

ONE  NCEPT

Game-Star

Spieletisch
Game Table
Mesa de juego
Table de jeux
Tavolo da Gioco

10031862 10031863

Sehr geehrter Kunde,

wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihres Gerätes. Lesen Sie die folgenden Hinweise sorgfältig durch und befolgen Sie diese, um möglichen Schäden vorzubeugen. Für Schäden, die durch Missachtung der Hinweise und unsachgemäßen Gebrauch entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Scannen Sie den QR-Code, um Zugriff auf die aktuellste Bedienungsanleitung und weitere Informationen rund um das Produkt zu erhalten.



INHALTSVERZEICHNIS

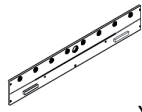
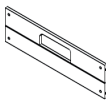
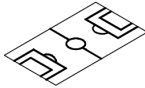
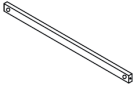
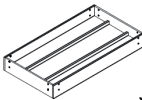


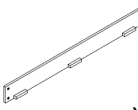
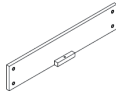
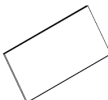
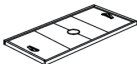







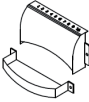

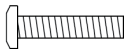



Einzelteile 4
Montage 7
Spiele und Spielregeln 16
Hersteller & Importeur (UK) 26







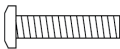

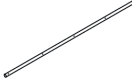















English 27
Español 51
Français 75
Italiano 99

















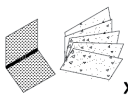




SICHERHEITSHINWEISE

- Beachten Sie die Montageschritte.
- Der Spieletisch muss mit mindestens 2 Personen aufgebaut werden.
- Überprüfen Sie nach der Montage, ob alle Schrauben fest angezogen sind.
- Der Spieletisch ist nicht für Kinder von 0-3 Jahren geeignet. Es besteht die Gefahr, dass Kleinteile verschluckt werden.
- Der Kickeraufbau darf nur von Erwachsenen abmontiert werden.
- Der Spieletisch darf nicht als Klettergerüst verwendet werden. Das Sitzen, Stehen oder Liegen auf dem Tisch ist nicht erlaubt.

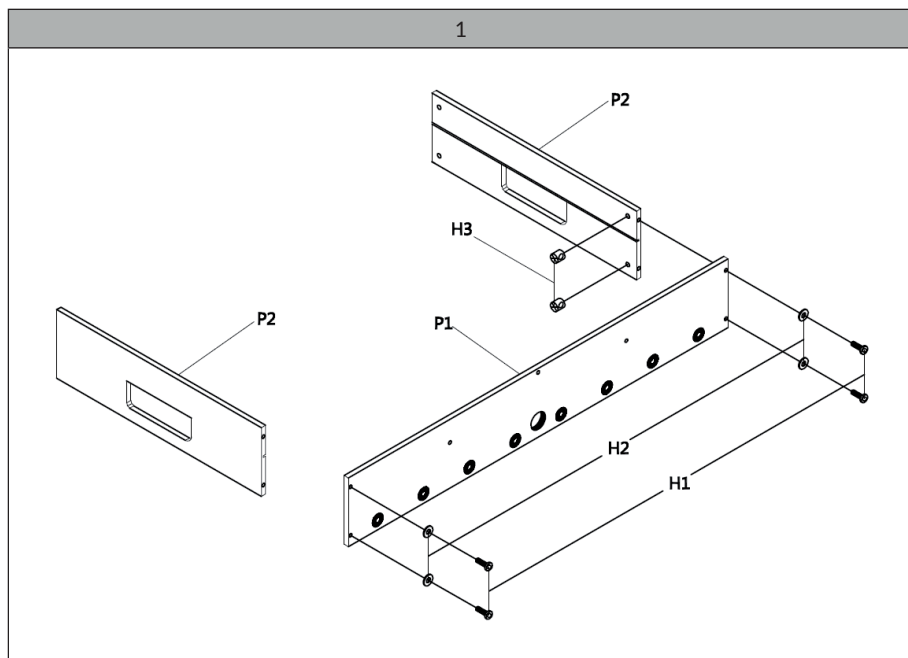
INZELTEILE

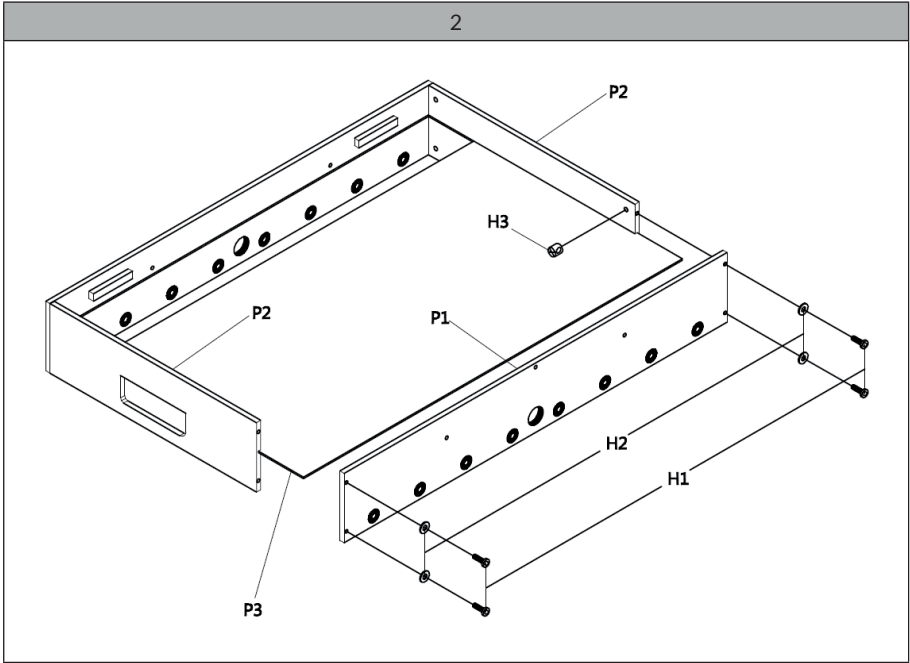
P1  X2	P2  X2	P3  X1	P4  X3
Seitenwand	Stirnwand	Spießfläche	Stützstreben
P5  X1	P6  X2	P7  X2	P8  X2
Billardtisch	Rechtes Tischbein	Linkes Tischbein	Tischbeinstrebe lange Seite
P9  X2	P10  X1	P11  X1	P12  X1
Tischbeinstrebe Stirnseite	Ablage	Hockey und Tennis	Shuffleboard
F1  X10	F2  X16	F3  X16	F4  X4
Spielfiguren	Abstandhalter	Unterlegscheibe	Stoppring
F5  X8	F6  X8	F7  X2	F8  X2
Griffe	Endkappe	Tor	Stellschraube
H1  X8	H2  X8	H3  X8	H4  X6
Schraube 3/16" x 1-3/4"	Unterlegscheibe 3/16"	Bolzen 2/16"	Schraube TM 3,5 x 1-3/4"

H5  x4	H6  x22	H7  x26	H8  x8
Schraube TM3 x 18	Schraube TM3 x 22	Mutter 3 mm	Schraube T3,5 x 1/2"
H9  x16	H10  x16	H11  x16	H12  x16
Schraube 1/4" x 7/8"	Unterlegscheibe 1/4"	Schraube 1/4"	Unterlegscheibe 5/16"
H13  x4	H14  x2	H15  x2	H16  x8
3er-Stange	2er-Stange	4er-Stange	Schraube T3,5 x 7/8"
A1  x1	A2  x2	A3  x1	A4  x1
Billardkugeln	Queue	Triangel	Bürste
A5  x2	A6  x2	A7  x2	A8  x2
Kreide	Handschieber	Puck	Tischtennis- schläger
A9  x1	A10  x2	A11  x1	A12  x1
Tischtennisnetz	Tischtennisbälle	Kegel	Bowlingkugel

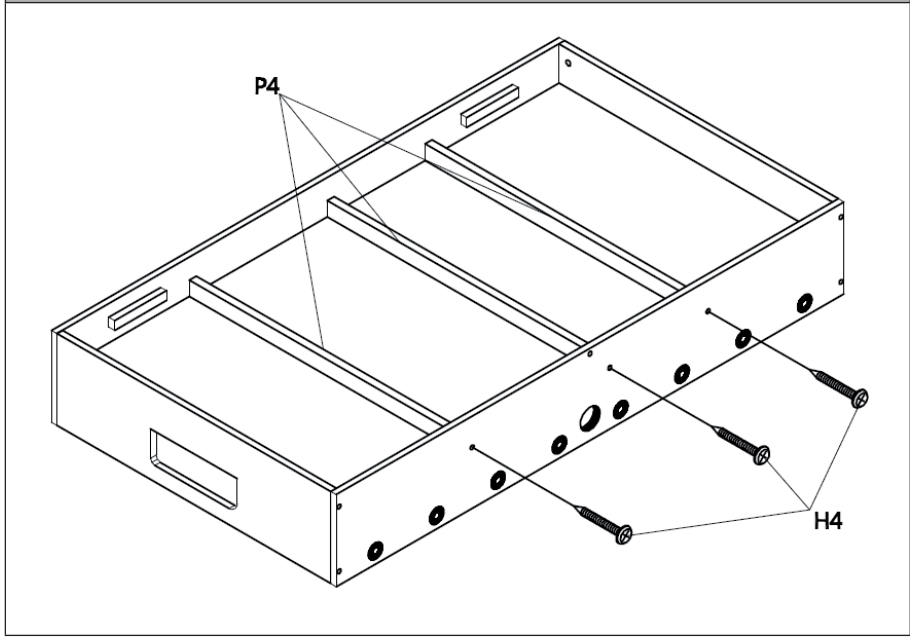
<p>A13</p>  <p>x3</p>	<p>A14</p>  <p>x1</p>	<p>A15</p>  <p>x1</p>	<p>A16</p>  <p>x1</p>
<p>Shuffle-Puck</p>	<p>Satz Schachfiguren</p>	<p>Satz Dame-Figuren</p>	<p>5er-Würfelsatz</p>
<p>A17</p>  <p>x1</p>	<p>A16</p>  <p>x1</p>	<p>A19</p>  <p>x2</p>	<p>A20</p>  <p>x4</p>
<p>Satz Spielkarten</p>	<p>Würfelperlbecher</p>	<p>Hockeyschläger</p>	<p>Hufeisen</p>
<p>A21</p>  <p>x6</p>	<p>A22</p>  <p>x1</p>	<p>A23</p>  <p>x1</p>	<p>A24</p> 
<p>Ringwerfen</p>	<p>Mikadostäbchen</p>	<p>Satz Dominosteine</p>	<p>Magnetisches Dartboard</p>
<p>A25</p>  <p>x1</p>	<p>A26</p>  <p>x1</p>	<p>A27</p>  <p>x1</p>	<p>A28</p>  <p>x1</p>
<p>Satz Pfeile magnetisch</p>	<p>Ringpfosten</p>	<p>Murmelset</p>	<p>Tic Tac Toe</p>
<p>A29</p>  <p>x1</p>	<p>A30</p>  <p>x4</p>	<p>A31</p>  <p>x4</p>	<p>A32</p>  <p>x2</p>
<p>14-in-1 magnetische Reisebrettspiele</p>	<p>Stellschraube fürs Tischbein</p>	<p>Aufbewahrungsbeutel</p>	<p>Fußball</p>
<p>T1</p>  <p>x1</p>			
<p>Inbusschlüssel</p>			

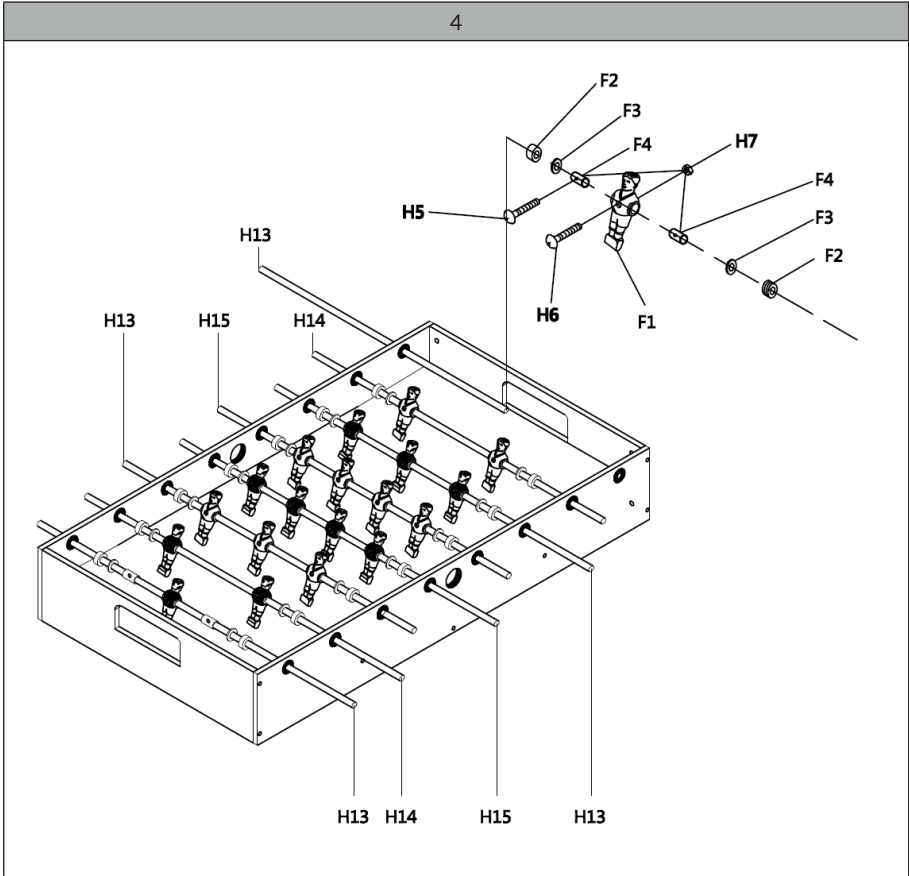
MONTAGE



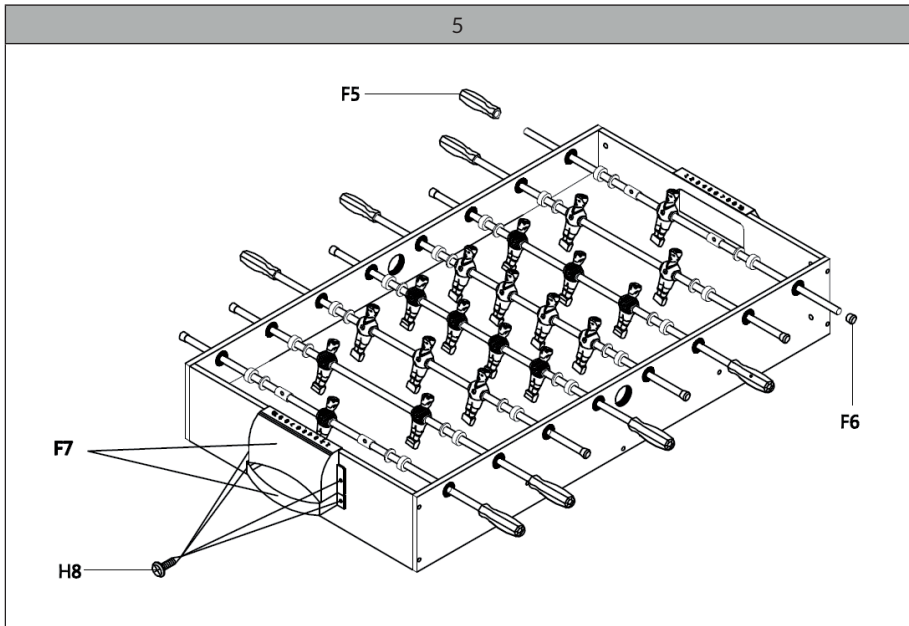


3

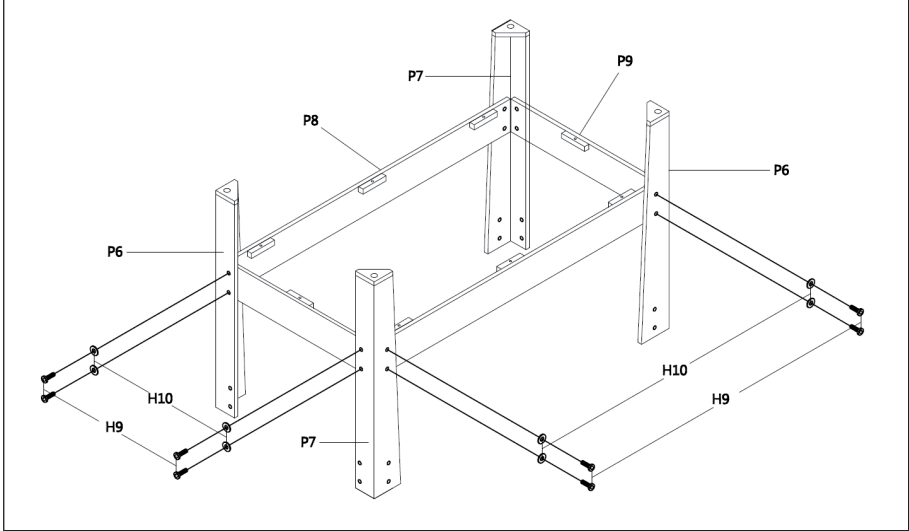




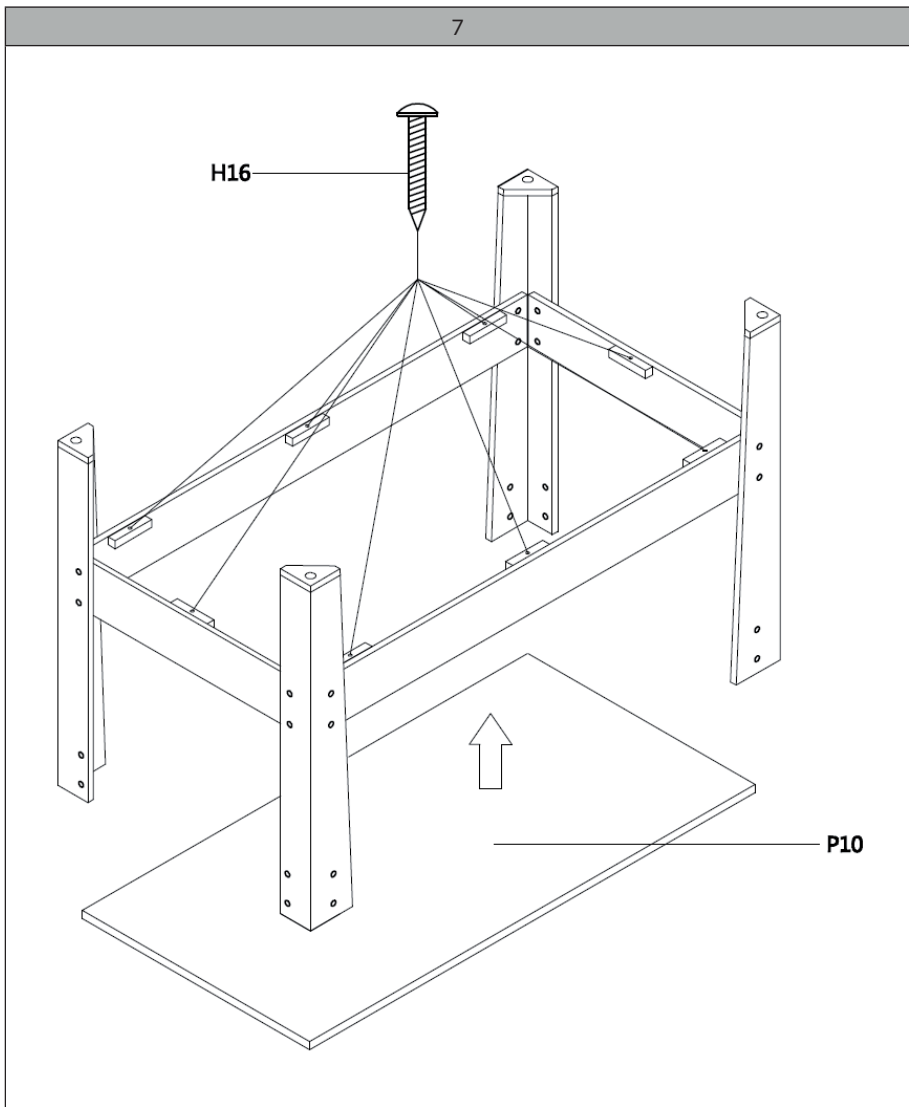
5

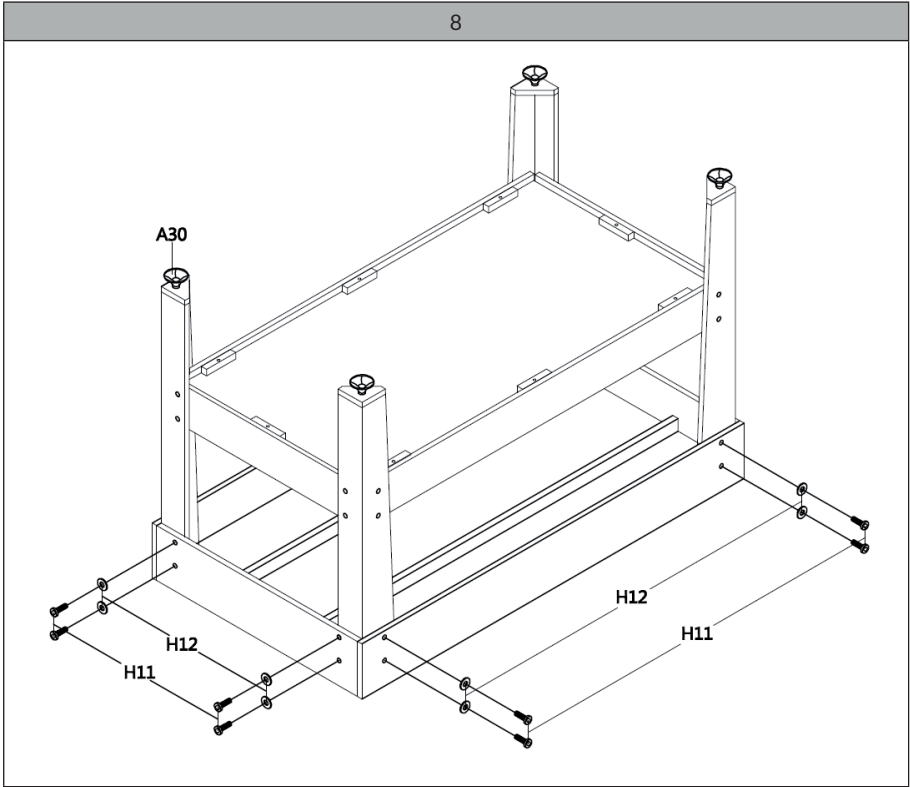


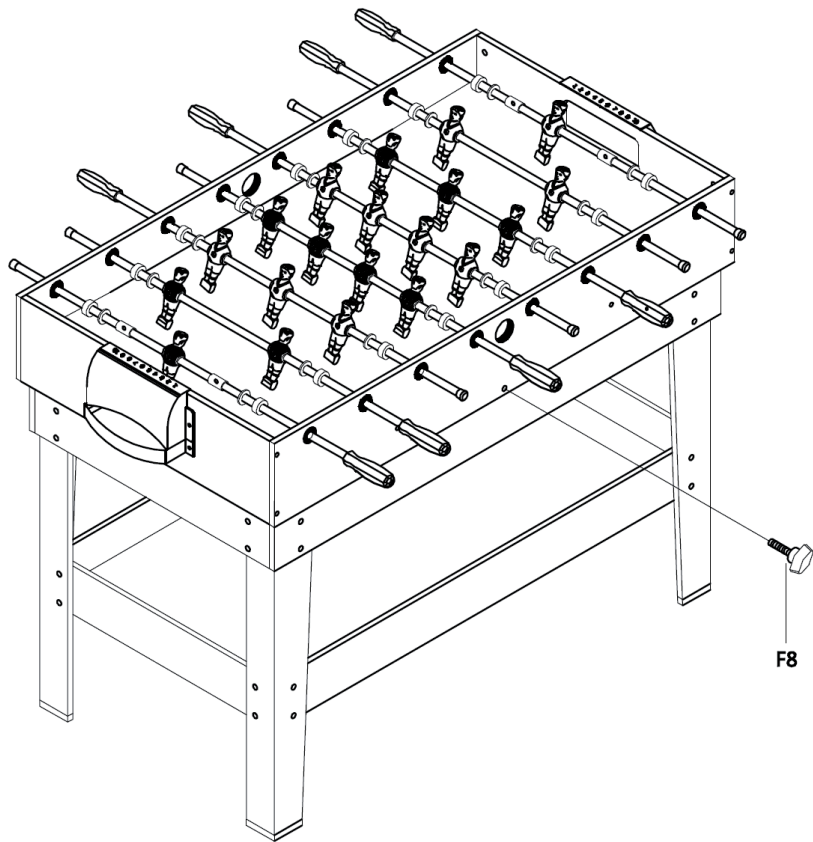
6



7







F8

SPIELE UND SPIELREGELN

Tischfußball (Kicker)

Tischfußball kann entweder von zwei Zweiertteams oder von zwei Einzelspielern gespielt werden.

Ziel des Spiels

Das erste Team (oder der Spieler) zu sein, die eine vorgegebene Anzahl von Toren erzielt, oder die meisten Tore in einem bestimmten Zeitraum erzielt. Spielregeln – Um das Spiel zu starten rollt der Einwerfer den Ball durch das Einwurfloch. Ein Tor wird erzielt, wenn der Ball ins gegnerische Tor gelangt. Ein Ball, der ins Tor geht aber wieder auf die Spielfläche springt oder den Tisch verlässt, zählt noch als Tor. Das Spinnen der Stangen ist nicht erlaubt. Verlässt der Ball die Spielfläche und schlägt gegen ein Objekt, das nicht Teil des Tisches ist, wird der Ball „im Aus“ erklärt und sollte dann von dem Team (oder Spieler) wieder ins Spiel gebracht werden, die den Ball ursprünglich ins Spiel gebracht hat. Springt der Ball in eine Einwurfschale dann zurück auf die Spielfläche, wird er immer noch als „im Spiel“ betrachtet.

Billard

Der Begriff Billard bezieht sich auf Spiele, die auf einem rechteckigen Tisch gespielt werden, der mit Filz bedeckt ist. Poolbillard ist das beliebteste Billardspiel der USA. Billardspiele können entweder von zwei Einzelspielern oder von zwei Zweiertteams gespielt werden. Die Spieler versuchen, Objektbälle in die Taschen des Tisches zu bringen, indem sie sie mit dem Spielball schlagen.

