



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



# 4 am Strand



4 Shore · 4 à la plage ! · 4 aan het strand  
4 en playa · 4 sulla spiaggia





# 4 am Strand

Ein Legespiel-Klassiker für 2 Strategen ab 5 Jahren.

**Illustration:** Sandra Kretzmann

**Redaktion:** Annemarie Wolke & Robin Eckert

## Spielinhalt

2 Magnet-Spielpläne, 2 x 15 magnetische Meeresbewohner, 7 Stöcke, 1 Spielanleitung

## Spielziel

Wer als Erster 4 seiner Meeresbewohner in einer geraden Reihe an den Strand legt, gewinnt.

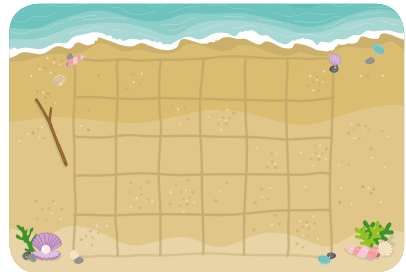
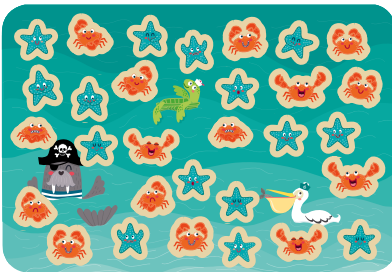
*Vor dem ersten Spiel*

*Brecht die Magnete (Meeresbewohner) vorsichtig aus dem Tableau heraus und werft die Reste weg.*

## Spielvorbereitung

Legt zunächst jeweils einen der Spielpläne in den Boden und den Deckel der Dose. Der eine Spielplan zeigt den Strand, der andere das Meer.

Legt alle 30 Meeresbewohner in das Meer. Entscheidet dann, wer mit den Seesternen und wer mit den Krabben spielt.



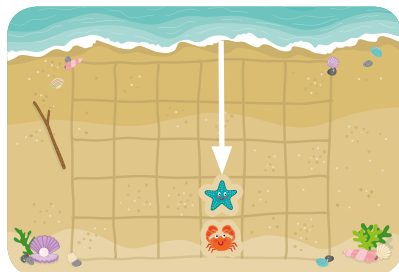
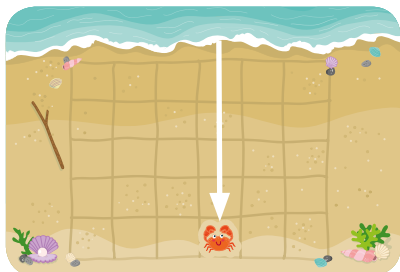


## Spielablauf

Ihr seid nacheinander an der Reihe. Wer zuletzt in den Wellen geplätscht hat, darf anfangen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Wer an der Reihe ist, nimmt sich einen seiner Meeresbewohner und legt ihn in eine beliebige der 6 Spalten an den Strand.

Wichtig: Die Welle schiebt die Meeresbewohner immer so weit wie möglich aus dem Meer heraus. Der erste Meeresbewohner einer Spalte wird somit immer auf das letzte Feld der Spalte gespült. Der nächste Meeresbewohner in dieser Spalte würde dann auf das vorletzte Feld gespült werden, da das letzte Feld schon belegt ist.



Nachdem ihr euren Meeresbewohner auf den Strand gelegt habt, überprüft ihr, ob eine Reihe aus 4 gleichen Meeresbewohnern entstanden ist. Sowohl eine horizontale, eine vertikale als auch eine diagonale Reihe beendet das Spiel.

Ist das nicht der Fall, ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Spielende

Sobald einer von euch mindestens vier seiner Meeresbewohner in einer geraden Reihe auf den Strand gelegt hat, gewinnt dieser Spieler das Spiel.



## Variante: Windstille

An Tagen, an denen die Wellen nicht so stark sind, kann man am Strand hingehen, wo auch immer man möchte.

