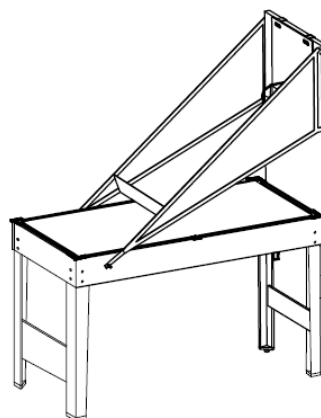
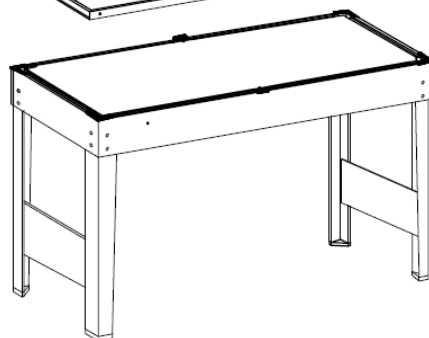
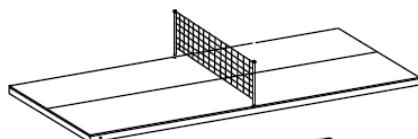
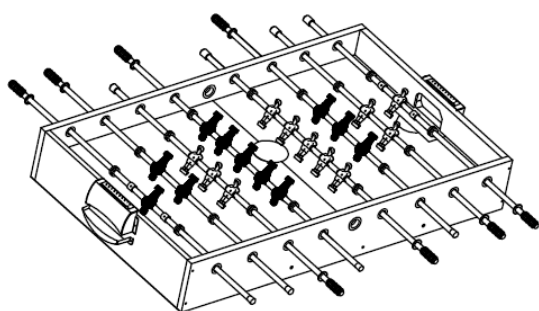




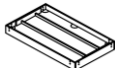
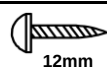
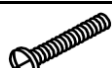
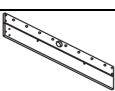
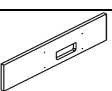
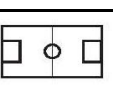
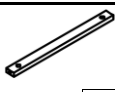
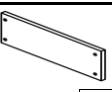
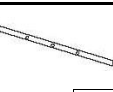
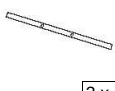
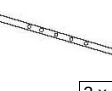
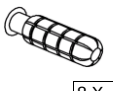
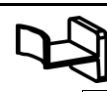
06216
MULTIGAME 16 IN 1

- | | |
|----|--|
| EN | – MULTIGAME TABLE – INSTRUCTIONS |
| DE | – MULTIFUNKTIONSTISCH – ANLEITUNG |
| CZ | – MULTIHRA – POKYNY |
| PL | – ZESTAW GIER INSTRUKCJA |
| RO | – MULTIGAME – INTRUCȚIUNI |
| HU | – MULTIFUNKCIÓS JÁTÉKASZTAL - UTASÍTÁS |



06216 MULTIGAME 16IN1



	Billiard Cabinet BILLARD KORPUS Biliardová skříňka KORPUS 1 x MASA DE BILIARD 06-216X-01 Biliárd szekrény		Hockey Playfield HOCKEY SPIELFELD Hřiště Hokej Boisko do hokeja 1 x TABLA DE JOC HOCHEI 06-216X-02 Jégkorong játszótér		Right Leg - A RECHTES BEIN - A Pravá noha - A 1 x PRAWA NOGA A 06-216X-03 PICIOR DREAPTA - A Jobb láb - A
	Left Leg - A LINKES BEIN - A Levá noha - A 1 x LEWA NOGA A 06-216X-04 PICIOR STANGA - A Bal láb - A		Right Leg - B RECHTES BEIN - B Pravá noha - B 1 x PRAWA NOGA B 06-216X-05 PICIOR DREAPTA - B Jobb láb - B		Left Leg - B LINKES BEIN - B Levá noha - B 1 x LEWA NOGA B 06-216X-06 PICIOR STANGA - B Bal láb - B
	Screw SCHRAUBE Šroub 16 x ŚRUBY 06-216X-07 Surub Csavar		Screw SCHRAUBE Šroub 8 x ŚRUBY 06-216X-08 Surub Csavar		Screw SCHRAUBE Šroub 4 x ŚRUBY 06-216X-09 Surub Csavar
	Player mounting screw SPIELER-BEFESTIGUNGSSCHRAUBE HRÁČ upevňovací šroubem 26 x ŚRUBA MOCUJĄCA GRACZA 06-216X-10 Surub de montare pentru player Csavar		Washer UNTERLEGSCHEIBE Podložka 16 x PODKŁADKI 06-216X-11 SAIBA mosó		Bolt BOLZEN Šroub 16 x ŚRUBY 06-216X-12 Surub Csavar
	Side Apron SEITENPLATTE Boční panel 2 x LISTWA BOCZNA 06-216X-13 PANOU LATERAL Side kórtény		End Apron ENDPLATTE Čelní panel 2 x PANEL KONCOWY 06-216X-14 PANOU FRONTAL Végül kórtény		Playfield SPIELFELD Hřiště Fotbal 1 x PLANSA 06-216X-15 TABLA DE JOC FOTBAL pályán
	Field Support SPIELFELDVERSTREBUNG Výztuha 2 x PODPORA BOISKA 06-216X-16 SUPORTUL TERENULUI Terepi támogatás		Leg Panel BEIN QUERSTREBE Boční výztuha nohy 2 x PODPORA NÓG 06-216X-17 PIEŠA LATERALA PICIOARE Lábpanel		Hollow Rod, 3 holes HOHLSTANGE, 3 LÖCHER 4 x HERNÍ TYČ S 3 OTVORY 06-216X-18 DRAŽEK Z 3 OTWORAMI TIJA 3 JUCATORI Üreges rúd, 3 lyuk
	Hollow Rod, 2 holes HOHLSTANGE, 2 LÖCHER 2 x HERNÍ TYČ S 2 OTVORY 06-216X-19 DRAŽEK Z 2 OTWORAMI TIJA 2 JUCATORI Üreges rúd, 2 lyuk		Hollow Rod, 5 holes HOHLSTANGE, 5 LÖCHER 2 x HERNÍ TYČ S 5 OTVORY 06-216X-20 DRAŽEK Z 5 OTWORAMI TIJA 5 JUCATORI Üreges rúd, 5 lyuk		Handgrip HANDGRIFF 8 x Rukojeť 06-216X-21 UCHWYT MANER Markolat
	Safety End Cap SICHERHEITSKAPPE 8 x BEZPEČNOSTNÍ KLOBOUČKY 06-216X-22 KONCÓWKA OCHRONNA DRAŻKA Capăt de siguranță Biztonsági zárósapka		Pin STIFT 4 x Jehla 06-216X-23 Jehla kołek bolť tű		Basketball board holder BASKETBALL BRETT HALTER 2 x BASKETBALL PRKNO DRŽÁK 06-216X-24 Uchwyt na tablicę do koszykówki Consiliul de Baschet suport Kosárlabda tábla tartó
	Upper Support OBERE HALTERUNG 2 x Horní upínací svorka 06-216X-25 Wsparcie górne Suport superior Felső támogatás		Left lower support LINKE UNTERE HALTERUNG 1 x Levá spodní podpěrná svorka 06-216X-26 Lewe dolne wsparcie Suport din stânga jos Bal alsó támasz		Right lower support RECHTE UNTERE HALTERUNG 1 x Pravá spodní podpěrná svorka 06-216X-27 Prawe dolne wsparcie Suport din dreapta jos Jobb alsó támasz
	Leg leveler BEINJUSTIERSCHRAUBE 4 x Vyrovnávací šroub 06-216X-28 POKRĘTŁO REGULACJI WYSOKOŚCI SURUB AJUSTARE PICIOARE Lábszintező		Playing cards SPIELKARTEN 1 x Hrací karty 06-216X-29 KARTY DO GRY CARTI DE JOC Kártyázás		Football FUßBALL 2 x Fotbal 06-216X-30 PIŁKA Fotbal Futball
	Pool Ball set POOLKUGEL SET 1 x Souprava kulečnickových koulí 06-216X-31 ZESTAW KUL BILARDOWYCH 38MM SET BILE DE BILIARD Medence labda készlet		Triangle KUNSTSTOFF DREIECK 1 x Plastový trojúhelník 06-216X-32 TRÓJKĄT TRIUNGHİ PT.BILE BILIARD Háromszög		Cue BILLARD QUEUE 2 x Kulečnickové tágo 06-216X-33 KIJE BILARDOWE 90CM TACURI DE BILIARD Dákó

06216 MULTIGAME 16IN1



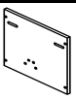
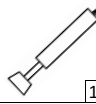
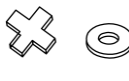
	Chalk KREIDE Křída Kreda Cretă Kréta
06-216X-34	1 x
	Basketball backboard BASKETBALL BRETT Basketbalová rada Tablica do koszykówki Baschet Bord Kosárlabda háttér
06-216X-37	1 x
	BASKETBALL NET BASKETBALL NETZ Basketbalová síť Siatka do koszykówki Baschet rețea Kosárlabda háló
06-216X-40	1 x
	Dice Set WÜRFELSET Souprava kostek Zestaw kości ZARURI Kockakészlet
06-216X-43	1 x
	Bowling Pins KEGEL BOWLINGOVÁ KUŽELKA KREGLE POPICE DE BOWLING Bowling csapok
06-216X-46	10 x
	Hockey Stick HOCKEYSCHLÄGER Imbusový klíč Kij hokejowy CHEIE IMBUS Hokiütő
06-216X-49	2 x
	Players SPIELER Hráč GRACZ JUCATORI Játékosok
06-216X-52	22 x
	Bumper PUFFER Gumový nárazník MOLA DE BORRACHA Bara de protecție din cauciuc Lőkhárító
06-216X-55	16 x
	Table Tennis Net post TISCHTENNIS NETZPFOSTEN Stojan na stolní tenis SŁUPKI DO TENISA STOŁOWEGO MONTANT MASA PING-PONG Asztalitenisz nettó posta
06-216X-58	2 x
	Screw SCHRAUBE Šroub ŚRUBY Surub Csavar
06-216X-61	4 x
	Screw SCREW Šroub ŚRUBY Surub Csavar
06-216X-64	4 x
	Allen key IMBUSSCHLÜßEL Imbusový klíč KLUCZ IMBUSOWY CHEIE IMBUS Imbuszkulcs
06-216X-35	1 x
	BASKETBALL BASKETBALL Basketball Koszykówka Baschet Kosárlabda
06-216X-38	1 x
	Pump LUFTPUMPE Vzduchové čerpadlo Pompa Compresor Szivattyú
06-216X-41	1 x
	Game rocks SPIELSTEINE hrací kameny PIONKI PIETRE DE JOC Játék sziklák
06-216X-44	30 x
	Bowling ball BOWLING KUGEL Bowlingová koule KULA DO KREGLI BILA DE BOWLING Bóling golyó
06-216X-47	1 x
	Hockey Pusher HOCKEYSCHIEBER Hokejka Popychacz do hokeja PIESA CARE LOVESTE PUCUL Jégkorong toló
06-216X-50	2 x
	Plastic washer PLASTIK UNTERLEGSCHEIBE Plastová podložka PLASTIKOWA PODKŁADKA Plastic saiba Műanyag alátét
06-216X-53	16 x
	Table Tennis Ball TISCHTENNIS BALL Míček na stolní tenis PING PONG MINGE DE PING-PONG Asztalitenisz labda
06-216X-56	2 x
	Table Tennis Net TISCHTENNISNETZ Síť na stolní tenis SIATKA FILEU DE PING-PONG Asztalitenisz háló
06-216X-59	1 x
	Screw SCHRAUBE Šroub ŚRUBY Surub Csavar
06-216X-62	3 x
	Scoresheet - Last Pages PUNKTE KARTE - LETZE SEITEN Tabulka výsledků - POSLEDNÍ STRÁNKY Arkusz wyników - ostatnie strony Foae de punctaj - CELE MAI BUNE PAGINI Eredménylap - Utolsó oldalak
06-216X-65	1 x
	Basketball catcher BASKETBALL AUFFANGNETZ BASKETBALL MONTÁŽNÍ SÍŤ Łapacz koszykówki Baschet plasă de siguranță Kosárlabda elkapó
06-216X-36	1 x
	BASKETBALL Rim BASKETBALL RING Basketbalový ráfek Obrazec do koszykówki Baschet buză Kosárlabda felni
06-216X-39	1 x
	Chess set , 32 pcs SCHACH SET, 32 TEILE Šachová souprava, 32 ks Zestaw szachowy, 32 szt 32 PIESE DE SAH Sakkkészlet, 32 db
06-216X-42	32 x
	Tic Tac Toe rocks TIC TAC TOE STEINE Hrací kameny Tic Tac Toe Tic Tac Toe Pionki PIESA XO Tic Tac Toe sziklák
06-216X-45	9 x
	Hockey Puck HOCKEYPUCK Puk KRAŽKI PUCUL DE HOCHEI Jégkorong korong
06-216X-48	2 x
	Goalbox + Scorer TORKASTEN + TORZÄHLER fotbalová branka + Score počítadlo Bramka + Strzelec Scorul de fotbal + Contor scor Góldoboz + gólszerző
06-216X-51	2 x
	Player Stop ring SPIELER-STOPPRING Aretáční kroužek hráče ODBOJNIK Jucatori Opriți inelul A játékos megáll
06-216X-54	4 x
	Table Tennis racket TISCHTENNISCHLÄGER Raketa na stolní tenis RAKIETY DO TENISA STOŁOWEGO PALETA DE PING-PONG Asztalitenisz ütő
06-216X-57	2 x
	Nut MUTTER Kruhová matice NAKREŢKI PIULITA NUTS
06-216X-60	26 x
	Playing figures SPIELFIGUREN Pěšáci PIONKI Pioni Számok lejáttszása
06-216X-63	40 x

FIG. 1

13		1 x
14		2 x
8		4 x

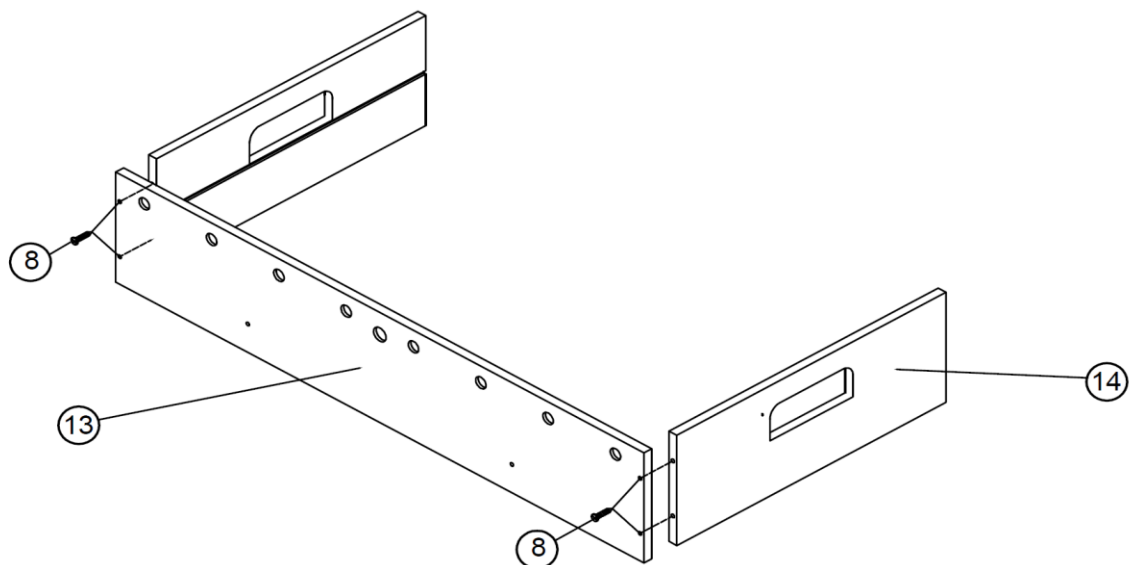


FIG. 2

15		1 x
----	---	-----

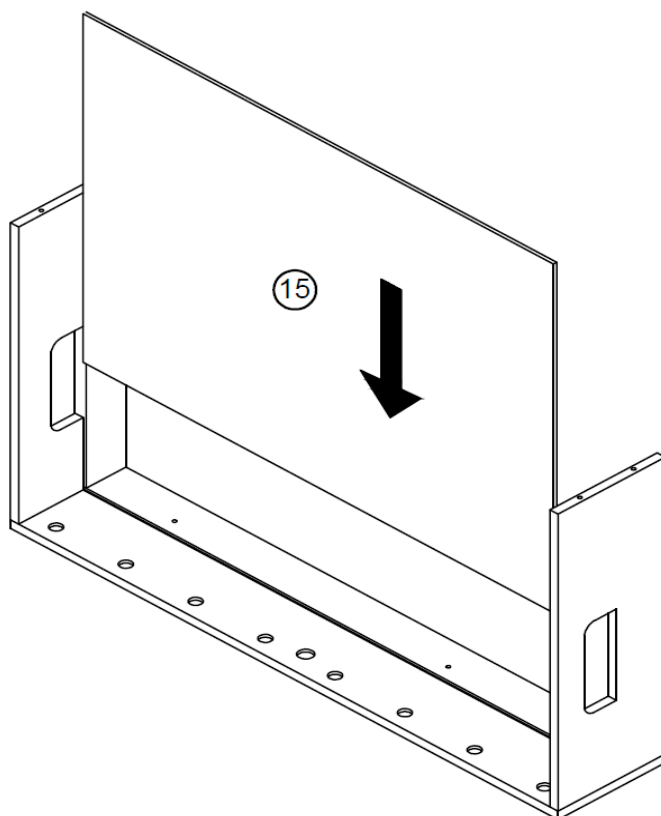
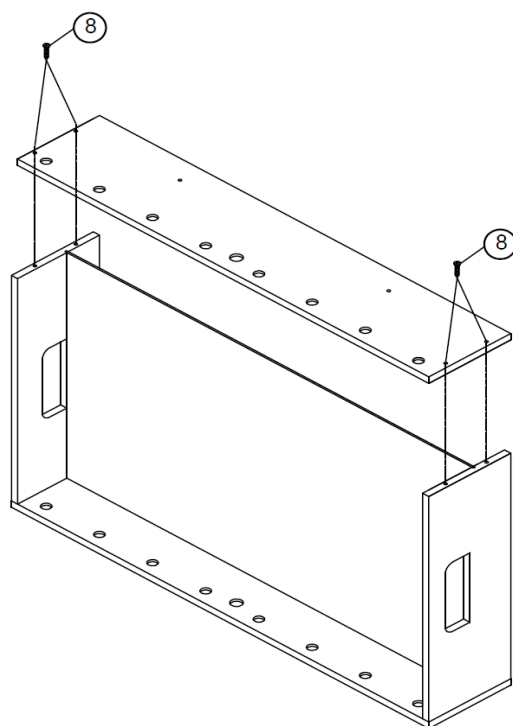
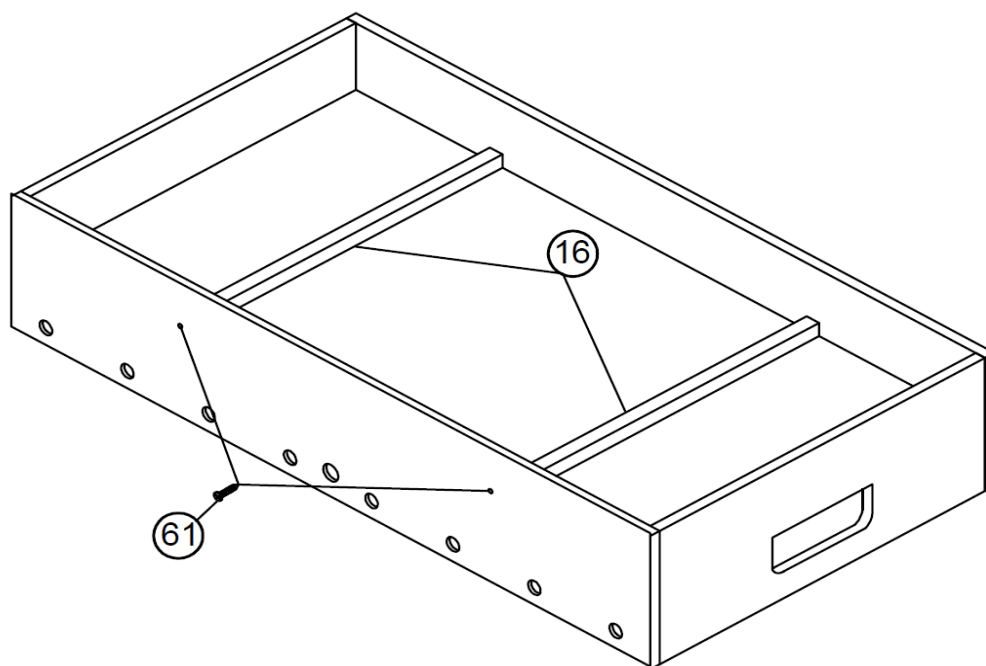