8 Ball

Das am häufigsten gespielte Billardspiel ist „8-Ball“. Der Gegenstand dieses Spiels ist für einen Spieler (oder Team) entweder die Kugeln mit den Nummern 1 bis 7 (komplett farbig) oder 9 bis 15 (gestreift farbig) in die Taschen zu befördern. Zuerst werden die Bälle in einer Dreieckform (Rack) mit dem 1-Ball am vorderen Eckpunkt des Racks auf dem sogenannten Fußpunkt platziert und mit dem 8-Ball in der Mitte aufgebaut. Der erste Spieler setzt den Spielball hinter eine Linie namens „Kopflinie“ (im ersten Viertel des Tisches) und fährt dann den Spielball mit dem Queue in die Objektbälle, das „Break“. Der Spielball muss gegen den Kopfball oder den zweiten Ball schlagen. Der Spieler, der den ersten Ball versenkt, wählt Vollen oder Halben. Das Spiel wird von dem Spieler gewonnen, der alle seine Objektbälle versenkt und dann den 8-Ball in eine von ihm angesagte Tasche. Hinweis: Wenn ein Spieler den 8-Ball beim Break versenkt, gewinnt er das Spiel automatisch.

Tisch-Schuffelboard

Ziel des Spiels ist es, Scheiben in das Scoring-Diagramm am gegenüberliegenden Ende des Brettes zu schieben. Spieler (oder Teammitglieder) spielen an gegenüberliegenden Enden des Brettes und Spiele werden gespielt, bis ein Spieler (oder Team) 15 Punkte erzielt.

Spielregeln

Wer beginnt und die Puckfarbe werden durch Münzwurf bestimmt. Der Sieger des Wurfs darf „Farbe“ oder „Hammer“ (der letzte geschossene Puck in einer Runde) wählen, aber nicht beide. Das Team ohne Hammer schießt zuerst. Spieler schießen abwechselnd, bis alle Pucks geschossen worden sind. Punkte werden gezählt und das Spiel setzt sich vom entgegengesetzten Spielbrettende fort. Das Team, das Punkte auf der vorhergehenden Runde schoss, schießt zuerst auf die nächste Runde. Wenn in der vorherigen Runde keinen Punkt erzielt wurde, wechselt der Hammer zum anderen Team. Das heißt, dass das Team, das den Hammer in der Runde zuvor hatte (in der kein Punk erzielt wurde) in der nächsten Runde zuerst schießen muss. Das Spiel geht weiter, bis ein Team 15 Punkte erzielt hat.

Punkte erzielen - Option 1

Reihenfolge des Spiels und die Zuweisung der Gewichtsfarben werden durch einen Münzwurf bestimmt. Der Sieger des Wurfs kann entweder die Farbe oder den „Hammer“ wählen – das letzte Gewicht in einer Runde – aber nicht beides. Das Team ohne Hammer schießt zuerst. Die Spieler wechseln sich ab, bis alle Gewichte geschossen wurden. Punkte werden addiert und das Spiel geht weiter vom entgegengesetzten Ende des Tisches. Das Team, das Punkte in der vorherigen Runde erzielt hat, schießt als erstes in der nächsten Runde. Wenn in der vorherigen Runde keinen Punkt erzielt wurde, wechselt der Hammer zum anderen Team. Das heißt, dass das Team, das den Hammer in der Runde zuvor hatte (in der kein Punk erzielt wurde) in der nächsten Runde zuerst schießen muss. Das Spiel geht weiter, bis ein Team 15 Punkte erzielt hat.

Punkte erzielen - Option 2

Nur ein Team pro Runde punktet. Das Team, das ein Gewicht am Nächsten zum Tischende (weg vom Schützen) platziert hat, punktet. Alle ihre Gewichte zwischen dem Ende des Tisches (weg vom Schützen) und dem Gewicht des Gegners, welches dem Ende des Tisches am nächsten liegt (weg vom Schützen), werden zusammen addiert, um die Punktzahl für diese Runde zu berechnen. Ein Gewicht zählt einen Punkt, wenn es sich zwischen der kurzen Foullinie und der „2“ Linie befindet. Gewichte, die vollständig im Bereich „2“ oder „3“ liegen, zählen jeweils 2 Punkte.

Schach

Schach ist ein Brettspiel für zwei Personen.

Zubehör

Eine quadratisches Brett, das in 64 Quadrate (8 x 8) aufgeteilt ist, mit abwechselnd hellen und dunklen Quadraten. Jeder Spieler hat einen Satz von 16 Figuren (32 insgesamt) bestehend aus: 2 Turme, 2 Springer, 2 Läufer, ein König, eine Königin und 8 Bauern. Die Figuren sollten wie abgebildet aufgestellt werden:



Gegenstand des Spieles

Ziel des Spiels ist, den Gegner „schachmatt zu setzen“, das heißt seinen König unabwendbar anzugreifen.

Spielregeln

Die Spieler sitzen einander gegenüber, so dass jeder Spieler ein helles Quadrat in der rechten Ecke hat. Am Anfang des Spiels werfen die Spieler eine Münze, um die Farben zuzuweisen (weiß spielt immer zuerst). Danach spielen sie nacheinander. Die erlaubten Bewegungen für jede Spielfigur sind:

Eine Spielfigur darf sich nur in einer Richtung pro Zug bewegen. Nur eine Figur pro Feld ist erlaubt, und nur der Springer kann über eine andere Figur springen. Nur ein Bauer oder Springer kann sich in der ersten Runde bewegen.

Wenn ein König angegriffen wird, steht er im „Schach“. Der Spieler, dessen König in Schach gelegt worden ist, muss ihn bei der nächsten Runde aus dem Schach ziehen, indem er entweder die angreifende Figur schlägt, eines seiner Spielfiguren zwischen der angreifenden Figur und dem König platziert, oder indem er seinen König bewegt. Wenn der Spieler nichts davon tun kann, ist der König „schachmatt“ und das Spiel ist vorbei.

Regeln für die einzelnen Spielfiguren

König - Der König kann horizontal, vertikal oder diagonal auf das unmittelbar angrenzende Feld ziehen

Dame - Die Dame darf in horizontaler, vertikaler und diagonaler Richtung beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen

Turm - Ein Turm darf auf Linien und Reihen, also horizontal und vertikal, beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen

Läufer - Der Läufer ziehen in diagonaler Richtung beliebig weit über das Brett

Springer - In Kombination von einem Feld vorwärts oder rückwärts dann zwei Felder seitwärts oder ein Feld seitwärts dann zwei Felder vorwärts oder rückwärts (Anmerkung: der Springer bewegt sich immer zu einem Feld der entgegengesetzten Farbe)

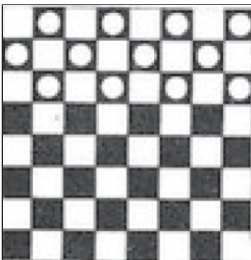
Bauer - Der Bauer bewegt sich ein Feld nach vorne, mit der Möglichkeit, zwei Felder beim ersten Zug zu bewegen. Der Bauer greift ein Feld auf der Diagonale vor seiner Position an. Wenn ein Bauer das letzte Feld auf der gegenüberliegenden Seite erreicht, wird er zu einer Figur der Wahl des Spielers umgewandelt, außer zu einem König.

Dame

Dame ist ein Brettspiel für zwei Personen.

Ausstattung

Ein quadratisches Brett unterteilt in 64 Felder (8 x 8) mit farblich abwechselnd hellen und dunklen Quadraten und ein Satz von 12 Dame-Steinen je Spieler (ein heller und ein dunkler Satz). Die Steine sollten wie abgebildet aufgestellt werden:



Gegenstand des Spieles

Ein Spieler muss alle gegnerischen Steine einfangen oder ihre eigenen Steine so platzieren, dass der Gegner keinen Zug machen kann.

Die Grundlagen

Die Spieler sitzen einander gegenüber, so dass jeder Spieler ein dunkles Quadrat am linken Ende seiner ersten Reihe hat. Jeder Spieler setzt seine Steine in die dunklen Quadrate der ersten drei Reihen auf seiner Seite des Brettes. Der Spieler mit den dunkleren Steinen macht immer den ersten Zug. Züge werden diagonal ausgeführt. Nur ein Zug kann je Spielrunde gemacht werden. Steine können nur auf ein leeres Quadrat bewegt werden.

Wenn eines deiner Steine schräg gegenüber von einem Stein deines Gegners steht und das Quadrat auf der gegenüberliegenden Seite leer ist, musst du über das gegnerische Stein springen und ihn vom Brett nehmen (gefangen nehmen). In dieser Weise ist es möglich in einer Runde mehrmals – vom freien Platz zu freien Platz – zu springen und dabei mehrere gegnerische Steine einzunehmen. Sobald der Stein eines Spielers die ferne Brettseite erreicht hat, wird daraus ein „König“ (dies wird durch Stapeln von zwei Steinen aufeinander dargestellt). Ein König kann sich sowohl nach vorne, als auch nach hinten bewegen. Könige können wie jeder andere Spielstein eingenommen werden.

Die Feinheiten

Du musst deinen Zug mit dem ersten Stein machen, den du berührst, es sei denn, du hast angesagt, dass du deine Steine auf den Quadraten ordnen möchtest. Wenn du einen unspielbaren Stein berührst, bekommst du eine „Verwarnung“, und wenn du ein zweites Vergehen begehst, verlierst du das Spiel.

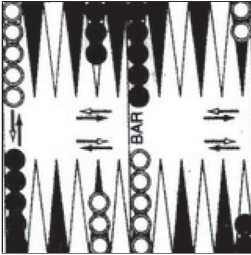
Du musst deinen Zug innerhalb von fünf Minuten machen. Wenn du keinen Zug machst, wird der ernannter Zeitnehmer „Zeit“ sagen. Du hast dann noch eine Minute, um deinen Zug zu machen, sonst verlierst du das Spiel.

Backgammon

Backgammon ist ein Spiel für zwei Spieler.

Zubehör

Ein Backgammon-Brett, 30 „Männer“ (auch Checker, Steine oder Zähler genannt), mindestens ein (vorzugsweise zwei) Würfelpaare, Würfelbecher und ein Verdopplungswürfel (für fortgeschrittenes Spiel). Das Brett sollte wie abgebildet aufgestellt werden:



Gegenstand des Spiels

Bewege alle deine Männer in dein „Heimfeld“. Du tust dies, indem du sie entsprechend der geworfenen Würfeln setzt. Der Spieler, der alle seine Männer vom Brett entfernt (durch das „Auswürfeln“), gewinnt.

Die Grundlagen

Das Spielbrett ist in 24 Punkte mit je 12 Punkten pro Seite unterteilt. Ferner ist jede Seite in ein Heimfeld und Außenfeld unterteilt. Jedes Heimfeld und Außenfeld hat zwei Abschnitten, wobei jeder Abschnitt sechs Punkte umfasst. Die Spielreihenfolge wird bestimmt, indem man einen Würfel rollt. Der Spieler mit dem höchsten Wurf zieht zuerst. Spieler bewegen die Männer entsprechend den einzelnen Zahlen, die auf den zwei Würfeln angezeigt werden, und nicht nach der Gesamtzahl, die geworfen wird. Beide Zahlen des Wurfs müssen nach Möglichkeit gesetzt werden. Wenn der Spieler einen Wurf nicht setzen kann, spielt der Gegner weiter. Wenn der Spieler einen Pasch wirft, muss das Vierfache des Wertes einer Würfel gesetzt werden. Die Spieler würfeln immer wieder, jeder mit seinen eigenen Würfeln, bis das Spiel zu Ende ist.

Die Feinheiten

Du kannst einen alleinstehenden gegnerischen Mann, der auf einem Punkt steht, treffen und ihn durch deinen eigenen Mann ersetzen („schlagen“). Wenn zwei oder mehr Männer auf einem Punkt stehen, sind diese sicher und können nicht geschlagen werden (der Punkt wird blockiert). Dein Gegner kann nicht auf einem blockierten Punkt landen, kann jedoch mit seinen Männern daran vorbeiziehen. Wenn ein Mann geschlagen wird, dann wird er auf die Bar (mitten im Brett) gelegt. Er muss in das Heimfeld des Gegners wieder eintreten entsprechend der gewürfelten Zahlen, bevor der Spieler irgendeinen anderen Zug machen kann. Wenn ein Mann nicht eintreten kann, weil beide gewürfelten Eintrittspunkte blockiert sind, ist der Gegner wieder am Zug.

Alle deine Männer müssen in deinem Heimfeld sein, bevor du mit dem Auswürfeln beginnen kannst. Wenn möglich, musst du deinen gesamten Wurf setzen. Wenn du beispielsweise eine Fünf würfelst aber keine Männer auf deinem Fünfpunkt hast, musst du einen Mann von dem höchsten Punkt nehmen, wo du einen Mann stehen hast. Wenn ein Mann in deinem Heimfeld getroffen wird, während du auswürfelst, muss dieser Mann auf die Bar und dann wieder eingewürfelt werden. Du kannst das Auswürfeln nicht fortsetzen, bis du diesen Mann wieder in dein Heimfeld gebracht hast.

Tischtennis

Punkte erzielen

Der erste Spieler oder das erste Zweierteam, das 21 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel. Allerdings muss mit einem Zwei-Punkte-Abstand gewonnen werden, also könnte ein Spiel bis zu einer sehr hohen Gesamtpunktzahl geführt werden, bevor der Gewinner feststeht. In der Regel steht der Gesamtsieger fest, nachdem er zwei von drei Spielen gewonnen hat. In internationalen Meisterschaften sind es drei von fünf Spielen. Mit anderen Worten, wenn du das erste Spiel verlierst, bedeutet dies für dich nicht das aus – zwei Siege in den Folgespielen können dich noch zum Gesamtsieger machen.

Seitenwahl und Aufschlag

Werfe eine Münze, um die Tischseiten und den Aufschlag zuzuweisen. Nach jedem Spiel werden die Seiten getauscht. Im Falle eines Gleichstands, zum Beispiel nach je einem gewonnenen Spiel, tauschen die Spieler die Seiten, sobald der erste Spieler 10 Punkte im Endspiel erreicht hat.

Der Aufschlag

Der aufschlagende Spieler hält den Ball in der freien Hand und wirft ihn gerade hoch. Wenn der Ball fällt, wird er mit dem Schläger so getroffen, dass er einmal gegen die eigene Tischhälfte aufprallt und nach nur einem Sprung in der Tischhälfte des Gegners landet. Wenn der Aufschlag das Netz berührt, ist es ein Fehler. Der Aufschlag wird wiederholt.

Wenn der Ball das Netz berührt und auf dem Boden landet, verliert man den Punkt. Wenn der Aufschlag ins Netz geht, verliert man auch den Punkt. Man behält den Aufschlag so lange, bis fünf Punkte erzielt werden. Danach schlägt der andere Spieler für die nächsten fünf Punkte auf. Bei einem Punktestand von 20–20 wechselt der Aufschlag nach jedem Punkt die Seiten (ein Spiel muss mit einem Abstand von zwei Punkten gewonnen werden). Der Aufschläger – Der Aufschläger ist der Spieler, der das Spiel startet, indem er den Ball ins Spiel bringt.

Der Rückschläger

Der Rückschläger ist der Spieler, der den Ball vom Aufschläger entgegennimmt, um ihn dann über das Netz zurückzuschlagen. Wenn du der Rückschläger bist, denke daran, dass der Ball nicht zweimal in deiner Tischhälfte aufschlagen darf. Du darfst den Ball nur einmal treffen, um ihn zurückzuschlagen. Versuche den Ball an seinem höchsten Punkt zu schlagen. Das gibt dir einen besseren Winkel, um ihn wieder auf die gegnerische Seite zu bringen. Der Rückschlag darf das Netz berühren, wenn der Ball schließlich über das Netz geht. Wenn der Ball ganz ins Netz geht, verliert man einen Punkt. Wenn der zurückgeschlagene Ball die Tischkante direkt vor deinem Gegner berührt, zählt er immer noch als „in“ (solange der Ball beim Fallen die Kante trifft). Wenn der Ball die Seite der Tischplatte trifft, wird er nicht als Randkugel betrachtet und zählt nicht.

Einen Punkt erzielen

Man erzielt einen Punkt, wenn der Gegner den Schlag nicht zurückschlagen kann. Ein Ball darf die weiße Linie am Ende des Tisches (Grundlinie) oder die Linie an der Seite des Tisches (Seitenlinien) treffen und immer noch zählen. Dein Aufschlag darf auch den Tischrand treffen und noch zählen. Du kannst auch einen Punkt erzielen, indem du den Ball vom Tisch schlägst, sodass er auf den Paddel deines Gegners schlägt, bevor er den Boden oder die Wand berührt. Es mag seltsam erscheinen, dass man einen Punkt gewinnen kann, wenn man den Tisch verfehlt, aber es gibt diese Regel, um ein Volley-Spiel zu unterbinden.

Einen Punkt verlieren

Verfehle den Ball beim Versuch Aufzuschlagen oder den Ball zurückzuschlagen. Schlagen den Ball ins Netz (oder lass ihn die Oberkante des Netzes berühren, sodass er zurück in deine Tischhälfte zurückfällt). Schlage den Ball zu weit in der Länge oder Breite (also so, dass er erst den Boden oder die Wand trifft). Schlage den Ball, bevor er in deiner Tischhälfte landet (Volley-Spiel ist nicht erlaubt). Lass den Ball zweimal in deiner Tischhälfte hüpfen, bevor du ihn schlägst. Bewege den Tisch oder berühre das Netz während des Spiels.

Anmerkung: Du darfst den Ball um die Seite des Netzes schlagen, um den Ball auf die Seite deines Gegners zu legen.

Gleithockey

Gleithockey ist ein Spiel für zwei Spieler, für das einen Puck und je einen Schläger gebraucht wird.

Gegenstand des Spieles

Eine vorbestimmte Anzahl von Punkten zu erzielen oder die meisten Punkte in einer vorbestimmten Zeitspanne zu erzielen.

Spielregeln

Wirf eine Münze zu bestimmen, wer das Spiel beginnt. Das Spiel beginnt, wenn der Puck auf die Spielfläche gelegt wird. Die Spieler treffen den Puck mit ihren Schlägern und versuchen ihn in das gegnerische Tor zu schießen. Ein Punkt wird vergeben, wenn der Puck in das gegnerische Tor geschossen wird.

Domino

Gegenstand des Spieles

Alle Dominosteine aus der Hand und auf den Tisch spielen.

Spielregeln

Mische alle Dominosteine mit den Augen nach unten. Jeder Spieler zieht die vorgeschriebene Anzahl der Dominosteine aus dem Haufen. In einem 2-Spieler-Spiel, zieht jeder Spieler 7 Dominosteine. Für Spiele mit drei oder mehr Spielern sollte jeder Spieler 5 Dominosteine ziehen. Der Spieler mit dem höchsten „Doppel“-Domino spielt zuerst. Dies ist normalerweise das Doppelte sechs (sechs-sechs). Sobald der Startspieler einen Doppelstein hingelegt hat, ist sein Zug vorbei und das Spiel geht im Uhrzeigersinn um den Tisch weiter.

Jeder Spieler muss einen Domino aus der Hand an ein passendes Ende der Domino-Kette stellen, die aktuell gespielt wird. Wenn ein Spieler kein Domino spielen kann, muss er Steine aus dem Haufen ziehen, bis er spielen kann.

Wenn der Haufen leer ist und der Spieler keinen Stein spielen kann, muss er passen und verliert einen Zug. Wenn alle Spieler gepasst haben, endet das Spiel. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl ist der Sieger.

Punkte zählen

Punkte werden jedem Spieler nach der Gesamtzahl der Augen auf allen ungelegten Dominosteinen zugeteilt, die jeder Spieler hält. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl ist der Sieger.

Murmeln

Spielregeln

Das Murmelspiel besteht aus dem Rollen oder Werfen von Murmeln, entweder um eine designierte Zielmurmeln zu treffen, oder um die Murmeln der anderen Spieler zu treffen. Entscheidet euch, ob ihr gewonnene Murmeln für immer behalten wollt, oder ob jeder Spieler seine Murmeln am Ende des Spiels zurückbekommt. Zeichne einen Kreis auf den Boden. Jeder Spieler sollte eine vereinbarte Anzahl von Murmeln in den Kreis legen. Spieler stehen hinter einer Linie, die in einiger Entfernung davon gezogen wurde. Ziel des Spiels ist es, die im Kreis befindlichen Murmeln herauszuschlagen.

Abwechselnd rollen, werfen oder schnipsen die Spieler eine Murmel in den Kreis, um Murmeln herauszuschlagen. Wenn du eine Murmel aus dem Kreis schlägst, hast du ihn gefangen. Wenn eine geschossene Murmel im Kreis stehenbleibt, wird sie dort gelassen und der nächste Spieler ist am Zug. Wenn die geschossene Murmel nicht im Kreis bleibt, kannst du sie wieder aufheben und noch einmal schießen. Das Spiel setzt sich fort, bis alle im Kreis befindlichen Murmeln gewonnen wurden. Die Person mit den meisten Murmeln gewinnt.

Ringe werfen

Der Spieler hat vier Ringe, die er auf einen aufrechten Stab wirft. Das Spiel kann alleine gespielt werden, gegen einen anderen Spieler oder in Teams.

Hufeisenspiel

Punkte werden durch das Werfen von Hufeisen auf einen Pfahl erzielt. Ein geworfenes Hufeisen kann den Pfahl vollständig umkreisen (ein „Ringer“) oder in der Nähe des Pfahls landen. Das Spiel wird von zwei Personen oder zwei Mannschaften bestehend aus je zwei Personen gespielt. Zeichen in einer Reihe (vertikal, horizontal oder diagonal) gewinnt.

Spielkarten

Verschiedene Kartenspiele, darunter Einzelspiele und Gruppenspiele.

HERSTELLER & IMPORTEUR (UK)

Hersteller:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Deutschland.

Importeur für Großbritannien:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Dear customer,

Congratulations on the purchase of your unit. Please read the following instructions carefully and follow them to prevent potential damage. We accept no liability for damage caused by disregarding the instructions and improper use. Please scan the QR code to access the latest operating instructions and further information about the product.



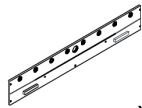
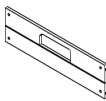
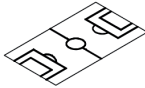
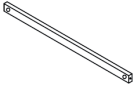
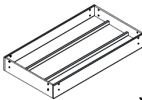

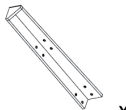
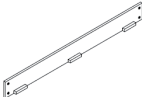
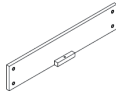
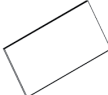
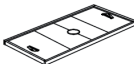







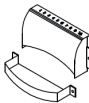

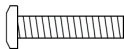



CONTENTS







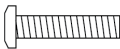

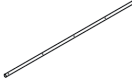















Individual parts 28
Assembly 31
Games and Rules 40
Manufacturer & importer (UK) 50

















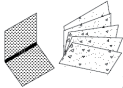




SAFETY INSTRUCTIONS

- Observe the assembly steps.
- The game table must be set up by at least 2 people.
- After assembly, check that all screws are tight.
- The game table is not suitable for children aged 0-3 years. There is a risk of small parts being swallowed.
- The football table structure may only be dismantled by adults.
- The game table must not be used as a climbing frame. Sitting, standing or lying on the table is not allowed.