Das Spiel wird nach denselben Regeln gespielt. Alleiniger Unterschied ist, dass ihr eure Meeresbewohner jederzeit auf ein beliebiges freies Feld legen könnt.

## Variante: Strandgut

Ihr könnt auch mit den Stöcken ein beliebiges Feld abgrenzen und euch auf eigene Regeln einigen.

# 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.

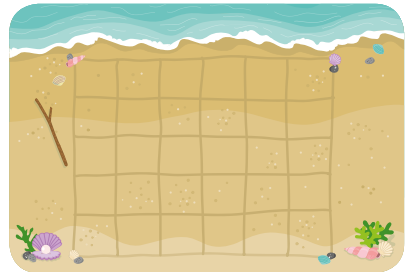
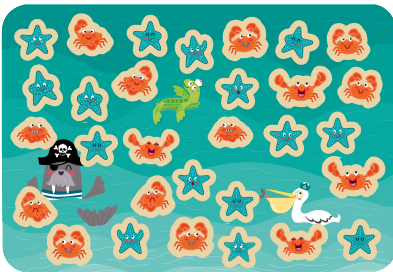
*Before the First Game:*

*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.

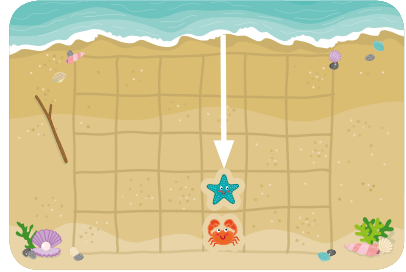
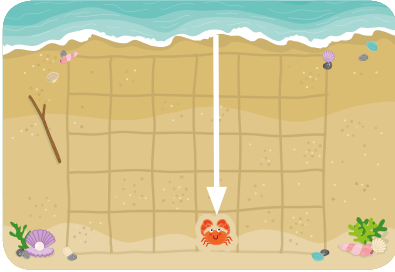


## How to Play

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 stratégies 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

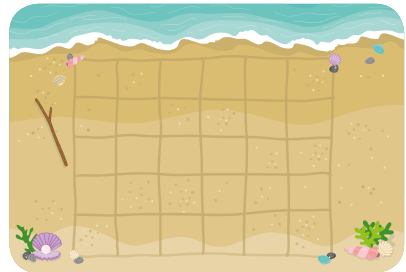
Le premier à aligner 4 de ses animaux marins sur la plage gagne la partie.

*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.

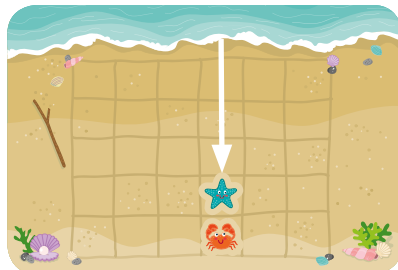
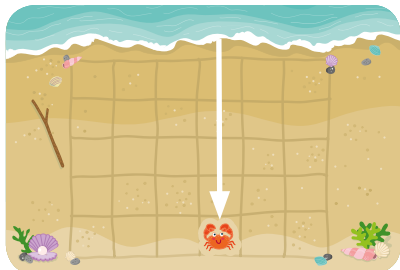


## Déroulement du jeu

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.



FRANÇAIS

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 aan het strand



Een klassiek legspel voor 2 strategen vanaf 5 jaar

**Illustraties:** Sandra Kretzmann  
**Redactie:** Annemarie Wolke & Robin Eckert

## Inhoud van het spel

2 magnetische spelborden, 2 x 15 magnetische zeebewoners, 7 stokken, 1 handleiding

## Doel van het spel

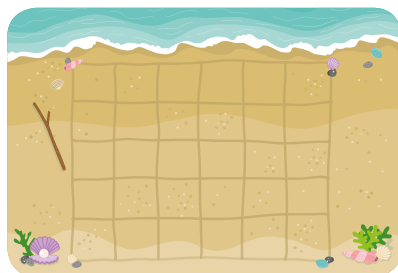
Wie als eerste vier van zijn zeebewoners in een rechte lijn op het strand heeft liggen, is de winnaar.