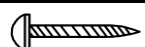
FIG. 3



8		4 x
13		1 x

FIG. 4



61		4 x
16		2 x

06216 MULTIGAME 16IN1



FIG. 5

10		26 x	18		4 x	19		2 x
20		2 x	52		22 x	53		16 x
54		4 x	55		16 x	60		26 x

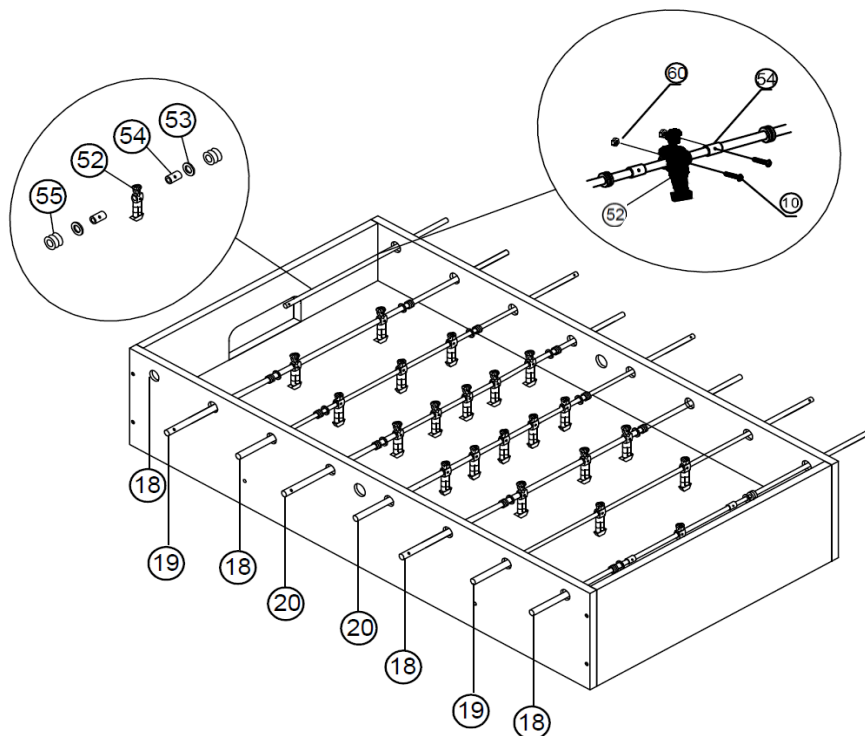
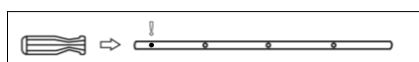


FIG. 6

21		8 x	22		8 x	7		8 x
						51		2 x



EN - ATTENTION: THE HANDGRIPS MUST BE AFFIXED ON THE SIDE WITH THE MARKING

DE - ACHTUNG: DIE GRIFFE WERDEN AUF DER SEITE MIT DEM LOCH ANGEBRACHT.

CZ - POZOR: RUKOJETI JSOU UPEVNĚNY NA STRANĚ S OTVOREM.

PL - UWAGA: CHWYTY RĘCZNE MUSZĄ BYĆ UMIESZCZONE PO STRONIE OZNAKOWANIEM

RO - ATENTIE: MĂNERELE SUNT MONTATE PE LATERAL CU ORIFICIUL.

HU - FIGYELMEZTETÉS: A KEZELŐKET MEGJELENÍTNI A OLDALON A JELŐLÉssel

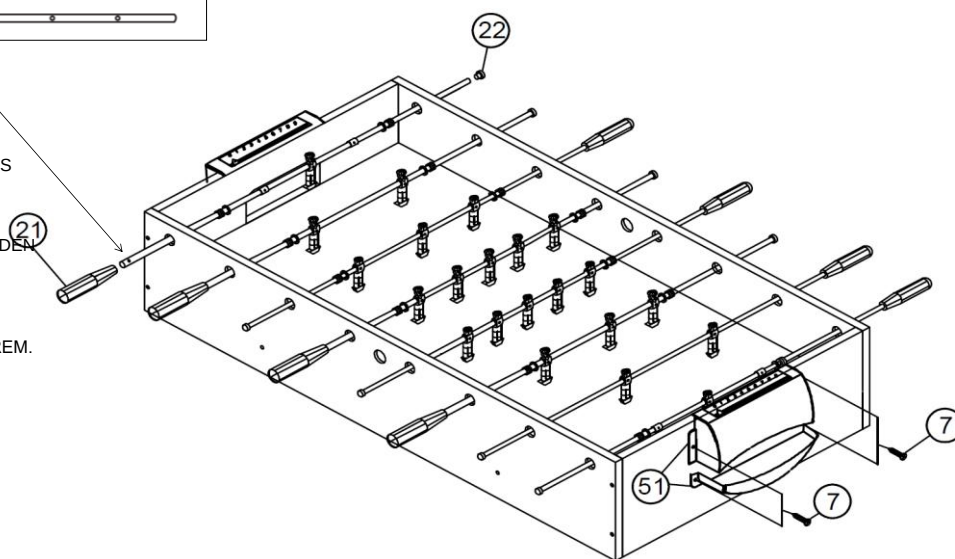
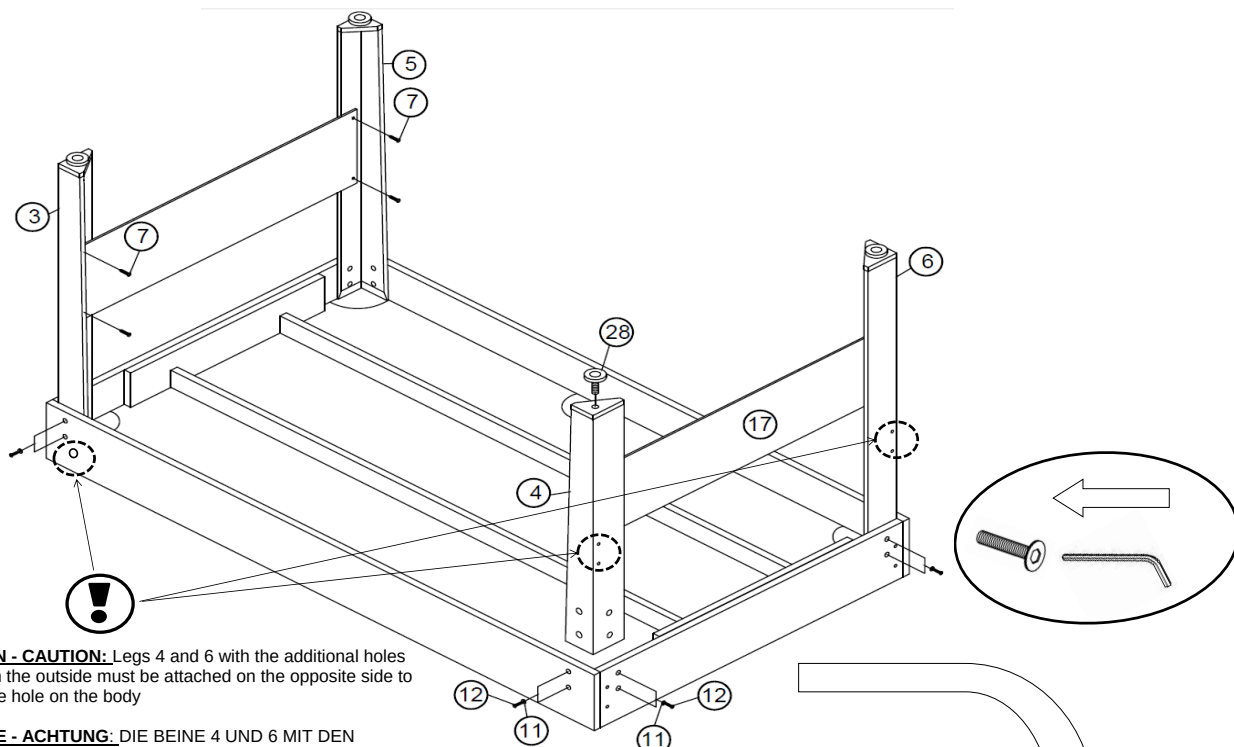


FIG. 7

1		1 x	3		1 x	4		1 x
5		1 x	6		1 x	11		16 x
12		16 x	7		8 x	17		2 x
			35		1 x	28		4 x



EN - CAUTION: Legs 4 and 6 with the additional holes on the outside must be attached on the opposite side to the hole on the body

DE - ACHTUNG: DIE BEINE 4 UND 6 MIT DEN ZUSÄTZLICHEN BOHRUNGEN AUßEN MÜSSEN AUF DER GEGENÜBERLIEGENDEN SEITE ZU DEM LOCH AM KORPUS ANGEBRACHT WERDEN.

CZ - POZOR: NOHY 4 A 6 S DALŠÍMI OTVORY MUSÍ BÝT NAMONTOVÁNY NA PROTILEHLÉ STRANĚ K OTVORU NA TĚLE.

RO - ATENTIE: PICIOARELE 4 ŞI 6, CU GĂURILE SUPLIMENTARE ÎN AFARĂ, TREBUIE MONTATE PE PARTEA OPUSĂ FAȚĂ DE ORIFICIUL DE PE CORP_{HIU}.

HU - FIGYELEM: A 4. és a 6. lábat a külső lyukakkal a test furata ellenkező oldalán kell rögzíteni.

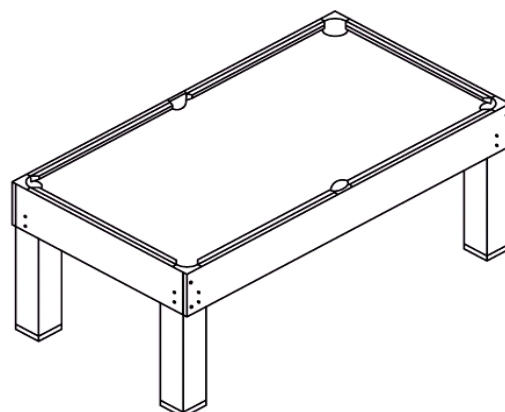


FIG. 10

36



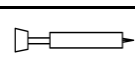
1 x

38



1 x

41



1 x

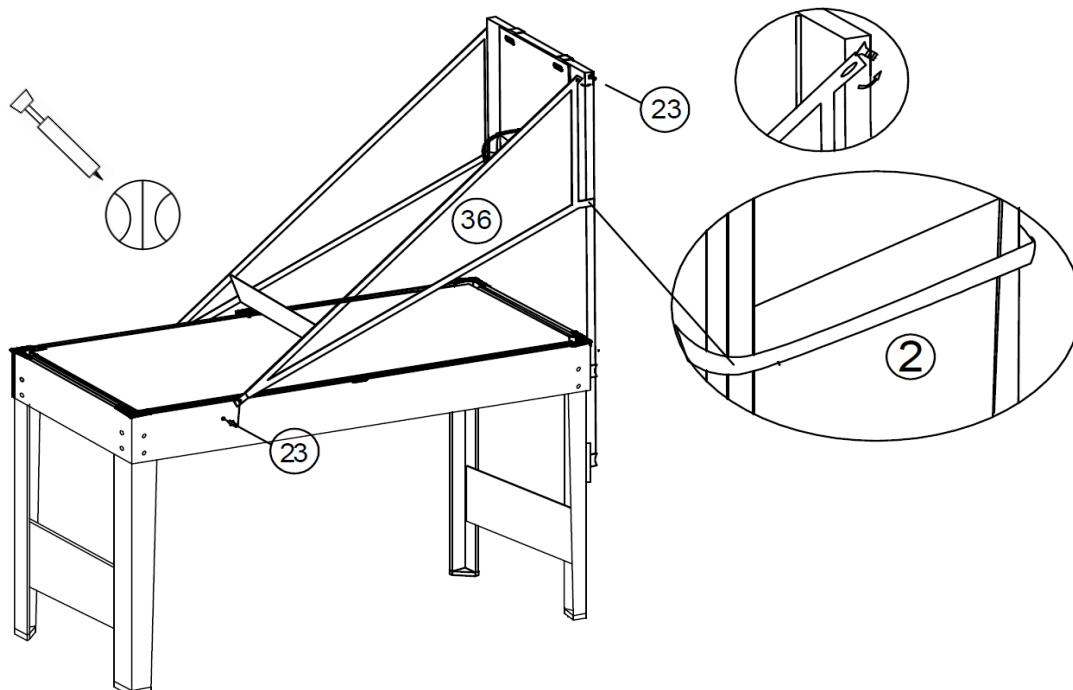


FIG. 11

2



1 x

58

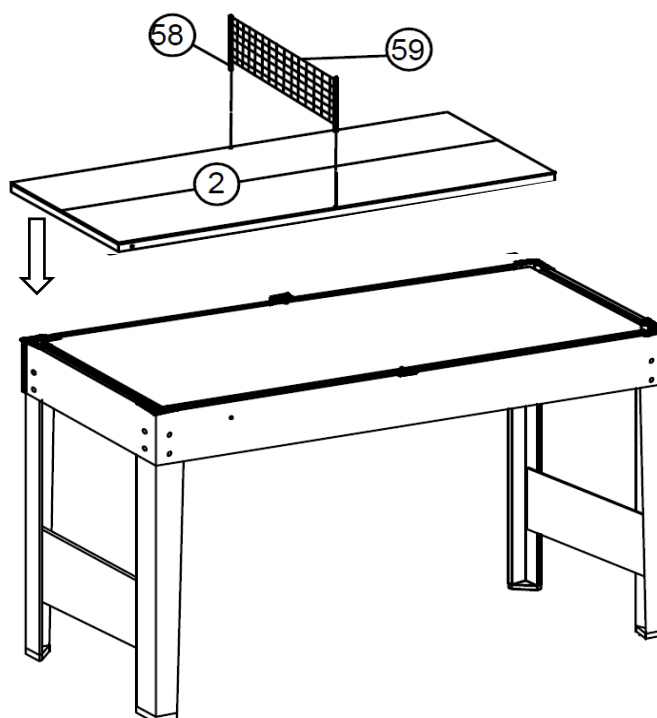


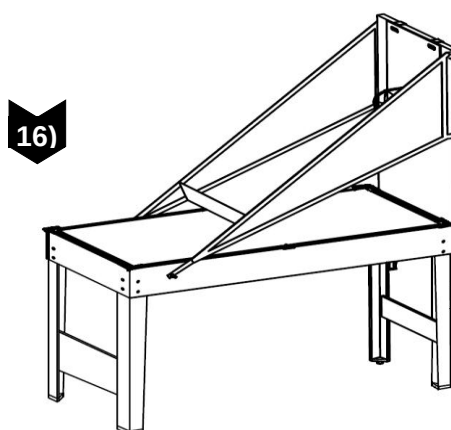
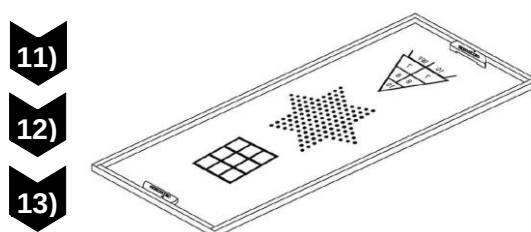
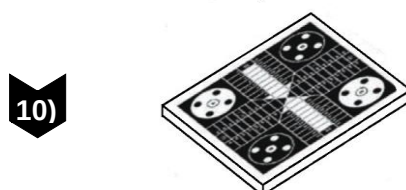
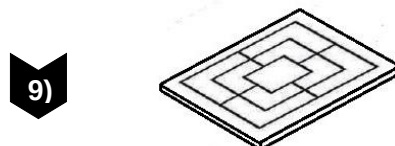
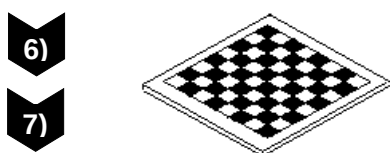
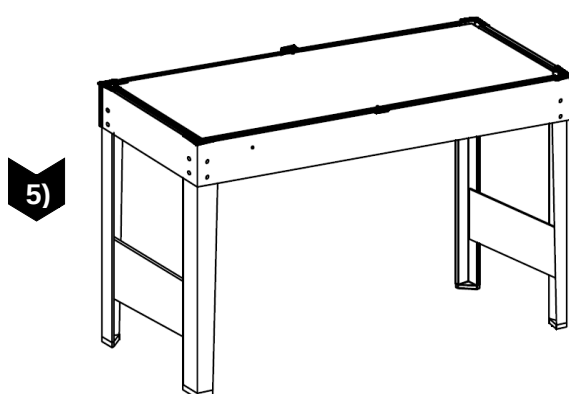
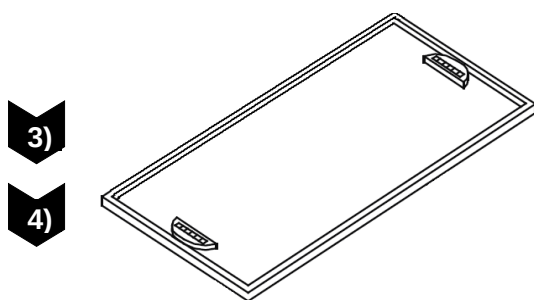
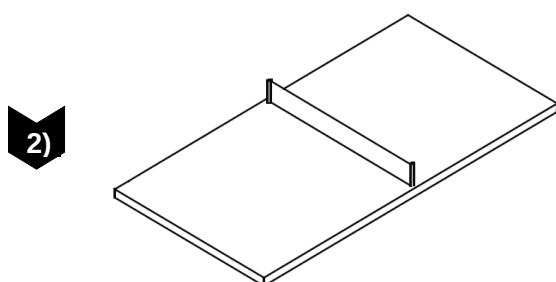
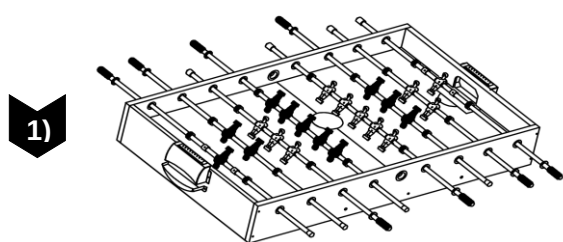
2 x

59



1 x





ATTENTION! Not suitable for children under 36 months of age. Contains small parts and small balls that can be swallowed or inhaled. Risk of suffocation! Must be assembled by an adult. Please retain this information. Read all instructions in this document carefully. Correct use of this gaming table will prevent damage and injury!

Congratulations on purchasing your new 'CARROMCO' gaming table!

This multi-game table has been designed for private use and promises fantastic gaming fun for everyone thanks to high-quality materials and solid construction. We hope that you and your friends and family will have many hours of fun with this product. Please retain these instructions for future reference. Please make a note of the model number (found on the front page of this manual and on the coloured label adjacent to the barcode on the front of the packaging), in case you need it when contacting us about this product.

Before assembly, please read this manual carefully; familiarise yourself with the parts, the assembly stages and the instructions. Please refer to the parts description on the following pages and ensure that all parts are available for the table game.

NOTE: If any parts are missing or if you have questions, please do not take the table back to the store. Instead, please contact our customer service team by e-mail service@carromco.com. We shall endeavour to resolve any problems that may have occurred. Should you have any questions or require help assembling the gaming table, please contact our customer service team by e-mail service@carromco.com. We shall endeavour to answer any questions you may have.

TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY:

- 1 Phillips screwdriver
- 1 Flat head screwdriver
- 1 Allen key (supplied)

MAINTENANCE AND CARE

- **TABLE:** Cover the table. If there is dust on the playing surface or the side parts, use a vacuum cleaner or wipe the playing surface with a clean, soft cloth. Do not sit on the table, do not use the table outdoors.
- **BARS:** Ensure that the nuts and bolts are firmly seated. Wipe the bars with a clean, soft cloth from time to time.
Do not use any aggression when turning the bars, as this can cause damage. We recommend using a silicone lubricant to lubricate the guide bushings. This should be applied from outside the playing surface to prevent silicone from dripping onto the playing surface.
- **TABLE LEGS:** Verify that the bolts in the table legs are firmly seated. If you wish to change the table, raise it and set it back down evenly on all 4 legs. Do not drag the table along the floor and never lift it using the bars.

STORAGE/LOCATION:

Store/set up the gaming table in a dry, well-ventilated area.

DISPOSAL:

Dispose of the gaming table through an accredited disposal firm or municipal disposal facility. Follow all regulations that are currently in force. In case of doubt, ask your disposal facility about environmentally-friendly waste disposal.

Please have fun using your CARROMCO gaming table!

RULES OF PLAY

1) TABLE FOOTBALL

HOW THE GAME IS WON

- The game can be played by either 2 or 4 people (2 players in each team).
- Decide who will start by tossing a coin. Whoever wins the toss starts the game by placing the ball in the centre of the field.
- The first player to score the agreed number of points is the winner!

RULES OF PLAY

- Passing and scoring are carried out by pulling and pushing the bars and rolling the handles.
- You can agree beforehand whether or not turning the bars is allowed.
- Teams may not change positions after the ball has been relinquished.
- Teams should switch sides after each game (after each round).
- Deliberately touching or tipping the table is not allowed.
- No player is allowed to reach into the field during the game, unless to retrieve a 'dead' ball.

DEAD BALL

- A ball that stops in between opposing players or gets caught there can be removed. The ball is re-inserted into the game through the ball openings.
- The ball stops between players of the same team; the ball is then moved to the nearest corner of the field and released.

OUT

- A ball that leaves the field during play (no goal) must be re-inserted through 1 of the ball openings and played from there.

2) TABLE TENNIS

HOW THE GAME IS WON

- Decide who will start by tossing a coin. Whoever wins the toss serves first.
- The winner is the player who reaches 21 points first, unless both players or both pairs have 20 points each. In that case, the player or pair who scores 2 points more than the opponent first is the winner.
- The game is played as either a 'best of 3' or 'best of 5'. Each player can request a break of 2 minutes between individual rounds.

RULES OF PLAY

- **Sequence** - Singles - The serving player serves and the opponent returns the ball. The serving player/opponent then returns the ball.
- **Sequence** - Doubles - The serving player serves and the opponent returns the ball. The serving player's partner then hits the ball and the opponent's partner returns it. Each player then returns the ball as desired.
- **Serving** - Singles - The serving player serves the ball from the palm of the hand. The serving player throws the ball up and then hits it before it lands on the table. The served ball must touch the serving player's half of the court, cross over the net and then land on the right half of the field or white centre line on the opponent's side. If the serving player does not serve correctly, the opponent is awarded 1 point.

Serving - Doubles - The serving player serves the ball from the palm of the hand. The serving player throws the ball up and then hits it before it lands on the table. The served ball must touch the serving player's half of the field, cross over the net and then land on the right half of the field on the opponent's side. If the serving player does not serve correctly, the opponent is awarded 1 point.

- **Returning** - After serving, the opponent must hit the ball directly over the net into the opponent's half. If the returned ball touches the net, the return is a valid hit.
- **Changing** - Players/pairs should change sides at the end of each round. The changeover should continue until the end of the game.

OUT

- The ball touches the same half of the table twice in succession.
- The ball is returned as a volley.
- The ball makes contact with the player (not his bat) or the player's serving hand below the wrist.
- The ball touches an object other than the field, the net, the bat or the player's serving hand below the wrist.
- The ball is hit several times in succession by the same player.
- In a double, the ball touches the left corner of the field of the serving player/opponent.
- A player hits a ball outside of the sequence of play.

LET

- If a player serves and the opponent is not yet ready (a player who serves is always 'ready').
- The game is interrupted due to incorrect sequence of play.

3) + 4) AIR HOCKEY AND ICE HOCKEY

HOW THE GAME IS WON

- The game can be played by 2 or 4 players, with 2 players at either end of the table.
- Decide who will start by tossing a coin. Whoever wins the toss starts the game by placing the puck on the field.
- The first player to score the agreed number of points is the winner!

RULES OF PLAY

- Players must attempt to shoot the puck into the opposing goal using the hockey pushers or bats.
- Teams may not change positions after the game has started.
- Teams should switch sides after each game (after each round).
- Deliberately tipping the table is not allowed.
- No player is allowed to reach into the field during the game, unless to retrieve a 'dead' puck.

DEAD PUCK

- A puck that stops between opposing players or gets caught there can be removed. The puck is then placed back on the playing surface.

OUT

- A puck that leaves the field during play (no goal) is placed back on the field.

5) POOL BILLIARDS

HOW THE GAME IS WON

- In pool, 1 player plays the odd balls (numbers 1 to 7)
- while the other plays the striped balls (numbers 9 to 15).
- Decide who will start by tossing a coin. Whoever wins the toss starts the game. The loser starts the next game.
- A player who correctly pots a ball continues to play until he misses or commits a foul.
- A player who pots all balls (striped/plain) can then play the number 8 ball.
- The first player to correctly pot all of his balls followed by the number 8 ball is the winner!

RULES OF PLAY

- The cue ball (the white ball) is placed behind the head line, the player must then either 1) pot a ball or 2) hit 4 balls against the table cushion. If a player does not score any points, the opponent can play the balls in the position that they are in or re-rack the balls and make another opening break.
- Balls potted from the break - The player stands at the table, he can then choose between striped or plain balls.
- Number 8 ball potted from the break - The player stands at the table, he can pot the number 8 ball, play on or re-rack the balls and break again.
- Break scratch - If the cue ball is potted from the break: 1) all balls are potted with the exception of the number 8 ball, 2) the table is free, 3) the opponent gets the cue ball, can place it behind the head line and play any ball that is not behind the head line.
- After the break, the table is free, irrespective of whether or not any balls were potted.
- The player can choose between striped/plain balls; this is decided according to which ball is the next to be potted correctly. NOTE: Each player must announce his shot beforehand, i.e. he must name the ball and pot it. Otherwise, the round may be lost!
- A shot is legal if the ball firstly touches a ball in the player's group, either striped or plain. The named ball must be potted or the cue ball (white ball) or another target ball must touch the cushion. NOTE: It is legal for the cue ball (white ball) to touch the target ball beforehand.

END OF THE GAME

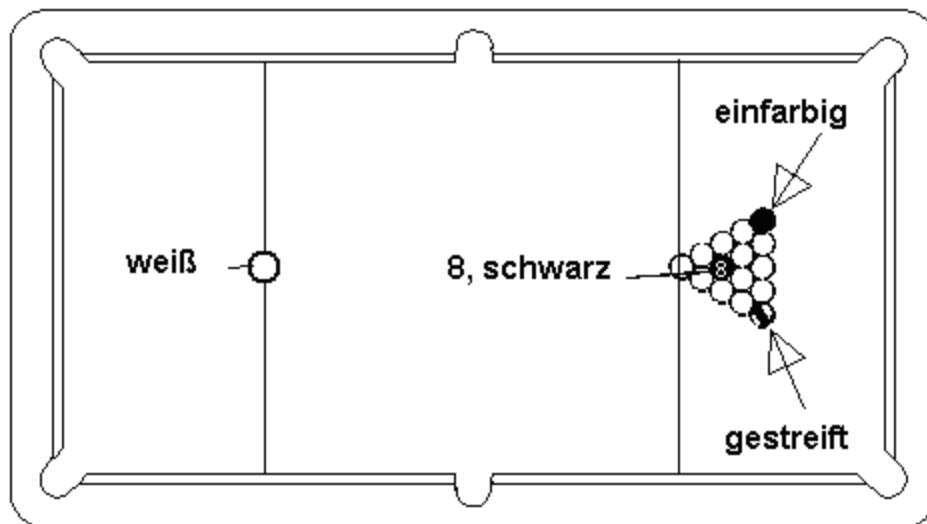
- There is a foul when potting the number 8 ball.
- The number 8 ball is potted together with the last ball group.
- The number 8 ball is not potted with a shot.
- The number 8 ball is not the correct ball.
- Scratch, if the number 8 ball is the correct ball.
- The number 8 ball leaves the table.

FOUL

- The opponent picks up the cue ball The player can place the cue ball (white ball) anywhere on the table (but it must be behind the head line at the opening break).

SPOTTING

- A ball is placed along the long-side cushion, as close as possible to the end cushion.



6) CHESS

RULES OF PLAY

- Chess involves 2 players alternating turns, with 1 player using the white pieces and the other the black pieces.
- The player with the white pieces starts the game.
- Each player has 6 different pieces, namely a queen, a king, 2 rooks, 2 knights, 2 bishops and 8 pawns.
- The chess board has 64 squares arranged in 8 horizontal and 8 vertical rows.
- The board should always be oriented so that the player with the white pieces has a white square in the lower right-hand corner.
- The white pieces should be arranged in the first row of the board as follows, from left to right:
 - ✦ rook, knight, bishop, queen, king, bishop, knight, rook.
- The black pieces should be arranged in the first row of the board as follows, from left to right:
 - ✦ rook, knight, bishop, queen, king, bishop, knight, rook.
- The 2 queens and the 2 kings must face one another along the vertical rows.
- The 8 pawns should be placed in the second row.

MOVES

- The individual pieces move differently:
- King - The king can move to any adjacent square in any direction, vertically, horizontally and diagonally. The king can take any piece from an adjacent square, thus removing them from play.
- Queen - The queen can move in any direction, like the king, but with 1 important difference: the queen can move any distance, provided that no other piece is in the way. The queen can take an opposing piece, thus removing it from play. The queen then occupies that square.
- Rook - The rook can move vertically and horizontally in 1 direction and over any distance, provided that no other piece is in the way. The rook can take an opposing piece, thus removing it from play. The rook then occupies that square.
- Bishop - The bishop can move diagonally in 1 direction. The bishop can take an opposing piece, thus removing it from play. The bishop then occupies that square.
- Knight - The knight can move 1 square forwards/backwards and 2 squares to the left or right. Alternatively, 1 square to the right or left and 2 squares forwards/backwards. If the knight jumps over pieces while moving, it cannot take them. The knight can jump over opposing pieces en route to its third square and

only take/remove from play the piece on that third square.

- **Pawn** - Pawns can only move in 1 direction (forwards) and 1 square at a time, provided that no other piece is in the way. Pawns can move 2 squares on their first move only. A pawn can only take an opposing piece by moving diagonally forwards to the right or left.

7) DRAUGHTS

RULES OF PLAY

- Each player tries to move his pieces in such a way that he blocks his opponent's pieces or captures them and removes them from play.
- **MOVES**
- The game is only played on the dark squares.
- Each player places his 12 pieces on the 12 dark squares in the first 3 rows on his side of the board.
- The player with the black pieces makes the first move.
- Both players then take turns to move.
- The pieces are moved diagonally across the board with each move. Pieces may not be moved backwards.
- If a player touches a piece, he must move it.
- The opponent's pieces are captured by being jumped over so that the player's own pieces can be moved into the next unoccupied square.
- Multiple pieces can be captured in 1 move if an unoccupied square is available after the last jump. A piece may only be jumped over once.
- The player can decide whether he wishes to capture 1 or more pieces.
- If a player wishes to capture multiple pieces, he must carry out all jumps required to capture the opposing piece.
- If a piece reaches the opposite side of the board, i.e. the opponent's last row, it is crowned 'king'. The move ends once the piece has been crowned.
- The opponent physically marks the piece by placing another piece of the same colour on top of it before making his own move.
- The king can move diagonally forwards OR backwards into unoccupied squares.
- All normal pieces and all other kings can capture kings.
- Once all of the opponent's pieces have been captured or the opponent can no longer move, the game is over.

8) BACKGAMMON

RULES OF PLAY

- The objective of the game is to be the first player to move all pieces to his own home board and then remove them from the board (bearing off). The winner is the first player to bear off all of his pieces.

MOVES

- A board comprises 24 points or triangles in alternating colours.
- Players sit opposite one another on either side of the board. There is a bar along the centre of the board.
- The first 6 points are in the 'inner field'.
- Points 7 to 12 are the player's 'outer field'.
- Each player has 15 pieces in his own colour.
- The pieces should be arranged on the board as shown.
- Each player starts by rolling 1 die.
- The player who rolls the highest number selects the side and the colour.

- The game then continues with that player making the first move, rolling the 2 dice together.
- As the game continues, the player rolls and moves accordingly. Players alternate turns.
- The numbers on each die can be played separately with 2 pieces or combined and played with 1 piece.

RULES OF PLAY

- Pieces can be moved to any point except to points that are already occupied by at least 2 opposing pieces. If a player has at least 2 pieces on a point, that point is considered to be 'blocked'. The opponent cannot move a piece to that point. If a player rolls a double, he can double the overall roll. The player can play the 4 numbers in any combination. Each player must move or combine all numbers; if, however, he can only move once, the higher number must be moved.
- The players move their pieces in opposing directions around the board. For example: White moves from the black home board to the white home board. Once all of a player's pieces are in his own home board, he can begin bearing off.

THE GAME

- A single piece is a 'blot'. If the opponent's piece lands on a blot (a point occupied by just 1 piece), the single piece is removed from the board and placed on the bar in the centre. It remains there until it can be re-inserted onto the board in the player's own field. The piece must be re-inserted onto the board from the bar before that player can make any further moves. The piece can be re-inserted onto the board according to the roll of the dice. For example, if 1 die is a 5 and the other a 3, the piece can be re-inserted onto the board on the fifth or third point on the opposing home board. If that point is blocked (at least 2 pieces), the piece cannot be placed there and the player can only re-insert the piece onto the board when the field becomes free again. A player can occupy 2 or more blots with the same roll of the dice. It is up to the player whether or not he wishes to occupy a blot. He must, however, move.

BEARING OFF

- A player bears off by rolling the dice and removing the pieces from the corresponding points. That piece is then removed from play, also known as bearing off. For example, if a 6 is rolled, a piece can be removed from point 6.
- If there is no piece on that point, the player must bear off a piece from the highest point.
- A player does not have to bear off a piece, and can continue to move the pieces to the end of the home board. If a piece is hit while bearing off, that piece must be re-entered into the game and moved to the player's own home board before it can be borne off.

HOW THE GAME IS WON

- The following rules can be played to determine the winner:
- Simple - A player has borne off all pieces and there are no further pieces in his inner field.
- Double/gammon - If the opponent has not borne off any pieces.
- Triple/backgammon - The opponent has not borne off any pieces and there is still at least 1 of his pieces on the board or on the winner's home board.

9) NINE MEN'S MORRIS

THE GAME

- This is a game for 2 players, with 1 player playing the 9 light-coloured pieces and the other the 9 dark-coloured pieces.

- The 2 players alternate in placing 1 piece on the corner and intersection points on the board.
- Whichever player is able to place 3 pieces in a row, either horizontally or vertically but not diagonally, may remove 1 of his opponent's pieces. A piece may only be removed from the opponent's mill if no other opposing pieces are available on the board.
- Once all 9 pieces have been placed on the board, play continues with the players taking turns to move their own pieces to the adjacent corner and intersection points. Whichever player is able to form a mill may remove 1 of his opponent's pieces.
- If either player has only 3 pieces on the board, he may move to any point on the board, not just adjacent points.
- The game ends in a draw:
 - After 20 moves without a mill being formed.
- The game ends with a victory:
 - When the opposing player has only 2 pieces remaining on the board.
 - When the opposing player is unable to move.

10) PACHISI (LUDO)

THE GAME

- This game is for 2 - 4 players. Each player receives 4 playing pieces in the same colour and places them on the starting circles marked A, B, C and D. The game is played with a die.
- Each player should roll the die once to determine who starts. The player who rolls the highest number starts the game. It then proceeds in a clockwise direction.
- Each player then rolls the die 3 times until he rolls a 6. He must then place a piece on his own starting square (player A → square 5, player B → square 22, player C → 39, player D → square 56). Once a player has a piece on the playing field, he may only roll the die once; if he rolls a 6, he is allowed another roll. If a player still has pieces in his own starting circle, they must be moved to the starting field if a 6 is rolled, and then moved from the starting field with the next roll.
- Each piece must go around the playing field in a clockwise direction once and then along the player's own 'steps' and into the home triangle in the centre, which must be reached with an exact roll of the die. If the player rolls a higher number than required and is not able to move any other pieces, he forfeits his go.
- If a roll of the die causes a piece to move to a square that is already occupied by an opposing piece, that piece is 'kicked off' and returned to the starting circle. If a player has the opportunity to land on a square currently occupied by another player's piece, he must move to that square (except if he has to move a piece from the starting circle). If he moves another piece, the piece that he should have moved is returned to the starting circle.
- If it is possible to move a piece according to the roll of the die, that piece must be moved.
- All squares marked with a circle are 'safes' from which a piece cannot be kicked off.

11) BOWLING/SKITTLES

THE GAME

- The game comprises 10 pins and 10 frames.

- Each player bowls 2 balls in each of the 9 frames until he gets a strike.
- In the 10th frame, a player can only bowl 3 balls if he has had a strike or a spare.
- Each frame must be completed by each player in the correct order.
- The number of pins that a player hits with his first shot is noted next to the small square in the upper right-hand corner of this frame. This does not apply in the case of a strike. The number of pins that each player hits with the second shot is also noted in the small square.
- (-) is noted if no pins are knocked down on the second shot. The result of both shots in the frame must be noted immediately.
- Strike - A strike is achieved when all pins are knocked down with the first shot of the frame. (x) is noted in the small box at the upper right-hand corner of the corresponding frame. A strike is worth 10 points plus the number of pins knocked down with the player's next 2 shots.
- Triple or turkey - 3 consecutive strikes are known as a triple or a turkey. The first strike is worth 30 points. To achieve the maximum score of 300, a player must achieve 12 consecutive strikes.
- Spare - A spare is achieved by knocking down all standing pins with the second shot. (/) is noted for a spare. A spare is worth 10 points plus the number of pins knocked down with the next shot.

12) TIC TAC TOE

THE GAME

- This is a game for 2 players, with 1 player playing X and the other O.
- Player X places an X in 1 of the squares in the 3x3 grid.
- Player O places an O in another square.
- Players alternate turns until 1 player has formed a vertical, horizontal or diagonal line or all of the squares are full.
- The player to do this first is the winner.

13) HALMA

THE GAME

- Halma, also known as Chinese Checkers, is a game for 2 to 6 people.
- The board is star shaped.
- Each player places 10 pieces of their colour on the starting point of the star.
- The objective of the game is to be the first player to move all of his own pieces across the board and into the triangle opposite.
- The player to do this first is the winner.

RULES OF PLAY

- Each player moves once in each round.
- Players take turns, going in an anti-clockwise direction.
- With each move, the player moves his piece to the adjacent point or may jump over an opposing piece into the next hole.
- A player may not move into the home or destination points of an opponent.
- You can jump over other pieces of any colour and in any direction. A player can jump over multiple pieces in a single move.
- No pieces are removed from the board during play.
- Irrespective of the number of players, the game ends when a player has successfully moved all of his pieces into the opposite corner or when there is only

1 player left in the game.

- That player is the winner.
- A player's pieces are removed from play if they impede another player (if the piece is not removed from its starting point for an extended period of time), when the time is up or if the player chooses to give up.
- There is only ever 1 winner.

14) BLACKJACK

THE GAME

- The objective of the game is to achieve more points than the bank without going bust, i.e. without exceeding 21 pips.
- Each player is dealt 2 cards, the bank (the dealer) receives 1 card.
- Once the cards have been dealt, you must decide whether or not to purchase more cards. You can purchase cards until you have gone bust (more than 21 pips) or have enough (you keep the purchased cards).
- Once the cards have been dealt to players, it is the dealer's turn.
- Certain rules apply to the dealer: When the last player at the table no longer wishes to purchase cards, the dealer continues to deal cards until the bank has 17 or more pips. If the bank has fewer than 16 pips, he must take a card.
- Once the dealer has finished his hand, and provided that he has not gone bust, he pays out the better hands, collects the stakes from the worse hands or pays the player's stake back in the event of a draw.
- Where appropriate, players add the bets that they have won to their balance and bet again, while the black jack continues with a new hand.

