Rulebook · Règle du jeu · Instrucciones · 说明书 · 게임 지침 · ルールブック

HABA Travel Game

4 Shore



4 à la plage ! • 4 en playa •
沙滩四连环 · 바다 동물 빙고 · ビーチの四目並べ

Copyright HABA - Games Bad Rodach 2020

4 Shore

A 4-in-a-row classic for 2 strategists ages 5 years and up.

Illustrator: Sandra Kretzmann
Game Developers: Annemarie Wolke & Robin Eckert

Contents

2 magnetic game boards, 2 x 15 magnetic sea creatures, 7 sticks, 1 rulebook

Goal of the Game

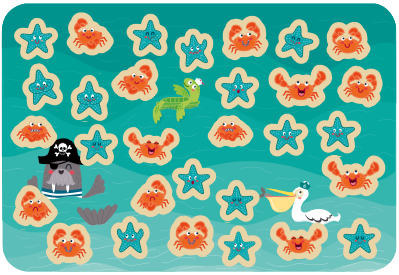
The first player to place 4 of their sea creatures in a straight line wins the game.

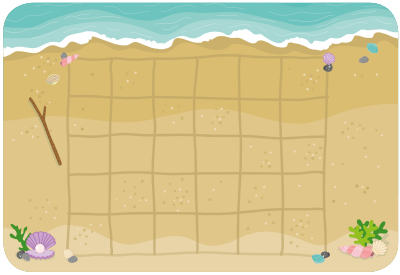
Before the First Game:
Carefully remove the magnets (sea creatures) from the magnet sheets, then throw away the sheets.

Game Setup

Place one game board in the tin base and the other game board in the tin lid. One game board shows the beach, the other the ocean.

Place all 30 sea creatures in the ocean. Then decide who will play with the starfish and who will play with the crabs.





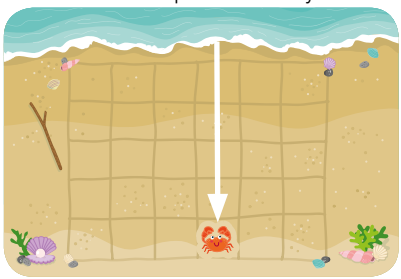
ENGLISH

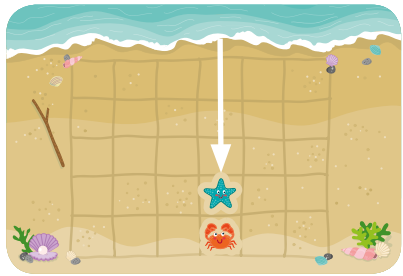
How to Play

Take turns playing. The last person to play in some waves starts. If you can't agree, the youngest player starts.

The player whose turn it is takes one of their sea creatures and places it in one of the 6 columns on the beach.

Important: Waves always push the sea creatures as far as possible up the beach. The first sea creature in a column is therefore always washed into the last space in that column. The next sea creature in that column is then washed into the second to last space, because the last space is already filled.





After placing the sea creature on the beach, check to see if a straight line of 4 or more of the same sea creatures has been made. The line can be horizontal, vertical or diagonal. If so, the game is over. If not, the next player takes their turn.

End of the Game

As soon as one player has placed at least four of their sea creatures in a straight line on the beach, that player has won the game.



Windless Day Variant

On days when the waves aren't as big, sea creatures can go wherever they want. The game is played following the same rules, with the only difference being that you can place your sea creatures on any empty space. The waves will not push the creatures up the beach.

Flotsam Variant

You can also define a playing area using the sticks and make up your own rules.

4 à la plage !

Un jeu d'assemblage classique pour 2 stratèges à partir de 5 ans.