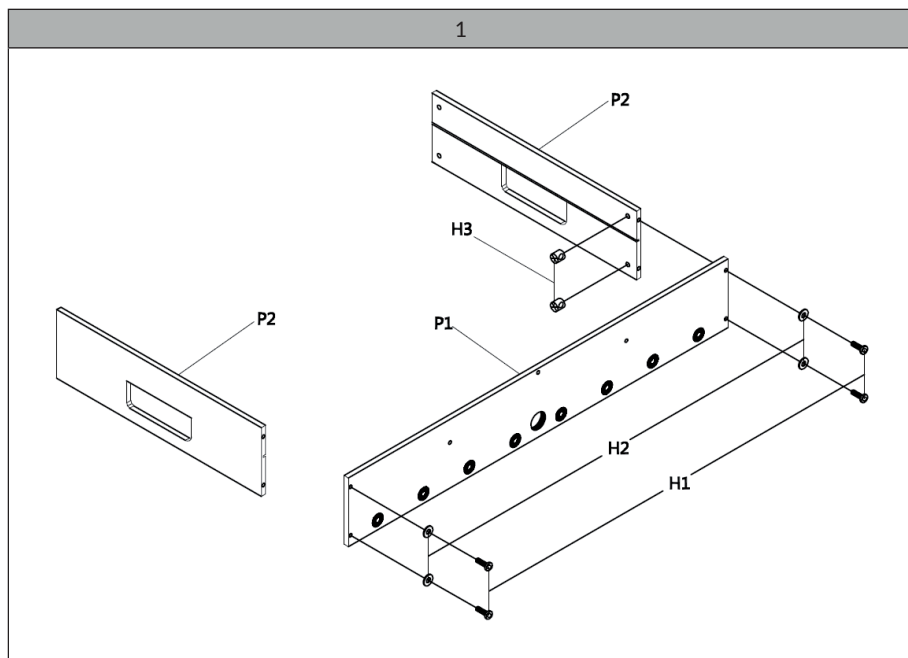
INDIVIDUAL PARTS

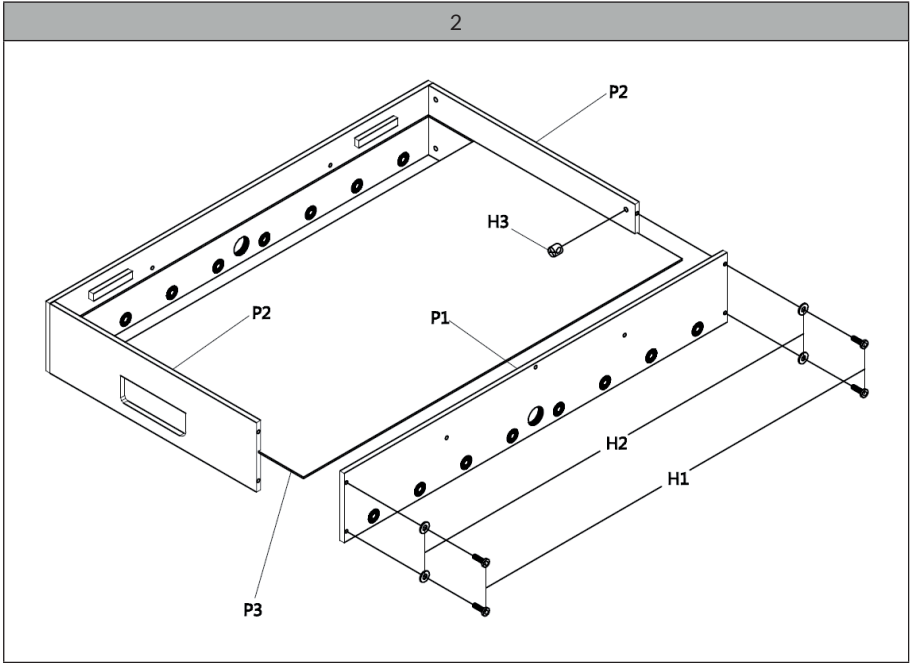
<p>P1</p>  <p>X2</p>	<p>P2</p>  <p>X2</p>	<p>P3</p>  <p>X1</p>	<p>P4</p>  <p>X3</p>
Side wall	End wall	Playing surface	Support struts
<p>P5</p>  <p>X1</p>	<p>P6</p>  <p>X2</p>	<p>P7</p>  <p>X2</p>	<p>P8</p>  <p>X2</p>
Billiard table	Right table leg	Left table leg	Table leg brace long side
<p>P9</p>  <p>X2</p>	<p>P10</p>  <p>X1</p>	<p>P11</p>  <p>X1</p>	<p>P12</p>  <p>X1</p>
Table leg brace end side	Rack	Hockey and tennis	Shuffleboard
<p>F1</p>  <p>X10</p>	<p>F2</p>  <p>X16</p>	<p>F3</p>  <p>X16</p>	<p>F4</p>  <p>X4</p>
Playing pieces	Spacer	Washer	Stop ring
<p>F5</p>  <p>X8</p>	<p>F6</p>  <p>X8</p>	<p>F7</p>  <p>X2</p>	<p>F8</p>  <p>X2</p>
Handles	End cap	Goal	Adjusting screw
<p>H1</p>  <p>X8</p>	<p>H2</p>  <p>X8</p>	<p>H3</p>  <p>X8</p>	<p>H4</p>  <p>X6</p>
Screw 3/16" x 1-3/4"	Washer 3/16"	Bolt 2/16"	Screw TM 3.5 x 1-3/4"

<p>H5</p>  <p>x4</p>	<p>H6</p>  <p>x22</p>	<p>H7</p>  <p>x26</p>	<p>H8</p>  <p>x8</p>
<p>Screw TM3 x 18</p>	<p>Screw TM3 x 22</p>	<p>Nut 3 mm</p>	<p>Screw T3.5 x 1/2"</p>
<p>H9</p>  <p>x16</p>	<p>H10</p>  <p>x16</p>	<p>H11</p>  <p>x16</p>	<p>H12</p>  <p>x16</p>
<p>Screw 1/4" x 7/8"</p>	<p>Washer 1/4"</p>	<p>Screw 1/4"</p>	<p>Washer 5/16"</p>
<p>H13</p>  <p>x4</p>	<p>H14</p>  <p>x2</p>	<p>H15</p>  <p>x2</p>	<p>H16</p>  <p>x8</p>
<p>3-pc rod</p>	<p>2-pc rod</p>	<p>4-pc rod</p>	<p>Screw T3.5 x 7/8"</p>
<p>A1</p>  <p>x1</p>	<p>A2</p>  <p>x2</p>	<p>A3</p>  <p>x1</p>	<p>A4</p>  <p>x1</p>
<p>Billiard balls</p>	<p>Cue</p>	<p>Triangle</p>	<p>Brush</p>
<p>A5</p>  <p>x2</p>	<p>A6</p>  <p>x2</p>	<p>A7</p>  <p>x2</p>	<p>A8</p>  <p>x2</p>
<p>Chalk</p>	<p>Hand slider</p>	<p>Puck</p>	<p>Table tennis rackets</p>
<p>A9</p>  <p>x1</p>	<p>A10</p>  <p>x2</p>	<p>A11</p>  <p>x1</p>	<p>A12</p>  <p>x1</p>
<p>Table tennis net</p>	<p>Table tennis balls</p>	<p>Bowling pin</p>	<p>Bowling ball</p>

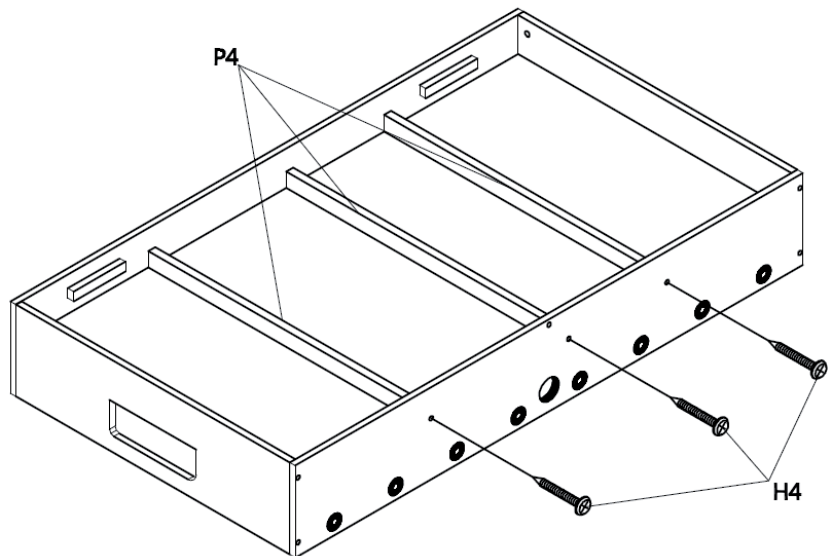
<p>A13</p>  <p>x3</p>	<p>A14</p>  <p>x1</p>	<p>A15</p>  <p>x1</p>	<p>A16</p>  <p>x1</p>
<p>Shuffle puck</p>	<p>Set of chess pieces</p>	<p>Set Checker pieces</p>	<p>5-pc dice set</p>
<p>A17</p>  <p>x1</p>	<p>A16</p>  <p>x1</p>	<p>A19</p>  <p>x2</p>	<p>A20</p>  <p>x4</p>
<p>Set of playing cards</p>	<p>Dice cup</p>	<p>Hockey sticks</p>	<p>Horseshoe</p>
<p>A21</p>  <p>x6</p>	<p>A22</p>  <p>x1</p>	<p>A23</p>  <p>x1</p>	<p>A24</p> 
<p>Ring toss</p>	<p>Mikado sticks</p>	<p>Set of dominoes</p>	<p>Magnetic dartboard</p>
<p>A25</p>  <p>x1</p>	<p>A26</p>  <p>x1</p>	<p>A27</p>  <p>x1</p>	<p>A28</p>  <p>x1</p>
<p>Set of magnetic arrows</p>	<p>Ring post</p>	<p>Marble set</p>	<p>Tic tac toe</p>
<p>A29</p>  <p>x1</p>	<p>A30</p>  <p>x4</p>	<p>A31</p>  <p>x4</p>	<p>A32</p>  <p>x2</p>
<p>14-in-1 magnetic travel board games</p>	<p>Adjusting screw for table leg</p>	<p>Storage bag</p>	<p>Football</p>
<p>T1</p>  <p>x1</p>			
<p>Allen key</p>			

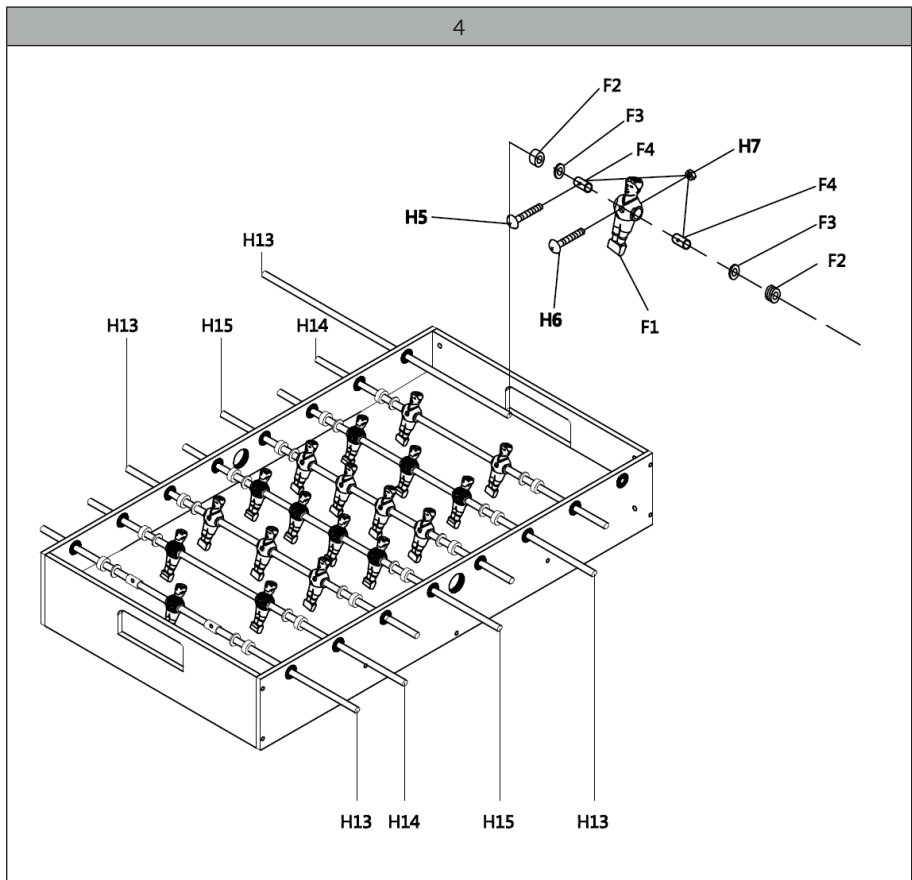
ASSEMBLY



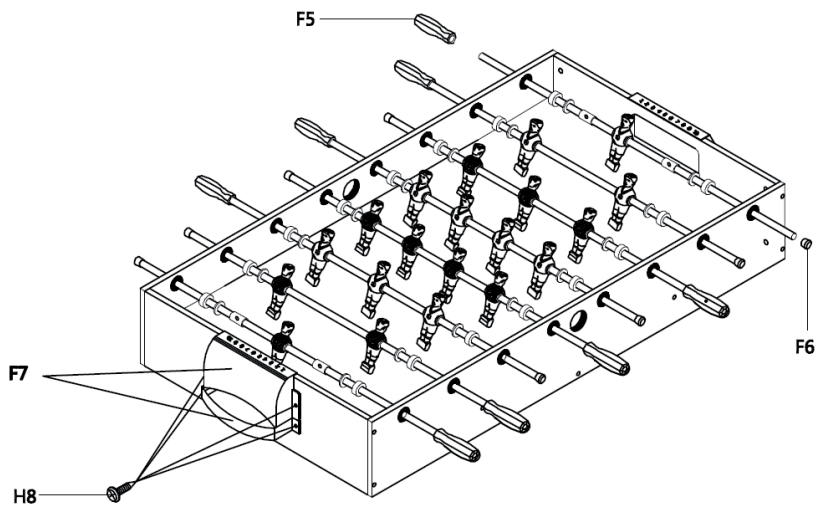


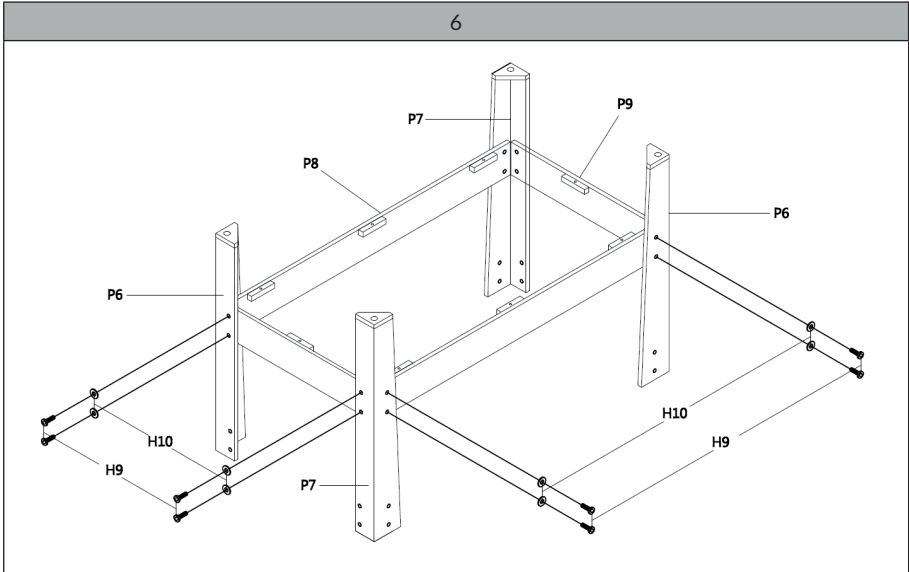
3





5

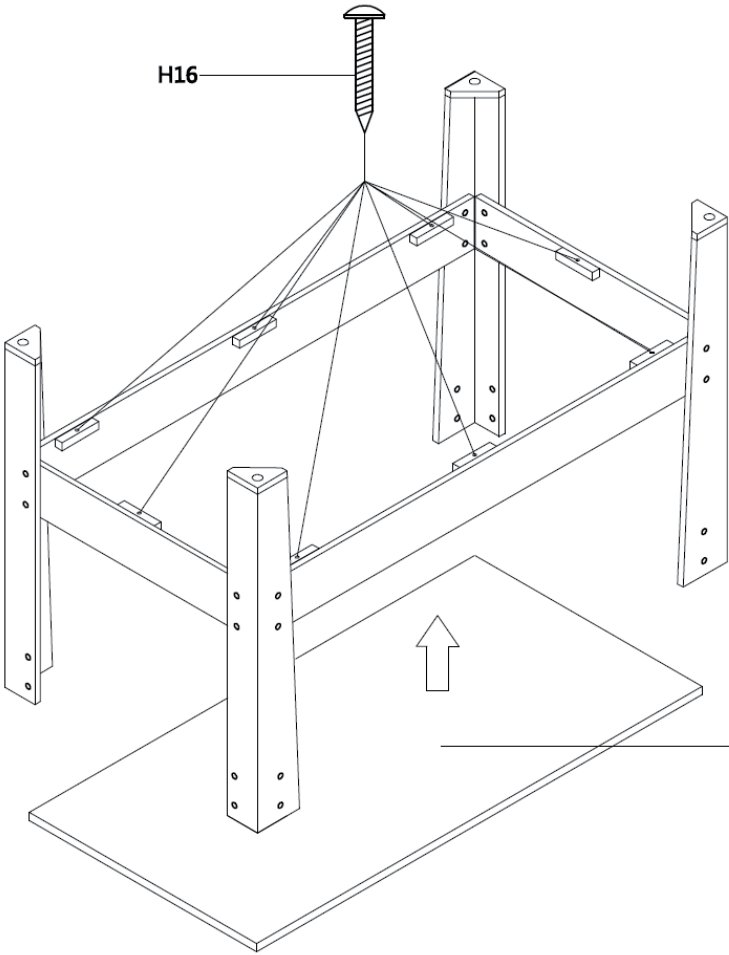


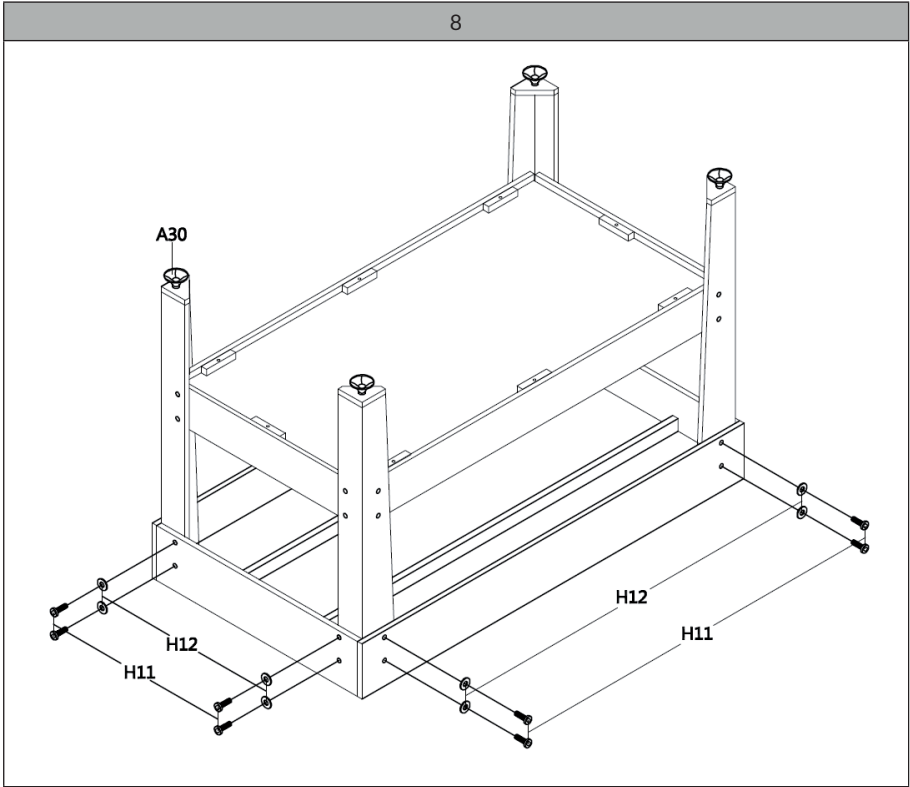


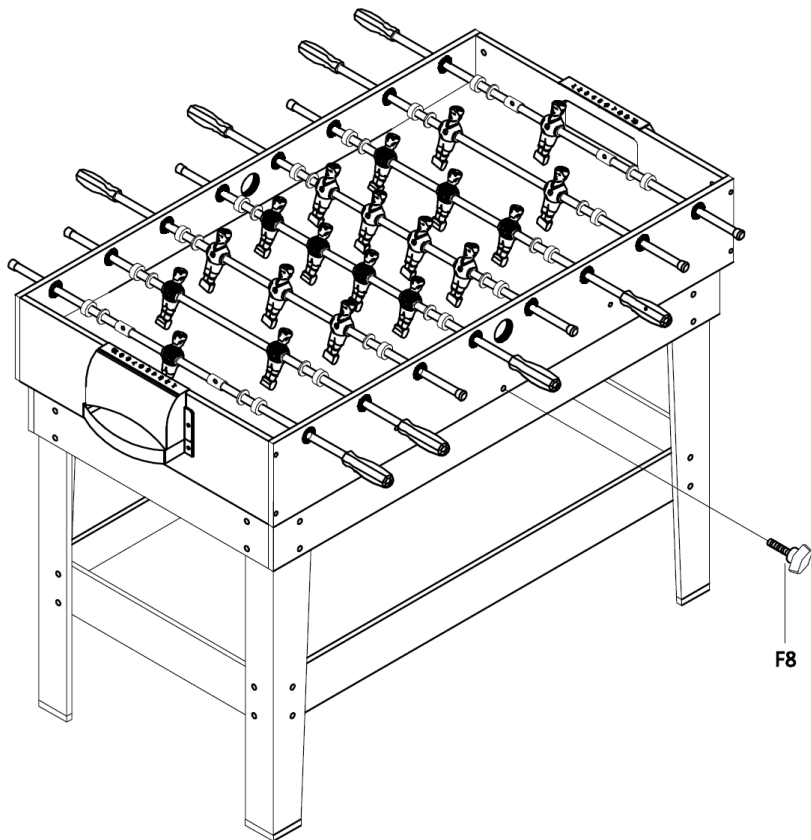
7

H16

P10







F8

GAMES AND RULES

Table football (foosball)

Table football can be played either by two teams of two or by two individual players.

Aim of the game

To be the first team (or player) to score a given number of goals, or to score the most goals in a given period.

Rules of the game - To start the game, the thrower rolls the ball through the throw-in hole. A goal is scored when the ball enters the opponent's goal. A ball that goes into the goal but bounces back onto the playing surface or leaves the table still counts as a goal. Spinning the rods is not allowed. If the ball leaves the court and strikes an object that is not part of the table, the ball is declared "out of bounds" and should then be put back into play by the team (or player) who originally put the ball into play. If the ball in a throw-in bowl then bounces back onto the playing surface, it is still considered to be "in play".

Billiards

The term billiards refers to games played on a rectangular table covered with felt. Pool is the most popular billiards game in the USA. Billiard games can be played either by two individual players or by two teams of two. The players try to get object balls into the pockets of the table by hitting them with the cue ball.

8 Ball

The most frequently played billiards game is "8 Ball". The object of this game is for a player (or team) to get either the balls numbered 1 to 7 (solid coloured) or 9 to 15 (striped coloured) into the pockets. First, the balls are placed in a triangular shape (rack) with the 1-ball at the front corner point of the rack on the so-called base point and set up with the 8-ball in the middle. The first player places the cue ball behind a line called the "head line" (in the first quarter of the table) and then drives the cue ball with the cue into the object balls, the "break". The cue ball must strike against the header or the second ball. The player who sinks the first ball chooses full or half. The game is won by the player who sinks all his object balls and then the 8-ball into a pocket he or she announces. Note: If a player sinks the 8-ball on the break, he or she automatically wins the game.

Table shuffleboard

The aim of the game is to push discs into the scoring diagram at the opposite end of the board. Players (or team members) play at opposite ends of the board and games are played until one player (or team) scores 15 points.

Rules

The person who starts and the puck colour are determined by coin toss. The winner of the throw may choose "colour" or "hammer" (the last puck shot in a round), but not both. The team without the hammer shoots first. Players take turns shooting until all pucks have been shot. Points are counted and the game continues from the opposite end of the board. The team that scored points on the previous round shoots first on the next round. If no point was scored in the previous round, the hammer moves to the other team. This means that the team that had the hammer in the previous round (in which no point was scored) must shoot first in the next round. Play continues until one team has scored 15 points.

Scoring points - option 1

The order of play and the allocation of the weight colours are determined by a coin toss. The winner of the throw can choose either the colour or the "hammer" - the last weight in a round - but not both. The team without the hammer shoots first. The players take turns until all weights have been shot. Points are added and play continues from the opposite end of the table. The team that scored points in the previous round shoots first in the next round. If no point was scored in the previous round, the hammer moves to the other team. This means that the team that had the hammer in the previous round (in which no point was scored) must shoot first in the next round. Play continues until one team has scored 15 points.

Scoring points - option 2

Only one team per round scores. The team that has placed a weight closest to the end of the table (away from the shooter) scores. All their weights between the end of the table (away from the shooter) and the opponent's weight closest to the end of the table (away from the shooter) are added together to calculate the score for that round. A weight counts one point if it is between the short foul line and the "2" line. Weights that are completely in the range "2" or "3" count 2 points each.

Chess

Chess is a board game for two people.

Accessories

A square board divided into 64 squares (8 x 8), with alternating light and dark squares. Each player has a set of 16 pieces (32 in total) consisting of: 2 rooks, 2 knights, 2 bishops, a king, a queen and 8 pawns. The figures should be placed as shown:



Aim of the game

The aim of the game is to "checkmate" the opponent, i.e. to attack his or her king so that there is no possible move to escape the check.

Rules

The players sit opposite each other so that each player has a bright square in the right-hand corner. At the beginning of the game, players toss a coin to assign colours (white always plays first). Then they play one after the other. The allowed movements for each character are:

A piece may only move in one direction per turn. Only one piece per square is allowed, and only the knight can jump over another piece. Only a pawn or knight can move in the first round.

When a king is attacked, it is in "check". The player whose king has been placed in check must move it out of check on the next turn, either by capturing the attacking piece, by placing one of his or her playing pieces between the attacking piece and the king, or by moving his or her king. If the player cannot do any of these things, the king is "checkmate" and the game is over.

Rules for the individual game pieces

King - The king can move horizontally, vertically or diagonally to the immediately adjacent square

Queen - The queen may move as far as she likes in horizontal, vertical and diagonal directions, but without jumping over other pieces

Rook - A rook may move any distance on lines and rows, i.e. horizontally and vertically, but without jumping over other pieces

Bishop - The bishop moves diagonally across the board as far as desired

Knight - In combination of one square forward or backward then two squares sideways or one square sideways then two squares forward or backward (Note: the knight always moves to a square of the opposite colour)

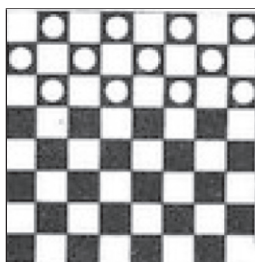
Pawn - The pawn moves one space forward, with the possibility of moving two spaces on the first move. The pawn attacks a square to the diagonal in front of its position. When a pawn reaches the last square on the opposite side, it is converted into any piece of the player's choice, except a king.

Checkers

Checkers is a board game for two people.

Equipment

A square board divided into 64 squares (8 x 8) with coloured alternating light and dark squares and a set of 12 checker pieces per player (one light and one dark set). The pieces should be placed as shown:



Subject of the game

A player must capture all the opponent's pieces or place their own pieces so that the opponent cannot make a move.

The basics

The players sit opposite each other so that each player has a dark square at the left end of their front row. Each player places his or her pieces in the dark squares of the first three rows on his side of the board. The player with the darker stones always makes the first move. Moves are made diagonally. Only one move can be made per game round. Pieces can only be moved to an empty square.

If one of your pieces is diagonally opposite one of your opponent's pieces and the square on the opposite side is empty, you must jump over the opponent's piece and take it off the board (capture it). In this way, it is possible to jump several times in one round - from free space to free space - and capture several of your opponent's pieces in the process. As soon as a player's stone reaches the far side of the board, it becomes a "king" (this is represented by stacking two stones on top of each other). A king can move forward as well as backward. Kings can be captured like any other pieces.

The subtleties

You must make your move with the first piece you touch, unless you have announced that you want to arrange your pieces on the squares. If you touch an unplayable piece, you get a "warning", and if you commit a second offence, you lose the game.

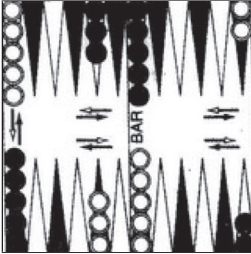
You have to make your move within five minutes. If you do not make a move, the appointed timekeeper will say "time". You then have one minute to make your move, otherwise you lose the game.

Backgammon

Backgammon is a game for two players.

Accessories

A backgammon board, 30 "men" (also called checkers, stones or counters), at least one (preferably two) pairs of dice, dice cups and a doubling cube (for advanced play). The board should be set up as shown:



Aim of the game

Move all your men into your "home field". You do this by placing them according to the rolls of the dice. The player who removes all of his or her men from the board (by "rolling the dice") wins.

The basics

The board is divided into 24 points with 12 points per side. Furthermore, each side is divided into a home field and an outfield. Each home field and outfield has two sections, with six points in each section. The order of play is determined by rolling a die. The player with the highest roll moves first. Players move the men according to the individual numbers shown on the two dice and not according to the total number rolled. Both numbers of the throw must be set if possible. If the player cannot place a throw, the opponent continues to play. If the player rolls doubles, four times the value of a die must be bet. The players roll the dice again and again, each with their own dice, until the game is over.

The subtleties

You can hit a single enemy man standing on a point and replace him with your own man ("hit"). If two or more men stand on a point, they are safe and cannot be beaten (the point is blocked). Your opponent cannot land on a blocked point, but can pass it with his or her men. When a man is beaten, he is put on the bar (in the middle of the board). He must re-enter the opponent's home field according to the numbers rolled before the player can make any other move. If a man cannot enter because both entry points rolled are blocked, it is the opponent's turn again.