How the playing cards are counted:

- ✦ The ace is worth 1 or 11.
- ✦ The queen, king and jack are worth 10.
- ✦ All other cards are worth their face value.

15) YAHTZEE/KNIFFEL

THE GAME

- **Equipment** - The game requires 5 dice, a dice cup and a points card. The points card, which can be photocopied, can be found on the final page of these instructions.
- **Preparation** - Once the order of play has been decided (e.g. by rolling for the highest number), the name of each player should be entered into the corresponding columns 1 - 6 on the points card.
- **Play** - Each player may roll 3 times per round. All 5 dice are rolled on the first roll. On the next 2 rolls, the player can choose which dice to hold and set aside and which dice to roll again.

Rolls 2 and 3 are not needed if the player is already happy with what he has rolled. The result is recorded on the points card after the third roll at the latest.

A game has 13 rounds, in which as many fields as possible must be completed according to the respective points conditions. The order is not important. If, after the third roll, a player does not satisfy the condition for a field, he must cross out a field of his choice (= 0 points).

- **Points conditions** - In the upper section, the player must accumulate as many dice with the same number as possible with his 3 rolls. The points total recorded is the sum of the dice with that number, the others do not count. Example:
After 3 rolls, there are the following dice:



The player has the following options:

- 1) Enter 9 points in the upper section for dice with the number 3
- 2) Enter 5 points in the upper section for dice with the number 5
- 3) Enter 2 points in the upper section for dice with the number 2
- 4) Enter 16 points in the lower section in the event of three of a kind (in the event of a double, all pips count).

For the bonus of 35 points, a minimum of 65 points in total is required in the upper section. This can be achieved if for each number, precisely 3 identical dice are accumulated. As only the total number is decisive, weaker results, e.g. only 2 twos (= 4 points) can be offset, for example, if 4 fives are rolled (= 20 points).

In the lower section, certain combinations must be achieved within the 3 rolls:

Three of a kind: Minimum 3 identical dice.
All pips are counted (= 24 points)



Four of a kind: Minimum 4 identical dice.
All pips are counted (=26 points)



Full house: 2 identical and 3 identical dice
Fixed 25 points



Small straight: 4 dice in number order
Fixed 30 points



Large straight: 5 dice in number order
Fixed 40 points



Yahtzee: 5 identical dice
Fixed 50 points



Chance: There is no condition.
All pips are counted (=19 points)



Special rule for Yahtzee - If a player has already completed this field and again rolls 5 identical dice, he can enter 50 points in any field not yet completed.

END OF THE GAME - If all fields have been completed after 13 rounds have been played, the total score is calculated. The player with the most points wins.

16) BASKETBALL

THE GAME

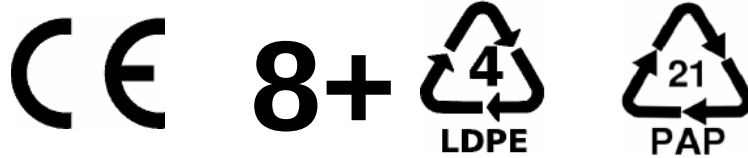
- Any number of players can play and there are 2 game modes. A throw-out line should be defined.

By throw - The player who scores the most baskets after a pre-agreed number of throws is the winner.

By time - The player who scores the most baskets after a pre-agreed length of time is the winner.

Spartan GmbH
Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Vienna
info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

Please keep for future reference
MADE IN CHINA



ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Enthält kleine Bauteile und kleine Bälle, die verschluckt oder eingeatmet werden können. Erstickungsgefahr! Muss von Erwachsenen aufgebaut werden. Bitte diese Information aufbewahren. Lesen Sie alle Anleitungen in dieser Broschüre aufmerksam durch. Bei korrekter Benutzung dieses Spieltisches vermeiden Sie Beschädigungen und Verletzungen!

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb Ihres neuen "CARROMCO"-Spieltisches!

Dieser Multigame Tisch ist für den privaten Gebrauch entwickelt worden und verspricht durch die Verwendung hochwertiger Materialien und die massive Bauweise ein Spielvergnügen für Jedermann. Wir hoffen, dass Sie mit Ihrer Familie und Ihren Freunden viele Stunden Spaß mit diesem Produkt haben werden. Bitte bewahren Sie diese Anleitungen für künftige Nachschlagezwecke auf! Bitte notieren Sie die Modellnummer (die Sie auf dem Deckblatt dieses Handbuchs und auch neben dem Strichcode auf dem bunten Aufkleber an der Vorderseite der Verpackung finden), da Sie diese eventuell benötigen, falls Sie sich mit uns in Verbindung setzen möchten.

Vor der Montage lesen Sie dieses Handbuch bitte aufmerksam durch; machen Sie sich mit den Teilen, den Montageschritten und den Hinweisen vertraut. Bitte ziehen Sie die Teilebeschreibung auf den folgenden Seiten heran und vergewissern Sie sich, dass alle Teile für das Tischspiel vorhanden sind.

HINWEIS: Sollte ein Teil fehlen oder falls Sie Fragen haben, bringen Sie den Tisch bitte nicht in das Geschäft zurück. Setzen Sie sich mit unserem Kundendienst (service@carromco.com) in Verbindung. Wir werden uns bemühen eventuell aufgetretene Probleme zu beheben. Sollten Sie Fragen haben oder Hilfe bei der Montage des Tischspiels benötigen, setzen Sie sich bitte mit unserem Kundendienst (service@carromco.com) in Verbindung. Wir werden uns bemühen alle Ihre Fragen zu beantworten.

BENÖTIGTE WERKZEUGE FÜR DIE MONTAGE:

- 1 - Kreuzschlitzschraubenzieher
- 1 – Schlitzschraubenzieher
- 1 - Inbusschlüssel (beiliegend)

WARTUNG UND PFLEGE:

- **TISCH:** Decken Sie den Tisch ab. Wenn sich Staub auf der Spielfläche oder den Seitenteilen befindet, benutzen Sie einen Staubsauger oder wischen Sie die Spielfläche mit einem sauberen, weichen Tuch ab. Setzen Sie sich nicht auf den Tisch und benutzen Sie ihn nicht draußen.
- **KICKERSTANGEN:** Vergewissern Sie sich, dass die Schrauben und Muttern an den Spielern fest sitzen. Wischen Sie die Kickerstangen gelegentlich mit einem sauberen, weichen Tuch ab.
Drehen Sie die Stangen nicht zu aggressiv, da diese sonst beschädigt werden können. Wir empfehlen Silikon Gleitspray um die Führungsbuchsen zu schmieren. Dies sollte von außerhalb der Spielfläche gemacht werden, damit kein Silikon auf die Spielfläche tropft.
- **TISCHBEINE:** Überprüfen Sie, ob die Schrauben der Tischbeine fest sitzen. Wenn Sie den Tisch umstellen wollen, heben Sie ihn hoch, und setzen ihn gleichmäßig auf allen vier Beinen wieder ab. Ziehen Sie den Tisch nicht über den Boden und heben Sie ihn nicht an den Kickerstangen hoch.

LAGERUNG / STANDORT:

Lagern/ plazieren Sie den Multigame Tisch an einem trockenen und gut belüfteten Ort.

ENTSORGUNG:

Entsorgen Sie den Multigame Tisch über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb oderüber Ihre kommunale Entsorgungseinrichtung. Beachten Sie die aktuell geltenden Vorschriften. Erkundigen Sie sich im Zweifelsfall bei Ihrer Entsorgungseinrichtung über eine umweltgerechte Entsorgung.

Viel Spaß mit Ihrem "CARROMCO" Multigame Tisch!

SPIELREGELN**1) TISCHFUSSBALL****SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL**

- Es können 2 oder 4 Spieler (2 Spieler in jedem Team) gegeneinander antreten.
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs beginnt das Spiel, indem er den Ball in die Mitte des Spielfelds legt.
- Der erste Spieler, der den vereinbarten Punktestand erreicht, ist der Gewinner!

SPIELREGELN

- Das Passen und Zielen erfolgt durch Ziehen/Schieben der Stange und das Rollen der Handgriffe.
- Das Drehen der Spielerstangen ist zulässig oder auch nicht zulässig (vereinbaren Sie das vor Spielbeginn mit dem/den Gegner/n).
- Teams dürfen ihre Positionen nicht wechseln, nachdem der Ball aufgegeben worden ist.
- Die Teams wechseln nach jedem Spiel (nach jeder Runde) die Seiten.
- Das absichtliche Berühren oder Kippen des Tisches ist nicht erlaubt.
- Während des Spiels dürfen Sie nicht in das Spielfeld greifen; es sei denn, Sie müssen einen "toten" Ball entfernen.

TOTER BALL

- Ein Ball der zwischen den gegnerischen Spielern stoppt oder dort gefangen ist, kann herausgenommen werden. Der Ball wird durch die Balleinwürfe wieder ins Spiel gebracht.
- Der Ball stoppt zwischen Spielern des gleichen Teams; nun wird der Ball in die nächste Ecke des Spielfelds gelegt und losgelassen.

AUS

- Ein Ball, der das Spielfeld während des Spiels verlässt (kein Tor) wird in einen der Balleinwürfe zurückgelegt und von dort aus gespielt.

2) TISCHTENNIS**SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL**

- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs hat den ersten Aufschlag.
- Sieger des Spiels ist der Spieler, der zuerst 21 Punkte erzielt hat, sofern nicht beide Spieler oder beide Paare 20 Punkte haben. In diesem Fall ist der Spieler bzw. das Paar Sieger, der/das zuerst zwei Punkte mehr als der Gegner erreicht.
- Das Spiel wird nach dem Modus "Best of 3" oder "Best of 5" Spielen gespielt.

Jeder Spieler kann zwischen den einzelnen Runden eine Auszeit von 2 Minuten verlangen.

SPIELREGELN

- **Reihenfolge** - Einzel - Der Aufschläger schlägt auf und der Gegner retourniert. Danach retourniert der Aufschläger/Gegner.
- **Reihenfolge** - Doppel - Der Aufschläger schlägt auf und der Gegner retourniert. Dann schlägt der Partner des Aufschlägers den Ball und der Partner des Gegners schlägt diesen zurück. Danach retourniert jeder Spieler nach Wahl.
- **Aufschlag** - Einzel - Der Aufschläger schlägt den Ball von der Handfläche ab. Der Aufschläger wirft den Ball nach oben und schlägt ihn auf, bevor der Ball den Tisch berührt. Der aufgeschlagene Ball muss zuerst die Spielfeldhälfte des Aufschlägers berühren, das Netz überqueren und dann auf der rechten Spielfeldhälfte oder der weißen Mittellinie des Gegners aufkommen. Falls der Aufschläger den Aufschlag nicht korrekt ausführt, erhält der Gegner einen Punkt.

Aufschlag - Doppel - Der Aufschläger schlägt den Ball von der Handfläche ab. Der Aufschläger wirft den Ball nach oben und schlägt ihn, bevor der Ball den Tisch berührt. Der aufgeschlagene Ball muss zuerst die Spielfeldhälfte des Aufschlägers berühren, das Netz überqueren und dann auf der rechten Spielfeldhälfte der Gegners aufkommen. Falls der Aufschläger den Aufschlag nicht korrekt ausführt, erhält der Gegner einen Punkt.

- **Retournieren** - Nachdem Aufschlag, muss der Gegner den Ball direkt über das Netz in das Feld des Gegners schlagen. Sofern der retournierte Ball das Netz berührt ist der Return ein gültiger Schlag.
- **Wechsel** - Die Spieler/Paare wechseln nach jeder Runde die Seiten. Diese Wechsel der Paare/Spieler werden bis zum Ende des Spiels fortgeführt.

AUS

- Der Ball berührt nacheinander die gleiche Spieltischhälfte.
- Der Ball wird als Volley retourniert.
- Der Ball berührt den Spieler (nicht dessen Schläger) oder die Schlaghand des Spielers unterhalb des Handgelenks.
- Der Ball berührt einen anderen Gegenstand als das Spielfeld, das Netz, den Schläger oder die Schlaghand des Spielers unterhalb des Handgelenks.
- Der Ball wird von einem Spieler mehrmals hintereinander geschlagen.
- Der Ball berührt in einem Doppel die linke Spielfeldecke des Aufschlägers/Rückschlägers.
- Ein Spieler schlägt einen Ball außerhalb der Spielreihenfolge.

LET (Wiederholung)

- Wenn ein Spieler aufschlägt und der Gegner noch nicht bereit ist (ein Spieler, der aufschlägt ist jedoch immer "bereit").
- Das Spiel wird wegen der falschen Spielreihenfolge unterbrochen.

3)+4) GLEITHOCKEY & EISHOCKEY

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Es können 2 oder 4 Spieler gegeneinander antreten (2 Spieler an jedem Ende des Tisches).
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs beginnt das Spiel, indem er den Puck in das Spielfeld legt

- Der erste Spieler, der den vereinbarten Punktestand erreicht, ist der Gewinner!

SPIELREGELN

- Die Spieler müssen versuchen den Puck mit den Hockey-Schiebern oder -Schlägern in das gegnerische Tor zu schießen.
- Teams dürfen ihre Positionen nicht wechseln, nachdem das Spiel begonnen hat.
- Die Teams wechseln nach jedem Spiel (nach jeder Runde) die Seiten.
- Das absichtliche Kippen des Tisches ist nicht erlaubt.
- Während des Spiels dürfen Sie nicht in das Spielfeld reichen; es sei denn, Sie müssten einen toten Puck entfernen.

TOTER PUCK

- Ein Puck, der zwischen den gegnerischen Spielern stoppt oder dort gefangen ist, kann herausgenommen werden. Der Puck wird auf die Spielfläche zurückgelegt.

AUS

- Ein Puck, der das Spielfeld während des Spiels verlässt (kein Tor), wird auf das Spielfeld zurückgelegt.

5) POOL BILLARD

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Beim Pool spielt ein Spieler auf die ungeraden Kugeln (Nummer 1 bis 7).
- Der andere Spieler spielt die gestreiften Kugeln (Nummer 9 bis 15).
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs beginnt das Spiel. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel.
- Ein Spieler, der eine Kugel korrekt versenkt hat, spielt so lange weiter bis er das Ziel verfehlt oder ein Foul begeht.
- Nachdem ein Spieler alle seine Kugeln (gestreift/einfarbig) versenkt hat, kann er die Kugel Nr. 8 spielen.
- Der erste Spieler, der alle seine Kugeln korrekt versenkt hat und dann die 8. Kugel versenkt, ist der Sieger!

SPIELREGELN

- Der Spielball (die weiße Kugel) wird hinter die Kopflinie gelegt und der Spieler muss entweder 1.) eine Kugel versenken oder 2.) vier Kugeln an die Banden auf dem Tisch stoßen. Sofern ein Spieler keinen Punkt erzielt, kann der Gegner die Kugeln in dieser Position spielen oder die Kugeln erneut im Rack aufbauen und einen weiteren Eröffnungs-Break machen.
- Beim Break versenkte Kugeln - Der Spieler steht am Tisch, er kann zwischen den gestreiften und den einfarbigen Kugeln wählen.
- 8. Kugel beim Break versenkt - Der Spieler steht am Tisch, er kann die 8. Kugel versenken, weiterspielen oder die Kugeln erneut im Rack aufbauen und erneut stoßen.
- Break-Scratch - Wenn die weiße Kugel beim Break versenkt wird, dann: 1.) werden alle Kugeln mit Ausnahme der 8. versenkt, 2) ist der Tisch frei, 3) bekommt der Gegner den Spielball, kann die Kugel hinter die Kopflinie legen und jede beliebige Kugel, die sich nicht hinter der Kopflinie befindet, spielen.
- Nach einem Break ist der Tisch frei, unabhängig davon, ob die Kugeln versenkt worden sind.
- Der Spieler kann zwischen den gestreiften/einfarbig Kugeln wählen; entscheidend dafür ist, welche Kugel als nächstes regelgerecht versenkt wird.
HINWEIS: Jeder Spieler muss seinen Stoß im Voraus ansagen, das heißt die Kugel benennen und diese versenken. Sonst ist diese Runde eventuell verloren!
- Ein legaler Stoß wird ausgeführt, indem die Kugel zuerst eine der Kugeln in der

Gruppe des Spielers berührt (gestreift oder einfarbig). Die benannte Kugel muss versenkt werden oder der Spielball (weiße Kugel) oder eine andere Zielkugel müssen die Bande berühren. HINWEIS - Es ist regelgerecht, wenn der Spielball (weiße Kugel) zuvor die Zielkugel berührt.

SPIELENDEN

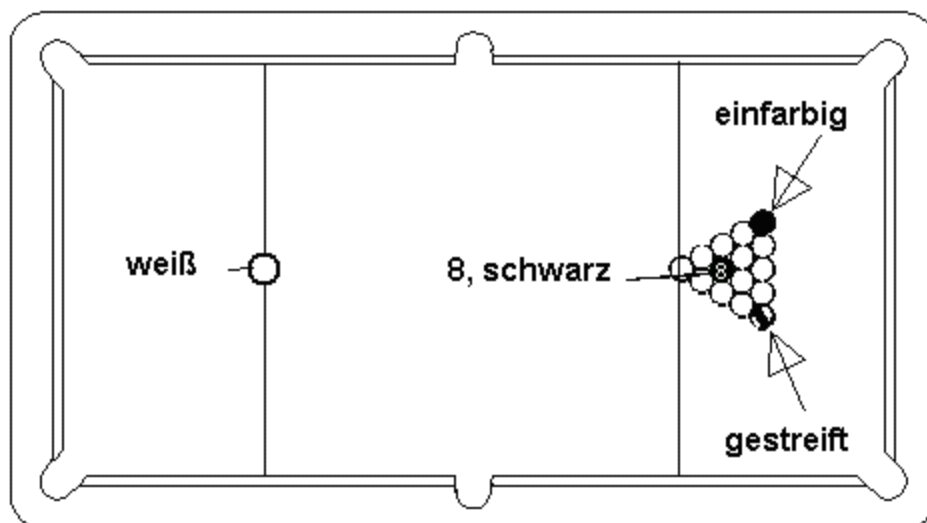
- Fouls beim Versenken der 8. Kugel.
- Gleichzeitiges Versenken der 8. Kugel zugleich mit der letzten Kugel-Gruppe.
- Der 8. Ball wird nicht mit einem Stoß versenkt.
- Die versenkte 8. Kugel ist nicht die richtige Kugel.
- Scratch, wenn die 8. Kugel die richtige Kugel ist.
- Die 8. Kugel verlässt den Tisch.

FOUL

- Der Gegner nimmt den Spielball auf. Der Spieler kann den Spielball (weiße Kugel) auf jede beliebige Stelle auf dem Tisch legen (beim Eröffnungs-Break muss sie sich hinter der Kopflinie befinden).

SPOTTEN

- Eine Kugel wird an der Längsbande aufgesetzt, so nahe wie möglich zur Fußbande.



6) SCHACH SPIELREGELN

- Beim Schachspiel spielen zwei Gegner abwechselnd gegeneinander - ein Spieler verwendet die weißen Steine, der andere die Schwarzen.
- Der Spieler mit den weißen Steinen beginnt stets das Spiel.
- Jeder Spieler hat sechs verschiedene Schachfigurtypen - eine Königin, einen König, zwei Türme, zwei Springer, zwei Läufer, 8 Bauern.
- Das Schachbrett besteht aus 64 quadratischen Felder - acht horizontalen und acht vertikalen Reihen.
- Der Spieler mit den weißen Figuren hat das Schachbrett stets so vor sich liegen, dass sich in der unteren, rechten Ecke ein weißes Feld befindet.
- Die weißen Figuren werden wie folgt von links nach rechts in der ersten Reihe auf den weißen Feldern auf dem Brett aufgestellt:
 - ✦ Turm, Springer, Läufer, Königin, König, Läufer, Springer, Turm.
- Die schwarzen Figuren werden wie folgt von links nach rechts in der ersten Reihe auf den schwarzen Feldern auf dem Brett aufgestellt:

- Turm, Springer, Läufer, Königin, König, Läufer, Springer, Turm.
- Die beiden Könige und die beiden Damen stehen einander auf den vertikalen Reihen gegenüber.
- Die 8 Bauern werden in der zweiten Reihe aufgestellt.

