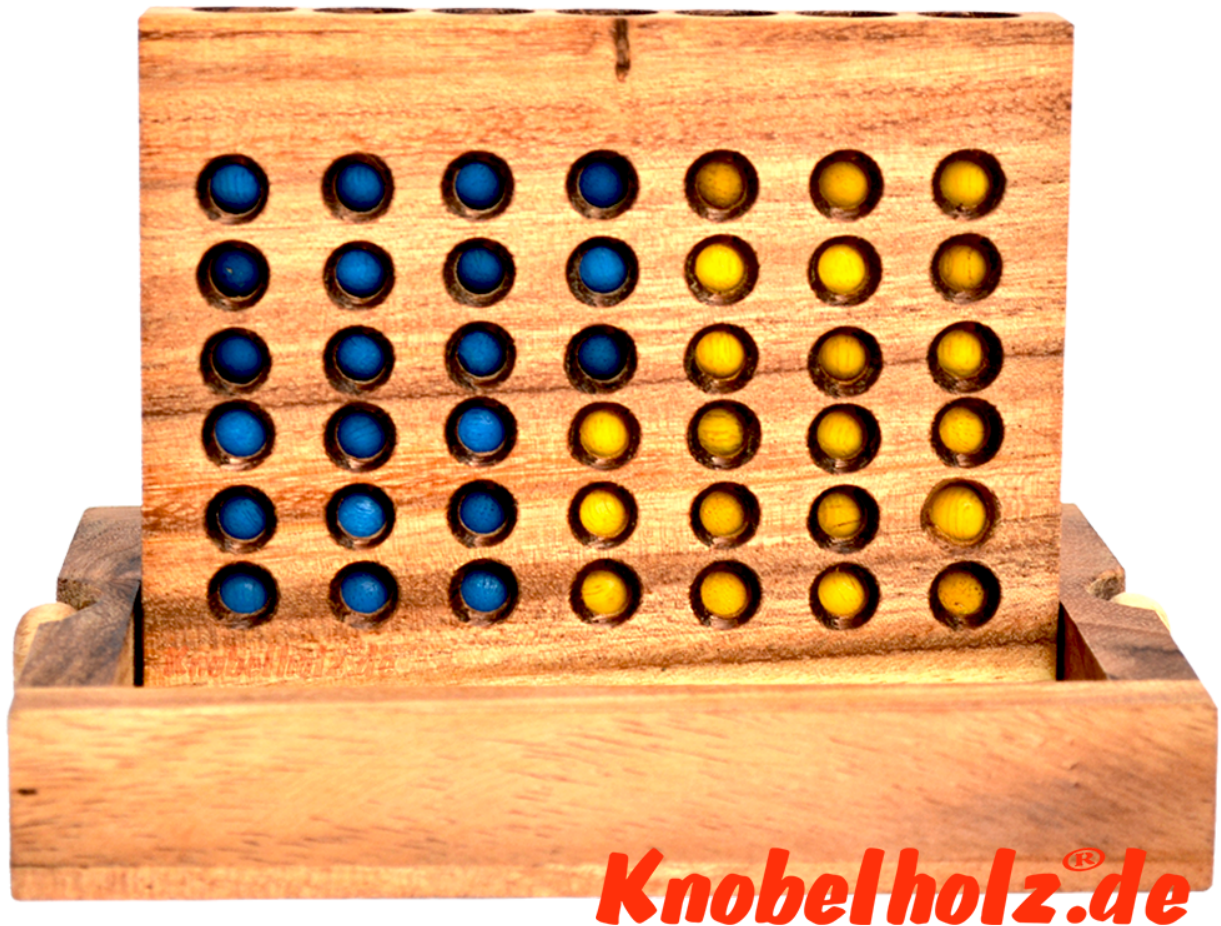


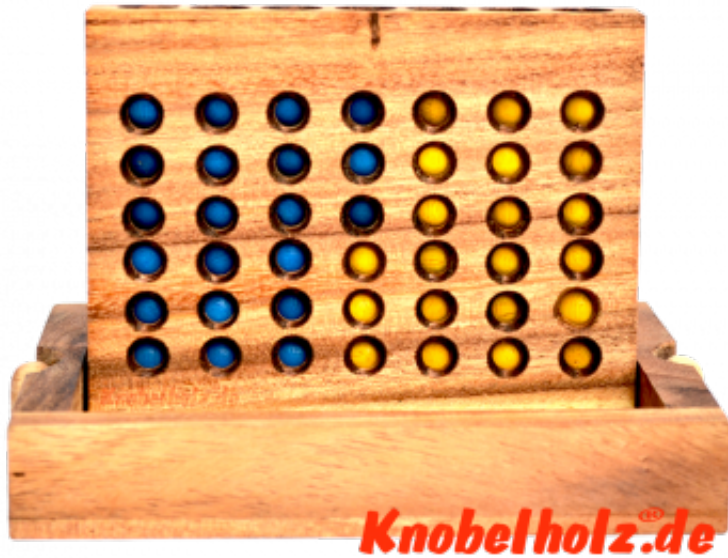
4 Pod??cz Bingo S



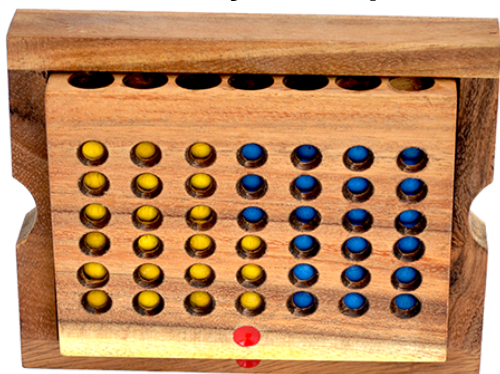
Connect Four Bingo 4 Box Strategiespiel Samanea Holzspiel für 2 Spieler mit den Maßen 17,5 x 12,8 x 3,0 cm, connect 4 in wooden box Monkey Pod