All your men must be in your home field before you can start rolling the dice. If possible, you must bet your entire roll. For example, if you roll a five but have no men on your five point, you must take a man from the highest point where you have a man. If a man is hit in your home field while you are rolling the dice, that man must be put on the bar and then rolled back in. You cannot continue the dice roll until you have brought this man back to your home field.

Table tennis

Scoring points

The first player or team of two to score 21 points wins the game. However, a two-point margin is required to win, so a match could be taken to a very high total score before the winner is decided. As a rule, the overall winner is determined after winning two out of three matches. In international championships, it is three out of five games. In other words, losing the first game doesn't mean you're out - two wins in the following games can still make you the overall winner.

Side selection and serving

Flip a coin to assign the table sides and the serve. After each game, the sides are swapped. In the event of a tie, for example after winning one game each, the players swap sides as soon as the first player has reached 10 points in the final game.

The serve

The serving player holds the ball in his or her free hand and throws it straight up. When the ball falls, it is hit with the racket so that it bounces once against one's own half of the table and lands in the opponent's half of the table after only one bounce. If the serve touches the net, it is a fault. The serve is repeated.

If the ball touches the net and lands on the ground, you lose the point. If the serve goes into the net, you also lose the point. You keep the serve until five points are scored. Then the other player serves for the next five points. If the score is 20-20, the serve changes sides after each point (a game must be won with a gap of two points). The server - The server is the player who starts the game by putting the ball in play.

The backstroke

The return player is the player who receives the ball from the server and then returns it over the net. If you are the return player, remember that the ball must not hit twice in your half of the table. You may only hit the ball once to hit it back. Try to hit the ball at its highest point. That gives you a better angle to bring it back to the opponent's side. The return stroke may touch the net when the ball finally goes over the net. If the ball goes all the way into the net, you lose a point. If the returned ball touches the edge of the table directly in front of your opponent, it still counts as "in" (as long as the ball hits the edge as it falls). If the ball hits the side of the table top, it is not considered an edge ball and does not count.

Scoring a point

You score a point if your opponent cannot return the hit. A ball may hit the white line at the end of the table (baseline) or the line on the side of the table (sidelines) and still count. Your serve may also hit the edge of the table and still count. You can also score by knocking the ball off the table so that it hits your opponent's paddle before it touches the floor or wall. It may seem strange that you can win a point by missing the table, but this rule is there to stop volleying.

Losing a point

Miss the ball when trying to serve or return the ball. Hit the ball into the net (or let it touch the top of the net so that it falls back into your half of the table). Hit the ball too far in length or width (so that it hits the floor or wall first). Hit the ball before it lands in your half of the table (volleying is not allowed). Bounce the ball twice in your half of the table before hitting it. Move the table or touch the net during the game.

Note: You may hit the ball around the side of the net to put the ball on your opponent's side.

Sliding hockey

Sliding hockey is a two-player game that requires one puck and one stick each.

Aim of the game

To score a predetermined number of points or to score the most points in a predetermined amount of time.

Rules

Flip a coin to determine who starts the game. The game starts when the puck is placed on the playing surface. The players hit the puck with their sticks and try to shoot it into the opponent's goal. A point is awarded when the puck is shot into the opponent's goal.

Dominoes

Aim of the game

Play all the dominoes out of your hand and onto the table.

Rules

Shuffle all the dominoes with the eyes facing down. Each player draws the prescribed number of dominoes from the pile. In a 2-player game, each player draws 7 dominoes. For games with three or more players, each player should draw 5 dominoes. The player with the highest "double" domino plays first. This is usually double six (six-six). As soon as the starting player has put down a double stone, his or her turn is over and the game continues clockwise around the table.

Each player must place a domino from their hand at a matching end of the domino chain currently being played. If a player cannot play dominoes, he or she must draw stones from the pile until he or she can play.

If the pile is empty and the player cannot play a stone, he or she must pass and loses a turn. When all players have passed, the game ends. The player with the lowest score is the winner.

Counting points

Points are awarded to each player according to the total number of eyes on all the unplayed dominoes held by each player. The player with the lowest score is the winner.

Marbles

Rules

The marble game consists of rolling or throwing marbles, either to hit a designated target marble, or to hit the other players' marbles. Decide whether you want to keep won marbles forever or whether each player gets their marbles back at the end of the game. Draw a circle on the floor. Each player should place an agreed number of marbles in the circle. Players stand behind a line drawn some distance away. The aim of the game is to knock out the marbles that are in the circle.

Players take turns rolling, throwing or flicking a marble into the circle to knock out marbles. If you hit a marble out of the circle, you have caught it. If a shot marble stops in the circle, it is left there and it is the next player's turn. If the shot marble does not stay in the circle, you can pick it up again and shoot it again. The game continues until all the marbles in the circle have been won. The person with the most marbles wins.

Ring toss

The player has four rings, which he or she throws onto an upright stick. The game can be played alone, against another player or in teams.

Horseshoe game

Points are scored by throwing horseshoes at a pole. A thrown horseshoe can completely circle the pole (a "ringer") or land near the pole. The game is played by two people or two teams consisting of two people each. Drawing in a row (vertical, horizontal or diagonal) wins.

Playing cards

Various card games, including individual games and group games.

MANUFACTURER & IMPORTER (UK)

Manufacturer:

Chal-Tec GmbH, Wallstrasse 16, 10179 Berlin, Germany.

Importer for Great Britain:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Estimado cliente:

Le felicitamos por la compra de este aparato. Lea atentamente el siguiente manual y siga cuidadosamente las instrucciones de uso con el fin de evitar posibles daños. No aceptamos ninguna responsabilidad por los daños causados por el incumplimiento de las instrucciones y el uso inadecuado del aparato. Escanee el siguiente código QR para acceder al último manual de usuario y a más información sobre el producto.



ÍNDICE

Piezas 52

Montaje 55

Juegos y reglas 64







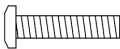

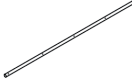















Fabricante e importador (RU) 74

















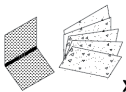




INDICACIONES DE SEGURIDAD

- Observe los pasos de montaje.
- La mesa de juego debe estar preparada con al menos 2 personas.
- Tras el montaje, compruebe que todos los tornillos están apretados.
- La mesa de juego no es adecuada para niños 0-3 años. Existe el riesgo de que se traguen piezas pequeñas.
- La estructura del fútbolín sólo puede ser desmontada por adultos.
- La mesa de juego no debe utilizarse como parque infantil. No se permite estar sentado, de pie o tumbado en la mesa.

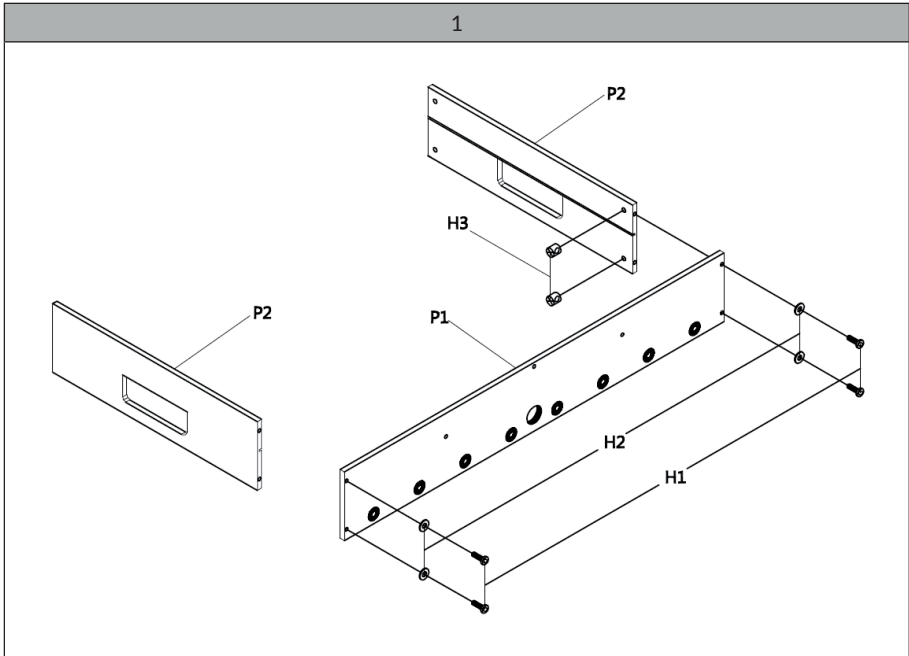
PIEZAS

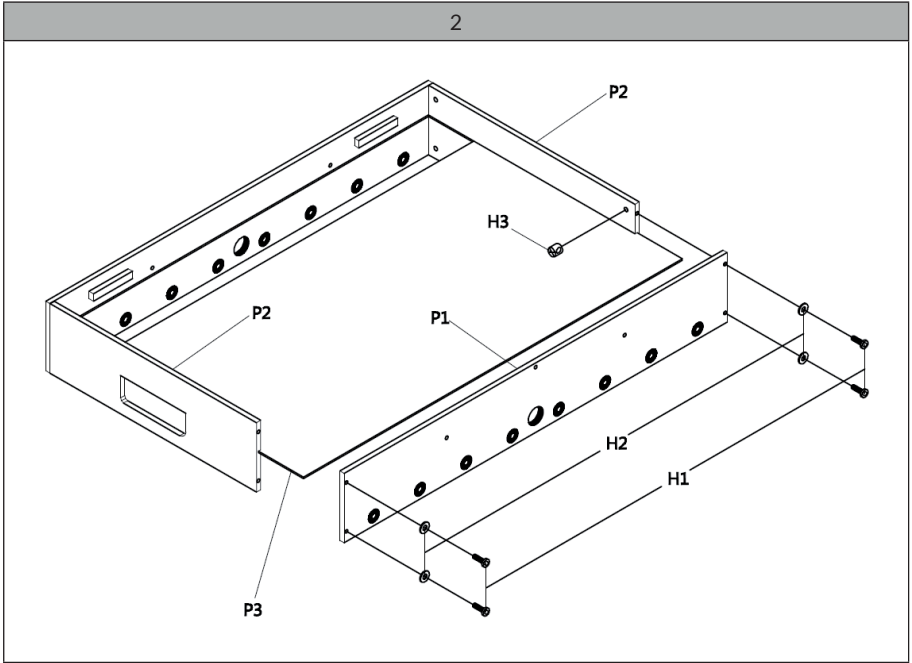
P1  X2	P2  X2	P3  X1	P4  X3
Pared lateral	Pared final	Superficie de juego	Puntales de apoyo
P5  X1	P6  X2	P7  X2	P8  X2
Mesa de billar	Pata derecha de la mesa	Pata de la mesa izquierda	Pata de la mesa lado largo
P9  X2	P10  X1	P11  X1	P12  X1
Pata de la mesa frente	Balda	Hockey y tenis	Tablero de tejo
F1  X10	F2  X16	F3  X16	F4  X4
Piezas de juego	Separador	Arandela	Anillo de parada
F5  X8	F6  X8	F7  X2	F8  X2
Maneja	Tapa de extremo	Portería	Tornillo de ajuste
H1  X8	H2  X8	H3  X8	H4  X6
Tornillo 3/16" x 1-3/4"	Arandela 3/16"	Perno 2/16"	Tornillo TM 3,5 x 1-3/4"

H5  x4	H6  x22	H7  x26	H8  x8
Tornillo TM3 x 18	Tornillo TM3 x 22	Tuerca 3 mm	Tornillo T3.5 x 1/2"
H9  x16	H10  x16	H11  x16	H12  x16
Tornillo 1/4" x 7/8"	Arandela 1/4"	Tornillo 1/4"	Arandela 5/16"
H13  x4	H14  x2	H15  x2	H16  x8
3er-palo	2o-palo	4o-palo	Tornillo T3,5 x 7/8"
A1  x1	A2  x2	A3  x1	A4  x1
Bolas de billar	Taco	Triángulo	Cepillo
A5  x2	A6  x2	A7  x2	A8  x2
Tiza	Deslizador de mano	Puck	Raquetas de tenis de mesa
A9  x1	A10  x2	A11  x1	A12  x1
Red de tenis de mesa	dos pelotas de tenis de mesa	Cono	Bola de bolos

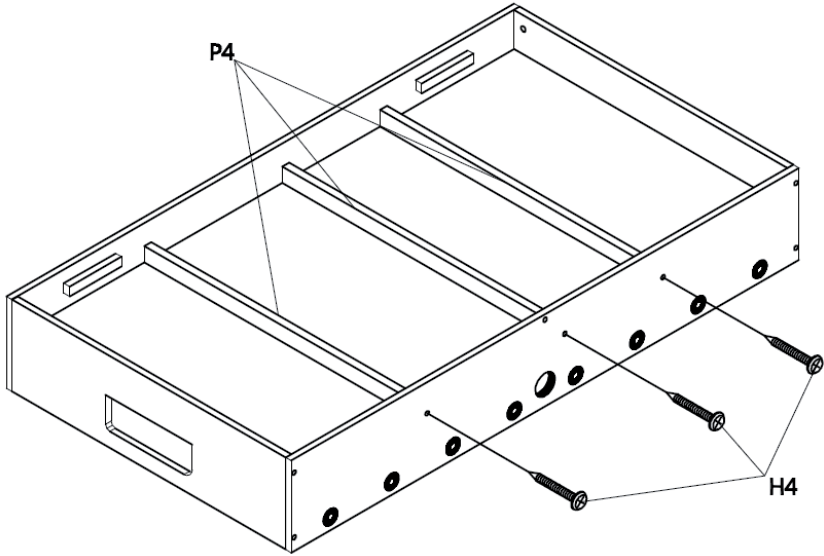
<p>A13</p>  <p>X3</p>	<p>A14</p>  <p>X1</p>	<p>A15</p>  <p>X1</p>	<p>A16</p>  <p>X1</p>
<p>Disco de barajar</p>	<p>Juego de piezas de ajedrez</p>	<p>Set Figuras femeninas</p>	<p>5 Dados</p>
<p>A17</p>  <p>X1</p>	<p>A16</p>  <p>X1</p>	<p>A19</p>  <p>X2</p>	<p>A20</p>  <p>X4</p>
<p>Juego de cartas</p>	<p>Taza de dados</p>	<p>Palos de hockey</p>	<p>Herradura</p>
<p>A21</p>  <p>X6</p>	<p>A22</p>  <p>X1</p>	<p>A23</p>  <p>X1</p>	<p>A24</p> 
<p>Lanzamiento de anillos</p>	<p>Palos de Mikado</p>	<p>Juego de dominó</p>	<p>Diana magnética</p>
<p>A25</p>  <p>X1</p>	<p>A26</p>  <p>X1</p>	<p>A27</p>  <p>X1</p>	<p>A28</p>  <p>X1</p>
<p>Juego de flechas magnéticas</p>	<p>Puesto del anillo</p>	<p>Juego de mármol</p>	<p>Tic Tac Toe</p>
<p>A29</p>  <p>X1</p>	<p>A30</p>  <p>X4</p>	<p>A31</p>  <p>X4</p>	<p>A32</p>  <p>X2</p>
<p>14 en 1 magnético Juegos de mesa de viaje</p>	<p>Tornillo de ajuste para la pata de la mesa</p>	<p>Bolsa de almacenamiento</p>	<p>Fútbol</p>
<p>T1</p>  <p>X1</p>			
<p>Llave Allen</p>			

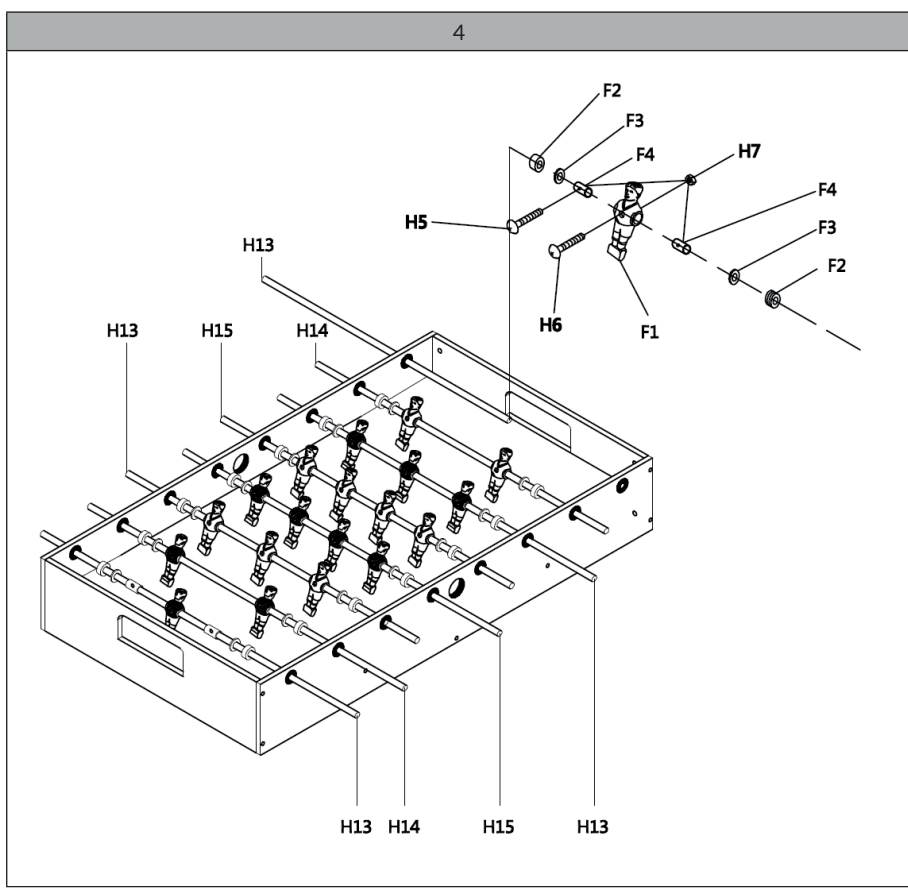
MONTAJE



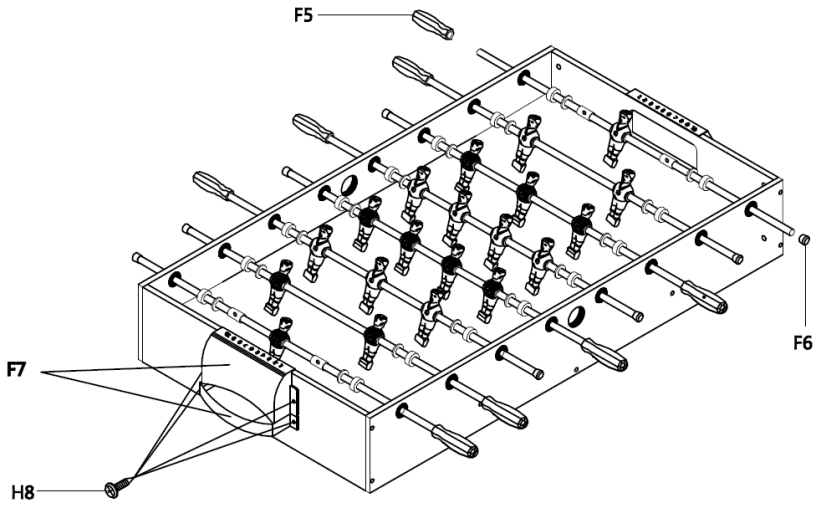


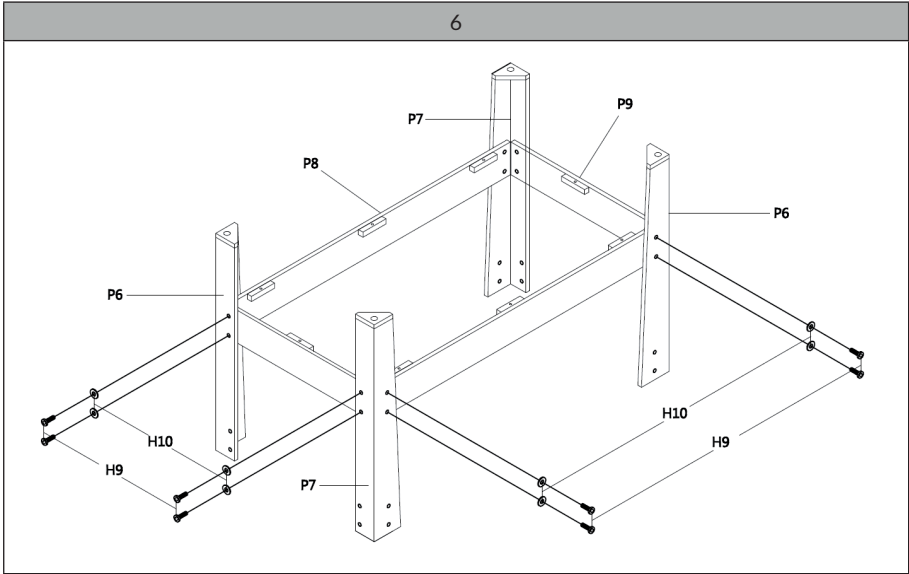
3



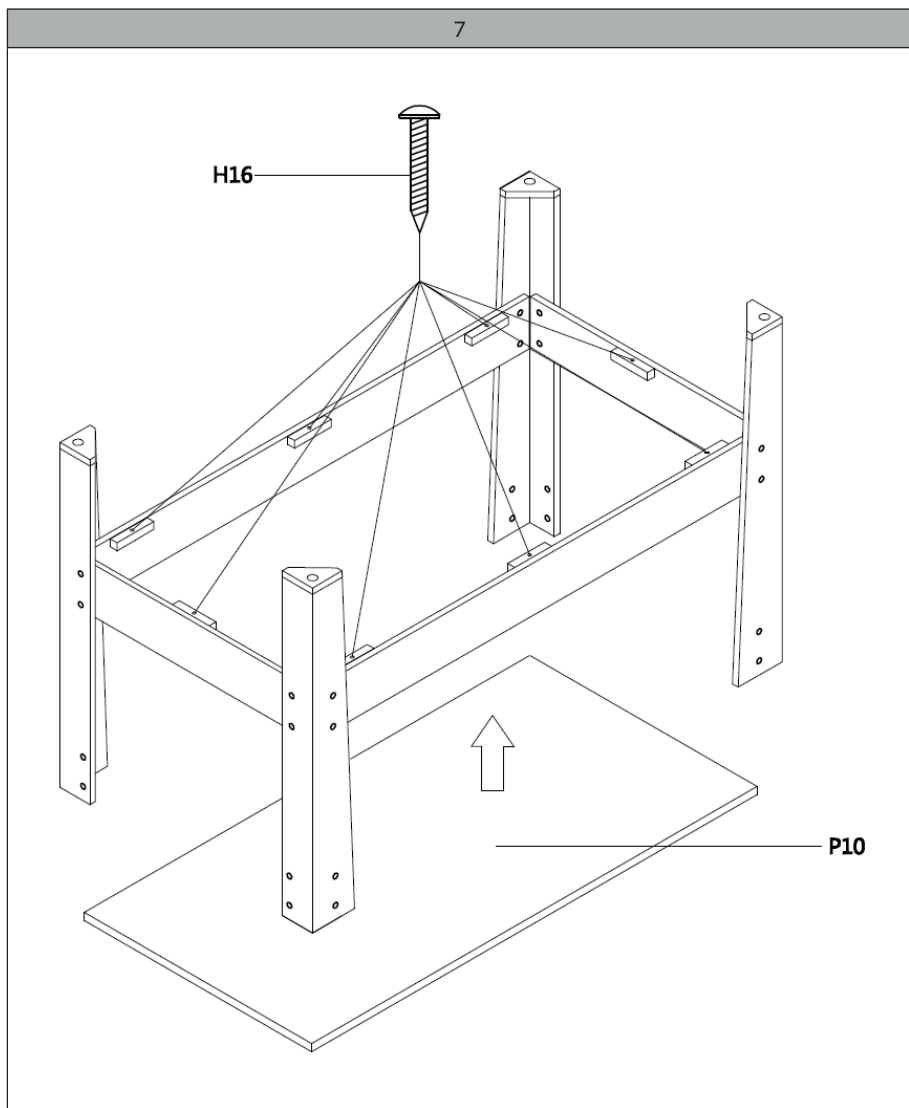


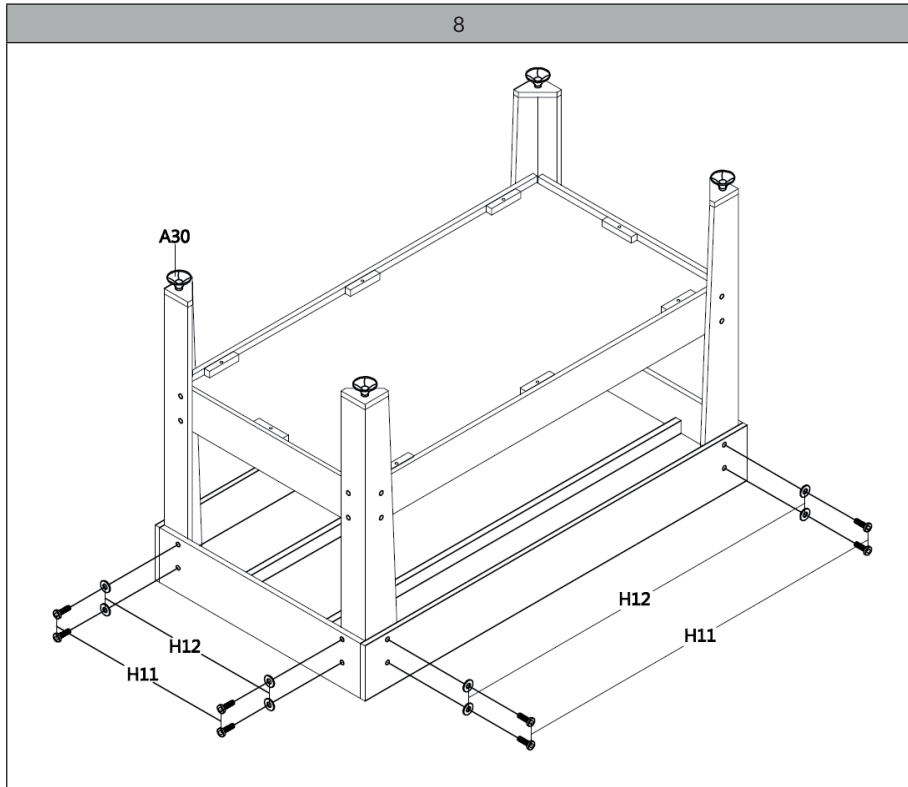
5

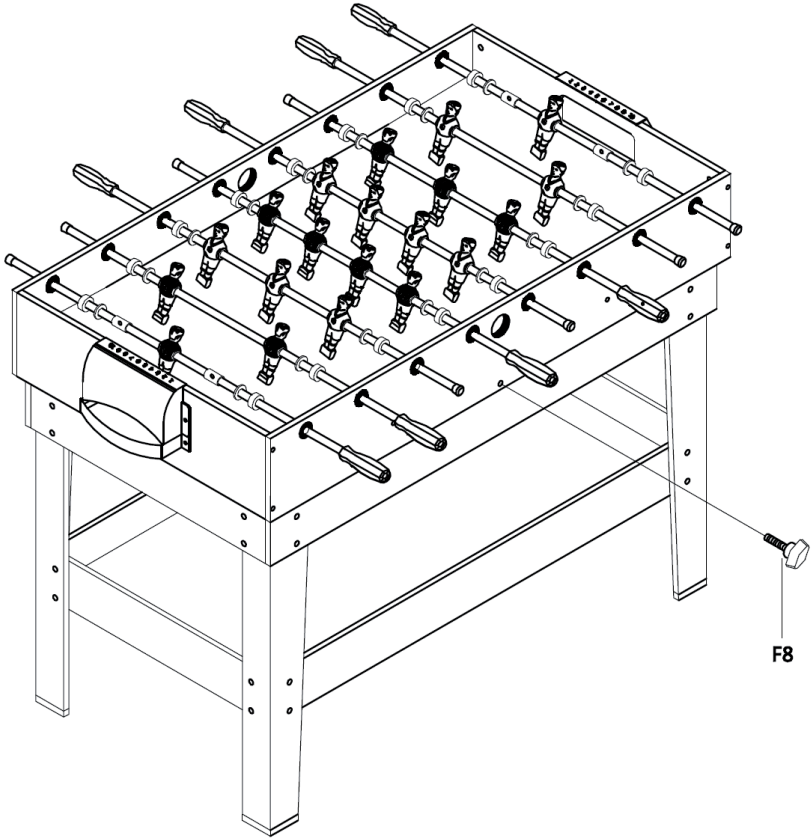




7







F8

JUEGOS Y REGLAS

Fútbolín

El fútbolín puede ser jugado por dos equipos de dos personas o por dos jugadores individuales.