Illustration : Sandra Kretzmann
Rédaction : Annemarie Wolke & Robin Eckert

Contenu du jeu

2 plateaux de jeu magnétiques, 2 x 15 animaux marins aimantés, 7 bâtons, 1 règle du jeu

Objectif du jeu

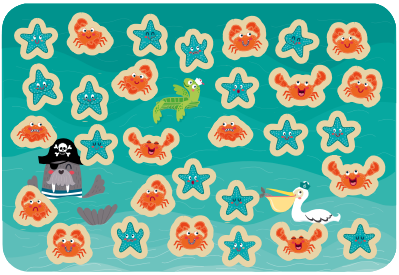
Le premier à aligner 4 de ses animaux marins sur la plage gagne la partie.

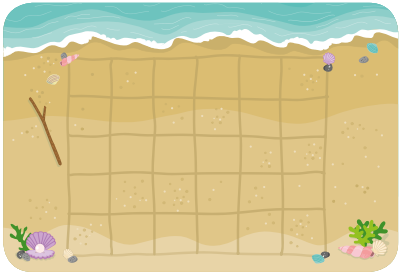
Avant de jouer pour la première fois
Retirez délicatement les pièces aimantées (animaux marins) du cadre et jetez les restes.

Préparation du jeu

Commencez par placer un des plateaux de jeu dans le fond de la boîte et l'autre dans le couvercle. Un des plateaux de jeu représente la plage, l'autre la mer.

Posez tous les animaux marins (30) dans la mer. Décidez qui joue avec les étoiles de mer et qui joue avec les crabes.



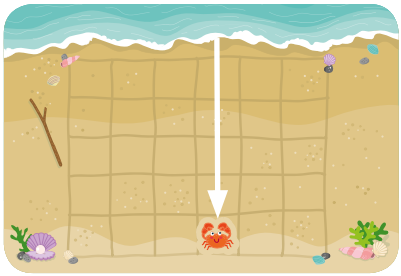


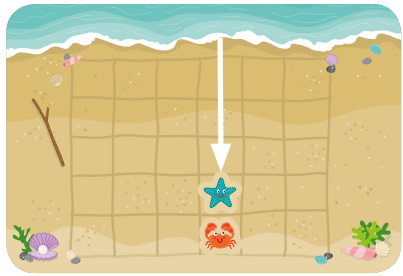
Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle. Le dernier à avoir barboté au milieu des vagues commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est l'enfant le plus jeune qui commence.

Celui dont c'est le tour prend un de ses animaux marins et le pose dans l'une des 6 colonnes sur la plage.

Attention : la vague entraîne toujours les animaux marins le plus loin possible de la mer. Le premier animal marin d'une colonne est donc toujours posé sur la dernière case de la colonne. Le prochain animal marin à se placer dans cette colonne sera posé sur l'avant-dernière case, vu que la dernière case est déjà occupée.





Une fois que vous avez posé votre animal marin, vérifiez si un alignement de 4 animaux marins identiques s'est formé sur la plage. Un alignement horizontal, vertical ou diagonal met aussitôt fin à la partie.
Si ce n'est pas le cas, c'est au tour du joueur suivant de poser un animal marin.

Fin de la partie

Dès que l'un d'entre vous a aligné au moins quatre de ses animaux marins horizontalement, verticalement ou diagonalement sur la plage, il remporte la partie.



Variante : calme plat

Les jours où la mer est calme, on peut se promener partout sur la plage.
La règle du jeu de base s'applique, à une exception près : vos animaux marins peuvent occuper n'importe quelle case vide.

Variante : débris

Vous pouvez utiliser les bâtons pour délimiter des cases au choix et vous mettre d'accord sur vos propres règles.

4 en playa

El clásico juego de estrategia para 2 jugadores a partir de 5 años.

Ilustración: Sandra Kretzmann
Redacción: Annemarie Wolke & Robin Eckert

Contenido del juego

2 tableros magnéticos, 2 x 15 habitantes marinos magnéticos, 7 palos, instrucciones del juego

Objetivo del juego

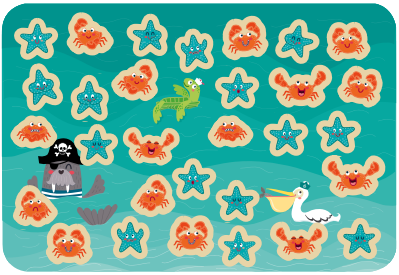
Gana el primero en colocar 4 de sus habitantes marinos en una hilera recta.

