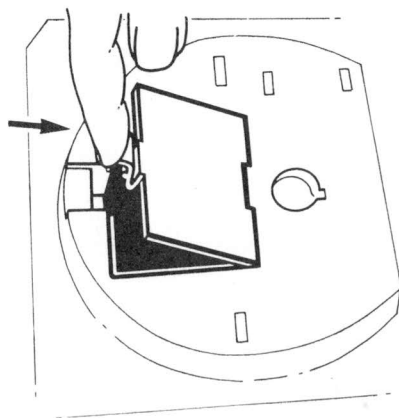


Fig.2.



IMPORTANT:

Si les lumières ou le son ne fonctionnent pas correctement, IL SE PEUT QUE LES COSSES DE RACCORDEMENT A LA PILE AIENT BESOIN D'ETRE RESSERREES, ce qui peut être fait avec une paire de pinces. Attention! Il arrive parfois que même une pile neuve soit défectueuse. Il vaut mieux utiliser des piles alcalines car elles fonctionnent plus longtemps avec nos jeux.

5. Replacer le couvercle ainsi que le socle et remettre le jeu à l'endroit.
6. Les joueurs, assis l'un en face de l'autre, prennent chacun 32 cubes de même couleur (rouge ou blanc) que l'étiquette placée devant eux.

JEU 1: QUATRE DANS L'ESPACE

BUT DU JEU

Etre le premier à aligner quatre cubes de sa propre couleur verticalement, horizontalement ou en diagonale.

COMMENT JOUER

1. Mettre en marche en poussant le bouton vers ON; il ne se passe rien.
2. Appuyer du doigt sur le carré no 1 pour sélectionner le jeu no 1. Un son se fait entendre; la lumière clignote du côté de celui qui doit commencer.
3. Le joueur dont la lumière s'allume pose un cube de sa couleur sur n'importe laquelle des seize cases de la grille et appuie dessus jusqu'à ce qu'on entende un son. Sa lumière s'éteint alors et celle de son adversaire s'allume. C'est maintenant à l'autre de jouer.
4. L'autre joueur place un de ses cubes n'importe où sur la grille ou sur le cube posé par son adversaire. Puis il appuie dessus jusqu'à ce qu'on entende un son et que la lumière opposée s'allume.
5. Le jeu continue ainsi, chaque joueur posant un cube à tour de rôle.

REMARQUE: La hauteur limite est de quatre cubes. Tout cube supplémentaire sera signalé par un