Objetivo del juego

Ser el primer equipo (o jugador) en marcar un número determinado de goles, o en marcar el mayor número de goles en un periodo determinado.

Reglas del juego - Para comenzar el juego, el lanzador hace rodar la pelota por el agujero de lanzamiento. Se marca un gol cuando el balón entra en la portería del adversario. Una pelota que entra en la portería pero rebota en la pista o sale de la mesa sigue contando como un gol. No está permitido hacer girar los postes. Si el balón sale de la pista y golpea un objeto que no forma parte de la mesa, el balón se declara "fuera de límites" y debe volver a ser puesto en juego por el equipo (o el jugador) que originalmente puso el balón en juego. Si el balón que se encuentra en un recipiente de saque de banda rebota en la superficie de juego, se considera que sigue estando "en juego".

Billar

El término billar hace referencia a los juegos que se practican en una mesa rectangular cubierta de fieltro. El billar es el juego más popular en Estados Unidos. Los juegos de billar pueden ser jugados por dos jugadores individuales o por dos equipos de dos. Los jugadores intentan meter las bolas objeto en las troneras de la mesa golpeándolas con la bola blanca.

8 Bolas

El juego de billar que más se juega es la "Bola 8". El objetivo de este juego es que un jugador (o equipo) introduzca las bolas numeradas del 1 al 7 (de color sólido) o del 9 al 15 (de color rayado) en las troneras. En primer lugar, las bolas se colocan en forma triangular (estante) con la bola 1 en el punto de la esquina delantera del estante en el llamado punto base y se colocan con la bola 8 en el centro. El primer jugador coloca la bola blanca detrás de una línea llamada "línea de cabeza" (en el primer cuarto de la mesa) y luego conduce la bola blanca con el taco hacia las bolas objetivas, el "break". La bola blanca debe golpear la cabeza o la segunda bola. El jugador que mete la primera bola elige pleno o medio. El juego lo gana el jugador que mete todas sus bolas objetivas y luego la bola 8 en una tronera que anuncia. Nota: Si un jugador mete la bola 8 en el saque, gana automáticamente la partida.

Tejo de mesa

El objetivo del juego es empujar los discos hacia el diagrama de puntuación situado en el extremo opuesto del tablero. Los jugadores (o miembros del equipo) juegan en extremos opuestos del tablero y las partidas se juegan hasta que un jugador (o equipo) consigue 15 puntos.

Reglas del juego

Quién empieza y el color del disco se determinan mediante el lanzamiento de una moneda. El ganador de la tirada puede elegir el "color" o el "martillo" (el último disco lanzado en una ronda), pero no ambos. El equipo sin el martillo dispara primero. Los jugadores se turnan para disparar hasta que todos los discos hayan sido disparados. Se cuentan los puntos y el juego continúa desde el extremo opuesto del tablero. El equipo que haya obtenido puntos en la ronda anterior tira primero en la siguiente ronda. Si no se ha conseguido ningún punto en la ronda anterior, el martillo pasa al otro equipo. Esto significa que el equipo que tuvo el martillo en la ronda anterior (en la que no se anotó ningún punto) debe disparar primero en la siguiente ronda. El juego continúa hasta que un equipo haya conseguido 15 puntos.

Puntuación - Opción 1

El orden de juego y la asignación de los colores del peso se determinan mediante el lanzamiento de una moneda. El ganador de la tirada puede elegir el color o el "martillo" -el último peso de la ronda- pero no ambos. El equipo sin el martillo dispara primero. Los jugadores se turnan hasta que todos los pesos han sido disparados. Se suman los puntos y el juego continúa desde el extremo opuesto de la mesa. El equipo que haya obtenido puntos en la ronda anterior tira primero en la siguiente ronda. Si no se ha conseguido ningún punto en la ronda anterior, el martillo pasa al otro equipo. Esto significa que el equipo que tuvo el martillo en la ronda anterior (en la que no se anotó ningún punto) debe disparar primero en la siguiente ronda. El juego continúa hasta que un equipo haya conseguido 15 puntos.

Puntuación - Opción 2

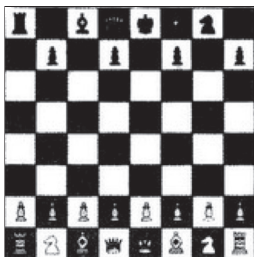
Sólo puntúa un equipo por ronda. El equipo que haya colocado un peso más cerca del extremo de la mesa (lejos del tirador) puntúa. Todos sus pesos entre el final de la mesa (lejos del tirador) y el peso del oponente más cercano al final de la mesa (lejos del tirador) se suman para calcular la puntuación de esa ronda. Un peso cuenta un punto si está entre la línea de falta corta y la línea "2". Los pesos que están completamente en el rango "2" o "3" cuentan 2 puntos cada uno.

Ajedrez

El ajedrez es un juego de mesa para dos personas.

Accesorios

Un tablero cuadrado dividido en 64 casillas (8 x 8), con alternancia de casillas claras y oscuras. Cada jugador dispone de un conjunto de 16 piezas (32 en total) compuesto por: 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, un rey, una reina y 8 peones. Las figuras deben colocarse como se indica:



Tema del juego

El objetivo del juego es dar "jaque mate" al adversario, es decir, atacar su rey inevitablemente.

Reglas del juego

Los jugadores se sientan uno frente al otro, de modo que cada uno tiene un cuadrado blanco en la esquina derecha. Al principio de la partida, los jugadores lanzan una moneda para asignar los colores (el blanco siempre juega primero). Entonces juegan uno tras otro. Los movimientos permitidos para cada personaje son:

Una pieza sólo puede moverse en una dirección por turno. Sólo se permite una pieza por casilla, y sólo el caballo puede saltar sobre otra pieza. Sólo un peón o un caballo pueden moverse en la primera ronda.

Cuando un rey es atacado, está en "jaque". El jugador cuyo rey ha sido puesto en jaque debe sacarlo del jaque en el siguiente turno, ya sea capturando la pieza atacante, colocando una de sus piezas entre la pieza atacante y el rey, o moviendo su rey. Si el jugador no puede hacer ninguna de estas cosas, el rey está en "jaque mate" y la partida se acaba.

Reglas para las piezas de juego individuales

Rey - El rey puede moverse horizontal, vertical o diagonalmente a la casilla inmediatamente adyacente

Reina - La reina puede moverse todo lo que quiera en dirección horizontal, vertical y diagonal, pero sin saltar sobre otras piezas

Torre - Una torre puede moverse cualquier distancia en líneas y filas, es decir, horizontal y verticalmente, pero sin saltar sobre otras piezas

Alfil - El alfil se mueve en diagonal por el tablero hasta donde se desee

Caballo - En combinación de una casilla hacia adelante o hacia atrás y luego dos casillas hacia el lado o una casilla hacia el lado y luego dos casillas hacia adelante o hacia atrás (Nota: el caballo siempre se mueve a una casilla del color opuesto)

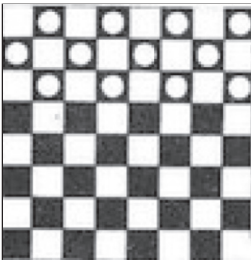
Peón - El peón se mueve un espacio hacia adelante, con la posibilidad de moverse dos espacios en el primer movimiento. El peón ataca una casilla de la diagonal que está delante de su posición. Cuando un peón llega a la última casilla del lado contrario, se convierte en una pieza a elección del jugador, excepto un rey.

Dama

El ajedrez es un juego de mesa para dos personas.

Equipamiento

Un tablero cuadrado dividido en 64 casillas (8 x 8) con casillas claras y oscuras alternadas de colores y un juego de 12 piezas de reina por jugador (un juego blanco y otro negro). Las figuras deben colocarse como se indica:



Tema del juego

Un jugador debe capturar todas las piezas del adversario o colocar sus propias piezas de forma que el adversario no pueda realizar ningún movimiento.

Conceptos básicos

Los jugadores se sientan uno frente al otro, de modo que cada uno tiene un cuadrado blanco en la esquina derecha. Cada jugador coloca sus piezas en las casillas oscuras de las tres primeras filas de su lado del tablero. El jugador con las piedras más oscuras siempre hace el primer movimiento. Los movimientos se hacen en diagonal. Sólo se puede hacer un movimiento por ronda de juego. Las fichas sólo se pueden mover a una casilla vacía.

Si una de tus piezas está en diagonal frente a una de las piezas de tu oponente y la casilla del lado opuesto está vacía, debes saltar sobre la pieza del oponente y sacarla del tablero (capturarla). De este modo, es posible saltar varias veces en una ronda -de espacio libre a espacio libre- y capturar varias piedras contrarias en el proceso. En cuanto la piedra de un jugador llega al otro lado del tablero, se convierte en un "rey" (esto se representa apilando dos piedras una encima de otra). Un rey puede avanzar y retroceder. Los reyes pueden ser capturados como cualquier otra ficha.

Las sutilezas

Debes hacer tu movimiento con la primera pieza que toques, a menos que hayas anunciado que quieres disponer tus piezas en las casillas. Si tocas una piedra injugable, recibes una "advertencia", y si cometes una segunda infracción, pierdes la partida.

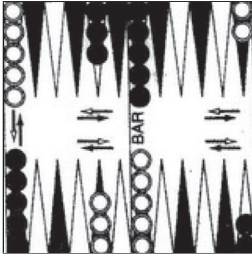
Tienes que hacer tu movimiento en cinco minutos. Si no hace ningún movimiento, el cronometrador designado dirá "tiempo". A continuación, tienes un minuto para hacer tu movimiento, de lo contrario pierdes la partida.

Backgammon

El backgammon es un juego para dos jugadores.

Accesorios

Un tablero de backgammon, 30 "fichas" (también llamadas damas, piedras o fichas), al menos un par de dados (preferiblemente dos), cubos de dados y un cubo de doblar (para el juego avanzado). Las figuras deben colocarse como se indica:



Tema del juego

Mueve a todos tus hombres a tu "campo". Para ello, se colocan según las tiradas de los dados. Gana el jugador que elimine todos sus hombres del tablero (tirando los dados).

Conceptos básicos

El tablero está dividido en 24 puntos con 12 puntos por lado. Además, cada lado está dividido en un campo propio y un campo ajeno. Cada campo local y exterior tiene dos secciones, con seis puntos en cada sección. El orden de juego se determina tirando un dado. El jugador con la tirada más alta mueve primero. Los jugadores mueven a los hombres según los números individuales que aparecen en los dos dados y no según el número total tirado. Los dos números de la tirada deben ser fijados si es posible. Si el jugador no puede realizar un lanzamiento, el adversario continúa jugando. Si el jugador saca dobles, debe apostar cuatro veces el valor de un dado. Los jugadores tiran los dados una y otra vez, cada uno con su propio dado, hasta que el juego termina.

Las sutilezas

Puedes golpear a un solo hombre enemigo situado en un punto y sustituirlo por tu propio hombre ("golpeado"). Si dos o más hombres se sitúan en un punto, están seguros y no pueden ser derrotados (el punto está bloqueado). Tu oponente no puede aterrizar en un punto bloqueado, pero puede pasarlo con sus hombres. Cuando un hombre es vencido, se le pone en la barra (en el centro del tablero). Tiene que volver a entrar en el campo del adversario según los números sacados antes de que el jugador pueda hacer cualquier otro movimiento. Si un hombre no puede entrar porque los dos puntos de entrada rodados están bloqueados, es el turno del oponente de nuevo.

Todos tus hombres deben estar en tu campo antes de empezar a tirar los dados. Si es posible, debe apostar toda su tirada. Por ejemplo, si sacas un cinco pero no tienes hombres en tu punto cinco, debes tomar un hombre del punto más alto donde tengas un hombre. Si un hombre es golpeado en su hexágono de origen mientras está tirando los dados, ese hombre debe ser puesto en la barra y luego volver a rodar. No puedes continuar la tirada de dados hasta que hayas llevado a este hombre a tu campo.

Tenis de mesa

Puntuación

El primer jugador o equipo de dos que consiga 21 puntos gana la partida. Sin embargo, se requiere un margen de dos puntos para ganar, por lo que un partido podría llevarse a una puntuación total muy alta antes de que se decida el ganador. Por regla general, el ganador final se determina tras ganar dos de los tres partidos. En los campeonatos internacionales, son tres de cinco partidos. En otras palabras, perder la primera partida no significa que estés eliminado: dos victorias en las siguientes partidas pueden convertirte en el ganador absoluto.

Selección y servicio de la guarnición

Lanza una moneda para asignar los lados de la mesa y el saque. Después de cada partida, se intercambian los bandos. En caso de empate, por ejemplo, después de ganar una partida cada uno, los jugadores cambian de bando en cuanto el primero haya alcanzado 10 puntos en la última partida.

El saque

El jugador que realiza el saque sostiene el balón con la mano libre y lo lanza directamente hacia arriba. Cuando la pelota cae, se golpea con la raqueta para que rebote una vez contra la propia mitad de la mesa y caiga en la mitad de la mesa del adversario después de un solo rebote. Si el saque toca la red, es una falta. El saque se repite.

Si el balón toca la red y cae al suelo, se pierde el punto. Si el saque entra en la red, también se pierde el punto. Se mantiene el saque hasta que se anotan cinco puntos. A continuación, el otro jugador saca para los siguientes cinco puntos. Si el marcador es 20-20, el saque cambia de lado después de cada punto (un juego debe ganarse con una diferencia de dos puntos). El servidor - El servidor es el jugador que inicia el juego poniendo la pelota en juego.

Devolver el golpe

El jugador de retorno es el que recibe la pelota del servidor y la devuelve por encima de la red. Si eres el jugador de vuelta, recuerda que la pelota no debe botar dos veces en tu mitad de la mesa. Sólo puede golpear la pelota una vez para devolverla. Intenta golpear la pelota en su punto más alto. Eso te da un mejor ángulo para llevarlo al lado del oponente. El golpe de vuelta puede tocar la red cuando la pelota finalmente pasa por encima de la red. Si la bola choca en la red, también se pierde el punto. Si la bola devuelta toca el borde de la mesa justo delante de tu oponente, sigue contando como "dentro" (siempre que la bola toque el borde al caer). Si la bola golpea el lado del tablero, no se considera una bola de borde y no cuenta.

Anota un punto

Se anota un punto si el adversario no puede devolver el golpe. Una pelota puede golpear la línea blanca al final de la mesa (línea de fondo) o la línea en el lado de la mesa (líneas laterales) y todavía cuenta. Su saque también puede golpear el borde de la mesa y seguir contando. También puedes anotar golpeando la bola fuera de la mesa para que golpee la paleta de tu oponente antes de que toque el suelo o la pared. Puede parecer extraño que se pueda ganar un punto perdiendo la mesa, pero existe esta regla para dejar de volar.

Pierde un punto

Perder la pelota al intentar sacar o devolverla. Golpea la pelota en la red (o deja que toque la parte superior de la red para que caiga en tu mitad de la mesa). Golpear la pelota demasiado a lo largo o a lo ancho (para que toque primero el suelo o la pared). Golpea la pelota antes de que caiga en tu mitad de la mesa (no se permite la volea). Rebota la pelota dos veces en tu mitad de la mesa antes de golpearla. Mueve la mesa o toca la red durante el juego.

Nota: Puedes golpear la pelota alrededor del lado de la red para ponerla en el lado de tu oponente.

Hockey deslizante

El hockey sobre patines es un juego para dos jugadores que requiere un disco y un palo cada uno.

Tema del juego

Consigue un número predeterminado de puntos o consigue el mayor número de puntos en un tiempo determinado.

Reglas del juego

Lanza una moneda para determinar quién empieza el juego. El juego comienza cuando se coloca el disco en la superficie de juego. Los jugadores golpean el disco con sus palos e intentan lanzarlo a la portería del adversario. Se concede un punto cuando el disco es lanzado a la portería del adversario.

Domino

Tema del juego

Juega todas las fichas de dominó fuera de tu mano y sobre la mesa.

Reglas del juego

Baraja todas las fichas de dominó con los ojos hacia abajo. Cada jugador saca del montón el número de fichas de dominó prescrito. En un juego de 2 jugadores, cada uno saca 7 fichas de dominó. En las partidas de tres o más jugadores, cada uno de ellos deberá sacar 5 fichas de dominó. El jugador con la ficha "doble" más alta juega primero. Suele ser el doble seis (seis-seis). En cuanto el jugador inicial haya colocado una ficha doble, su turno habrá terminado y el juego continuará en el sentido de las agujas del reloj.

Cada jugador debe colocar una ficha de dominó de su mano en un extremo coincidente de la cadena de dominó que se está jugando. Si un jugador no puede jugar al dominó, debe sacar piedras del montón hasta que pueda jugar.

Si la pila está vacía y el jugador no puede jugar una piedra, debe pasar y pierde un turno. Cuando todos los jugadores han pasado, el juego termina. El jugador con la menor puntuación es el ganador.

Contar puntos

Los puntos se otorgan a cada jugador en función del número total de ojos de todas las fichas de dominó no utilizadas que tenga cada jugador. El jugador con la menor puntuación es el ganador.

Canicas

Reglas del juego

El juego de las canicas consiste en rodar o lanzar canicas, ya sea para golpear una canica objetivo designada, o para golpear las canicas de los otros jugadores. Decide si quieres conservar las canicas ganadas para siempre o si cada jugador recupera sus canicas al final del juego. Dibuja un círculo en el suelo. Cada jugador debe colocar un número acordado de canicas en el círculo. Los jugadores se colocan detrás de una línea trazada a cierta distancia. El objetivo del juego es derribar las canicas que están en el círculo.

Los jugadores se turnan para hacer rodar, lanzar o golpear una canica dentro del círculo para eliminar las canicas. Si golpeas una canica fuera del círculo, la has atrapado. Si una canica disparada se detiene en el círculo, se deja allí y es el turno del siguiente jugador. Si la canica disparada no se queda en el círculo, puedes volver a cogerla y disparar de nuevo. El juego continúa hasta que se ganan todas las canicas del círculo. La persona con más canicas gana.

Anillos de lanzamiento

El jugador dispone de cuatro anillos, que lanza sobre un palo vertical. Se puede jugar solo, contra otro jugador o en equipo.

Juego de la herradura

Los puntos se obtienen lanzando herraduras a un poste. Una herradura lanzada puede rodear completamente el poste (un "timbre") o aterrizar cerca del mismo. El juego lo juegan dos personas o dos equipos formados por dos personas cada uno. Caracteres en una fila (vertical, horizontal o diagonal) gana.

Juego de cartas

Varios juegos de cartas, incluyendo juegos individuales y juegos de grupo.

FABRICANTE E IMPORTADOR (RU)

Fabricante:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlín, Alemania.

Importador para el Reino Unido:

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Cher client, chère cliente,

Toutes nos félicitations pour l'acquisition de ce nouvel appareil. Lisez attentivement les indications suivantes et suivez-les pour éviter d'éventuels dommages. Nous déclinons toute responsabilité pour les dommages dus au non-respect des consignes et à la mauvaise utilisation de l'appareil. Scannez le QR-Code pour obtenir la dernière version du mode d'emploi ainsi que d'autres informations concernant le produit



SOMMAIRE

Pièces détachées 76

Montage 79

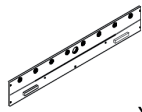
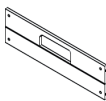
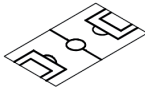
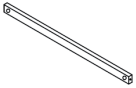
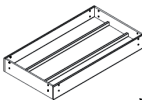


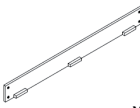
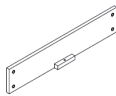
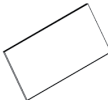
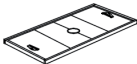













Jeux et règles du jeu 88







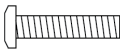

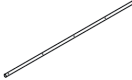















Fabricant et importateur (GB) 98

















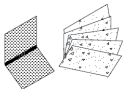




CONSIGNES DE SÉCURITÉ

- Respectez les étapes de montage.
- La table de jeu doit être montée par au moins deux personnes.
- Après le montage, vérifiez que toutes les vis sont bien serrées.
- La table de jeu ne convient pas aux enfants de 0 à 3 ans. Il y a risque d'ingestion de petites pièces.
- La structure du baby-foot ne peut être démontée que par des adultes.
- La table de jeu ne doit pas être utilisée comme structure d'escalade. Il est interdit de s'asseoir, de se tenir debout ou de se coucher sur la table.

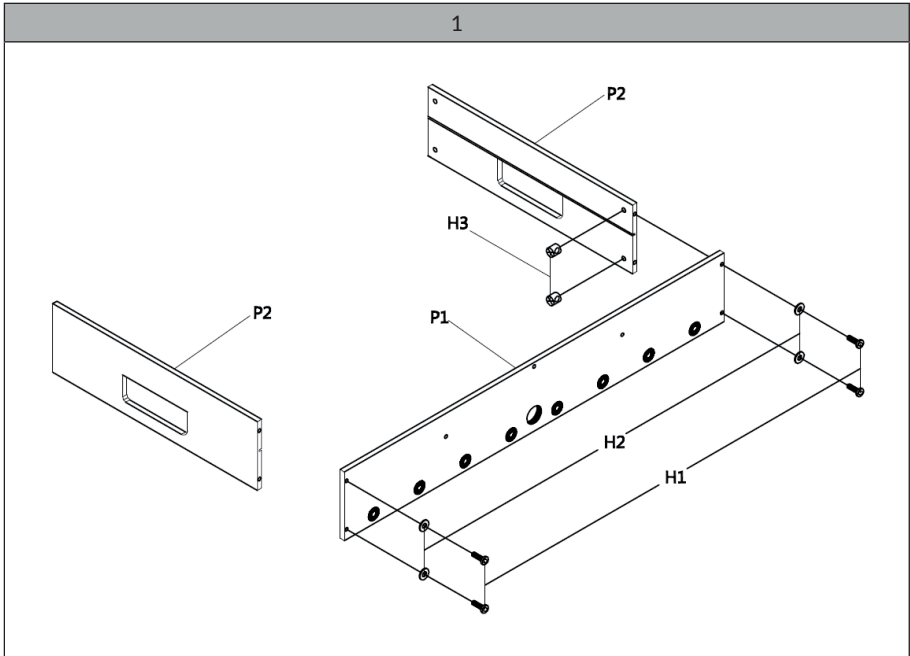
PIÈCES DÉTACHÉES

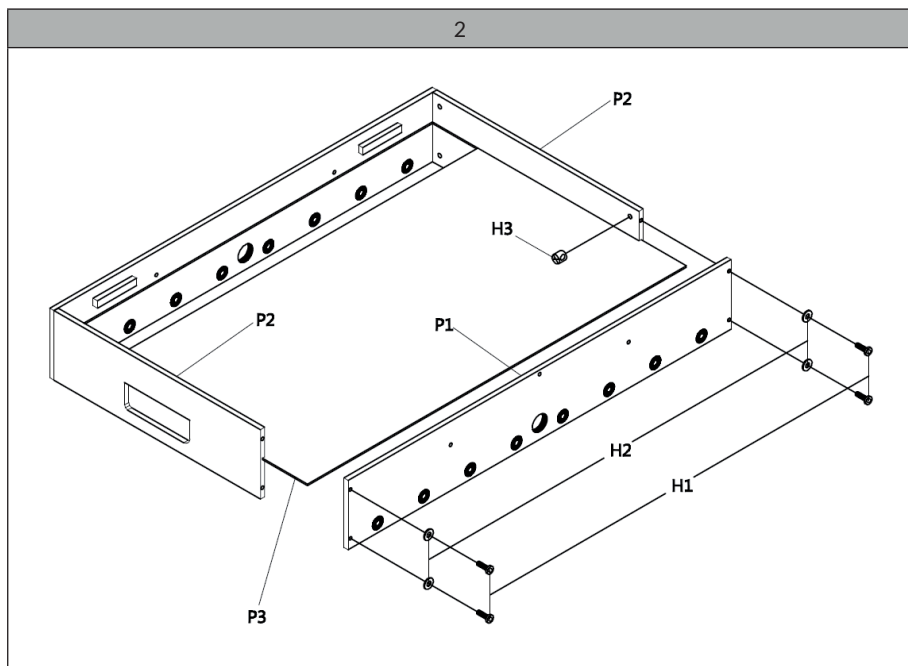
P1  X2	P2  X2	P3  X1	P4  X3
Paroi latérale	Paroi frontale	Surface de jeu	Béquilles de soutien
P5  X1	P6  X2	P7  X2	P8  X2
Table de billard	Pied droit de la table	Pied gauche de la table	Traverse de pied de table côté long
P9  X2	P10  X1	P11  X1	P12  X1
Traverse de pied de table côté frontal	Plateau	Hockey et tennis	Jeu de palets
F1  X10	F2  X16	F3  X16	F4  X4
Figurines de jeu	Entretoise	Rondelle	Anneau d'arrêt
F5  X8	F6  X8	F7  X2	F8  X2
Poignées	Embout	But	Vis de réglage
H1  X8	H2  X8	H3  X8	H4  X6
Vis 3/16" x 1-3/4"	Rondelle 3/16"	Boulon 2/16"	Vis TM 3,5 x 1-3/4"