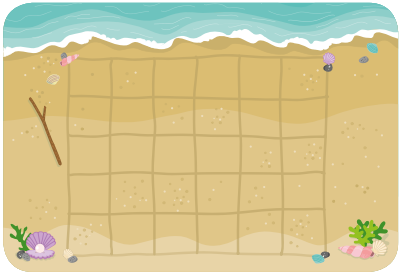
Antes de jugar por primera vez
Extraed con cuidado los imanes (habitantes marinos) de los marcos y desechad el resto.

Preparación del juego

Colocad un tablero en el fondo de la caja y el otro en la tapa. Uno muestra la playa y el otro, el mar.

Colocad los 30 habitantes marinos en el mar. Decidid quién juega con las estrellas de mar y quién con los cangrejos.



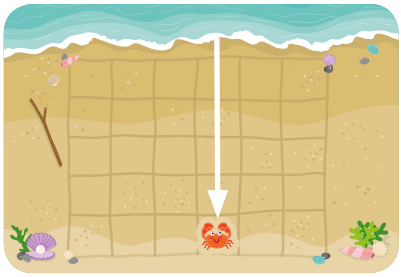


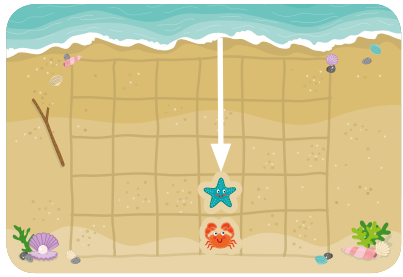
Desarrollo del juego

Jugad por turnos. Empieza quien haya chapoteado en las olas más recientemente. Si no os ponéis de acuerdo, empieza el jugador más joven.

A quien le toque coge uno de sus habitantes marinos y lo coloca en una de las seis columnas que hay en la playa.

Importante: Las olas empujan lo más lejos posible del mar a los habitantes marinos. Por lo tanto, el primer habitante marino de una columna se verá arrastrado hasta la última casilla. El siguiente habitante marino de esta columna se verá arrastrado a su vez a la penúltima casilla, ya que la última ya estará ocupada.





Después de haber colocado vuestro habitante marino en la playa, comprobad si se ha formado una hilera de cuatro habitantes marinos iguales. La hilera puede ser horizontal, vertical o diagonal. Si es así, finaliza la partida.
Si no es así, será el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

En cuanto uno de vosotros haya colocado como mínimo cuatro de sus habitantes marinos en una hilera recta en la playa, ese jugador gana la partida.



Variante: Día de calma

Los días en los que las olas no son tan fuertes, los habitantes marinos pueden ir a donde les apetezca.
El juego sigue las mismas reglas. La única diferencia es que podéis colocar vuestros habitantes marinos en cualquier casilla libre.

Variante: Restos flotantes

También podéis delimitar una zona con los palos y acordar unas reglas propias.