ZÜGE

- Die Züge der einzelnen Schachfiguren unterscheiden sich voneinander:
- König - Der König kann sich auf jedes benachbarte Feld in jede Richtung bewegen: vertikal, horizontal und diagonal. Der König kann alle Figuren auf benachbarten Feldern schlagen und diese aus dem Spiel nehmen.
- Königin - Sie kann sich wie der König in jede Richtung bewegen, jedoch mit einem wichtigen Unterschied: Die Königin kann sich in beliebiger Entfernung auf ein freies Feld bewegen. Die Dame schlägt die gegnerische Figur, die vom Brett genommen wird. Die Dame nimmt diesen Platz ein
- Der Turm - kann vertikal und horizontal in eine Richtung auf ein freies Feld gezogen werden. Der Turm schlägt die gegnerische Figur, die vom Brett genommen wird. Der Turm nimmt diesen Platz ein.
- Der Läufer kann sich diagonal in eine Richtung bewegen. Der Läufer schlägt die gegnerische Figur, die vom Brett genommen wird. Der Läufer nimmt diesen Platz ein.
- Der Springer kann sich ein Quadrat nach vorne/zurück und zwei Quadrate nach rechts oder links bewegen. Oder ein Quadrat nach rechts oder links und zwei Quadrate vorwärts und zurück. Figuren, die der Springer überspringt können von ihm nicht geschlagen werden. Der Springer kann auf dem Weg zu seinem dritten Feld die Figuren des Gegners überspringen und nur die Figur schlagen/entfernen, die sich auf dem Feld befindet, auf das er gezogen wird.
- Der Bauer kann sich nur um ein Feld und in eine Richtung bewegen, sofern das Feld nicht durch eine eigene oder gegnerische Figur besetzt ist. Nur im ersten Zug kann ein Bauer um zwei Felder bewegt werden. Ein Bauer kann eine gegnerische Figur nur schlagen wenn er diagonal nach rechts/links Vorwärts gezogen wird.

7) DAME

SPIELREGELN

- Jeder Spieler versucht seine Steine so zu ziehen, dass er die Steine des Gegners blockiert oder schlägt und vom Spielfeld nimmt.
- **ZÜGE**
- Das Spiel wird nur auf den dunklen Feldern gespielt
- Jeder Spieler platziert seine 12 Steine auf den 12 dunklen Feldern in den ersten drei Reihen auf seiner Seite des Bretts.
- Der Spieler mit den schwarzen Steinen macht den ersten Zug.
- Die beiden Spieler ziehen abwechselnd einen Stein.
- Die Steine werden in jedem Zug diagonal auf ein Feld gezogen. Die Steine dürfen nicht rückwärts gezogen werden.
- Sobald ein Spieler einen Stein berührt, muss er diesen ziehen.
- Der Stein des Gegners wird geschlagen, indem dessen Stein übersprungen und der eigene Stein auf das folgende freie Feld gesetzt wird.
- In jedem Zug können mehrere Steine geschlagen werden, sofern nach dem letzten Sprung ein freies Feld vorhanden ist. Allerdings darf jeder Stein nur einmal übersprungen werden.
- Der Spieler kann entscheiden, ob er einen oder mehrere Steine schlagen möchte.
- Wenn der Spieler mehrere Steine schlagen möchte, muss er alle Sprünge ausführen, die notwendig sind, um den gegnerischen Stein zu schlagen.
- Wenn eine Figur die gegenüberliegende, letzte, Reihe des Gegners erreicht, wird sie zur Dame. Der Zug ist beendet, nachdem der Stein in eine Dame umgewandelt

worden ist.

- Die Dame wird vom Gegenspieler "markiert", indem dieser einen Stein derselben Farbe auf den Stein legt bevor er seinen eigenen Zug ausführt.
- Die Dame kann diagonal vorwärts oder rückwärts auf den freien Feldern bewegt werden.
- Jede normale Figur bzw. jede andere Dame kann eine Dame schlagen.
- Wenn alle Steine des Gegners geschlagen wurden oder der Gegner nicht mehr ziehen kann, ist das Spiel beendet.

8) BACKGAMMON

SPIELREGELN

- Das Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle Figuren auf die eigene Spielseite (das Homeboard) zu bringen, von wo sie vom Brett genommen (abgetragen) werden können. Der erste Spieler, der all seine Steine vom Brett "abgetragen" hat gewinnt das Spiel.

ZÜGE

- Ein Brett besteht aus 24 Punkten oder Dreiecken in unterschiedlichen Farben.
- Die Spieler sitzen einander am Brett gegenüber; in der Mitte des Bretts befindet sich ein Steg.
- Die ersten sechs Steine sitzen auf dem "Inneren Feld".
- Die Felder 7 bis 12 sind die "äußeren" Felder des Spielers.
- Jeder Spieler hat 15 Steine in seiner eigenen Farbe.
- Die Steine werden wie oben abgebildet auf das Brett gesetzt.
- Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel.
- Der Spieler, der die höhere Zahl gewürfelt hat, wählt die Seite und die Farbe.
- Im weiteren Verlauf des Spiels ist dieser Spieler zuerst am Zug, wobei er die mit zwei Würfeln gewürfelte Kombination zieht.
- Im weiteren Verlauf des Spiels würfelt der Spieler und zieht entsprechend. Die Spieler sind abwechselnd am Zug.
- Die beiden Würfe jedes Wurfs können separat mit zwei Steinen oder kombiniert mit einem Stein gezogen werden.

SPIELREGELN

- Die Steine dürfen auf alle Felder gezogen werden, jedoch nicht auf jene, die bereits durch mindestens zwei Steine des Gegners besetzt sind. Wenn ein Spieler mindestens zwei Steine auf einem Feld stehen hat, nennt man dies "blockiert". Der Gegner kann keine Steine auf diesem Feld platzieren. Wenn ein Pasch gewürfelt wird, kann der Spieler das Würfelergebnis verdoppeln. Der Spieler kann die vier Zahlen in jeder beliebigen Kombination ziehen. Jeder Spieler muss alle Zahlen ziehen bzw. kombinieren, sollte er jedoch nur einmal ziehen können, so muss die höhere Zahl gezogen werden.
- Die beiden Spieler ziehen ihre Steine in die entgegengesetzte Richtung. Zum Beispiel: Weiß zieht vom schwarzen "Homeboard" in das weiße "Homeboard". Wenn alle Steine eines Spielers sich im eigenen "Homeboard" befinden, kann das "Abtragen" beginnen.

DAS SPIEL

- Ein allein stehender Stein ist ein Blot. Wenn der Stein des Gegners auf einem "Blot" (ein Feld, das mit nur einem Stein besetzt ist) landet, wird die alleine stehende Figur vom Feld genommen und auf den Steg in der Mitte gesetzt, wo er solange bleibt, bis er wieder in das eigene Feld eingesetzt werden kann. Bevor andere Züge ausgeführt werden können, müssen zuerst die Steine auf dem Steg wieder eingesetzt werden. Der Stein kann entsprechend des Würfelergebnisses eingesetzt werden. Wenn zum Beispiel eine "fünf" und eine "drei" gewürfelt werden,

kann ein Stein im dritten oder fünften Feld im gegnerischen "Homeboard" eingesetzt werden. Wenn das Feld "besetzt" ist (mindestens 2 Steine), kann der Stein nicht auf dieses Feld gesetzt werden und der Spieler kann den Stein erst einsetzen, nachdem das Feld wieder "frei" ist. Ein Spieler kann mit dem gleichen Wurf zwei oder mehr "Blots" besetzen. Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er in einen Blot besetzen will; allerdings besteht Zugzwang.

ABTRAGEN

- Ein Spieler trägt ab, indem er die Zahl wirft, die dem Feld entspricht, auf dem der Stein sitzt. Dann wird der Stein aus dem Spiel genommen, d.h. er wird hinausgewürfelt. D.h., wenn eine 6 gewürfelt wird, kann der Stein aus Feld 6 herausgenommen werden.
- Wenn sich auf dem entsprechend gewürfelten Feld kein Stein befindet, muss der Spieler einen Stein vom höchsten Feld abtragen.
- Ein Spieler muss keinen Stein herauswürfeln, er kann ihn auch näher zum Endfeld des Homeboards ziehen. Wenn während des Herauswürfelns ein Stein geschlagen wird, muss dieser Stein erst wieder hereingewürfelt und zum eigenen Homeboard gezogen werden, bevor er abgetragen werden kann.

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Es können folgende Gewinnregeln festgelegt werden:
- "Einfach" - ein Spieler hat alle Steine abgetragen und es befinden sich keine Steine mehr im eigenen inneren Feld.
- Verdopplung/ Gammon - wenn der Gegner keine Steine abgetragen hat.
- Dreifach/Back Gammon - der Gegner hat keine Steine abgetragen und es befindet sich noch mindestens einer seiner Steine auf dem Brett oder im Homeboard des Gewinners.

9) MÜHLE

DAS SPIEL

- Es ist ein Spiel für 2 SPIELER - ein Spieler spielt die neun hellen, ein Spieler die neun dunklen Spielsteine.
- Jeder Spieler setzt abwechselnd je 1 Stein auf die Eck-bzw. Schnittpunkte der Linien auf dem Spielbrett.
- Wer 3 Steine in einer Reihe hat (senkrecht oder waagrecht, nicht diagonal), darf dem Gegner einen Stein wegnehmen. Aus einer Mühle darf dem Gegner nur dann ein Stein weggenommen werden, wenn dieser nur noch diese drei Steine auf dem Brett hat.
- Wenn alle neun Steine gesetzt sind, wird im Wechsel immer ein eigener Stein zum nächsten Schnitt- bzw. Eckpunkt gezogen. Wer dabei eine Mühle schließen kann, darf dem Gegner einen Stein wegnehmen.
- Hat einer der Spieler nur noch drei Steine auf dem Brett, darf er zu einem beliebigen Punkt springen.
- Das Spiel endet unentschieden:
 - nach 20 Spielzügen ohne Mühle
- Das Spiel endet mit einem Sieg:
 - wenn der Gegner nur noch 2 Steine auf dem Brett hat.
 - wenn der Gegner keinen Stein mehr bewegen kann

10) PARCHISI

DAS SPIEL

- Es ist ein Spiel für 2 - 4 Spieler. Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren in einer Farbe und setzt diese auf die mit A, B, C und D gekennzeichneten Startkreise. Das Spiel wird mit einem Würfel gespielt.

- Um zu ermitteln wer beginnt, würfelt jeder Spieler einmal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn.
- Zunächst würfelt jeder Spieler 3x, bis er eine 6 gewürfelt hat. Dann wird eine Figur auf das eigene Startfeld gesetzt (Spieler A → Feld 5, Spieler B → Feld 22, Spieler C → 39, Spieler D → 56). Sobald ein Spieler eine Figur auf dem Spielfeld stehen hat, darf er nur noch 1x würfeln, im Falle einer 6 folgt jeweils ein weiterer Wurf. Sofern sich noch Spielfiguren im eigenen Startkreis befinden, müssen diese bei einer 6 auf das Startfeld gezogen werden und mit dem nächsten Wurf vom Startfeld bewegt werden.
- Jede Figur muss das Spielfeld einmal gegen den Uhrzeigersinn umrunden und dann über die eigene „Treppe“ ins Zielfeld zu gelangen, welches mit genauer Würfelzahl erreicht werden muss. „Überwirft“ ein Spieler die benötigte Augenzahl und kann keine andere Figur bewegen, verfällt der Wurf.
- Endet der Zug einer Figur auf einem Feld auf dem bereits eine Figur eines anderen Spielers steht, wird diese „rausgeschmissen“ und zurück in den Startkreis gesetzt. Es besteht „Rausschmeiß-Zwang“, d.h. sofern ein Spieler mit einer Figur die Möglichkeit hat auf dem Feld eines anderen Spielers zu landen, muss er diese Figur ziehen (ausgenommen er muss eine Figur vom Startplatz bewegen). Bewegt er eine andere Figur, wird die Figur mit der er hätte ziehen sollen zurück in den Startkreis gesetzt.
- Es besteht „Zugzwang“, d.h. sofern es möglich ist, eine Figur entsprechend der gewürfelten Zahl zu bewegen, muss gezogen werden.
- Alle mit einem Kreis markierten Felder sind „Bänke“ auf denen man nicht rausgeschmissen werden kann.

11) BOWLING/KEGELN

DAS SPIEL

- Das Spiel besteht aus 10 Pins (Kegeln) und 10 Frames.
- Jeder Spieler bowlt zwei Kugeln in einen der neun Frames, bis ein STRIKE erzielt wird.
- Im 10. Frame spielt ein Spieler nur dann drei Kugeln, wenn ein Strike oder Spare erzielt worden ist.
- Jedes Frame muß von jedem Spieler in der richtigen Reihenfolge vervollständigt werden.
- Die Anzahl der Pins, die ein Spieler in seinem ersten Bowl getroffen hat, wird neben dem kleinen Rechteck in der oberen rechten Ecke dieses Frame notiert. Dies trifft jedoch nicht für einen STRIKE zu. Die Anzahl der Pins, die die Spieler mit der zweiten Aufgabe getroffen haben, wird in dem kleinen Rechteck notiert.
- Wenn keiner der Pins im zweiten Wurf zu Fall gebracht wird, wird (-) notiert. Das Ergebnis der beiden Würfe im Frame muß sofort notiert werden.
- Strike - Ein Strike wird erzielt, wenn alle Pins im ersten Wurf eines Frames zu Fall gebracht werden. Im kleinen Feld in der oberen rechten Ecke des entsprechenden Frames wird ein (x) notiert. Ein Strike zählt 10 Punkte plus die Anzahl der Pins, die in den nächsten beiden Aufnahmen des Spielers zu Fall gebracht werden.
- Triple oder Turkey - Drei aufeinander folgende Strikes sind ein Triple oder Turkey. Der erste Strike zählt 30 Punkte. Um die Höchstpunktzahl von 300 zu erzielen, muß ein Spieler 12 aufeinander folgende Strikes erzielen.
- Spare - Ein Spare bedeutet, daß im zweiten Wurf alle stehenden Pins zu Fall gebracht werden. Es wird (/) notiert. Ein Spare zählt 10 Punkte plus der Pins, die im folgenden Wurf zu Fall gebracht werden.

12) TIC TAC TOE**DAS SPIEL**

- Es ist ein Spiel für 2 SPIELER - ein Spieler spielt das X und der andere das O.
- Der Spieler "X" legt sein X in eines der Felder in das 3er-Raster.
- Der Spieler "O" legt sein O in ein anderes Feld.
- Die Spieler spielen abwechselnd, bis ein Spieler eine vertikale, horizontale oder diagonale Reihe gebildet hat oder alle Felder ausgefüllt sind!
- Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, ist der Sieger.

13) HALMA**DAS SPIEL**

- Halma (ein anderer Begriff ist 'Chinese Checkers') ist ein Spiel für 2 bis 6 Spieler.
- Das Brett ist als Stern aufgebaut.
- Jeder Spieler setzt auf jeden Anfangspunkt des Sterns je einen 10 Stein in seiner Farbe.
- Das Ziel des Spieles ist es, als erster Spieler alle eigenen Steine quer über das Brett in die eigene Ecke zu bringen.
- Der Spieler, dem dies zuerst gelingt, ist der Sieger.

SPIELREGELN

- Jeder Spieler zieht in jeder Runde einmal.
- Die Spieler ziehen abwechselnd gegen den Uhrzeigersinn.
- Bei einem Zug zieht der Spieler seinen Stein auf den angrenzenden Punkt oder überspringt eine andere Figur, um in dem Loch dahinter zu landen.
- Sie dürfen nicht auf die Home- oder Ziel-Punkte des Gegners ziehen.
- Sie können andere Figuren jeder beliebigen Farbe in jede beliebige Richtung überspringen. Während eines Zugs können mehrere Figuren übersprungen werden.
- Während des Spiels werden keine Figuren aus dem Spiel genommen.
- Unabhängig von der Anzahl der Spieler ist das Spiel beendet, wenn ein Spieler alle seine Figuren erfolgreich in die gegenüberliegende Ecke hat oder wenn nur noch ein Spieler im Spiel ist.
- Dieser Spieler ist der Gewinner.
- Die Figuren eines Spielers werden aus dem Spiel genommen, wenn sie einen anderen Spieler behindern (wenn die Figur zu lange nicht von ihrem Ausgangspunkt bewegt wird), wenn die Zeit abgelaufen ist oder der Spieler aufgibt.
- Es gibt immer nur einen Gewinner.

14) BLACK JACK**DAS SPIEL**

- Das Ziel des Spiels ist es mehr Punkte als die Bank zu erreichen ohne sich zu "überkaufen", d. h. ohne "21" Punkte zu überschreiten.
- Jeder Spieler erhält zwei Karten ausgeteilt, die Bank (der Geber) erhält eine Karte.
- Nach dem Kartengeben entscheiden Sie, ob Sie weitere Karten kaufen möchten oder nicht. Sie können Karten kaufen bis Sie sich "überkauft" haben (mehr als 21 Punkte) oder Sie haben "genug" (Sie behalten die gekauften Karten).
- Nachdem die Karten an die Spieler ausgeteilt worden sind, ist der Geber an der Reihe.
- Für den Geber gelten bestimmte Regeln: Wenn der letzte Spieler am Tisch keine

Karte mehr kaufen möchte, teilt der Geber solange Karten aus, bis die Bank 17 oder mehr Punkte hat. Sofern die Bank weniger als 16 Punkte hat, muss sie eine Karte nehmen.

- Nachdem der Geber seine "Hand" beendet hat und sofern er sich nicht "überkauft" hat, zahlt er die bessere Hande aus, sammelt die Einsätze der schlechteren Hand ein oder er zahlt, bei einem Gleichstand, den Einsatz des Spielers zurück.
- Die Spieler addieren gegebenenfalls die gewonnen Einsätze zu ihrem Guthaben und bieten erneut, während das Black Jack mit einem neuen Spiel/neuen Händen fortgesetzt wird.

So viel zählen die Spielkarten:

- ✦ Das As zählt 1 oder 11.
- ✦ Dame, König, Bube zählen 10.
- ✦ Alle anderen Karten zählen entsprechend ihrem aufgedruckten Wert.

15) WÜRFELSPIEL

DAS SPIEL

- **Spielmaterial** - Es werden 5 Würfel, ein Würfelbecher und eine Punktekarte benötigt. Die Punktekarten finden Sie zum kopieren auf den letzten Seiten dieser Anleitung.
- **Spielvorbereitung** - Nachdem die Reihenfolge der Spieler, z.b. durch Würfeln der höchsten Zahl bestimmt ist, wird der Name jedes Spielers in die entsprechenden Spalten 1-6 auf der Punktekarte eingetragen
- **Spielverlauf** - Pro Runde darf jeder Spieler drei mal würfeln. Beim ersten Wurf wird mit allen 5 Würfeln geworfen. Bei den folgenden beiden Würfeln kann der Spieler selbst entscheiden, welche Würfel er „behält und beiseite legt“ und mit welchen Würfeln er nochmal würfelt.

Die Würfe zwei und drei müssen jeweils nicht ausgeführt werden, sofern der Spieler mit dem Wurf Ergebnis bereits zufrieden ist. Spätestens nach dem dritten Wurf wird das Ergebnis in der Punktekarte notiert.

Ein Spiel hat insgesamt 13 Runden, in denen möglichst alle Felder entsprechend der jeweiligen Punkte-Bedingungen gefüllt werden müssen. Die Reihenfolge ist dabei egal. Erfüllt ein Spieler nach dem dritten Wurf keine Bedingung für ein Feld, so muss er ein Feld seiner Wahl streichen (=Punktzahl 0).

- **Punkte-Bedingungen** - Im oberen Teil muss der Spieler während seiner drei Würfe möglichst viele Würfel einer Zahl „sammeln“. Die zu notierende Punktzahl ist die Summe der Würfel mit dieser Zahl, die anderen zählen nicht. Beispiel:

Nach 3 Würfen liegen folgende Würfel:



Der Spieler hat folgende Möglichkeiten:

- 1) Im oberen Teil bei den Dreiern 9 Punkte eintragen
- 2) Im oberen Teil bei den Fünfern 5 Punkte eintragen
- 3) Im oberen Teil bei den Zweiern 2 Punkte eintragen
- 4) Im unteren Teil beim Dreierpasch 16 Punkte eintragen (beim Pasch zählen alle Augen)

Um den Bonus von zusätzlich 35 Punkten zu erhalten, müssen im oberen Teil insgesamt mindestens 65 Punkte erzielt werden. Dies erreicht man, wenn bei jeder Zahl genau 3 gleiche Würfel „gesammelt“ werden. Da nur die Gesamtsumme entscheidend ist, kann man schwache Ergebnisse z.B. nur 2 Zweien (=4 Punkte), ausgleichen, wenn man z.B. vier Fünfen würfelt (=20 Punkte) würfelt.