H5  x4	H6  x22	H7  x26	H8  x8
Vis TM3 x 18	Vis TM3 x 22	Écrou 3 mm	Vis T3,5 x 1/2"
H9  x16	H10  x16	H11  x16	H12  x16
Vis 1/4" x 7/8"	Rondelle 1/4"	Vis 1/4"	Rondelle 5/16"
H13  x4	H14  x2	H15  x2	H16  x8
3e barre	2e barre	4e barre	Vis T3,5 x 7/8"
A1  x1	A2  x2	A3  x1	A4  x1
Boules de billard	Queue	Triangle	Brosse
A5  x2	A6  x2	A7  x2	A8  x2
Craie	Poussoir manuel	Palet	Raquettes de tennis de table
A9  x1	A10  x2	A11  x1	A12  x1
Filet de tennis de table	Balles de tennis de table	Cône	Boule de bowling

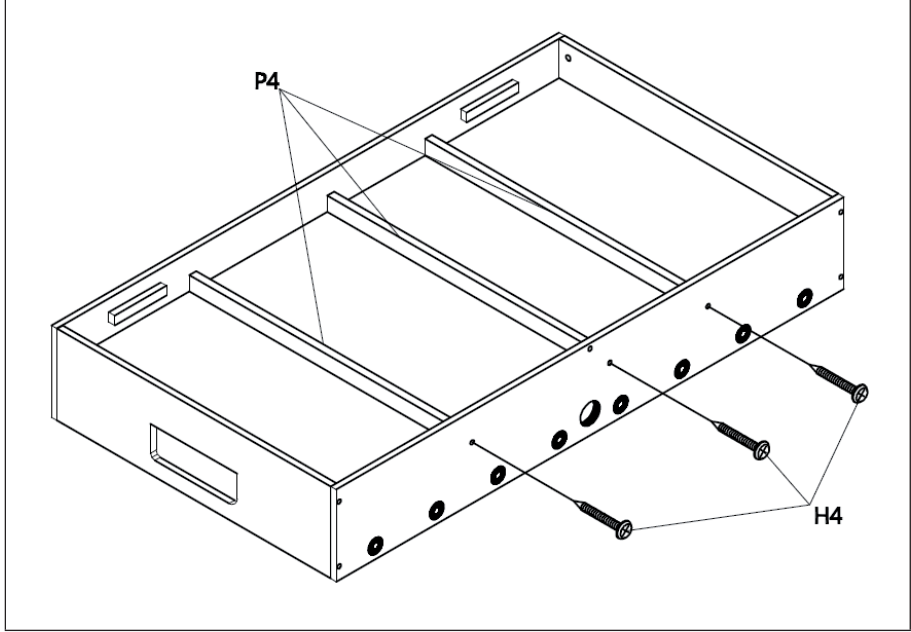
A13  x3	A14  x1	A15  x1	A16  x1
Shuffle-Puck	Jeu de pièces d'échecs	Jeu Dame	Ensemble de 5 dés
A17  x1	A16  x1	A19  x2	A20  x4
Jeu de cartes à jouer	Gobelet à dés	Crosse de hockey	Fer à cheval
A21  x6	A22  x1	A23  x1	A24  x1
Lancer d'anneaux	Bâtonnets de mikado	Jeu de dominos	Tableau de fléchettes magnétique
A25  x1	A26  x1	A27  x1	A28  x1
Jeu de flèches magnétiques	Poteau circulaire	Jeu de billes	Tic Tac Toe
A29  x1	A30  x4	A31  x4	A32  x2
14-en-1 jeux de plateau de voyage magnétiques	Vis de réglage pour le pied de table	Sac de rangement	Football
T1  x1			
Clé Allen			

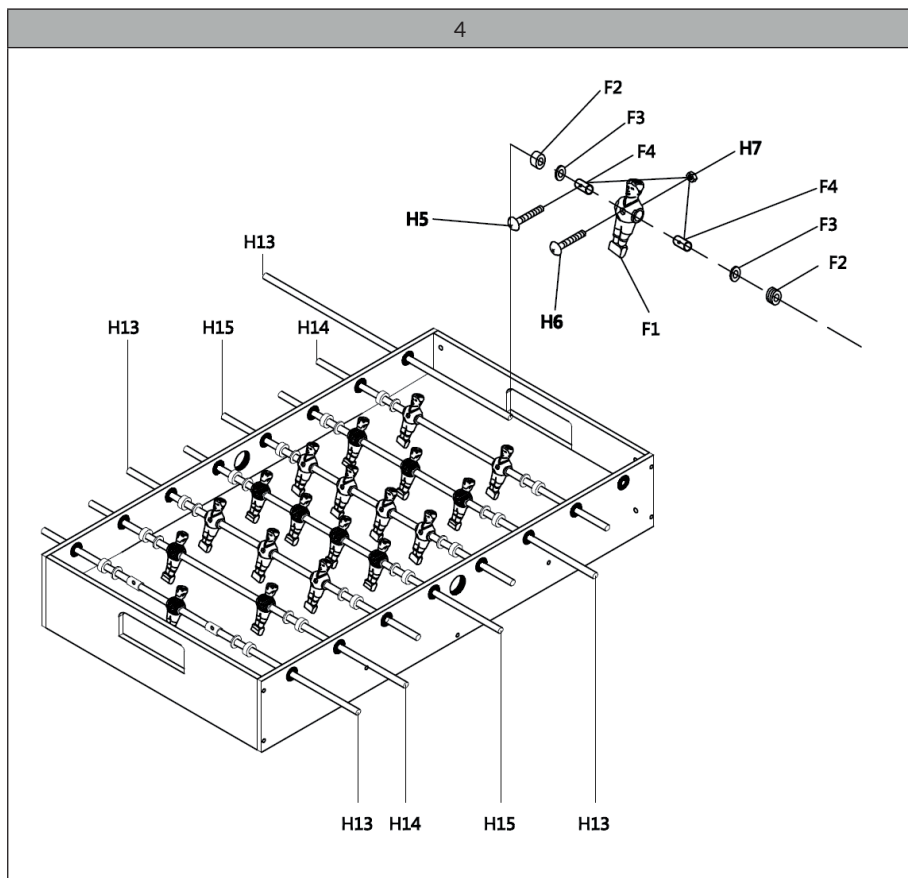
MONTAGE

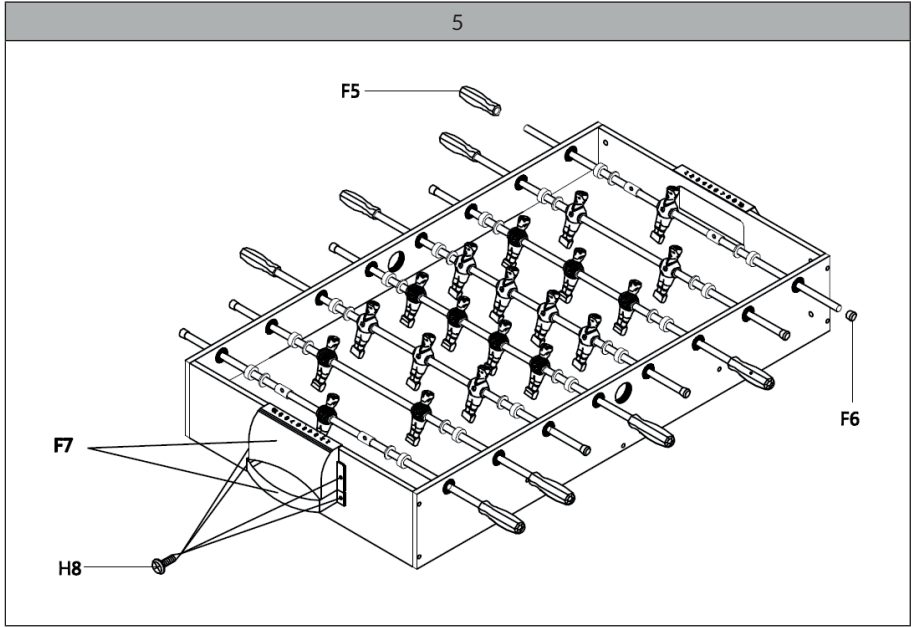


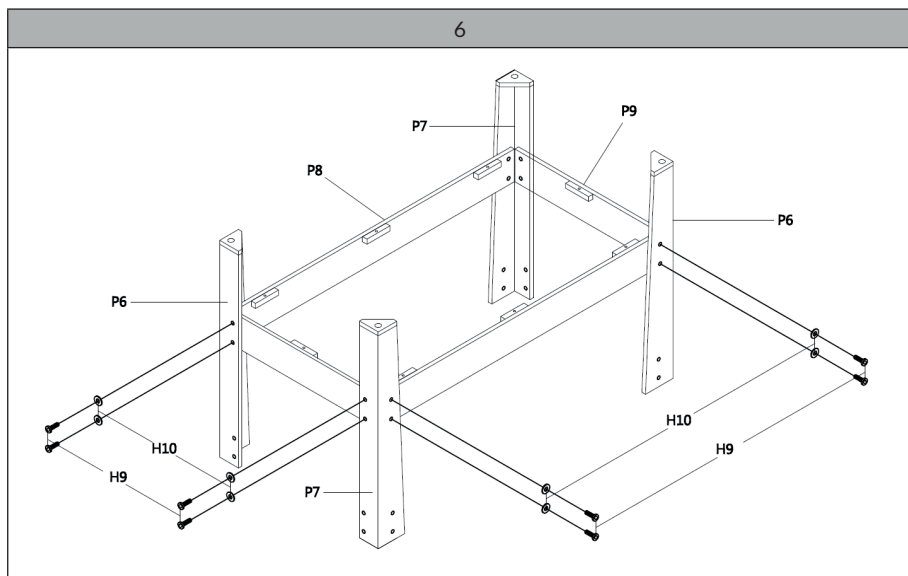


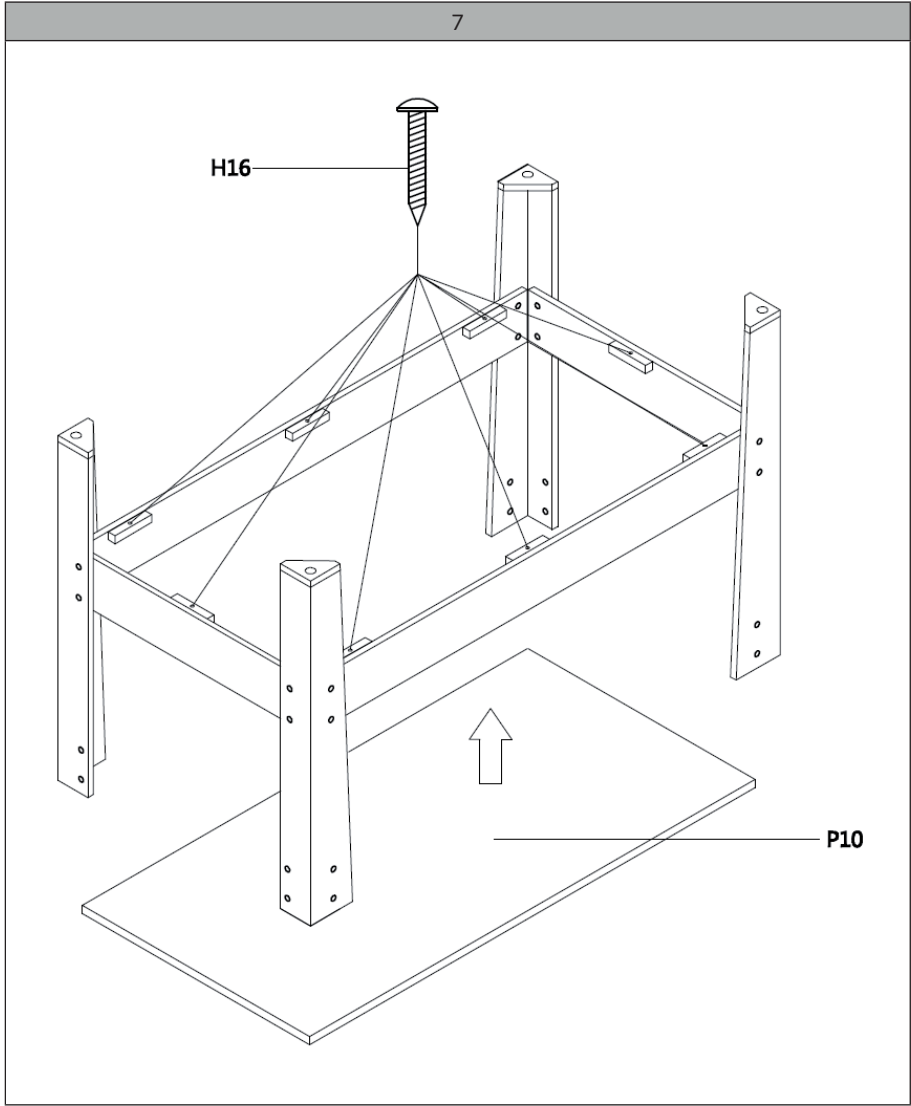
3

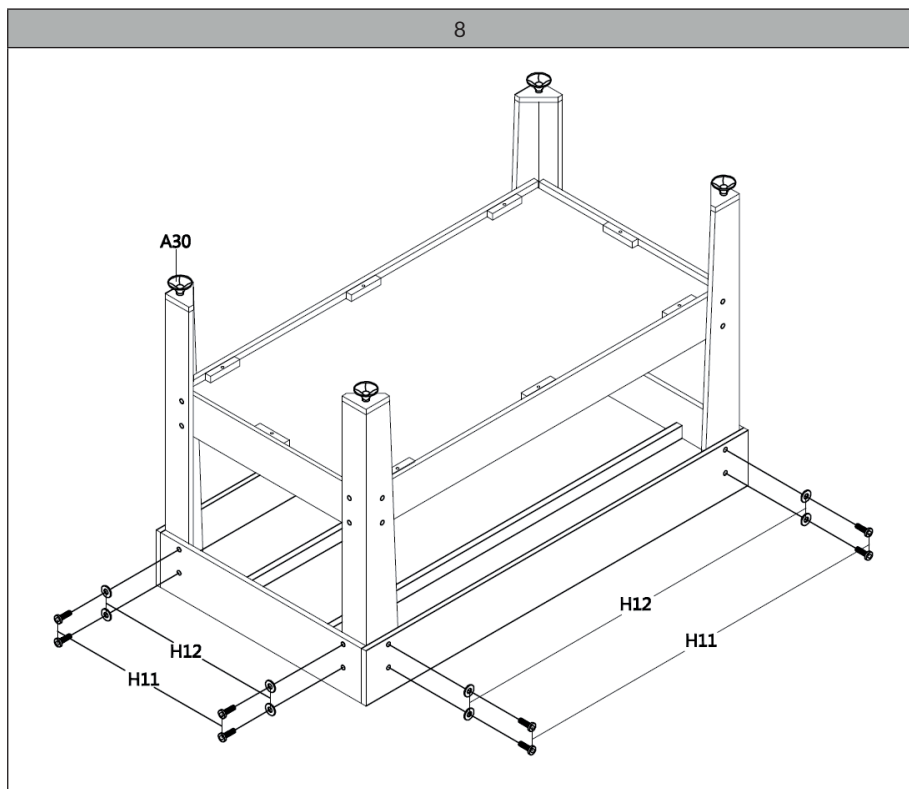


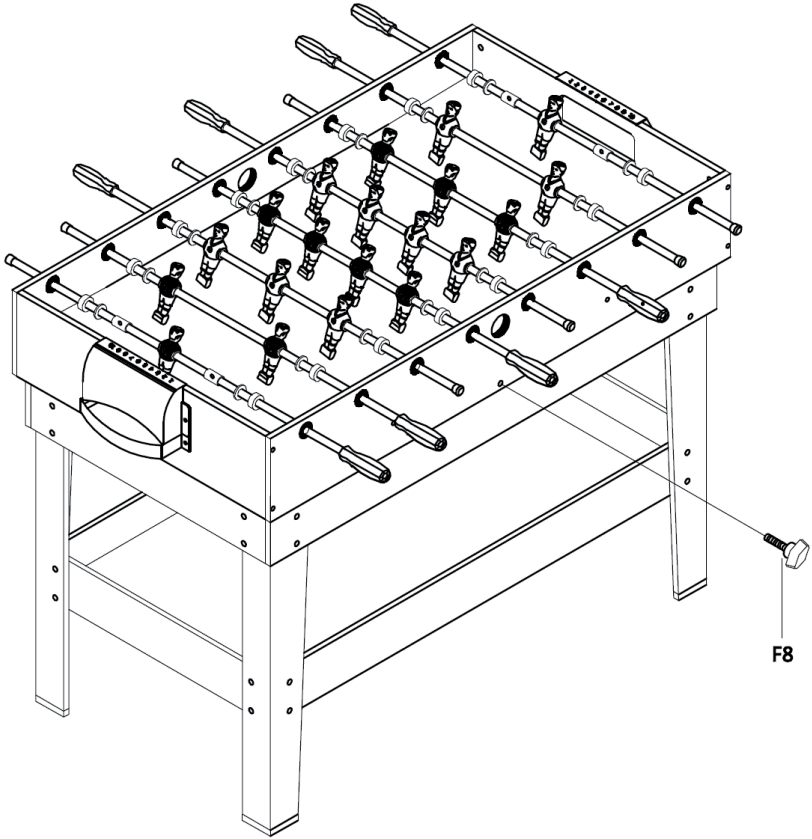












F8

JEUX ET RÈGLES DU JEU

Baby-foot

Le baby-foot peut être joué soit par deux équipes de deux personnes, soit par deux joueurs individuels.

Objectif du jeu

Être la première équipe (ou le premier joueur) à marquer un nombre de buts prédéfini, ou à marquer le plus de buts dans une période donnée.
Règles du jeu - Pour commencer le jeu, le lanceur fait rouler le ballon dans le trou de remise en jeu. Un but est marqué lorsque le ballon pénètre dans le but de l'équipe adverse. Une balle qui entre dans le but mais qui rebondit sur la surface de jeu ou qui quitte la table compte comme un but. Il est interdit de faire plusieurs tours de barres à grande vitesse. Si la balle quitte la surface de jeu et frappe un objet qui ne fait pas partie de la table, la balle est déclarée « hors jeu » et doit être remise en jeu par l'équipe (ou le joueur) qui a initialement mis la balle en jeu. Si la balle saute dans un bac de remise en jeu puis revient sur le terrain de jeu, elle est toujours considérée comme « en jeu ».

Billard

Le terme billard fait référence aux jeux qui se jouent sur une table rectangulaire recouverte de feutre. Le billard américain est le jeu de billard le plus populaire aux États-Unis. Les jeux de billard peuvent se jouer soit par deux équipes de deux personnes, soit par deux joueurs individuels. Les joueurs essaient de mettre des billes dans les poches de la table en les frappant avec la bille blanche.

8 billes

Le jeu de billard le plus répandu est le « 8 pool ». Le but de ce jeu est pour un joueur (ou une équipe) de mettre dans les poches soit les billes numérotées de 1 à 7 (couleur complète), soit celles numérotées de 9 à 15 (couleur rayée). Tout d'abord, les billes sont placées dans un moule triangulaire (rack) avec la bille 1 à la pointe avant du rack sur ce que l'on appelle le pied et sont rangées avec la bille 8 au milieu. Le premier joueur place la bille blanche derrière une ligne appelée « ligne de tête » (dans le premier quart de la table), puis envoie la bille blanche percuter les billes-objets, le « break », avec la queue de billard. La bille blanche doit frapper la tête ou la deuxième bille. Le joueur qui empêche la première bille choisit le plein ou le demi. Le jeu est remporté par le joueur qui empêche toutes ses billes-objets, puis la 8-ball dans une poche qu'il a annoncée. Remarque : si un joueur rentre la 8-ball au moment du break, il gagne automatiquement la partie.

Schuffelboard de table

Le but du jeu est de faire glisser des disques dans le tableau de pointage à l'extrémité opposée du plateau. Les joueurs (ou les membres de l'équipe) jouent aux extrémités opposées du plateau et les parties durent jusqu'à ce qu'un joueur (ou une équipe) atteigne 15 points.

Règles du jeu

On choisit qui commence et la couleur du palet par un lancer de pièce. Le vainqueur du lancer peut choisir « couleur » ou « marteau » (le dernier palet tiré dans un tour), mais pas les deux. L'équipe sans marteau tire en premier. Les joueurs tirent à tour de rôle jusqu'à ce que tous les palets aient été tirés. On compte les points et le jeu se poursuit à partir de l'extrémité opposée du plateau de jeu. L'équipe qui a marqué des points sur le tour précédent tire en premier sur le tour suivant. Si aucun point n'a été marqué lors du tour précédent, le marteau passe à l'autre équipe. Cela signifie que l'équipe qui avait le marteau au tour précédent (où aucun point n'a été marqué) doit tirer en premier au tour suivant. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué 15 points.

Marquer des points - Option 1

On détermine l'ordre du jeu et l'attribution des couleurs de poids par un lancer de pièce. Le vainqueur du lancer peut choisir soit la couleur, soit le « marteau » - le dernier poids d'un tour - mais pas les deux. L'équipe sans marteau tire en premier. Les joueurs se relaient jusqu'à ce que tous les poids aient été tirés. Les points sont ajoutés et le jeu continue depuis l'extrémité opposée de la table. L'équipe qui a marqué des points au tour précédent est la première à tirer au tour suivant. Si aucun point n'a été marqué lors du tour précédent, le marteau passe à l'autre équipe. Cela signifie que l'équipe qui avait le marteau au tour précédent (où aucun point n'a été marqué) doit tirer en premier au tour suivant. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué 15 points.

Marquer des points - Option 2

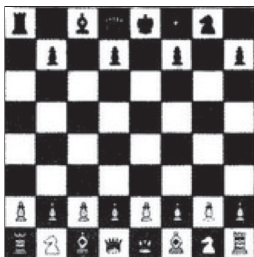
Une seule équipe par tour marque des points. L'équipe qui a placé un poids le plus près du bout de la table (loin du tireur) marque des points. Tous leurs poids entre le bout de la table (loin du tireur) et le poids de l'adversaire le plus proche du bout de la table (loin du tireur) sont additionnés pour calculer le score de cette manche. Un poids compte pour un point s'il se trouve entre la ligne de faute courte et la ligne « 2 ». Les poids qui se situent entièrement dans la zone 2 ou 3 comptent chacun pour 2 points.

Échecs

Les échecs sont un jeu de société pour deux personnes.

Accessoires

Une planche carrée divisée en 64 carrés (8 x 8), avec une alternance de carrés clairs et sombres. Chaque joueur a un ensemble de 16 pièces (32 au total) composé de : 2 tours, 2 cavaliers, 2 fous, un roi, une reine et 8 pions. Les pièces doivent être placées comme illustré :



But du jeu

Le but du jeu est de « mettre l'adversaire en échec », c'est-à-dire d'attaquer son roi de manière inéluctable.

Règles du jeu

Les joueurs sont assis face à face, de sorte que chaque joueur a un carré clair dans le coin droit. Au début du jeu, les joueurs lancent une pièce pour attribuer les couleurs (les blancs jouent toujours en premier). Ensuite, ils jouent l'un après l'autre. Les mouvements autorisés pour chaque pion sont :

Un pion ne peut se déplacer que dans une seule direction par mouvement. Une seule pièce par case est autorisée et seul le cavalier peut sauter par-dessus une autre pièce. Seul un pion ou un cavalier peut se déplacer au premier coup.

Lorsqu'un roi est attaqué, il est en « échec ». Le joueur dont le roi a été mis en échec doit le sortir de l'échec au coup suivant, soit en prenant la pièce attaquante, soit en plaçant un de ses pions entre la pièce attaquante et le roi, soit en déplaçant son roi. Si le joueur ne peut rien faire de tout cela, le roi est « échec et mat » et la partie est terminée.

Règles pour les différentes pièces

Roi - Le roi peut se déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale sur la case immédiatement adjacente

La reine - La reine peut se déplacer horizontalement, verticalement et en diagonale sur n'importe quelle distance, sans toutefois sauter par-dessus d'autres pièces

Tour - Une tour peut se déplacer sur les lignes et les rangées, c'est-à-dire horizontalement et verticalement, sans toutefois sauter par-dessus d'autres pièces

Fou - Le fou se déplace en diagonale sur toute la largeur de l'échiquier

Cavalier - En combinaison d'une case en avant ou en arrière puis de deux cases sur le côté ou d'une case sur le côté puis de deux cases en avant ou en arrière (remarque : le cavalier se déplace toujours vers une case de la couleur opposée)

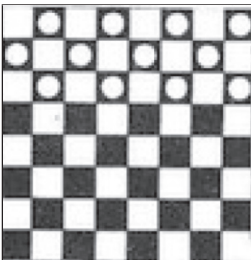
Pion - Le pion avance d'une case, avec la possibilité de se déplacer de deux cases au premier coup. Le pion attaque une case sur la diagonale devant sa position. Lorsqu'un pion atteint la dernière case du côté opposé, il se transforme en une pièce du choix du joueur, sauf en un roi.

Dames

Les dames sont un jeu de société pour deux personnes.

Équipement

Un plateau carré divisé en 64 cases (8 x 8) avec des carrés de couleur alternativement clairs et sombres et un jeu de 12 pions dame par joueur (un jeu clair et un jeu sombre). Les pions doivent être placés comme illustré :



But du jeu

Un joueur doit capturer tous les pions de l'adversaire ou placer ses propres pions de manière à ce que l'adversaire ne puisse plus bouger.

Principes de base

Les joueurs sont assis face à face, de sorte que chaque joueur a un carré sombre dans le coin gauche de son premier rang. Chaque joueur place ses pions dans les carrés sombres des trois premières rangées de son côté du plateau. Le joueur avec les pions les plus foncés fait toujours le premier mouvement. Les mouvements s'effectuent en diagonale. Un seul coup peut être joué par tour de jeu. Les pions ne peuvent être déplacés que sur un carré vide.

Si l'un de vos pions est en face d'un pion de votre adversaire et que le carré du côté opposé est vide, vous devez sauter par-dessus le pion de votre adversaire et le prendre sur le plateau (le capturer). De cette manière, il est possible de sauter plusieurs fois dans un tour - de place libre en place libre - et de capturer plusieurs pions adverses. Dès que le pion d'un joueur atteint le côté lointain du plateau, il devient une « dame » (représentée par l'empilement de deux pions l'un sur l'autre). Une dame peut se déplacer aussi bien vers l'avant que vers l'arrière. Les dames peuvent être capturées comme n'importe quel autre pion.

Les subtilités

Vous devez faire votre tour avec le premier pion que vous touchez, à moins que vous n'ayez annoncé que vous vouliez ranger vos pions sur les carrés. Si vous touchez un pion injouable, vous recevez un « avertissement », et si vous commettez une deuxième infraction, vous perdez la partie.