沙滩四连环

一款讲究策略的经典四连環游戏，适合 2 名 5 岁及以上玩家。

插画： Sandra Kretzmann
游戏开发： Annemarie Wolke y Robin Eckert

游戏用具

2 个磁性游戏板，2 x 15 个海洋生物磁贴，7 根小棒，1 份游戏规则说明书

游戏目的

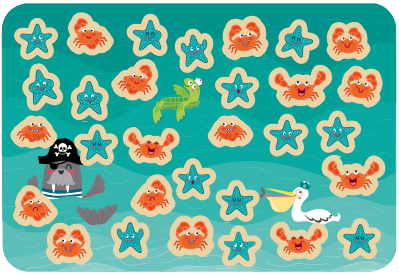
率先将四只海洋生物在海滩上连成一条直线的玩家获胜。

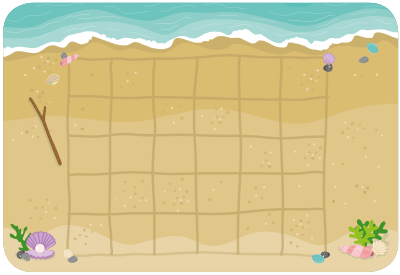
第一次游戏前：
小心地将磁贴（海洋生物）从磁性基板取出，然后将基板丢掉。

游戏准备

将一个游戏板放到铁盒底板，将另一个游戏板放入铁盒盖板。 一个游戏板显示海滩，另一个游戏板显示大海。

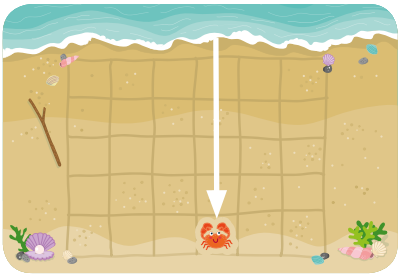
将所有 30 只海洋生物都放到大海中。 然后决定谁用海星玩，谁用螃蟹玩。

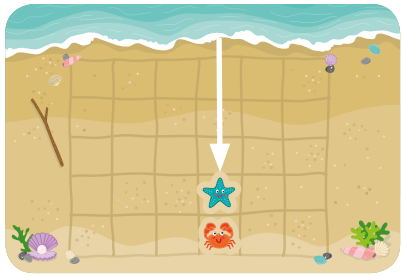




怎么玩

二人轮流放置海洋生物。 可以从最近曾进行水上活動的玩家开始。 如果有人不同意这样，就从年龄最小的玩家开始。
轮到的玩家拿起自己的一只海洋生物，并将它放到海滩上 6 列中的任意一列。
重要提示： 波浪总是将海洋生物尽可能地推上沙灘。 因此，列中放置的第一只海洋生物总是被冲到该列的最后一格。 由于最后一格已被占据，该列中放置的下一只海洋生物将被冲到倒数第二格。





将海洋生物放到海滩后，查看是否有 4 只相同的海洋生物连成一条直线。 这可以是水平、垂直或倾斜的直线。 如果有，游戏即结束。
如果没有，轮到下一个玩家。

游戏结束

一旦有玩家率先将至少四只海洋生物在沙滩上连成一条直线，该玩家即获胜。



风平浪静玩法

在海浪不是很大的日子，海洋生物可以到海滩上的任何地方。
游戏按照相同规则进行，唯一变化是海洋生物可以放到任何空闲格子上。 海浪不会将这些生物冲走。

冲来货物玩法

玩家还可以用小棒占据游戏区域并商定规则。

바다 동물 빙고

만 5세 이상이 플레이할 수 있는 2인용 전략 게임

일러스트: Sandra Kretzmann
개발자: Annemarie Wolke y Robin Eckert

구성품

자석 게임판 2개, 자석 바다 동물 조각 15개 x 2세트, 막대 7개, 게임 설명서 1개

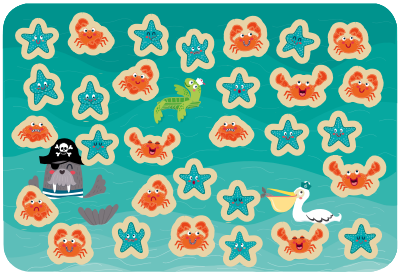
게임 목표

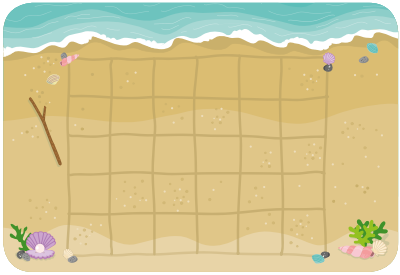
바다 동물 4마리를 가장 먼저 한 줄로 배치하는 플레이어가 승리해요.
첫 게임 시작 전:
자석 판에서 자석 조각(바다 동물)을 조심스럽게 떼어내고, 조각을 떼어 낸 자석 판은 필요하지 않으니 버려도 돼요.