Im unteren Teil müssen innerhalb der drei Würfe bestimmte Kombinationen erzielt werden:

Dreierpasch: Mindestens 3 gleiche Würfel.
Es werden alle Augen gezählt (=24 Punkte)



Viererpasch: Mindestens 4 gleiche Würfel.
Es werden alle Augen gezählt (=26 Punkte)



Full-House: 2 gleiche und 3 gleiche Würfel
Bei Erreichung pauschal 25 Punkte



Kleine Straße: Vier Würfel in einer Zahlenfolge
Bei Erreichung pauschal 30 Punkte



Große Straße: Fünf Würfel in einer Zahlenfolge
Bei Erreichung pauschal 40 Punkte



Alle Fünfe: Fünf gleiche Würfel
Bei Erreichung pauschal 50 Punkte



Chance: Es gibt keine Bedingung.
Es werden alle Augen gezählt (=19 Punkte)



Sonderregel Alle Fünfe - Hat ein Spieler dieses Feld bereits gefüllt und würfelt nochmals fünf gleiche Würfel, so kann er in jedem beliebigen noch freien Feld 50 Punkte eintragen.

SPIELENDE - Wenn nach 13 Runden alle Felder gefüllt sind wird die erzielte Gesamtpunktzahl errechnet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

16) BASKETBALL DAS SPIEL

- Es kann mit beliebig vielen Spielern gespielt werden. Verschiedene Spielmodi sind möglich. Es muss eine Abwurfline definiert werden.
Nach Würfeln – Der Spieler, der von einer vorher vereinbarten Anzahl an Würfeln die meisten Körbe trifft, hat gewonnen
Nach Zeit – Der Spieler, der in einer vorher vereinbarten Zeit die meisten Körbe trifft, hat gewonnen.

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Wien
info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at
Bitte für zukünftiges Nachlesen aufbewahren.

HERGESTELLT IN CHINA



VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do věku 36 měsíců z důvodu malých částí a míčků, které by mohly malé děti spolknout nebo vdechnout. Nebezpečí udušení! Určené k sestavení dospělou osobou. Ujistěte se, že jste si pečlivě přečetli všechny pokyny obsažené v této brožuře.

Správné použití této stolní hry může zabránit poškození nebo zranění!

Gratulujeme k nákupu vaší nové stolní hry "CARROMCO"!

Doufáme, že prožijete s tímto produktem mnoho hodin zábavy s rodinou a přáteli. Ponechte si tento návod pro příští použití! Poznamenejte si číslo modelu (které je uvedeno na přední straně tohoto návodu a rovněž na čárovém kódu barevné značky na přední straně z kartónového obalu), protože tato informace je nutná, když nás budete kontaktovat s jakýmkoliv dotazem ohledně výrobku.

Před montáží této stolní hry si pozorně přečtěte návod a seznamte se se všemi částmi výrobků, montážními kroky a pokyny. Doporučujeme, abyste tuto stolní hru sestavili ve dvojici dospělých osob, protože pak bude montáž mnohem snazší vzhledem k rozměrům výrobku. Podívejte se na seznam částí na následujících stránkách a ujistěte se, že stolní hra obsahuje všechny části.

NÁSTROJE NEZBYTNÉ PRO MONTÁŽ

- 1 x Křížový šroubovák
- 1 x Štěrbínový šroubovák
- 1 x Nástroj tvaru L (součást balení)

ÚDRŽBA STOLU:

- **STŮL:** Udržujte stůl přikrytý. Pokud je na hřišti, nebo panelech prach, použijte vysavač nebo je otřete čistým, měkkým hadříkem. Na stůl si neseďte a stůl nepoužívejte ve vnějším prostředí.
- **TYČE:** Ujistěte se, že svorníky a šrouby na straně hráčů jsou dotaženy. Občas otřete tyče s čistým, měkkým hadříkem. Stůl nikdy nezvedejte za tyče. Neprotáčejte tyče příliš agresivně, protože to může způsobit poškození. Doporučujeme použít k mazání pouzder 100 % silikon ze vnější strany hry tak, aby se mazivo nedostalo na hřiště.
- **NOHY:** Zkontrolujte, zda jsou šrouby nohou dotaženy. Při přesouvání stolu zvedněte stůl z jeho nohou a položte ho přímo dolů. Stůl netahejte (a nezvedejte za tyče).
- **LIKVIDACE:** Stůl zlikvidujte prostřednictvím soukromé nebo státní recyklační agentury. Dodržujte aktualizovaná oficiální nařízení. V případě pochybností se obraťte na recyklační agenturu.

Návod k obsluze si prosím uschovejte pro budoucí použití.

VYROBENO V ČÍNE

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Vídeň

info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

PRAVIDLA HRY

1) STOLNÍ FOTBAL

VÍTĚZSTVÍ

- Soutěžit mohou buď 2, nebo 4 hráči (2 hráči na každý tým).
- Chcete-li zjistit, kdo hru začne „hodte si mincí“. Vítěz „hazení mince“ může hru začít tím, že upustí míč do středu hřiště.
- První hráč, který dosáhne dohodnuté skóre, vítězí!

PRAVIDLA HRY

- Nahrávání a skórování se dosahuje zatlačováním a vytahováním tyčí a otáčením rukojetí.
-
-

- Otáčení hráčských tyčí může být povoleno nebo zakázáno (to závisí na dohodě hráčů ještě před začátkem hry).
- Pokud hrajete jako tým, hráči si nesmí měnit místa, jakmile je míč ve hře.
- V utkání si týmy mění strany po každé hře.
- Úmyslné vrážení nebo naklánění stolu není povoleno.
- Sahání do hřiště během hry není povoleno s výjimkou odstranění mrtvého míče.

MRTVÝ MÍČ

- Míč zastavený nebo zachycený mezi dvěma protihráči se musí uvolnit a míč se vrací do hry prostřednictvím některého ze vstupu pro míč.
- Míč zastavený mezi hráči stejného týmu se musí vrátit do hry zahráním z nejbližšího rohu herního pole a puštěním.

MIMO HRU

- Míč, který opustí plochu hřiště během hry (jinak než prostřednictvím gólu), se vrátí do hry prostřednictvím některého ze vstupu pro míč.

2) STOLNÍ TENIS

VÍTEŽSTVÍ

- Chcete-li zjistit, kdo hru začne „hod'te si mincí“. Vítěz „hození mince“ může hru začít tím, že podává míč.
- Hru vyhrává hráč, nebo pár, který nejdříve získává 21 bodů, pokud oba hráči / páry nedosáhly 20 bodů. V tomto případě je vítězem první hráč / pár, který dříve získá skóre o 2 body vyšší než protihráč / pár!
- Zápas se skládá ze souvislé hry nejlepších tří nebo pěti her. Každý hráč si může nárokovat 2minutovou dobu odpočinku mezi následujícími zápasy hry.

PRAVIDLA HRU

- **Řád hry** - Dvojhra - Podávající podává dobrý podání a soupeř míč vrátí. Oba podávající / soupeři pak míč vrací.
- **Řád hry** - Čtyřhra - Podávající podává dobrý podání a soupeř míč vrátí. Poté partner podávajícího míč vrátí a partner soupeře vrací míč. Každý hráč pak pokračuje vrácením míče.
- **Podání** - Dvojhra - Podávající začne s míčem spočívajícím v dlani.
- Podávající vyhodí míč nahoru a pak udeří míč dříve, než se dotkne stolu. Po zasáhnutí se míč musí nejprve dotknout hřiště podávajícího a pak projít ponad síť a dotknout se pravé poloviny hřiště soupeře nebo bílé středové čáry. Pokud hráč netrefí míč při podání, ztratí bod.
- **Podání** - Čtyřhra - Podávající začne s míčem spočívajícím v dlani. Podávající vyhodí míč nahoru a pak udeří míč dříve, než se dotkne stolu. Po zasáhnutí se míč musí nejprve dotknout pravé poloviny hřiště podávajícího nebo bílé středové čáry a pak projít ponad síť a dotknout se hřiště soupeře. Pokud hráč netrefí míč při podání, ztratí bod.
- **Výměna** - Po podání míče musí soupeř zasáhnout míč, který se vrátí přímo ponad síť a dotkne se hřiště soupeře. Pokud se míč během výměny dotkne sítě, nebo stojanu, stále se považuje za platnou výměnu.
- **Výměna stran** - Hráč / pár, který zahájí utkání na jedné straně, poté zahájí další utkání na opačné straně. Hráči / páry si vyměňují strany až do konce utkání.

MIMO HRU

- Míč se opakovaně po sobě dotkne stejné poloviny hřiště.
- Míč uletěl bez doteku hřiště.
- Míč se dotkne hráče kdekoli jinde než na raketě, nebo ruky hráče s raketou pod zápěstím.
- Míč se dotkne čehokoli jiného než hřiště, sítě, stojanu, rakety, nebo ruky hráče s raketou pod zápěstím.
- Míč je opakovaně zasažen hráčem.
- Ve čtyřhře se míč dotkne levé poloviny hřiště podávajícího nebo přijímacího hráče.
- Míč je zasažen hráčem mimo pořadí.

PŘERUŠENÍ

- Když hráč podává míč a soupeř není připraven (hráč nemusí být považován za nepřipraveného, pokud udeří na míč).
- Utkání je přerušeno kvůli správnému pořadí hry.

3) + 4) STRKACÍ HOKEJ A LEDNÍ HOKEJ**VÍTĚZSTVÍ**

- Soutěžít mohou buď 2 nebo 4 hráči (2 hráči na každé straně hracího stolu).
- Chcete-li zjistit, kdo hru začne „hodte si mincí“. Vítěz „hození mince“ může hru začít umístěním puku na hřiště.
- První hráč, který dosáhne dohodnuté skóre, vítězí!

PRAVIDLA HRÝ

- Hráči musí udeřit do puku ručními hokejkami a pokoušet se střílet do soupeřovy brány.
- Pokud hrajete jako tým, hráči si nesmí měnit místa, jakmile utkání začalo.
- V utkání si týmy mění strany po každé hře.
- Úmyslné naklánění stolu není povoleno.
- Sahání do hřiště během hry není povoleno s výjimkou odstranění mrtvého puku.

MRTVÝ PUK

- Puk zastavený nebo zachycený mezi dvěma protihráči se musí uvolnit a puk se vrací do hry umístěním na hrací plochu.

MIMO HRU

- Puk, který opustí plochu hřiště během hry (jinak než prostřednictvím gólu), se vrátí do hry umístěním na hrací plochu.

5) POOL/BILIARD**VÍTĚZSTVÍ**

- V hře pool jeden hráč střílí na celobarevné koule (čísla 1 - 7).
- Protihráč střílí na koule s pásem (čísla 9 - 15).
- Chcete-li zjistit, kdo hru začne „hodte si mincí“. Vítěz „hození mince“ může hru začít rozstřelem. Poražený předchází hru pak začne novou hru.
- Hráč, který dostane kouli do otvoru dle pravidel, pokračuje v hře, dokud se nestrefí nebo neprovede chybu.
- Jakmile je skupina koulí jednoho hráče (s pruhy / celobarevné) v otvorech, hráč může hrát kouli 8.
- První hráč, který odstraní svoje koule dle pravidel a pak kouli 8, je vítězem!

PRAVIDLA HRÝ

- Cue Ball (Bílá koule) je umístěna za hlavní čáru a hráč musí buď 1. potopit kouli, nebo 2. narazit čtyři koule do mantinelů stolu. Pokud hráč neprovede správný rozstřel, má soupeř možnost zahrát koule z této pozice, nebo poskládat koule a znovu zahrát úvodní rozstřel.
- Potopené koule při rozstřelu - Hráč zůstává na stole a má volbu výběru celobarevných nebo pruhovaných koulí, které chce dále strkat.
- Koule 8 potopená při rozstřelu - Hráč zůstává na stole a má možnost umístit kouli 8, pokračovat v hře nebo opětovně koule poskládat a rozstřelit.
- Scratch při rozstřelu - Když je Cue Ball (Bílá koule) potopena při rozstřelu, potopí se všechny koule kromě koule 8, 2. stůl je otevřený, 3. soupeř může z ruky umístit bílou kouli kdekoli za přední čarou a střílet na libovolnou kouli za přední čarou.
- Po rozstřelu, bez ohledu na to, zda byly koule potopeny, je stůl otevřený.
- Hráč má na výběr pruhované / celobarevné koule, které jsou určeny další potopenou koulí dle pravidel.
- UPOZORNĚNÍ - Hráči musí oznámit každý strk předem, a to označením koule a díry! V opačném případě selhání oznámení znamená ztrátu tahu!
- Pro provedení zásahu dle pravidel musí být první zásah proveden na kouli ze skupiny hráče (pruhované nebo celobarevné). Hlášená koule musí být potopena, nebo Cue Ball (Bílá koule) nebo jakákoli hlášená koule se musí dotknout mantinelu stolu.
- UPOZORNĚNÍ - Je povoleno, aby střelec trefil bílou kouli do mantinelu před zasáhnutím hlášené koule; Nicméně po kontaktu s hlášenou koulí se musí hlášená NEBO bílá koule potopit.

MIMO HRU

- Faul je při potopení koule 8.
- Koule 8 se potopí ve stejné hře s poslední skupinou koulí.
- Koule 8 se potopí při zásahu jiné koule.

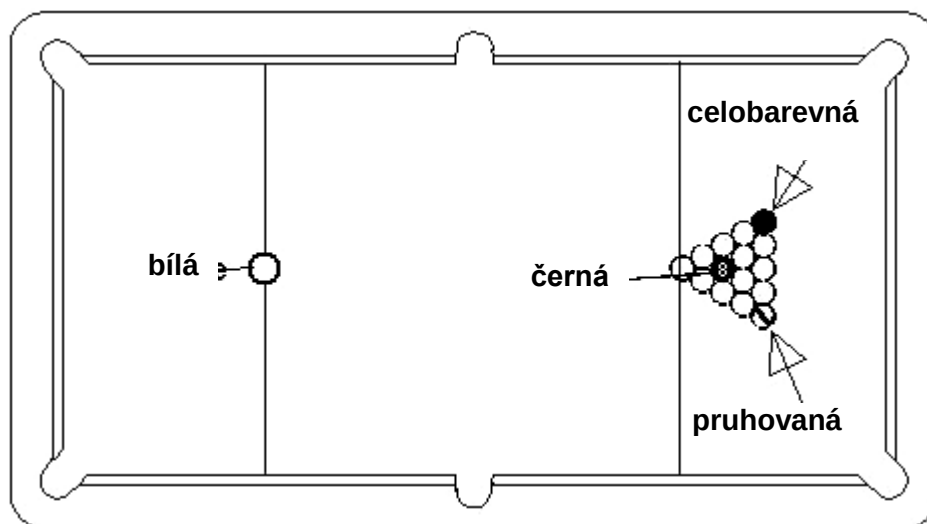
- Koule 8 se potopí při nehlášené kouli.
- Scratch, když se koule 8 potopí při hlášené kouli.
- Když se koule 8 dostane mimo stůl.

FAUL

- Soupeř dostane „bílou kouli do ruky“. Hráč může umístit Cue Ball (Bílou kouli) kdekoli na stůl (pouze za hlavní čáru při úvodním rozstřelu).

NASTAVOVÁNÍ

- Koule se nastavuje co nejtěsněji k zadnímu bodu.

**6) ŠACH****POHYBY**

- Každá z šachových figurek se jinak pohybuje.
- Král - Může se pohybovat o 1 pole v libovolném směru (vertikálně / horizontálně / diagonálně). Král může zajmout jakoukoli figurku protivráče na přilehlém poli a odstranit ji.
- Královna - Může se pohybovat jako král v jakémkoliv směru, s výjimkou jednoho důležitého rozdílu! Královna může pokračovat v pohybu, dokud nebude zablokována šachovou figurkou protivráče. Královna zajme šachovou figurku tak, že přistane na poli protivráče a odstraní ji.
- Věž - Může se pohybovat vertikálně / horizontálně v jednom směru, dokud nebude zablokována figurkou protivráče. Věž zajme šachovou figurku tak, že přistane na poli protivráče a odstraní ji ze šachovnice.
- Střelec - Může se pohybovat v jednom směru pouze diagonálně. Střelec zajme šachovou figurku protivráče tak, že ji odstraní ze šachovnice.
- Jezdec - Může se pohybovat buď jedno pole dopředu / dozadu, pak dvě pole vpravo nebo vlevo. Nebo jedno pole vpravo / vlevo, pak dvě pole dopředu nebo dozadu. Jezdec nemůže zajmout žádnou figurku, kterou přeskočí. Jezdec může na své cestě na třetí pole přeskočit figurky protivráče a zajmout / odstranit figurky pouze na posledním poli svého pohybu.
- Pěšec - Může se pohybovat pouze jedno pole přímo vpřed, pokud pole není obsazeno přátelskou nebo nepřátelskou figurkou. Každý pěšec má pouze při svém prvním pohybu možnost volby postupovat o jeden nebo dva čtverce. Pěšec může zajmout libovolnou figurku protivráče pouze tehdy, když je diagonálně napřed vlevo nebo vpravo.

7) DÁMA

PRAVIDLA HRY

- Každý hráč se snaží přesouvat kameny tak, aby zablokoval protihráče, nebo zajal všechny kameny protihráče a odstranil je z hracího pole.

POHYBY

- Hra se hraje pouze na tmavých čtvercích.
- Každý hráč uspořádá 12 figurek na dvanáct tmavých čtverců v prvních třech řadách svoji strany desky.
- Hráč s černými kameny má vždy první tah.
- Každý hráč může přesunout pouze jeden kámen na tah.
- Kameny se pohybují diagonálně pouze o jedno pole na tah. Kameny se nesmí pohybovat zpět.
- Jakmile se hráč dotkl nějakého kamene, musí se kámen pohnout v tomto tahu.
- Kameny protihráče jsou zajaty, když kámen přeskočí přes ně na další pole, které musí být prázdné.
- V jednom tahu lze zajmout i více kamenů, pokud se po každém kamenu před následujícím skokem nachází prázdné pole, přičemž kámen nelze přeskočit více než jednou.
- Hráč si může vybrat, zda zajme menší nebo větší počet figurek.
- Pokud se hráč rozhodne zajmout větší počet figurek, musí být dokončeny všechny možné skoky a zajetí.
- Jakmile kámen dosáhne posledního řádku na straně soupeře, stane se králem. Tah hráče končí, když se kámen stane králem.
- Král je „korunován“ umístěním jiného kamene stejné barvy na vrch.
- Jakmile se kámen stane králem, může se pohybovat dopředu nebo dozadu podél diagonálních čtverců na prázdné pole.
- Král může být zajat buď obyčejným kamenem, nebo jiným králem.
- Pokud ani jeden z hráčů nemůže odstranit všechny kameny soupeře nebo zabránit soupeři v pohybu, pak hra skončí v remíze.

8) BACKGAMMON**PRAVIDLA HRY**

- První hráč přesune všechny vaše kameny do vaší vnitřní ohrádky, aby je bylo možné odstranit z desky.

POHYBY

- Deska se skládá z 24 bodů / trojúhelníků střídavých barev.
- Hráči sedí na opačných stranách desky s dělicí částí uprostřed desky.
- Prvních 6 bodů se nazývá vnitřní ohrádka.
- Body 7 až 12 jsou vnější ohrádka.
- Každý hráč má 15 kamenů odlišné barvy od protihráče.
- Kameny se umístí na desku dle znázornění.
- Každý hráč hodí jednou kostkou.
- Hráč s nejvyšším číslem si nejdříve zvolí stranu desky a barvu, se kterou bude hrát.
- Tento hráč začíná s hrou a kombinuje první dva hody hráčů v prvním kroku.
- Během zbytku hry už každý hráč hodí dvě kostky a střídá se v tahu.
- Dvě čísla dvou kostek hozených při každém tahu se mohou použít samostatně pro pohyb dvou kamenů nebo kombinovaně k přesunutí jednoho kamene.
- Hráčův kámen se může přesunout do libovolného místa, kromě již obsazeného dvěma nebo více kameny protihráče. Když má hráč na jednom místě dva nebo více kamenů, nazývá se to „získat bod“. Protihráč nemůže obsadit toto místo. Pokud hráč hodí pár, může přesunout dvojnásobek toho, co bylo hozeno. Hráč může použít čtyři čísla v libovolné kombinaci. Hráč musí vždy použít obě hozené číslice, pokud je to možné, ale pokud je možné použít pouze jedno číslo a existuje možnost volby, musí se vždy použít nejvyšší číslo.
- Dva hráči se pohybují v opačném směru. Například bílá by se přestěhovala z černé výchozí desky na bílou výchozí desku. Když jsou všechny kameny v domácí ohradě, hráč může začít „vyvádět“.