*Voor het eerste spel  
Haal de magneten (zeebewoners) voorzichtig uit de plaat en gooi de rest weg.*

## Vorbereiding van het spel

Leg vervolgens één spelbord in de onderkant van de doos en één in het deksel. Op het ene spelbord staat het strand weergegeven, op het andere de zee.

Leg alle 30 zeebewoners in de zee. Kies wie met de zeesterren gaat spelen en wie met de krabben.

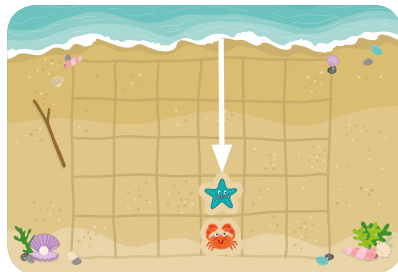
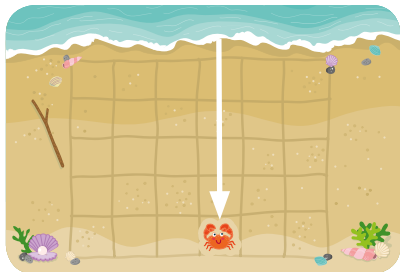


## Verloop van het spel

Jullie zijn om de beurt aan zet. Wie als laatste in de golven heeft geplonsd, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler.

De speler die aan de beurt is, neemt een van zijn/haar zeebewoners en legt die in één van de zes kolommen op het strand.

Belangrijk: De golven schuiven de zeebewoners zo ver mogelijk de zee uit, het strand op. De eerste zeebewoner in een kolom wordt dus op de laatste veld van de kolom gespoeld. De volgende zeebewoner in deze kolom komt op het een na laatste veld te liggen, omdat het laatste veld al bezet is.



Als jullie een zeebewoner op het strand hebben gelegd, controleren jullie of er een rij is ontstaan van vier dezelfde zeebewoners. Dat kan een horizontale, een verticale of een diagonale rij van vier dezelfde zeebewoners zijn. Zo'n rij beëindigt het spel. Is dat niet het geval, dan is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

De eerste van jullie die ten minste vier van zijn/haar zeebewoners in een rechte rij op het strand heeft gelegd, is de winnaar van het spel.



## Variant: Windstil

Op dagen wanneer de golven niet zo sterk zijn, mag je op het strand gaan liggen waar je maar wilt. Het spel wordt met dezelfde regels gespeeld. Het enige verschil is dat jullie je zeebewoners op elk vrij veld op het strand mogen leggen.

## Variant: Strandbezit

Jullie kunnen ook met de stokken een veld afbakenen en zelf regels afspreken.



# 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.

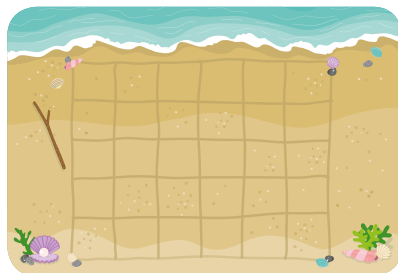
*Antes de jugar por primera vez*

*Extraed con cuidado los imanes (habitantes marinos) de los marcos y deseched 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.



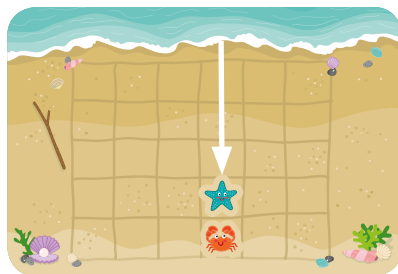
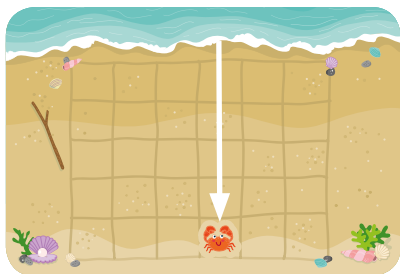
ESPAÑOL

## 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.



ESPAÑOL

## 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.

# 4 sulla spiaggia



Un gioco di composizione classico per 2 strateghi a partire da 5 anni.