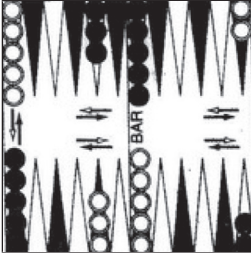
Vous devez jouer dans les cinq minutes. Si vous ne jouez pas, le chronométrateur désigné dira « temps ». Il vous reste alors une minute pour jouer, sinon vous perdez la partie.

Backgammon

Le backgammon est un jeu pour deux joueurs.

Accessoires

Un plateau de backgammon, 30 « hommes » (aussi appelés checkers, pions ou compteurs), au moins une paire de dés (de préférence deux), des gobelets à dés et un dé à doubler (pour le jeu avancé). La planche doit être placée comme illustré :



But du jeu

Déplacez tous tes hommes dans votre « champ d'honneur ». Faites-le en les plaçant en fonction des dés lancés. Le joueur qui retire tous ses hommes du plateau (en « lançant le dé ») gagne.

Principes de base

Le plateau de jeu est divisé en 24 points, avec 12 points de chaque côté. En outre, chaque côté est divisé en un champ domicile et un champ extérieur. Chaque champ domicile et champ extérieur comporte deux sections, chaque section comprenant six points. L'ordre de jeu est déterminé en faisant rouler un dé. Le joueur qui a obtenu le meilleur score au lancer de dé pioche en premier. Les joueurs déplacent les hommes en fonction des chiffres indiqués sur les chacun des deux dés, et non en fonction du chiffre total lancé. Les deux numéros du lancer doivent être joués si possible. Si le joueur ne peut pas placer un lancer, l'adversaire continue à jouer. Si le joueur lance un double, il faut jouer quatre fois la valeur d'un dé. Les joueurs lancent les dés encore et encore, chacun avec ses propres dés, jusqu'à la fin de la partie.

Les subtilités

Vous pouvez toucher un homme seul adverse qui se trouve sur un point et le remplacer (« frapper ») par votre propre homme. Si deux hommes ou plus se tiennent sur un point, ils sont en sécurité et ne peuvent pas être frappés (le point est bloqué). Votre adversaire ne peut pas atterrir sur un point bloqué, mais il peut le dépasser avec ses hommes. Lorsqu'un homme est capturé, on le place sur la barre (au milieu du plateau). Il doit entrer à nouveau dans le champ domicile de l'adversaire selon les chiffres du dé avant que le joueur ne puisse jouer un autre coup. Si un homme ne peut pas entrer parce que les deux points d'entrée indiqués par le dé sont bloqués, c'est à nouveau le tour de l'adversaire.

Tous tes hommes doivent être dans votre champ domicile avant de pouvoir commencer à lancer les dés. Si possible, vous devez jouer la totalité de votre lancer. Par exemple, si vous obtenez un cinq mais que vous n'avez pas d'homme sur votre point de cinq, vous devez prendre un homme sur le point le plus élevé où vous avez un homme debout. Si un homme est touché dans votre champ domicile pendant que vous lancez le dé, cet homme doit être mis sur la barre puis vous relancez le dé. Vous ne pouvez pas continuer à lancer le dé tant que vous n'avez pas ramené cet homme dans votre champ domicile.

Tennis de table

Marquer des points

Le premier joueur ou la première équipe de deux qui marque 21 points gagne la partie. Cependant, il faut gagner avec un écart de deux points, donc un match peut durer jusqu'à un score total très élevé avant que le gagnant ne soit déterminé. En règle générale, un vainqueur est désigné après avoir gagné deux matches sur trois. Dans les championnats internationaux, il faut gagner trois matches sur cinq. En d'autres termes, si vous perdez le premier match, ce n'est pas fini pour vous - deux victoires dans les matches suivants peuvent encore faire de vous le vainqueur final.

Choix du côté et service

Lancez une pièce pour attribuer les côtés de la table et le service. Après chaque match, les joueurs changent de côté. En cas d'égalité, par exemple après avoir gagné chacun une partie, les joueurs changent de côté dès que le premier joueur a atteint 10 points en finale.

Le service

Le joueur qui sert tient la balle dans sa main libre la lance droit vers le haut. Lorsque la balle retombe, il la frappe avec la raquette de manière à ce qu'elle rebondisse une fois contre sa propre moitié de table et qu'elle atterrisse après un seul rebond dans la moitié de table de l'adversaire. Si le service touche le filet, c'est une faute. Le serveur refait son service.

Si la balle touche le filet et atterrit sur le sol, le point est perdu. Si le service va dans le filet, le point est également perdu. On sert jusqu'à ce que cinq points soient marqués. Ensuite, l'autre joueur sert pour les cinq points suivants. Si le score est de 20-20, le service change de côté après chaque point (il faut un écart de deux points pour gagner un match). Le serveur - Le serveur démarre le jeu en mettant la balle en jeu.

Le retourneur

Le retourneur est le joueur qui reçoit la balle du serveur pour la renvoyer par-dessus le filet. Si vous êtes le retourneur, n'oubliez pas que la balle ne doit pas rebondir deux fois dans votre moitié de table. Vous ne pouvez frapper la balle qu'une seule fois pour la renvoyer. Essayez de frapper la balle à son point le plus haut. Cela vous donne un meilleur angle pour la ramener dans le camp adverse. Le retour peut toucher le filet si la balle passe finalement au-dessus. Si la balle reste dans le filet, le point est perdu. Si la balle renvoyée touche le bord de la table juste devant ton adversaire, c'est une bonne balle (tant que la balle touche le bord en tombant). Si la balle touche la table par le côté, elle n'est pas considérée comme une balle de bordure et ne marque pas le point.

Marquer un point

On marque un point si l'adversaire ne peut pas renvoyer le coup. Une balle peut toucher la ligne blanche à l'extrémité de la table (ligne de fond) ou la ligne sur le côté de la table (lignes de côté). Votre service peut aussi toucher le bord de la table. Vous pouvez aussi marquer un point en frappant la balle hors de la table, de sorte qu'elle touche la raquette de votre adversaire avant de toucher le sol ou le mur. Il peut sembler étrange que l'on puisse gagner un point en manquant la table, mais cette règle existe pour empêcher de jouer à la volée.

Perdre un point

Manquer la balle en essayant de servir ou de renvoyer la balle. Envoyer la balle dans le filet (ou lui faire toucher le haut du filet et qu'elle retombe dans votre moitié de table). Frapper la balle trop loin en longueur ou en largeur (c'est-à-dire de manière à ce qu'elle touche d'abord le sol ou le mur). Frapper la balle avant qu'elle n'atterrisse dans votre moitié de table (le jeu à la volée n'est pas autorisé). Faire rebondir la balle deux fois dans votre moitié de table avant de la frapper. Déplacer la table ou toucher le filet pendant le jeu.

Remarque : Vous pouvez frapper la balle autour du côté du filet pour la mettre du côté de votre adversaire.

Hockey de table

Le hockey de table est un jeu pour deux joueurs qui nécessite un palet et un poussoir chacun.

But du jeu

Marquer un nombre de points prédéterminé ou obtenir le plus de points dans un laps de temps prédéterminé.

Règles du jeu

Tirez à pile ou face pour déterminer qui commence la partie. Le jeu commence lorsque le palet est posé sur la surface de jeu. Les joueurs frappent le palet avec leurs poussoirs et tentent de le faire entrer dans le but adverse. Un point est attribué lorsque le palet est tiré dans le but de l'adversaire.

Domino

But du jeu

Jouer tous les dominos de la main sur la table.

Règles du jeu

Mélangez tous les dominos avec la face cachée. Chaque joueur tire du tas le nombre prescrit de dominos. Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur tire 7 dominos. Pour les parties à trois joueurs ou plus, chaque joueur doit tirer 5 dominos. Le joueur avec le domino « double » le plus élevé joue en premier. Il s'agit généralement du double six (six-six). Dès que le premier joueur a posé un double pion, son tour est terminé et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.

Chaque joueur doit placer un domino de sa main à une extrémité correspondante de la chaîne de dominos en cours de jeu. Si un joueur ne peut pas jouer aux dominos, il doit tirer des pièces du tas jusqu'à ce qu'il puisse jouer.

Si le tas est vide et que le joueur ne peut pas jouer de pion, il doit passer et perd un tour. Lorsque tous les joueurs ont passé, le jeu se termine. Le joueur ayant obtenu le score le plus bas est déclaré vainqueur.

Compter les points

Des points sont attribués à chaque joueur en fonction du nombre total de points sur tous les dominos non placés que chaque joueur détient. Le joueur ayant obtenu le score le plus bas est déclaré vainqueur.

Billes

Règles du jeu

Le jeu de billes consiste à faire rouler ou à lancer des billes, soit pour atteindre une bille cible désignée, soit pour atteindre les billes des autres joueurs. Décidez si vous voulez garder les billes gagnées pour toujours ou si chaque joueur récupère ses billes à la fin de la partie. Dessinez un cercle sur le sol. Chaque joueur doit placer un nombre convenu de billes dans le cercle. Les joueurs se tiennent derrière une ligne tracée à une certaine distance de celui-ci. Le but du jeu est de faire sortir les billes qui se trouvent dans le cercle.

À tour de rôle, les joueurs font rouler, lancent ou tirent une bille dans le cercle pour en faire sortir des billes. Si vous faites sortir une bille en dehors du cercle, vous l'avez gagnée. Si une bille tirée s'arrête dans le cercle, elle y reste et c'est au joueur suivant de jouer. Si la bille tirée ne reste pas dans le cercle, vous pouvez la ramasser et tirer à nouveau. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les billes se trouvant dans le cercle aient été gagnées. La personne qui a le plus de billes gagne.

Lancer d'anneaux

Le joueur dispose de quatre anneaux qu'il lance sur une barre verticale. Le jeu peut être joué seul, contre un autre joueur ou en équipe.

Jeu du fer à cheval

Les points sont obtenus en lançant des fers à cheval sur un piquet. Un fer à cheval lancé peut faire le tour complet du piquet (un « encerclement ») ou atterrir à proximité du piquet. Le jeu est joué par deux personnes ou deux équipes composées chacune de deux personnes. Les caractères alignés (verticaux, horizontaux ou en diagonale) gagnent.

Cartes à jouer

Différents jeux de cartes, dont des jeux individuels et des jeux de groupe.

FABRICANT ET IMPORTATEUR (GB)

Fabricant :

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin, Allemagne.

Importateur pour la Grande Bretagne :

Berlin Brands Group UK Limited
PO Box 42
272 Kensington High Street
London, W8 6ND
United Kingdom

Gentile cliente,

La ringraziamo per aver acquistato il dispositivo. La preghiamo di leggere attentamente le seguenti indicazioni e di seguirle per evitare eventuali danni. Non ci assumiamo alcuna responsabilità per danni scaturiti da una mancata osservanza delle avvertenze di sicurezza e da un uso improprio del dispositivo. Scansionare il codice QR seguente per accedere al manuale d'uso più attuale e per ricevere informazioni sul prodotto.



INDICE

Singoli componenti 100

Montaggio 103

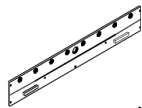
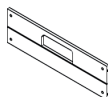
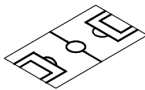
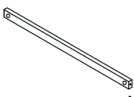
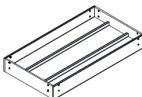


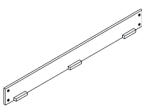
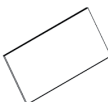










Giochi e regole 112







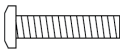

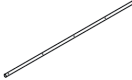















Produttore e importatore (UK) 122
















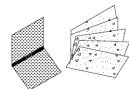




AVVERTENZE DI SICUREZZA

- Rispettare le fasi di montaggio.
- Il tavolo da gioco deve essere montato da almeno 2 persone.
- Dopo il montaggio, verificare che tutte le viti siano strette correttamente.
- Il tavolo da gioco non è adatto a bambini tra 0 e 3 anni. Si corre il rischio di ingestione di piccoli componenti.
- Il tavolo da gioco deve essere smontato esclusivamente da persone adulte.
- Il tavolo da gioco non può essere utilizzato come struttura per arrampicarsi. Non è consentito sedersi, stare in piedi o sdraiarsi sul tavolo da gioco.

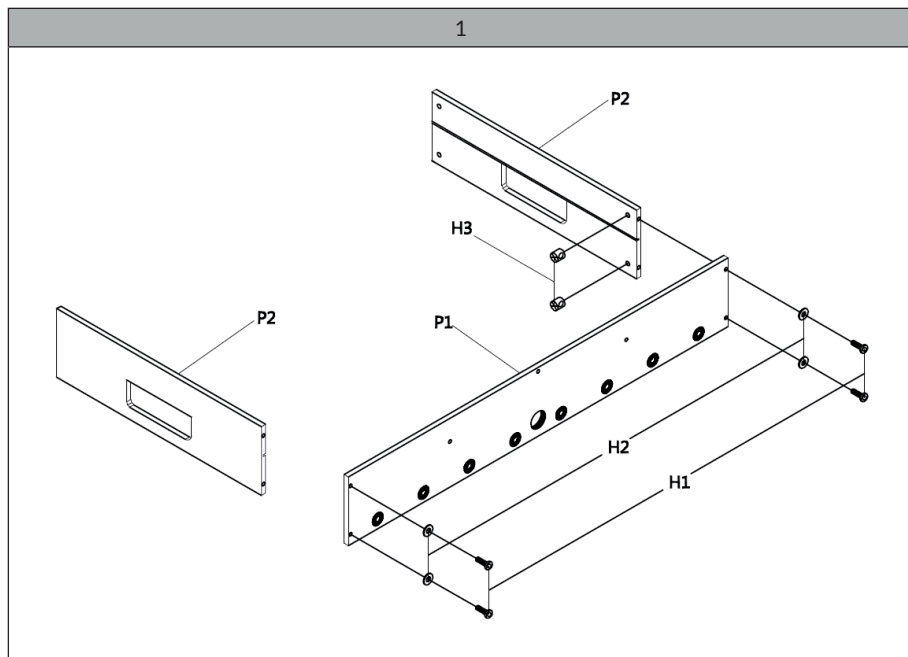
SINGOLI COMPONENTI

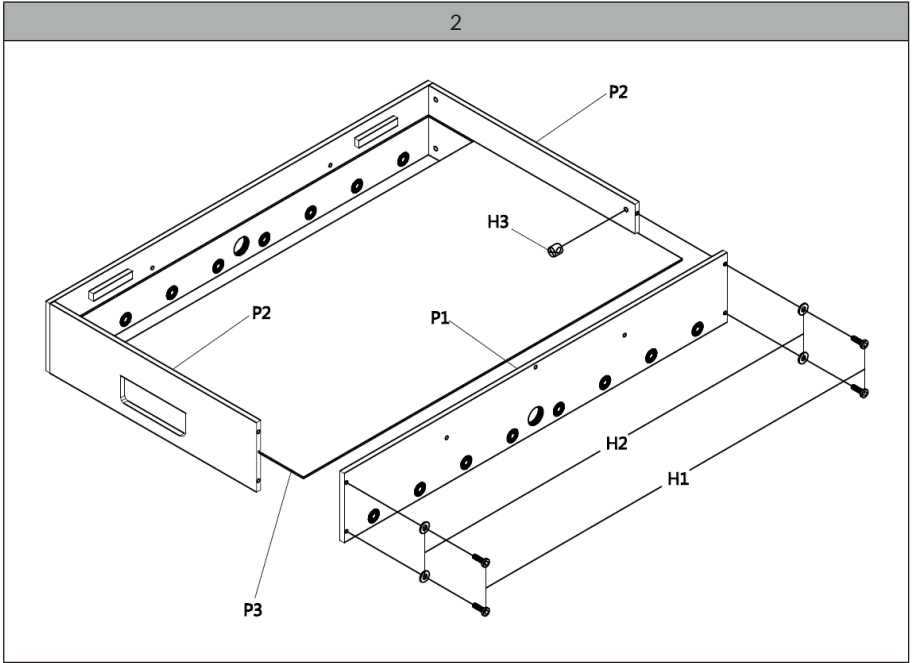
P1  X2	P2  X2	P3  X1	P4  X3
Parete laterale	Parete frontale	Superficie di gioco	Supporti
P5  X1	P6  X2	P7  X2	P8  X2
Tavolo da biliardo	Gamba destra del tavolo	Gamba sinistra del tavolo	Supporto della gamba sul lato lungo
P9  X2	P10  X1	P11  X1	P12  X1
Supporto della gamba sul lato frontale	Ripiano	Hockey e ping pong	Shuffleboard
F1  X10	F2  X16	F3  X16	F4  X4
Sagome da gioco (omini)	Distanziatore	Rondella	Anello di arresto
F5  X8	F6  X8	F7  X2	F8  X2
Impugnature	Tappo di chiusura	Porta	Vite di regolazione
H1  X8	H2  X8	H3  X8	H4  X6
Vite 3/16" x 1-3/4"	Rondella 3/16"	Bullone 2/16"	Vite TM 3,5 x 1-3/4"

H5  X4	H6  X22	H7  X26	H8  X8
Vite TM3 x 18	Vite TM3 x 22	Dado 3 mm	Vite T3,5 x 1/2"
H9  X16	H10  X16	H11  X16	H12  X16
Vite 1/4" x 7/8"	Rondella 1/4"	Vite 1/4"	Rondella 5/16"
H13  X4	H14  X2	H15  X2	H16  X8
Asta per 3 omini	Asta per 2 omini	Asta per 4 omini	Vite T3,5 x 7/8"
A1  X1	A2  X2	A3  X1	A4  X1
Palle da biliardo	Stecche	Triangolo	Spazzola
A5  X2	A6  X2	A7  X2	A8  X2
Gesso	Cursore manuale	Disco	Racchette da ping pong
A9  X1	A10  X2	A11  X1	A12  X1
Rete da ping pong	Palline da ping pong	Cono	Palla da bowling

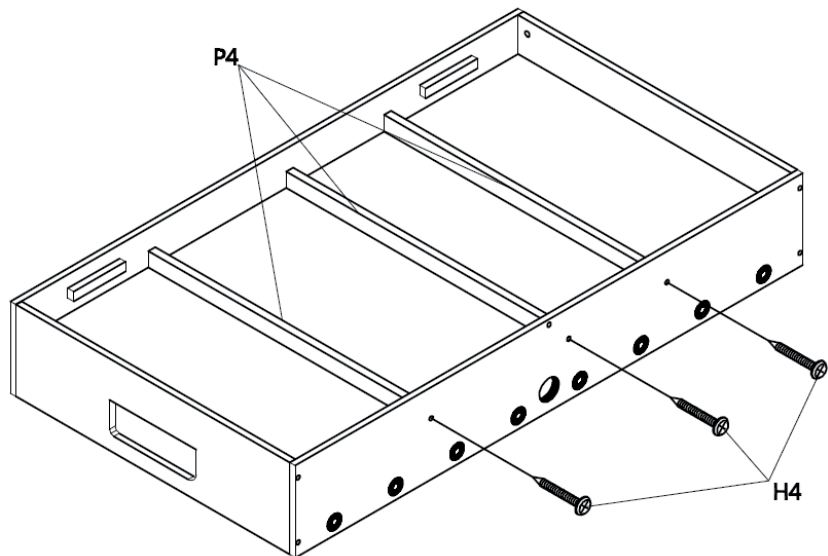
A13  x3	A14  x1	A15  x1	A16  x1
Disco da shuffleboard	Set di figure per scacchi	Set Pedine da dama	Set da 5 dadi
A17  x1	A16  x1	A19  x2	A20  x4
Set di carte da gioco	Tazza per i dadi	Piattini per hockey da tavolo	Ferro di cavallo
A21  x6	A22  x1	A23  x1	A24  x1
Lancio dell'anello	Bastoncini da Mikado	Set di tessere da domino	Bersaglio magnetico per freccette
A25  x1	A26  x1	A27  x1	A28  x1
Set di frecce magnetiche	Paletto per lancio dell'anello	Set di biglie	Tris (tic tac toe)
A29  x1	A30  x4	A31  x4	A32  x2
Giochi da tavolo da viaggio magnetici 14 in 1	Vite di regolazione per la gamba del tavolo	Borsa di stoccaggio	Pallina per calcio balilla
T1  x1			
Chiave a brugola			