HRA

- Jeden kámen zabírající místo je blot. Pokud soupeř přistane na blotu, kámen je odebrán z desky a umístěn na „bar“, kde zůstává, dokud nemůže vstoupit do vnitřní ohrádky soupeře. Kameny z „baru“ se musí vrátit dříve, než budou provedeny další tahy. Kámen může vstoupit na desku na místa se stejným číslem, jako je na kostkách. Například, jestliže je hozeno „pět“ a „tři“, kámen může být vložen na pět bodů nebo tři body vnitřní ohrádky soupeře. Pokud se „vyrobí“ místo, hráč ztratí

tento tah, dokud soupeř nehraje, a tím otevře vnitřní ohrádku a umožní vstup. Hráč může přistát na dva nebo více blotů ve stejném hodu. Hráč má možnost volby přistání na blotu nebo ne, pokud není možný jiný pohyb.

VYVÁDĚNÍ

- Hráč „vyvádí“ hozením čísla, které odpovídá bodovému místu, na kterém se kámen nachází, a poté jej odstraní z desky. Hození 6 dovolí hráči odstranit kámen z místa šest.
- Není-li žádný kámen na místě označeném hodem, musí hráč odebrat jeden kámen z nejvyššího očíslovaného místa, na kterém je umístěn jeden z jeho kamenů.
- Hráč není povinen „vyvádět“, jestliže může provést platný pohyb (tj. přesunout kámen blíž k cíli uvnitř domácí ohrádky). Je-li během „vyvádění“ zasažen kámen, musí hráč před „vyváděním“ vrátit tento kámen zpět do své domácí ohrádky.

VÍTĚZSTVÍ

- Vítěz může být určen následujícím způsobem:
- Jedna hra - Pokud protihráč „vyvedl“ alespoň jeden kámen a nemá ve vnitřní ohrádce žádné kameny.
- Dvojhra/Gammon – Pokud protihráč „nevyvedl“ žádné kameny.
- Trojhra/Back Gammon – Pokud protihráč „nevyvedl“ žádné kameny a má alespoň jeden kámen na desce nebo ve vnitřní ohrádce vítěze.

9) MLÝN/ DEVĚT MORRISOVÝCH MUŽŮ

HRA

- Deska se skládá z mřížky s dvaceti čtyřmi křížovatkami nebo body. Každý hráč má devět kamenů nebo „mužů“, obvykle v černé a bílé barvě. Hráči se snaží vytvořit „mlýny“ - tři ze svých mužů jsou umístěni horizontálně nebo vertikálně a umožňují tak hráči odstranit soupeřova muže ze hry. Hráč vyhraje tak, že sníží počet kamenů protihráče na dva nebo mu neumožní platný pohyb.
- Hra probíhá ve třech fázích:
 - A) Umístění mužů do prázdných míst
 - B) Přemísťování mužů do sousedních míst
 - C) (volitelná fáze) Přemísťování mužů do jakéhokoli volného místa, když počet mužů hráče byl zredukován na tři
- FÁZE A: Hra začíná prázdnou deskou. Hráči se dohodnou, kdo hraje jako první, a pak se střídají a umísťují své muže po jednom na tah na prázdná místa. Pokud je hráč schopen umístit tři ze svých kamenů do přímky, svisle nebo vodorovně, vytvořil mlýn a může odstranit jeden ze soupeřových kamenů z hrací plochy a hry. Jakýkoliv kámen může být vybrán pro odstranění, ale pokud je to možné, musí být vybrán kámen, který není v mlýně protihráče. Jakmile jsou všechny kameny umístěny, začne druhá fáze.
- FÁZE B: Hráči pokračují ve střídání tahů, tentokrát přesunují muže do sousedního místa. Kámen nesmí „přeskočit“ jiný kámen. Hráči pokračují a zkoušejí vytvářet mlýny a odstraňují soupeřící kameny stejným způsobem jako v první fázi.
- Hráč může „prolomit“ mlýn přesunutím jednoho ze svých kamenů z existujícího mlýnu a poté přesunutím kamenu zpět, aby vytvořil stejný mlýn podruhé nebo libovolně mnohokrát; a pokaždé odstraní jednoho z mužů protihráče. Čin odebrání soupeřova muže je někdy nazýván „tlučením“ soupeře. Když se počet kamenů jednoho hráče snížil na tři, začne třetí fáze.
- FÁZE C: Když počet kamenů jednoho hráče je tři, již neexistuje omezení pohybu pouze na sousední místa: Muži hráče mohou „létat“, „poskakovat“, [2] [3] nebo „skákat“ [4] z libovolného do libovolného místa.
- Spodek, královna, král se počítají jako 10
- Všechny ostatní karty, jak jsou uvedeny na kartě.

10) PARCHISI

HRA

- Jedná se o hru pro 2–4 hráče. Každý hráč obdrží 4 hrací figurky v jedné barvě a nasadí je do startovních kruhů označených písmeny A, B, C a D. Hra se hraje házením kostkou.
- Na začátku si každý hráč hodí kostkou. Hráč, který hodí nejvyšší číslo, začíná. Hráči pokračují ve směru hodinových ručiček.
- Nejdříve každý hráč hází 3x, dokud mu nepadne 6. Potom nasadí jednu figurku na vlastní startovní políčko (hráč A → pole 5, hráč B → pole 22, hráč C → 39, hráč D → 56). Jakmile má hráč na hrací ploše figurku, smí už házet pouze 1x, v případě hození 6 má další hod. Dokud se hrací figurky ještě nacházejí ve vlastním startovním kruhu, musí je hráč při hození 6 nasadit na start a při dalším hodu jimi pohybovat ze startovního pole.
- Každá figurka musí hrací plochu jednou obejít proti směru hodinových ručiček a potom se po vlastních „schodech“ dostat do cílového pole, kterého je nutné dosáhnout přesným počtem bodů na kostce. Jestliže hráč potřebný počet bodů „přehodí“ a nemůže hýbat žádnou figurkou, jeho hod propadá.
- Jestliže tah končí na poli, na němž již stojí figurka jiného hráče, „vyhodí“ ji a postaví zpět do startovního kruhu. Platí „povinnost vyhazování“, to znamená, že pokud má hráč možnost dostat se figurkou na pole jiného hráče, musí touto figurkou táhnout (kromě případu, kdy musí táhnout figurkou ze startovního pole). Jestliže táhne jinou figurkou, umístí se figurka, kterou měl táhnout, zpět do startovního kruhu.
- Platí „povinnost tahu“, to znamená, že pokud je možné pohybovat figurkou podle hozeného počtu bodů, musí se táhnout.
- Všechna pole označená kruhem jsou „lavičky“, na nichž není možné být vyhozen.

11) BOWLING

HRA

- Hra sestávající z 10 kuželek a 10 kol.
- Hráč hází 2 koule v každém z 9 kol, pokud není zaznamenán STRIKE.
- V 10. kole hráč hází tři koule pouze tehdy, když je zaznamenán STRIKE nebo SPARE.
- Každé kolo musí být dokončeno každým hráčem házejícím v běžném pořadí.
- Kromě záznamu o skórování STRIKE se počet kuželek shozených první koulí hráče zaznamená vedle malého čtverce v pravém horním rohu příslušného kola. Počet kuželek shozených druhou koulí hráče se zaznamená dovnitř malého čtverce.
- Pokud se neshodí žádná kuželka druhou koulí v kole, záznamový list je označen symbolem (-). Součet dvou hodů v kole se zaznamená okamžitě.
- Strike – Strike se provede, když se shodí 10 kuželek první koulí v kole. Je označen symbolem (x) v malém čtverečku v pravém horním rohu kola, kdy byl proveden. Počet bodů pro jeden strike je 10 plus počet kuželek, které hráč srazil ve dvou dalších hodech.
- Triple / Turkey - Tři po sobě jdoucí hody strike je triple nebo turkey. Počet bodů pro první strike je 30. Chcete-li získat maximum 300 bodů, hráč musí hodit 12 hodů strike po sobě.
- Spare - Spare se provede, když druhý hod shodí všechny stojící kuželky a bodový list se označí symbolem (/). Počet bodů spare je 10 plus kuželky zrazené v následujícím hodu.

12) TIC TAC TOE

HRA

- Hra je pro 2 HRÁČE - jeden hráč má X a druhý O.
- Osoba s X začne tím, že umístí své X na jeden ze čtverců v síti tři na tři.

- Osoba, která hraje s O, položí O na jiný čtverec.
- Hráči se střídají, dokud jeden hráč nemá v řadě tři svoje symboly, a to buď vertikálně, horizontálně nebo diagonálně, nebo dokud nebudou vyplněny všechny čtverce!
- Po dokončení jste vítězem!

13) ČÍNSKÁ DÁMA

HRA

- Čínská dáma je hra od dvou do šesti hráčů.
- Deska je nakonfigurována do hvězdicového vzoru.
- Každý hráč má 10 kuliček jedné barvy na jednom z výchozích bodů hvězdy.
- Cílem hry je přesunout všechny kuličky přes desku a zabírat hvězdicový bod přímo naproti vaší startovní pozici.
- První hráč, který to dosáhne, vyhrává.

PRAVIDLA HRY

- Každý hráč provede tah pohybem.
- Hráči se střídají proti směru hodinových ručiček.
- Pohyb se skládá z vložení kuličky do jednoho ze sousedních otvorů nebo při skoku přes jakýkoli jiný kuliček do otvoru za ním.
- Nemůžete se přemístit do domova nebo cílů jiné osoby.
- Můžete přeskakovat jiné kuličky jakékoliv barvy a v jakémkoliv směru. Hráči mohou provést několik skoků v jednom tahu.
- Během hry se z desky neodstraňují žádné kuličky.
- Bez ohledu na počet hráčů se hra končí, když hráč úspěšně přesune všechny své kuličky na hvězdicový bod přímo proti jeho výchozímu bodu, nebo když na desce zůstane pouze jeden hráč.
- Tento hráč je vítězem.
- Kuličky hráče se odstraní z desky, pokud zabrání jinému hráči výhru (tím, že zůstávají ve svém domovském místě příliš dlouho) tím, že nechají svůj časovač uběhnout, nebo tím, že odstoupí.
- Vždy existuje pouze jeden vítěz.

14) BLACK JACK

HRA

- Cílem hry je nasbírat vyšší celkový počet bodů než rozdávač karet bez toho, abyste se dostali přes 21.
- Rozdávač začíná rozdáním dvou karet pro každého hráče a jednu pro sebe.
- Když každý hráč má svoje dvě karty, rozdávač požádá každého, jestli chce další karty, dokud hráč „nezkrachuje“ (překročí 21 bodů) nebo naznačí, že chce „stát“ (podržet aktuální počet vydaných karet).
- Když každý hráč dokončil výměnu karet na ruce, je na tahu rozdávač.
- Pro rozdávače platí pravidla, která určují jeho hru; Tato pravidla říkají, že rozdávač přijme kartu, když jejich celková hodnota je ≤ 16 , a stojí, když má počet nejméně 17.
- Poté, co rozdávač dokončil výměnu karet na ruce, za předpokladu, že rozdávač „nezkrachoval“, vyplatí sázky pro lepší karty na ruce, nebo sbírá sázky pro horší karty nebo v případě nerozhodného výsledku vyplatí sázky hráče.
- Hráči pak přidávají výhry, pokud vůbec nějaké, na svoje účty a udělají novou sázku, protože celý proces se opakuje s novou hrou / kartami.

HRACÍ KARTY SE POČÍTÁJÍ NÁSLEDOVNĚ

- Eso se počítá jako 1 nebo 11

15) HRA S KOSTKAMI

OBSAH HRY – 5 Kostek, 1 Kostky pohár a jeden výsledkový list. Karty s výsledky viz poslední strany tohoto návodu k obsluze pro kopírování

PŘÍPRAVA HRY - Nejprve stanovte pořadí hráčů, např. hosením nejvyššího čísla, poté запиšte jméno každého hráče do příslušných sloupců 1-6 na kartě pro zapisování výsledků

PRŮBĚH HRY: Každý hráč může hodit třikrát za kolo. Při prvním vrhu se hází všemi 5 kostkami. V následujících dvou vrzích se může hráč sám rozhodnout, které kostky si „nechá a dá stranou“ a se kterými bude znovu házet

Hráč nemusí hodit druhý a třetí vrh, pokud je s výsledkem prvního vrhu již spokojen. Nejpozději po třetím vrhu se výsledek zaznamená do karty pro zapisování výsledků.

Hra má celkem 13 kol, ve kterých musí být vyplněna všechna pole podle příslušných bodových hodnot. Na pořadí přitom nezáleží. V případě, že hráč po třetím vrhu nesplní žádnou bodovou hodnotu pro zápis do pole, pak musí některé pole dle vlastní volby proškrtnout (= počet bodů 0).

BODOVÉ HODNOTY - V horní části musí hráč během svých tří vrhů „nasbírat“ co nejvíc kostek jednoho čísla. Počet bodů, který má být zapsán, je součet kostek s tímto číslem, ostatní se nepočítají. Příklad:

Po 3 vrzích má hráč tyto kostky



Hráč má následující možnosti:

- 1) Zapsat v horní části u trojek 9 bodů
- 2) Zapsat v horní části u pětek 5 bodů
- 3) Zapsat v horní části u dvojek 2 body
- 4) Zapsat v dolní části u trojkového paše 16 bodů (u paše se počítají všechny tečky)

Pro získání bonusu dalších 35 bodů musí být v horní části dosaženo celkem alespoň 65 bodů. Toho je dosaženo, když hráč u každého čísla „nasbírá“ přesně 3 stejné kostky. Protože rozhodující je pouze celkový součet, může hráč slabší výsledky např. pouze 2 dvojky (= 4 body) vyrovnat tím, že hodí např. čtyři pětky (= 20 bodů).

V dolní části musí být v rámci tří vrhů dosaženo určitých kombinací:

Trojkový paš: Alespoň 3 stejné kostky.
Počítají se všechny tečky (= 24 bodů)



Čtyřkový paš: Alespoň 4 stejné kostky.
Počítají se všechny tečky (= 26 bodů)



Full house: 2 stejné a 3 stejné kostky
Při dosažení celkem 25 bodů



Malá postupka: Čtyři kostky v číselné posloupnosti
Při dosažení celkem 30 bodů



Velká postupka: Pět kostek v číselné posloupnosti
Při dosažení celkem 40 bodů



Všech pět: Pět stejných kostek
Při dosažení celkem 50 bodů



Šance: Žádná podmínka.
Počítají se všechny tečky (= 19 bodů)



Zvláštní pravidlo pro všech pět: Pokud hráč již toto pole vyplnil a znovu hodí pět stejných kostek, pak může v jakémkoliv volném poli zapsat 50 bodů.

KONEC HRY - Pokud jsou po 13 kolech vyplněna všechna pole, vypočítá se celkový počet získaných bodů. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává.

16) BASKETBALL

HRA

- Hru může hrát libovolný počet hráčů. Jsou možné různé způsoby hry. Je nutné definovat čáru hodu.
Podle hodů – Vyhrává hráč, který z předem dohodnutého počtu hodů trefil nejvíce košů.
Podle času – Vyhrává hráč, který během předem dohodnutého času trefil nejvíce košů.

Adresa servisu:

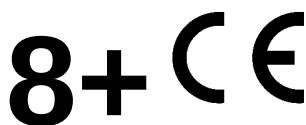
Návod k obsluze si prosím uschovejte pro budoucí použití.

VYROBENO V ČÍNĚ

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Vídeň

info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at



UWAGA! Nie nadaje się dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy i małe kulki, które można połknąć lub które mogą dostać się do układu oddechowego. Niebezpieczeństwo uduszenia się! Konieczność montażu przez dorosłych. Zachowaj te informacje. Przeczytaj uważnie wszystkie instrukcje zawarte w tej broszurze. Podczas prawidłowego korzystania z tego stołu do gier należy unikać uszkodzeń i obrażeń!

Gratulujemy zakupu nowego stołu do gier „CARROMCO”!

Ten wielofunkcyjny stół do gier jest przeznaczony do użytku prywatnego i dzięki zastosowaniu wysokiej jakości materiałów i masywnej konstrukcji obiecuje wszystkim przyjemność z gry. Mamy nadzieję, że Ty, Twoja rodzina i przyjaciele spędzicie wiele godzin, bawiąc się tym produktem. Zachowaj te instrukcje do wykorzystania w przyszłości! Zanotuj numer modelu (który znajduje się na okładce niniejszej instrukcji, a także obok kodu kreskowego na kolorowej naklejce z przodu pudełka), ponieważ może być on potrzebny, jeśli zechcesz się z nami skontaktować.

Przed przystąpieniem do montażu należy dokładnie przeczytać niniejszą instrukcję; należy zapoznać się z częściami, etapami montażu i wskazówkami. Zapoznaj się z opisem części na następnych stronach i upewnij się, że wszystkie części stołu do gry są dostępne.

WSKAZÓWKA Jeśli brakuje jakiejś części lub masz jakieś pytania, nie zwracaj stołu do sklepu. Skontaktuj się z naszym działem obsługi klienta (service@carromco.com). Dołożymy wszelkich starań, aby rozwiązać wszelkie problemy, jakie mogą się pojawić. Jeśli masz jakieś pytania lub potrzebujesz pomocy w montażu stołu do gier, skontaktuj się z naszym działem obsługi klienta (service@carromco.com). Dołożymy wszelkich starań, aby odpowiedzieć na wszystkie pytania.

NARZĘDZIA POTRZEBNE DO MONTAŻU:

- 1 wkrętak krzyżakowy
- 1 wkrętak płaski
- 1 klucz imbusowy (dołączony)

KONSERWACJA I PIELEGNACJA:

- **STÓŁ:** Rozstaw stół. Jeśli na powierzchni lub bokach powierzchni do gry znajduje się kurz, należy użyć odkurzacza lub przetrzeć powierzchnię czystą, miękką szmatką. Nie należy siadać na stole ani używać go na zewnątrz.
- **DRAŻKI DO PIŁKARZYKÓW:** Upewnij się, że nakrętki i śruby na zawodnikach są mocno dokręcone. Od czasu do czasu przecieraj drążki do piłkarzyków czystą, miękką szmatką. Nie należy obracać prętów zbyt agresywnie, ponieważ mogą one ulec uszkodzeniu. Do smarowania tulei prowadzących zalecamy silikonowy środek smarny w sprayu. Powinno się to odbywać z zewnątrz, tak aby silikon nie kapał na powierzchnię do gry.
- **NOGI STOŁU:** Sprawdź, czy śruby nóg stołu są dokręcone. Jeśli chcesz przesunąć stół, podnieś go i postaw równomiernie na wszystkich czterech nogach. Nie ciągnij stołu po podłodze i nie podnoś go za drążki do piłkarzyków.

PRZECHOWYWANIE / USTAWIANIE

Stół do gier należy przechowywać/umieścić w suchym i dobrze wentylowanym miejscu.

UTYLIZACJA:

Stół do gier należy utylizować za pośrednictwem autoryzowanej firmy zajmującej się utylizacją odpadów lub lokalnego zakładu utylizacji odpadów. Należy przestrzegać aktualnie obowiązujących przepisów. W razie wątpliwości należy zapytać lokalną firmę zajmującą się utylizacją odpadów o utylizację przyjazną dla środowiska.

Życzymy udanej zabawy z uniwersalnym stołem do gier
„CARROMCO”!