게임 준비

게임판 1개는 게임 박스에 넣고 나머지 1개는 뚜껑에 넣어요. 게임판 1개에는 해변이 있고, 다른 게임판에는 바다가 있어요.

바다 동물 30마리를 모두 바다 위에 펼쳐 놓아요. 그다음 불가사리와 게 중에서 각자 플레이할 바다 동물을 선택해요.

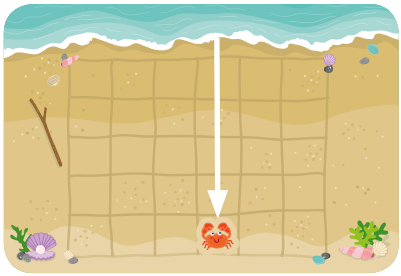


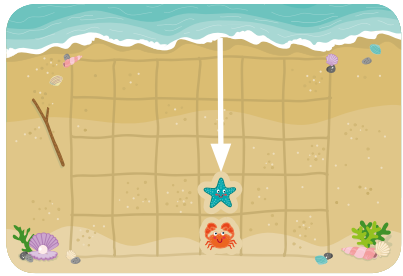


KOREA

게임 방법

한 명씩 번갈아 가면서 진행해요. 가장 최근에 파도를 타고 놀았던 플레이어부터 시작해요. 동의하지 않는다면, 가장 어린 플레이어부터 시작해요.
자신의 차례가 된 플레이어는 선택한 바다 동물 중 1개를 가져와서 해변에 있는 6개의 줄에 있는 칸 중에서 원하는 곳에 놓아요.
중요: 파도는 언제나 바다 동물들을 해변 위로 힘껏 밀어내요. 그래서 바다에서 가장 가까운 칸에 있는 바다 동물은 항상 바다에서 제일 멀리 떨어져 있는 마지막 칸으로 줄을 따라 밀어서 옮겨야 해요. 같은 줄의 다른 칸에 또 다른 바다 동물을 놓았다면, 바다에서 가장 멀리 떨어진 칸은 이미 채워져 있기 때문에 그 옆에 칸으로 밀어주어요.





바다 동물을 해변에 놓은 다음, 1줄에 같은 종류의 바다 동물 4개가 가로나 세로 또는 대각선으로 놓여있는지 확인해요. 바다 동물 4개를 1줄로 만들었다면 게임이 끝나요. 그렇지 않았다면, 다음 플레이어 차례가 돼요.

게임 종료

플레이어 중 1명이 해변에 최소 4개의 바다 동물로 1줄을 만들면 게임이 끝나고, 그 플레이어가 승리해요.



KOREA

바람이 불지 않는 게임 변형 방법

바람이 불지 않아 파도가 높지 않은 날에는, 바다 동물이 원하는 칸으로 갈 수 있어요. 기본 게임 규칙에 따라 진행되며, 유일한 차이점은 바다 동물을 원하는 빈칸에 놓을 수 있는 점이에요. 잔잔한 파도는 바다 동물을 해변으로 밀어내지 않아요.

막대를 이용한 게임 변형 방법

바닷가로 떠밀려온 막대를 사용하여 바다 동물을 놓을 해변의 영역을 정하고 나만의 규칙을 만들 수 있어요.

ビーチの四目並べ

5歳以上の戦略家2人の為の定番の四目並べゲーム。

イラスト：　Sandra Kretzmann
ゲーム開発：　Annemarie Wolke y Robin Eckert

内容物

マグネット・ゲームボード2枚、 海の生き物のマグネット15個（2組）、棒7本、ルールブック1部

ゲームの概要

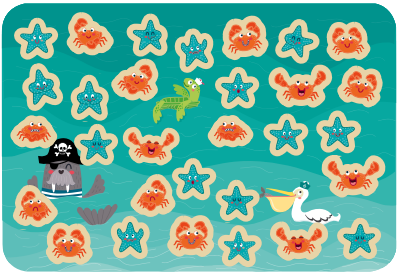
自分の所有する海の生き物のうち4つを最初に一直線に並べたプレイヤーが勝者となります。