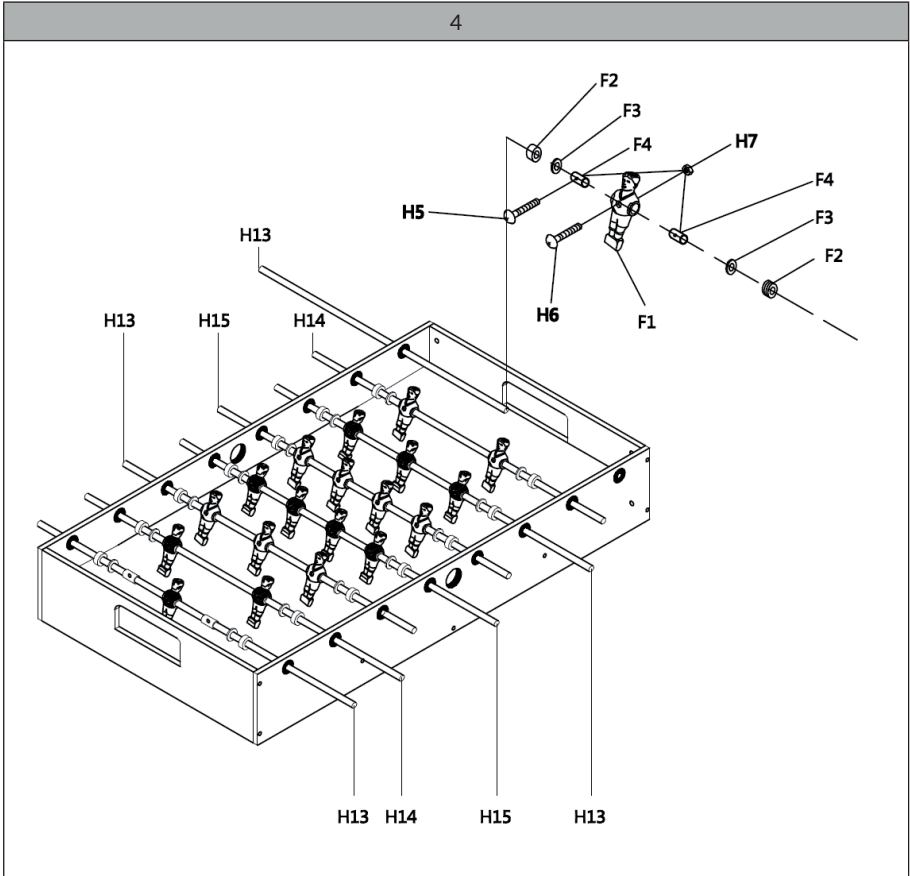
MONTAGGIO



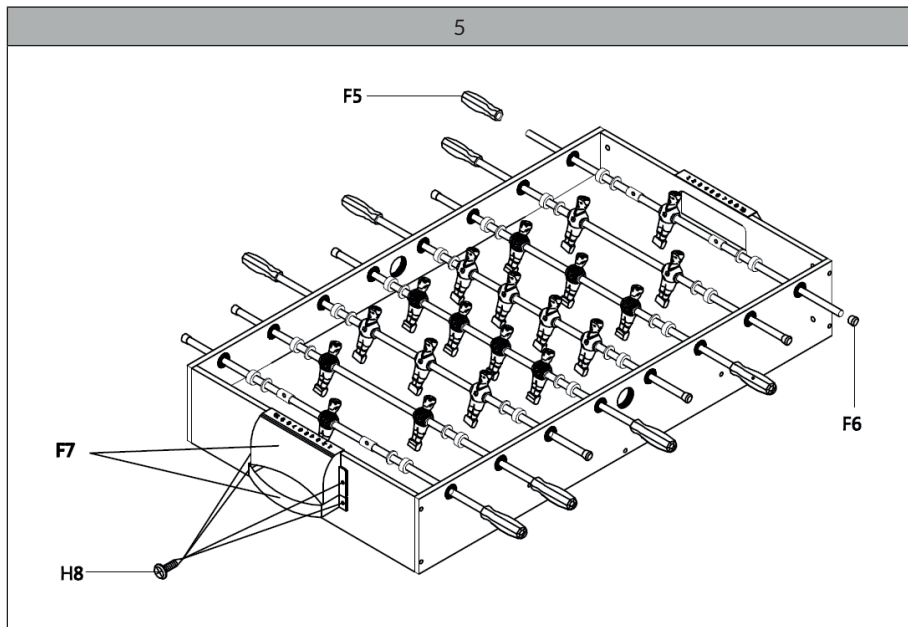


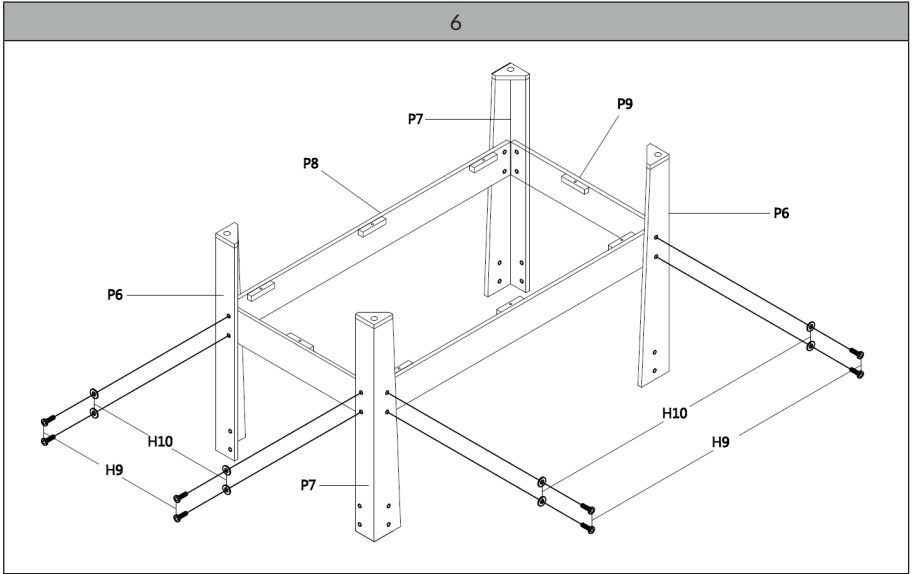
3



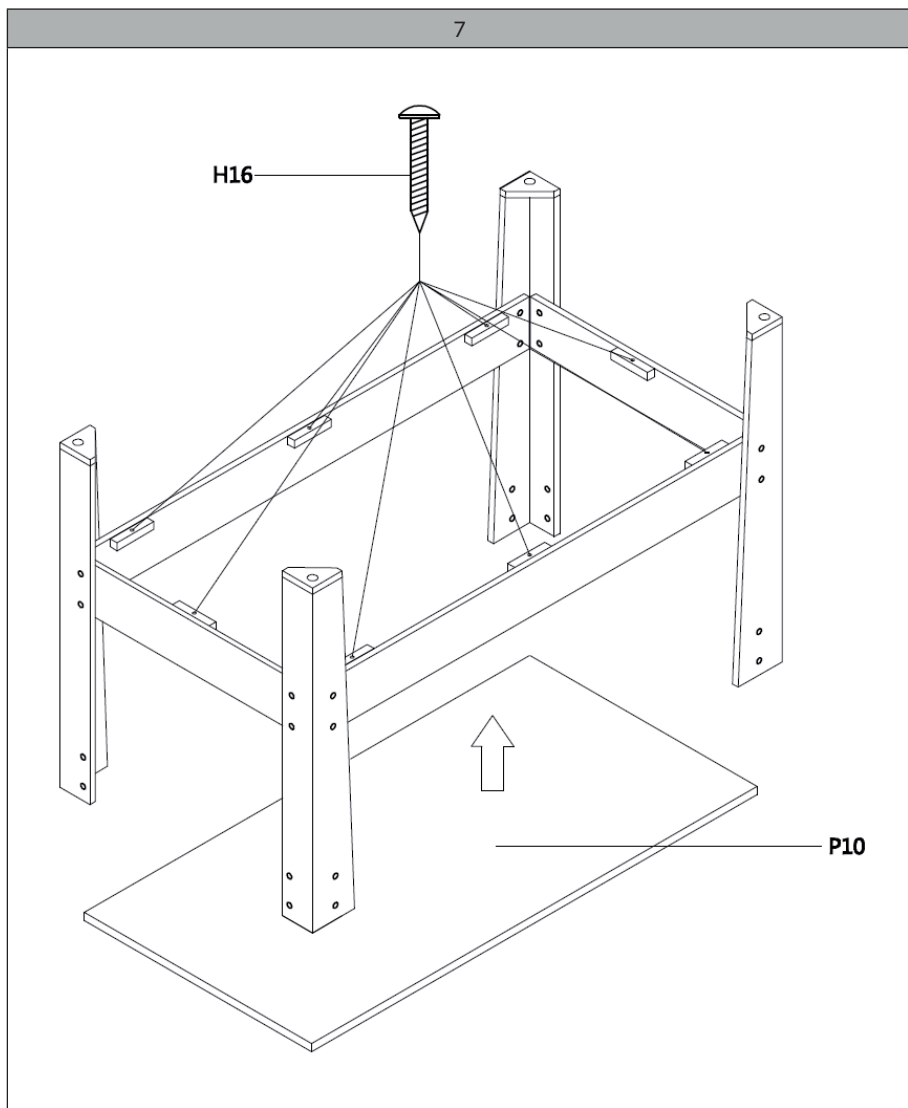


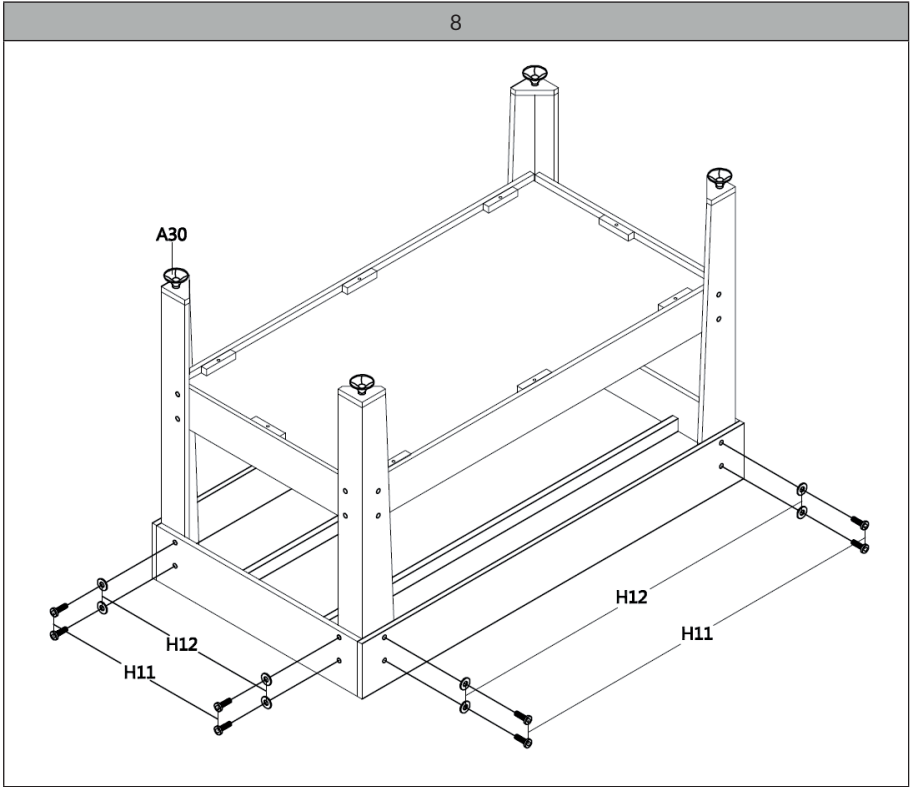
5

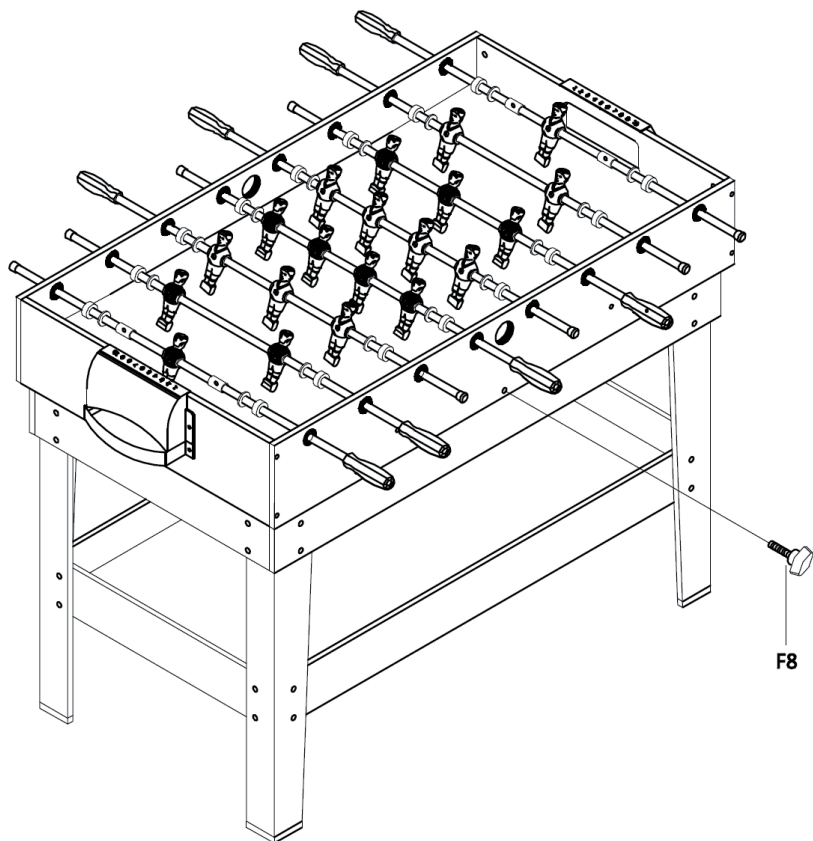




7







F8

GIOCHI E REGOLE

Calcio balilla (biliardino)

Il calcio balilla può essere giocato da due squadre di due persone o da due giocatori singoli.

Scopo del gioco

Essere la prima squadra (o il primo giocatore) a segnare un determinato numero di gol o a segnare il maggior numero di gol in un determinato periodo. Regole del gioco - Per iniziare il gioco, il lanciatore fa rotolare la pallina attraverso l'apposito foro. Un gol viene segnato quando la pallina entra nella porta avversaria. Una pallina che entra in porta ma rimbalza nuovamente sul campo o esce dal tavolo conta comunque come un gol. Non è consentito far ruotare completamente le aste (rullare). Se la pallina esce dal campo e colpisce un oggetto che non fa parte del tavolo, la pallina viene dichiarata "fuori campo" e deve essere rimessa in gioco dalla squadra (o dal giocatore) che l'aveva originariamente messa in gioco. Se la pallina rimbalza e torna sul campo, è ancora considerata "in gioco".

Biliardo

Il termine biliardo indica diversi giochi praticati su un tavolo rettangolare ricoperto di feltro. La tipologia di biliardo nota come "pool" è la più popolare negli Stati Uniti. A biliardo si può giocare in due squadre di due persone o in due giocatori singoli. I giocatori cercano di far entrare le bilie nelle buche del tavolo colpendole con la stecca.

8 ball

La tipologia di biliardo più diffusa è la cosiddetta "8 Ball". Lo scopo di questo gioco è che un giocatore (o una squadra) faccia entrare nelle buche le bilie numerate da 1 a 7 (piene) o da 9 a 15 (a righe). Per prima cosa, le bilie vengono disposte in una forma triangolare (rack) con la bilia n° 1 nell'angolo anteriore del triangolo, sul cosiddetto punto di base, e sistemate con la bilia n° 8 al centro. Il primo giocatore posiziona la bilia bianca dietro una linea chiamata "linea di acchito" (nel primo quarto del tavolo) e la colpisce poi con la stecca in direzione delle bilie nel triangolo, eseguendo il "break". La bilia deve colpire la bilia all'apice del triangolo o la seconda. Il giocatore che mette in buca la prima bilia sceglie se giocare con le bilie piene o con quelle a righe. Vince la partita il giocatore che imbuca tutte le bilie scelte inizialmente e mette poi la bilia n° 8 in una buca da lui annunciata. Nota: se un giocatore imbuca la bilia n° 8 al momento del "break", vince automaticamente la partita.

Shuffleboard da tavolo

Lo scopo del gioco è spingere i dischi nel diagramma che indica il punteggio all'estremità opposta del tabellone. I giocatori (o i membri della squadra) giocano alle estremità opposte del tabellone e le partite continuano finché un giocatore (o una squadra) non segna 15 punti.

Regole del gioco

Lanciando una moneta si definisce chi inizia e il colore del disco. Il vincitore può scegliere il "colore" o il "martello" (l'ultimo disco tirato in un round), ma non entrambi. La squadra senza "martello" tira per prima. I giocatori tirano a turno fino a terminare tutti i dischi. Si contano poi i punti e il gioco riprende dall'estremità opposta del tabellone. La squadra che ha ottenuto punti nel turno precedente tira per prima in quello successivo. Se nel turno precedente non è stato segnato alcun punto, il "martello" passa all'altra squadra. Ciò significa che la squadra che aveva il "martello" nel turno precedente (in cui non è stato segnato alcun punto) deve tirare per prima nel turno successivo. Il gioco continua finché una squadra non ha segnato 15 punti.

Come fare punti - Opzione 1

L'ordine di gioco e l'assegnazione dei colori sono determinati dal lancio di una moneta. Il vincitore può scegliere il colore o il "martello" - l'ultimo disco di un round - ma non entrambi. La squadra senza "martello" tira per prima. I giocatori si alternano fino a quando tutti i dischi sono stati tirati. I punti vengono sommati e il gioco riprende dall'estremità opposta del tavolo. La squadra che ha ottenuto punti nel turno precedente tira per prima in quello successivo. Se nel turno precedente non è stato segnato alcun punto, il "martello" passa all'altra squadra. Ciò significa che la squadra che aveva il "martello" nel turno precedente (in cui non è stato segnato alcun punto) deve tirare per prima nel turno successivo. Il gioco continua finché una squadra non ha segnato 15 punti.

Come fare punti - Opzione 2

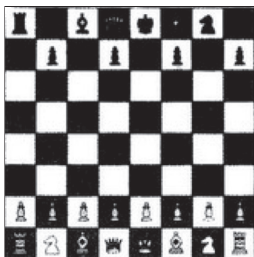
Solo una squadra per turno può fare punti. La squadra che ha piazzato il disco più vicino all'estremità del tavolo (lontano dal tiratore) ottiene i punti. Tutti i dischi di tale squadre tra la fine del tavolo (lontano dal tiratore) e il disco dell'avversario più vicino alla fine del tavolo (lontano dal tiratore) vengono sommati per calcolare il punteggio di quel round. Un disco vale un punto se si trova tra la linea di fallo corta e la linea "2". I dischi che rientrano completamente nell'intervallo "2" o "3" valgono 2 punti ciascuno.

Scacchi

Gli scacchi sono un gioco da tavolo per due persone.

Accessori

Una tavola quadrata divisa in 64 caselle (8 x 8), con alternanza di caselle chiare e scure. Ogni giocatore ha un set di 16 pezzi (32 in totale) composto da: 2 torri, 2 cavalli, 2 alferi, un re, una regina e 8 pedoni. Le figure devono essere posizionate come mostrato:



Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di dare "scacco matto" all'avversario, cioè di rendere indifendibile l'attacco al suo re.

Regole del gioco

I giocatori si siedono l'uno di fronte all'altro in modo che ciascuno abbia un quadrato chiaro nell'angolo destro. All'inizio della partita, i giocatori lanciano una moneta per assegnare i colori (il bianco gioca sempre per primo). Poi giocano alternativamente. I movimenti consentiti per ogni figura sono:

Una figura può muoversi in una sola direzione per turno. È consentita una sola figura per casella e solo il cavallo può saltare sopra un'altra figura. Solo un pedone o un cavallo possono muoversi al primo turno.

Quando un re viene attaccato, è in "scacco". Il giocatore il cui re è stato messo sotto attacco deve liberarlo dallo "scacco" al turno successivo, catturando la figura che lo attacca, posizionando una delle sue figure tra quella che attacca e il re o spostando il suo re. Se il giocatore non può fare nessuna di queste cose, il re è in "scacco matto" e la partita è finita.

Regole per le singole figure

Re - Il re può muoversi orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente sulla casella immediatamente adiacente

Regina - La regina può muoversi a piacimento in direzione orizzontale, verticale e diagonale, ma senza saltare sopra altre figure

Torre - Una torre può muoversi a qualsiasi distanza su righe e file, cioè orizzontalmente e verticalmente, ma senza saltare sopra altre figure

Alfiere - L'alfiere si muove in diagonale sulla scacchiera fino a dove desidera

Cavallo - Può muoversi combinando una casella in avanti o indietro e poi due caselle laterali o una casella laterale e poi due caselle in avanti o indietro (nota: il cavallo si sposta sempre su una casella del colore opposto)

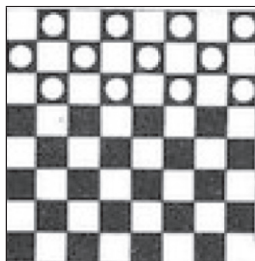
Pedone - Il pedone si muove di uno spazio in avanti, con la possibilità di muoversi di due spazi alla prima mossa. Il pedone attacca una casella sulla diagonale di fronte alla sua posizione. Quando un pedone raggiunge l'ultima casella del lato opposto, viene convertito in una figura a scelta del giocatore, tranne il re.

Dama

La dama è un gioco da tavolo per due persone.

Equipaggiamento

Una tavola quadrata divisa in 64 caselle (8 x 8) con caselle chiare e scure alternate e un set di 12 pedine per giocatore (un set chiaro e uno scuro). Le pedine devono essere posizionate come indicato:



Scopo del gioco

Un giocatore deve catturare tutte le pedine dell'avversario o posizionare le proprie pedine in modo che l'avversario non possa fare una mossa.

Regole di base

I giocatori si siedono l'uno di fronte all'altro in modo che ciascuno abbia un quadrato scuro nell'angolo sinistro della sua prima linea. Ogni giocatore piazza le sue pedine nelle caselle scure delle prime tre file sul suo lato della damiera. Il giocatore con le pedine scure fa sempre la prima mossa. Le mosse vengono effettuate in diagonale. È possibile effettuare una sola mossa per turno. Le pedine possono essere spostate solo in una casella vuota.

Se una delle proprie pedine è diagonalmente opposta a una dell'avversario e la casella sul lato opposto è vuota, è necessario saltare sopra la pedina dell'avversario e toglierla dalla damiera (mangiarla). In questo modo, è possibile spostarsi più volte in un turno - da una casella vuota all'altra - e mangiare diverse pedine avversarie. Non appena la pedina di un giocatore raggiunge il lato più lontano della damiera, diventa una "dama" (questa viene rappresentata impilando due pedine l'una sull'altra). Una dama può muoversi sia in avanti che indietro. Le dame possono essere catturate come qualsiasi altra pedina.

Le sottigliezze

Bisogna muoversi con la prima pedina che si tocca, a meno che non si sia annunciato di voler disporre le pedine sulle caselle. Se si tocca una pedina che non può essere mossa, si riceve un "avvertimento" e se si commette una seconda infrazione si perde la partita.

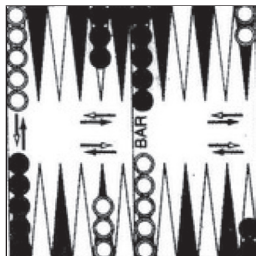
Bisogna effettuare la mossa entro cinque minuti. Se non ci si muove, il cronometrista incaricato dirà "tempo". A questo punto, si ha un minuto di tempo per fare la propria mossa, altrimenti si perde la partita.

Backgammon

Il backgammon è un gioco per due giocatori.

Accessori

Una tavola da backgammon, 30 "pedine", almeno una (preferibilmente due) coppie di dadi, tazze per i dadi e un dado per il raddoppio (per partite di livello avanzato). La tavola da backgammon deve essere preparata come indicato:



Scopo del gioco

Portare tutte le pedine nella propria "casa" (o tavola interna). A tal fine, è necessario posizionarle in base ai lanci dei dadi. Vince il giocatore che rimuove tutte le sue pedine dalla tavola da gioco (tirando i dadi).

Regole di base

Il tabellone è suddiviso in 24 punte con 12 punte per lato. Inoltre, ogni lato è diviso in una tavola interna e una tavola esterna. Ogni tavola interna ed esterna ha due sezioni, con sei punte in ogni sezione. L'ordine di gioco è determinato dal lancio di un dado. Il giocatore con punteggio più alto muove per primo. I giocatori muovono le pedine in base ai singoli numeri indicati sui due dadi e non in base al numero totale tirato. Se possibile, devono essere mosse le pedine in base a entrambi i numeri del lancio. Se il giocatore non può effettuare un movimento, l'avversario continua a giocare. Se il giocatore ottiene un punteggio doppio, deve muovere quattro volte il valore di un dado. I giocatori tirano i dadi più volte, ognuno con il proprio dado, finché il gioco non è finito.

Le sottigliezze

È possibile colpire una singola pedina avversaria su una punta e sostituirla con una propria ("colpita"). Se due o più pedine si trovano su una punta, sono al sicuro e non possono essere colpite (la punta viene bloccata). L'avversario non può muoversi su una punta bloccata, ma può superarla con le sue pedine. Quando una pedina viene colpita, viene messa sul "bar" (al centro della tavola da gioco). Il giocatore deve rientrare nella tavola interna avversaria in base ai numeri tirati prima di poter fare qualsiasi altra mossa. Se una pedina non può rientrare perché entrambi i punti di ingresso definiti dal punteggio dei dadi sono bloccati, è di nuovo il turno dell'avversario.

Tutte le pedine devono trovarsi nella propria tavola interna prima di poter iniziare a lanciare i dadi. Se possibile, è necessario realizzare tutte le mosse determinate dal punteggio dei dadi. Ad esempio, se esce un cinque ma non si hanno pedine sulla propria punta numero cinque, si deve prendere una pedina dalla punta più alta in cui si ha una pedina. Se una pedina viene colpita nella propria tavola interna mentre si stanno tirando i dadi, quella pedina deve essere messa sul "bar" e poi fatta rientrare. Non si può continuare il lancio di dadi finché non si è riportata questa pedina sulla propria tavola interna.

Ping pong

Come fare punti

Il primo giocatore o la prima squadra di due giocatori a segnare 21 punti vince la partita. Tuttavia, per vincere è necessario un margine di due punti, quindi una partita potrebbe raggiungere un punteggio totale molto alto prima che venga deciso il vincitore. Di norma, il vincitore assoluto viene determinato dopo aver vinto due partite su tre. Nei campionati internazionali, si tratta di tre partite su cinque. In altre parole, perdere la prima partita non significa essere eliminati: due vittorie nelle partite successive possono ancora determinare il vincitore assoluto.

Determinare il lato e chi serve

Lanciare una moneta per assegnare i lati del tavolo e il servizio. Dopo ogni partita, i lati vengono scambiati. In caso di parità, ad esempio dopo aver vinto una partita ciascuno, i giocatori scambiano lati non appena il primo giocatore ha raggiunto i 10 punti nella partita finale.

Il servizio

Il giocatore al servizio tiene la palla nella mano libera e la lancia in alto. Quando la palla cade, viene colpita con la racchetta in modo che rimbalzi una volta sulla propria metà del tavolo e atterri nella metà del tavolo dell'avversario dopo un solo rimbalzo. Se il servizio tocca la rete, è un fallo. Il servizio viene ripetuto.

Se la palla tocca la rete e finisce a terra, si perde il punto. Anche se il servizio finisce in rete si perde il punto. Si continua con il servizio fino a quando non vengono segnati cinque punti. Poi l'altro giocatore serve per i cinque punti successivi. Se il punteggio è 20-20, il servizio cambia lato dopo ogni punto (una partita deve essere vinta con uno scarto di due punti). Battitore - Il battitore è il giocatore che inizia la partita mettendo la palla in gioco.

Il ricevitore

Il ricevitore è il giocatore che riceve la pallina dal battitore e poi la colpisce nuovamente oltre la rete. Quando si riceve, ricordarsi che la pallina non può rimbalzare due volte nella propria metà del tavolo. È possibile colpire la pallina una sola volta per ribatterla. Cercare di colpire la pallina nel punto più alto. In questo modo si ottiene un angolo migliore per rimandarla sul lato dell'avversario. La ribattuta può toccare la rete quando la pallina la supera. Se la pallina finisce completamente nella rete si perde il punto. Se la pallina ribattuta tocca il bordo del tavolo direttamente di fronte all'avversario, conta comunque come "in" (a patto che colpisca il bordo mentre cade). Se la pallina colpisce il lato del tavolo, non è considerata valida e non conta.

Segnare un punto

Si ottiene un punto se l'avversario non può rispondere al colpo. Una pallina può colpire la linea bianca alla fine del tavolo (linea di fondo) o la linea a lato del tavolo (linea laterale) ed essere valida. Il servizio può anche colpire il bordo del tavolo ed essere comunque valido. Si può anche segnare facendo cadere la pallina dal tavolo in modo che colpisca la racchetta dell'avversario prima che tocchi il pavimento o la parete. Può sembrare strano che si possa vincere un punto mancando il tavolo, ma questa regola esiste per impedire una ribattuta al volo.

Perdere un punto

Si manca la pallina quando si cerca di servire o ribattere. La pallina colpisce la rete (o tocca la parte superiore della rete in modo che ricada nella propria metà del tavolo). La pallina atterra fuori dal tavolo (in modo che colpisca prima il pavimento o la parete). Si colpisce la pallina prima che atterri nella propria metà del tavolo (il tiro al volo non è consentito). La pallina rimbalza due volte nella propria metà del tavolo prima di essere colpita. Viene mosso il tavolo o si tocca la rete durante il gioco.

Nota: è possibile colpire la pallina intorno al lato della rete per mandarla sul campo dell'avversario.

Hockey da tavolo

L'hockey da tavolo è un gioco per due giocatori che richiede un disco e un piattino ciascuno.

Scopo del gioco

Segnare un numero predeterminato di punti o segnare il maggior numero di punti in un tempo determinato.

Regole del gioco

Lanciare una moneta per determinare chi inizia la partita. Il gioco inizia quando il disco viene posizionato sul campo. I giocatori colpiscono il disco con il piattino e cercano di tirarlo nella porta avversaria. Un punto viene assegnato quando il disco entra nella porta avversaria.

Domino

Scopo del gioco

Terminare tutte le tessere disponendole sul tavolo.

Regole del gioco

Mescolare tutte le tessere con i puntini rivolti verso il basso. Ogni giocatore estrae dal mucchio il numero di tessere determinato dalle regole. In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore estrae 7 tessere. Per le partite a tre o più giocatori, ogni giocatore deve estrarre 5 tessere. Il giocatore con la tessera "doppia" più alta gioca per primo. Di solito si tratta di un doppio sei (sei-sei). Non appena il giocatore iniziale ha posato una tessera doppia, il suo turno è finito e il gioco continua in senso orario intorno al tavolo.

Ogni giocatore deve posizionare una tessera all'estremità corrispondente della catena in corso. Se un giocatore non può giocare alcuna tessera, deve pescare tessere dal mucchio finché non può giocare.

Se il mucchio è vuoto e il giocatore non può giocare una tessera, deve passare e perde un turno. Quando tutti i giocatori hanno superato il turno, la partita termina. Il giocatore con il punteggio più basso è il vincitore.

Conteggio dei punti

I punti vengono assegnati a ciascun giocatore in base al numero totale di puntini su tutte le tessere non posate. Il giocatore con il punteggio più basso è il vincitore.

Biglie

Regole del gioco

Il gioco delle biglie consiste nel far rotolare o lanciare le biglie per colpire una biglia designata come bersaglio o per colpire le biglie degli altri giocatori. Decidere se si desidera tenere le biglie vinte per sempre o se ogni giocatore riavrà le sue biglie alla fine della partita. Disegnare un cerchio sul pavimento. Ogni giocatore deve posizionare un numero concordato di biglie nel cerchio. I giocatori si posizionano dietro una linea tracciata a una certa distanza. Lo scopo del gioco è colpire le biglie che si trovano nel cerchio.

A turno, i giocatori fanno rotolare o lanciano una biglia nel cerchio per colpire altre biglie e farle uscire dal cerchio. Se si colpisce una biglia e questa esce dal cerchio, è stata catturata. Se una biglia si ferma nel cerchio, viene lasciata lì ed è il turno del giocatore successivo. Se la biglia colpita non rimane nel cerchio, è possibile raccoglierla e tirarla di nuovo. La partita continua fino a quando non sono state vinte tutte le biglie nel cerchio. Vince chi ha più biglie.

Anelli da lancio

Il giocatore dispone di quattro anelli, che lancia su un paletto verticale. Si può giocare da soli, contro un altro giocatore o a squadre.

Gioco del ferro di cavallo

I punti vengono segnati lanciando i ferri di cavallo su un paletto. Un ferro di cavallo lanciato può girare completamente intorno al palo (un "ringer") o atterrare vicino al palo. Si può giocare in due persone o in due squadre composte da due persone ciascuna. Chi ha più punti in fila (verticali, orizzontali o diagonali) vince.

Carte da gioco

Vari giochi di carte, tra cui giochi individuali e di gruppo.

PRODUTTORE E IMPORTATORE (UK)

Produttore:

Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlino, Germania.

Importatore per la Gran Bretagna:

Berlin Brands Group UK Limited

PO Box 42

272 Kensington High Street

London, W8 6ND

United Kingdom