**Illustrazioni:** Sandra Kretzmann  
**Testo:** Annemarie Wolke & Robin Eckert

## Dotazione del gioco

2 tabelloni di gioco magnetici, 2 x 15 abitanti marini magnetici, 7 bastoni, 1 istruzioni di gioco

## Scopo del gioco

Vince il primo che riesce a disporre 4 dei suoi abitanti marini in fila sulla spiaggia.

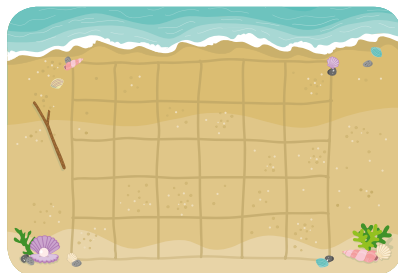
*Prima di giocare per la prima volta*

*Staccate con attenzione i pezzi magnetici (abitanti marini) dalla tavola e gettate il resto.*

## Preparazione del gioco

Inserite un tabellone di gioco nel fondo della scatola e l'altro nel coperchio. Un tabellone di gioco mostra la spiaggia, l'altro il mare.

Mettete tutti e 30 gli abitanti marini nel mare. Quindi decidete chi giocherà con le stelle marine e chi con i granchi.

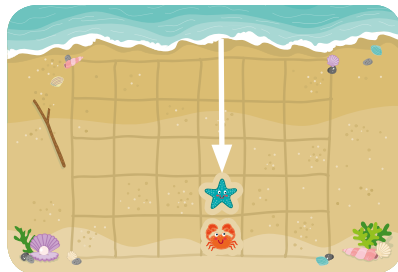
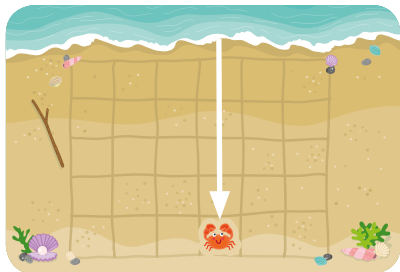


## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno. Chi ha sguazzato più di recente fra le onde può iniziare. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il giocatore più giovane.

Il giocatore di turno prende uno dei suoi abitanti marini e lo piazza in una delle 6 colonne della spiaggia.

Importante: l'onda spinge sempre gli abitanti marini il più lontano possibile dal mare. Perciò il primo abitante marino di una colonna arriva nell'ultima casella della colonna. L'abitante marino successivo della stessa colonna arriverà nella penultima casella, perché l'ultima è già occupata, e così via.



Dopo aver collocato sulla spiaggia un vostro abitante marino, controllate se si è formata una fila composta da 4 abitanti marini uguali. Una fila, che sia orizzontale, verticale o diagonale, conclude il gioco.

Se non si è formata nessuna fila da 4, il turno passa all'altro giocatore.

## Fine del gioco

Vince il gioco il primo giocatore che riesce a formare sulla spiaggia una fila composta da almeno quattro dei suoi abitanti marini.



## Variante: bonaccia

Nelle giornate in cui le onde non sono così forti, sulla spiaggia si può andare dove si vuole. Il gioco segue le stesse regole. L'unica differenza è che potete sempre piazzare i vostri abitanti marini in una casella libera a piacere.

## Variante: relitti portati a riva

Con i bastoni, potete delimitare una zona di gioco a piacere e mettervi d'accordo sulle regole.



### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

### **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](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños, queridos padres:**

Si después de una divertida partida descubris que falta una pieza del juego que no se encuentra por ninguna parte, ¡ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podéis consultar si la pieza está disponible.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.




It's  
playtime!



Art. Nr.: 306040 1/20

HABA Sales GmbH & Co.KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba.de](http://www.haba.de)

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

**HABA**