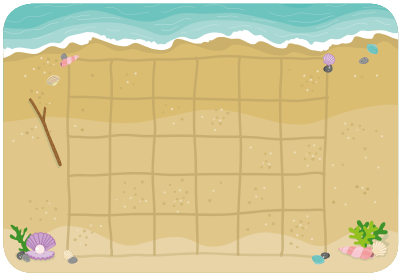
ゲームの前に
マグネット（海の生き物）をマグネットシートからていねいに外します。
残りの マグネットシートはゲームに必要ありませんので破棄してください。

ゲームの準備

ゲームボードを1枚、缶の底に敷き、もう1枚を缶の蓋に入れます。一方のゲームボードにはビーチが描かれ、もう一方には海が描かれています。

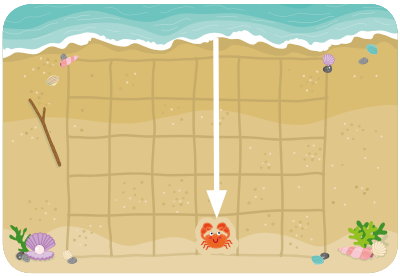
海の生き物を30匹海に入れてください。次にヒトデでプレイする人とカニでプレイする人を決めます。

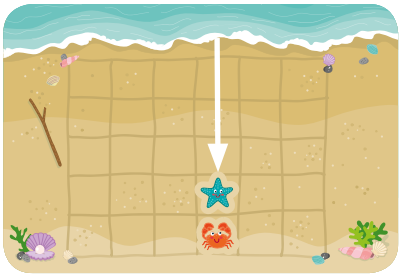




遊び方

時計回りの順番で遊びます。一番最近波と戯れた人から始めましょう。誰もいないって？では最年少のプレイヤーから始めます。
自分の番になったら海の生き物を1匹選んで、ビーチにある6つの列のうちの1つに置きます。
注：波がいつも海の生き物を水際からなるべく遠いところまで押し上げるので、列の一番前にいる海の生き物はいつもその列の一番最後まで流されます。その列で隣りにいる海の生き物は、一番最後の位置はもう埋まっているので、最後から2番目の位置まで流されます。





海の生き物をビーチに置いたら、同じ種類の海の生き物が4匹以上一直線に並んでいるかチェックしてください。線は、水平、垂直、または斜めでもかまいません。そのようなラインが出来たらゲームは終了です。
そうでない場合、次のプレイヤーの番になります。

ゲームの終了

どちらかのプレイヤーが少なくとも4匹の海の生き物を一直線上に配置することができたらそのプレイヤーの勝ちです。



バリエーション - 凪の日

波がそれほど高くない日には、海の生き物はどこにでも自由に行くことができます。
ゲームは同じルールで進行しますが、ここでは、どの空いているポジションにも海の生き物を置くことができます。生き物たちは、波によってビーチに押し上げられません。

バリエーション - 漂流物

棒を用いてプレイエリアを決め、独自のルールで遊ぶこともできます。

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

Queridos niños, queridos padres:

Si después de una divertida partida descubrís que falta una pieza del juego que no se encuentra por ninguna parte, ¡ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podéis consultar si la pieza está disponible.

亲爱的孩子和家长，

经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少的这个HABA游戏的部件，无处可寻。没问题！在 (www.haba.de/Ersatzteile)，你可以找出这部件仍然可发货。

하바 보드게임을 사랑하는 어린이들과 부모님들께,

게임을 즐겁게 진행하다가 HABA 게임의 구성품을 잃어버렸나요?그래도 괜찮습니다! 공식 홈페이지(www.haba.de/Ersatzteile)에접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수있어요.

子供たち、そして保護者の方へ

ゲーム何度か楽しん遊んだ後にパーツが紛失してしまいましたか?大丈夫!
(www.haba.de/Ersatzteile)にご連絡くだされればパーツが在庫にあるか確認いたします。
永くゲームを楽しんでいただけますように。



HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

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

HABA

Art. Nr.: 306041 1/20