Knobelholz.de

Knobelholz.de GmbH Brandenburger Str. 39 15754 Heidesee / Berlin
Tel: +49 33767 81992 Mob: +49 177 8199200 eMail: service@knobelholz.de
St. Nr.: 049/112/02153 USt-ID.: DE 261939751 Register: HRB 10281 CB
Bank: Commerzbank IBAN: D51100400000242524700 Bic: COBADEFFXXX



Podaj cztery małe pudełko



Oto jak Samanea wersji drewniane pudełko z kulkami. Pudełko jest buildable razem do transportu. Jeśli chcesz przygotować Samanea drewniane pudełko do gry przed dwa stworzyć lewy i prawy z gry czerpać i podjąć grę z ramy. Podczas otwierania mieć całkowitą pewność, że dwie czerwone kropki w dół, aby pokazać inaczej pan wyczyścić wszystkie kule.



Odnosi się to również do montażu, umieszczone czerwone kropki razem zakryte grę drewna razem. Wstawia pola w ramie drewnianej i grę bingo w ramce o zastosowaniu w postaci płyty bazowej używanej. Czy gra i każdy ma swoje kule wychodzi z wybranego koloru w swojej dziedzinie, a już się dzieje.

Początek gra strategiczna Connect Four



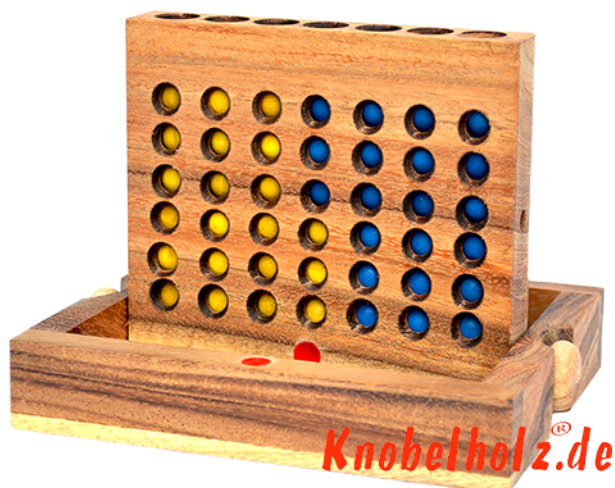
Gracze mogą na przemian spadać ich znaki. Pyta się o siedmiu kolumnach (pionowo) i sześciu rzędach (poziomo). Każdy gracz ma 21 sztuk tego samego koloru, które z kolei są ustalane przez graczy w grze strategicznej czterech rzędach.



Gdy gracz odchodzi kawałek grę w Bongo drewnianych zabawek, krople do kolumny wypełnionej, najniższą wolną przestrzeń kolumny. Kawałki są ustalane indywidualnie i naprzemiennie w Connect Four gry. Zwycięzca zostaje gracz, który potrafi być pierwszy wprowadzając cztery kawałki poziomo, pionowo lub ukośnie w linii. Gra kończy się remisem, gdy żaden z graczy nie może więcej wprowadzić kawałków bez wygranej.

Strategia i taktyka w grze Connect 4

Początkujący często wychodzą proste groźby wroga, aby zakończyć cztery linie, więc ważne jest, aby zachować wszystkie pionowe, poziome i ukośne linie w umyśle.



Spróbować zaawansowany odtwarzacz

budowę dwóch zagrożeń (widelec). Jako zasada, że każda kawałek w środku planszy mają większą wartość niż pętli na krawędzi pętli, gdy istnieje więcej możliwości dla nich brać udział w czterech liniach (a więc również ogranicza możliwość przeciwnika). Dobry gracz stara się przynieść krótkoterminowe trzy kawałki w linii i jednocześnie uniemożliwić przeciwnikowi ustawienie w danej kolumnie. Pod koniec gry często przekształca się w kompleksowej Auszählspiel; Obaj gracze starają się wygrać, starając się skłonić przeciwnika do umieszczenia w danej kolumnie. W tej sytuacji pomocne jest, aby pamiętać, że jeśli ktoś jest jeszcze w poręgu zawsze parzysta liczba sztuk ma zostać jeszcze raz na poręgu. Pierwsze i drugie strategie graczy znacznie się różni. Wszystkie trzy linie koloru stworzyć otwór: pole, które obsługiwane przez poszczególnych graczy, dla zwycięstwa. Otwór jest nazywany parzyste lub nieparzyste, w zależności od wiersza jest w (dolny rząd jest oznaczony jako „jeden”). Stając się pierwszym graczem, aby wygrać, musi on bardziej dziwne otwory zostały zbudowane niż jego przeciwnik, parzyste otwory nie mają znaczenia. W ten sposób, drugi gracz może wygrać, musi mieć więcej niż jego przeciwnik, albo tak samo liczbę dziwnych dziur i co najmniej prostego otworu przynajmniej dwa dziwne otwory. Zasady te są pokazane w uproszczony, ponieważ jeżeli liczne otwory znajdują się w tej samej kolumnie, jest bardziej skomplikowany. Otwory, które leżą bezpośrednio nad innymi otworami są w większości bezużyteczne.

Więc teraz baw się, ale należy uważać, gra ma wciągającą !!!

W opakowaniu 1

Opinie

There are yet no reviews for this product.