ZASADY GRY**1) PIŁKARZYKI****WYGRANA**

- 2 lub 4 zawodników (po 2 zawodników w każdej z drużyn) może rywalizować ze sobą.
- Zdecyduj się, kto rozpocznie grę, rzucając monetą. Zwycięzca rzutu monetą rozpoczyna grę od umieszczenia piłki na środku pola.
- Pierwszy gracz, który osiągnie uzgodniony wynik, jest zwycięzcą!

ZASADY GRY

- Dopasowanie i celowanie odbywa się poprzez pociągnięcie/pchnięcie drążka i przekręcenie uchwytów
- Obracanie drążka z piłkarzykami jest dozwolone lub niedozwolone (uzgodnić to z przeciwnikiem (przeciwnikami) przed rozpoczęciem gry).
- Zespołom nie wolno zmieniać pozycji po rzuceniu piłki.
- Drużyny zmieniają strony po każdym meczu (po każdej rundzie).
- Zabronione jest celowe dotykanie lub przechylanie stołu.
- W trakcie gry nie możesz sięgać do pola gry, chyba że musisz usunąć „martwą” piłkę.

MARTWA PIŁKA

- Piłka, która zatrzymuje się między przeciwnikami lub jest tam uwięziona, może zostać wyjęta. Piłka wraca do gry poprzez jeden z otworów na piłkę.
- Piłka zatrzymuje się pomiędzy zawodnikami z tej samej drużyny; wtedy jest umieszczana w kolejnym rogu boiska i wypuszczana.

AUT

- Piłka, która opuszcza boisko w trakcie gry (bez bramki) jest umieszczana z powrotem w jednym z otworów na piłkę i wypuszczana stamtąd.

2) TENIS STOŁOWY**WYGRANA**

- Zdecyduj się, kto rozpocznie grę, rzucając monetą. Zwycięzca rzutu monetą ma pierwszy serwis.
- Zwycięzcą gry jest gracz, który jako pierwszy zdobędzie 21 punktów, chyba że obaj gracze lub obie pary mają 20 punktów. Zwycięzcą gry jest gracz lub para, którzy jako pierwsi zdobędą 21 punktów, chyba że obaj gracze lub obie pary mają 20 punktów.
- Gra jest rozgrywana zgodnie z trybem „Best of 3” lub „Best of 5”. Każdy z graczy może poprosić o 2-minutowy timeout pomiędzy rundami.

ZASADY GRY

- Kolejność – Singel – Serwujący serwuje, a przeciwnik odbija. Następnie odbija serwujący/przeciwnik.

- **Kolejność – Debel** – Serwujący serwuje, a przeciwnik odbija. Następnie partner serwującego odbija piłkę a partner przeciwnika odbija ją z powrotem. Następnie każdy z graczy odbija według uznania.
- **Serwis – Singel** – Serwujący podrzuca piłkę otwartą dłonią. Serwujący podrzuca piłkę do góry i uderza ją, zanim dotknie ona stołu. Uderzona piłka musi najpierw dotknąć połowy stołu serwującego, przekroczyć siatkę, a następnie wylądować na prawej połowie stołu lub na białej linii środkowej przeciwnika. Jeśli serwujący nie zaserwuje prawidłowo, przeciwnik otrzymuje jeden punkt.

Serwis – Debel – Serwujący podrzuca piłkę otwartą dłonią. Serwujący podrzuca piłkę do góry i uderza ją, zanim dotknie ona stołu. Uderzona piłka musi najpierw dotknąć połowy stołu serwującego, przekroczyć siatkę, a następnie wylądować na prawej połowie stołu przeciwnika. Jeśli serwujący nie zaserwuje prawidłowo, przeciwnik otrzymuje jeden punkt.

- **Odbijanie** – Po serwisie przeciwnik musi uderzyć piłkę bezpośrednio nad siatką na połowę przeciwnika. Jeśli odbita piłka nie dotknie siatki, odbicie jest prawidłowym uderzeniem.
- **Zmiana** – Gracze/pary zmieniają strony po każdej rundzie. Te zmiany par/graczy trwają do końca gry.

AUT

- Piłka dotyka tej samej połowy stołu raz po razie.
- Piłka jest odbijana jako wolej.
- Piłka dotyka zawodnika (a nie jego rakiетки) lub dłoni uderzającej poniżej nadgarstka.
- Piłka dotyka przedmiotu innego niż stół, siatka, rakiетка lub ręka uderzająca poniżej nadgarstka
- Piłka jest uderzana przez zawodnika kilka razy z rzędu.
- W deblu piłka dotyka lewej połowy stołu serwującego/odbijającego.
- Gracz uderzy piłkę poza kolejnością gry.

LET (powtórzenie)

- Kiedy gracz serwuje, a przeciwnik jeszcze nie jest gotowy (gracz serwujący jest zawsze „gotowy”).
- Gra zostaje przerwana z powodu złej kolejności gry.

3) + 4) CYMBERGAJ I HOKEJ NA LODZIE

WYGRANA

- 2 lub 4 graczy może rywalizować ze sobą (2 graczy na każdym końcu stołu).
- Zdecyduj się, kto rozpocznie grę, rzucając monetą. Zwycięzca rzutu monetą rozpoczyna grę od umieszczenia krążka na boisku.
- Pierwszy gracz, który osiągnie uzgodniony wynik, jest zwycięzcą!

ZASADY GRY

- Gracze muszą spróbować wstrzelić krążek do bramki przeciwnika kijem hokejowym lub odbijakami.
- Drużyny nie mogą zmieniać pozycji po rozpoczęciu gry.
- Drużyny zmieniają strony po każdym meczu (po każdej rundzie).
- Zabronione jest celowe przechylenie stołu.
- W trakcie gry nie możesz sięgać do boiska, chyba że musisz usunąć „martwy”

krążek.

MARTWY KRAŻEK

- Krążek, który zatrzymuje się między przeciwnikami lub jest tam uwięziony, może zostać wyjęty. Krążek jest kładziony z powrotem na boisko.

AUT

- Krążek, który opuszcza boisko w trakcie gry (bez bramki) jest kładziony z powrotem na boisko.

5) POOL

WYGRANA

- W poolu jeden gracz gra gładkimi bilami (numery 1 do 7).
- Drugi gracz gra bilami w paski (numery od 9 do 15).
- Zdecyduj się, kto rozpocznie grę, rzucając monetą. Zwycięzca rzutu monetą rozpoczyna grę. Przegrany zaczyna następną grę.
- Zawodnik, który prawidłowo wbił bilę do łuzu, kontynuuje grę do momentu, gdy nie trafi w cel lub popełni faul.
- Po wbiciu przez gracza wszystkich swoich bil (w paski/jednokolorowych), może on zagrać bilą numer 8.
- Pierwszy gracz, który prawidłowo wbił wszystkie swoje bile, a następnie wbił 8 bilę jest zwycięzcą!

ZASADY GRY

- Bila (biała kula) jest umieszczona za linią czołową i zawodnik musi 1) wbić bilę do łuzu lub 2) uderzyć czterema bilami o bandy na stole. Jeśli gracz nie zdobędzie punktu, przeciwnik może zagrać bilami na tej pozycji lub ustawić je na nowo w trójkącie i zrobić kolejne otwarcie rozbiciem.
- Bile białe podczas rozbicia – Gracz stoi przy stole, może wybierać pomiędzy bilami w paski i bilami jednokolorowymi.
- 8. Bila białe podczas rozbicia – Gracz stoi przy stole, może wbić 8 bilę, grać dalej lub na nowo ułożyć kule w trójkącie i ponownie je rozbić.
- Wpadnięcie białej bili do łuzu przy rozbiciu – Kiedy biała bila wpada do łuzu przy rozbiciu: 1) wszystkie bile z wyjątkiem 8 są wbite do łuz, 2) stół jest wolny, 3) jeżeli przeciwnik dostanie białą bilę, można umieścić ją za linią bazy i zagrać dowolną bilę, która nie znajduje się za linią bazy.
- Po rozbiciu stół jest wolny, niezależnie od tego, czy bile zostały wbite do łuz.
- Gracz może wybierać pomiędzy bilami w paski/jednokolorowymi; czynnikiem decydującym jest to, która bila zostanie wbita do łuzu jako kolejna zgodnie z zasadami. WSKAZÓWKA Każdy zawodnik musi zapowiedzieć swój strzał, tzn. wskazać bilę i wbić ją do łuzu. Inaczej może przegrać rundę!
- Prawidłowy strzał jest wykonywany przez pierwsze dotknięcie bilą jednej z bil w grupie gracza (w paski lub w jednym kolorze). Nazwana bila musi zostać wbita do łuzu lub biała bila lub inna bila docelowa musi dotknąć bandy. WSKAZÓWKA – Zgodne z zasadami jest, jeśli biała bila najpierw dotknie bili docelowej.

KONIEC GRY

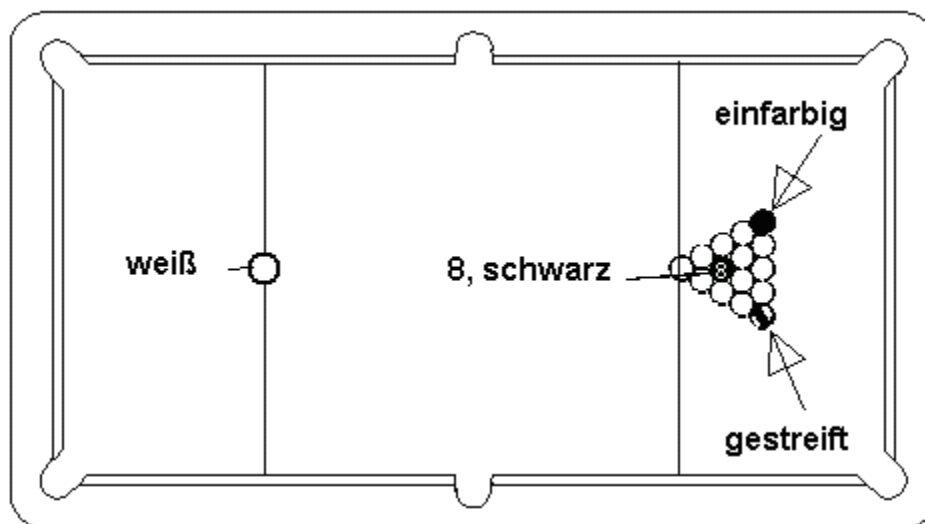
- Faul przy wbijaniu 8 bili.
- Jednoczesne wbicie 8 bili z ostatnią grupą bil.
- Ósma bila nie została wbita jednym uderzeniem.
- Wbita 8 bila nie jest właściwą bilą.
- Wbicie białej bili, kiedy 8 bila jest właściwą bilą.
- Ósma bila opuści stół.

FAUL

- Przeciwnik zdejmie bilę. Gracz może położyć białą bilę w dowolnym miejscu na stole (przy rozbiciu otwierającym musi znajdować się ona za linią bazową).

SPOT

- Bila jest ustawiana na bandzie wzdłużnej, jak najbliższej bandy głównej.



6) SZACHY

ZASADY GRY

- W szachach dwóch przeciwników gra przeciwko sobie na zmianę – jeden gracz używa białych pionków, drugi czarnych.
- Gracz z białymi pionkami zawsze zaczyna grę.
- Każdy z graczy ma sześć różnych figur szachowych – królowa, król, dwie wieże, dwóch skoczków, dwóch gońców, 8 pionków.
- Szachownica składa się z 64 kwadratów – ośmiu poziomych i ośmiu pionowych rzędów.
- Gracz z białymi pionkami zawsze ma przed sobą szachownicę tak, że w prawym dolnym rogu znajduje się białe pole.
- Białe figury są umieszczane na białych polach na szachownicy od lewej do prawej w pierwszym rzędzie w następujący sposób:
 - ✦ wieża, skoczek, goniec, królowa, król, goniec, skoczek, wieża.
- Czarne figury są umieszczane na czarnych polach na szachownicy od lewej do prawej w pierwszym rzędzie w następujący sposób:
 - wieża, skoczek, goniec, królowa, król, goniec, skoczek, wieża.
- Obaj królowie i obie królowe stoją naprzeciwko siebie w pionowych rzędach.
- Osiem pionków jest ustawianych w drugim rzędzie.

RUCHY

- Ruchy poszczególnych figur różnią się od siebie:
- Król – król może przesuwać się na dowolne sąsiadujące pole w dowolnym kierunku: pionowym, poziomym i ukośnym. Król może zbić wszystkie figury na sąsiednich polach i usunąć je z gry.
- Królowa – tak jak król, królowa może poruszać się w dowolnym kierunku, z jedną ważną różnicą: królowa może poruszać się na wolne pole w dowolnej odległości. Biję ona figurę przeciwnika, która zostaje zdjęta z szachownicy. Królowa zajmuje jej miejsce.
- Wieża – może być przesuwana w pionie i poziomie w jednym kierunku na wolne

pole. Biję ona figurę przeciwnika, która zostaje zdjęta z szachownicy. Wieża zajmuje jej miejsce.

- Gонец może poruszać się po przekątnej w jednym kierunku. Biję on figurę przeciwnika, która zostaje zdjęta z szachownicy. Gонец zajmuje jej miejsce.
- Skoczek może się przesuwać o jedno pole do przodu/tyłu i dwa pola w prawo lub w lewo. Albo jedno pole w prawo lub w lewo i dwa pola do przodu i do tyłu. Figury, które mogą przeskoczyć skoczek nie mogą zostać przez niego zbite. W drodze na swoje trzecie pole skoczek może przeskoczyć figury przeciwnika i zbić/usunąć tylko tę figurę, która znajduje się na polu, na które został przeniesiony.
- Pionek może poruszać się tylko o jedno pole i w jednym kierunku, o ile pole nie jest zajęte przez własną figurę lub figurę przeciwnika. Tylko przy pierwszym ruchu pionek może się przesunąć o dwa pola. Pionek może zbić pionek przeciwnika tylko wtedy, gdy porusza się po przekątnej w prawo/lewo do przodu.

7) WARCABY

ZASADY GRY

- Każdy z graczy próbuje przesuwać swoje warcaby tak, aby zablokować lub uderzyć w warcaby przeciwnika i usunąć je z planszy.
- RUCHY
- Gra jest rozgrywana tylko na ciemnych polach
- Każdy gracz umieszcza swoje 12 warcabów na 12 ciemnych polach w pierwszych trzech rzędach po swojej stronie planszy.
- Gracz z czarnymi warcabami wykonuje pierwszy ruch.
- Obydwaj gracze na zmianę losują pionek.
- Warcaby są przesuwane po przekątnej o jedno pole w każdym ruchu. Warcabów nie wolno cofać.
- Jak tylko gracz dotknie pionka, musi go przesunąć.
- Warcaby przeciwnika są zbijane przez przeskoczenie jego pionka i umieszczenie własnego na następującej wolnej przestrzeni.
- W każdym ruchu można zbić wiele pionków, jeśli po ostatnim skoku jest dostępne wolne pole. Jednak każdy pionek można przeskoczyć tylko raz.
- Gracz może zdecydować, czy chce zbić jeden pionek czy więcej.
- Jeśli gracz chce zbić kilka pionków, musi wykonać wszystkie skoki niezbędne do zbijania pionka przeciwnika.
- Kiedy figura dotrze do przeciwnego, ostatniego, rzędu przeciwnika, staje się damką. Ruch jest zakończony, kiedy pionek stanie się damką.
- Damka jest „oznaczana” przez przeciwnika poprzez umieszczenie na niej pionka tego samego koloru przed wykonaniem własnego ruchu.
- Damka może być przesuwana po przekątnej do przodu lub do tyłu po wolnych polach.
- Każda zwykła figura lub inna damka mogą zbić damkę.
- Gdy wszystkie warcaby przeciwnika zostały zbite lub przeciwnik nie może się już poruszać, gra się kończy.

8) TRYKTRAK

ZASADY GRY

- Celem gry jest bycie pierwszym graczem, który przyniesie wszystkie pionki na własną stronę planszy, skąd można je zdjąć (usunąć). Pierwszy gracz, który „zdejmie” wszystkie swoje pionki z planszy wygrywa grę.

RUCHY

- Plansza składa się z 24 pól lub trójkątów w różnych kolorach.
- Gracze siedzą naprzeciwko siebie na planszy; na środku planszy znajduje się

banda.

- Pierwsze sześć pionków znajduje się na „wewnętrznym polu”.
- Pola od 7 do 12 są „zewnątrznymi” polami gracza.
- Każdy gracz ma 15 pionków w swoim własnym kolorze.
- Pionki są umieszczane na planszy w sposób przedstawiony powyżej.
- Każdy gracz rzuca kością.
- Gracz, który wyrzucił wyższy wynik, wybiera stronę i kolor.
- W toku gry pierwszeństwo ruchu przypada graczowi, który wykona ruch zgodnie z kombinacją wyrzuconą na kościach.
- W toku gry gracz rzuca kości i odpowiednio przesuwają pionki. Gracze wykonują ruchy na przemian.
- Obydwa ruchy każdego rzutu mogą być wykonane oddzielnie za pomocą dwóch pionków lub łącznie jednym pionkiem.

ZASADY GRY

- Pionki mogą być przesuwane na wszystkie pola oprócz tych, które są już zajęte przez co najmniej dwa pionki przeciwnika. Jeśli gracz ma co najmniej dwa pionki na polu, jest ono nazywane „zablokowanym”. Przeciwnik nie może postawić żadnych pionków na tym polu. Jeśli na obydwu kostkach zostanie wyrzucona taka sama liczba oczek, gracz może podwoić wynik rzutu. Gracz może przesunąć te cztery liczby w dowolnej kombinacji. Każdy gracz musi przesunąć lub połączyć wszystkie liczby, ale jeśli może przesunąć tylko raz, musi przesunąć o wyższą liczbę.
- Oba gracze przesuwają pionki w przeciwnym kierunku. Na przykład: Biały przesuwa z „domu” czarnych do „domu” białych. Gdy wszystkie pionki gracza znajdują się w jego własnym „domu”, można rozpocząć „wyprowadzanie”.

GRA

- Samotnie stojący pionek to blotka. Jeśli pionek przeciwnika trafi na „blotkę” (pole, które jest zajęte przez tylko jeden pionek), ta samotnie stojąca figura jest zdejmowana z planszy i odstawiana na bandę pośrodku, gdzie pozostaje ona tak długo, aż będzie można ją z powrotem postawić na własnym polu. Zanim możliwe będzie wykonanie innych ruchów, należy najpierw ponownie wprowadzić pionki z bandy. Pionek można wprowadzić ponownie w zależności od wyniku rzutu kośćmi. Na przykład jeśli zostaną wyrzucone „pięć” i „trzy”, pionek można ponownie wprowadzić na trzecie lub piąte pole w „domu” przeciwnika. Jeżeli pole jest „zajęte” (przynajmniej 2 pionki), nie można postawić pionka na tym polu, a gracz może wejść na to pole dopiero wtedy, kiedy będzie ono ponownie „wolne”. Gracz może zająć dwie lub więcej „blotek” w tym samym rzucie kośćmi. Do gracza należy decyzja, czy zająć blotkę, jednak istnieje wymóg wykonania ruchu.

WYPROWADZANIE

- Gracz wyprowadza pionek, kiedy wyrzuci liczbę odpowiadającą polu, na którym znajduje się pionek. Wtedy pionek jest zdejmowany z planszy, czyli wyprowadzany. Tzn. jeśli zostanie wyrzucona 6, można zdjąć pionek z pola numer 6.
- Jeśli na wyrzuconym polu nie ma pionka, gracz musi wyprowadzić pionek z najwyższego pola.
- Gracz nie musi wyprowadzać pionka, może go też przesunąć bliżej pola końcowego „domu”. Jeśli podczas wyprowadzania pionek zostanie zbity, należy go najpierw wprowadzić z powrotem i przesunąć do własnego „domu”, zanim będzie można go zdjąć.

WYGRANA

- Można ustalić następujące reguły wygranej:
- „Proste” – gracz zdjął wszystkie swoje pionki i nie ma już więcej pionków w swoim własnym, wewnętrznym polu.

- **Podwojenie/Gammon** – kiedy przeciwnik nie zdjął żadnych pionków.
- **Potrojenie/Backgammon** – przeciwnik nie zdjął żadnych pionków i co najmniej jeden z jego pionków znajduje się na planszy lub w „domu” zwycięzcy.

9) MŁYNEK

GRA

- Jest to gra dla 2 GRACZY – jeden gra dziewięcioma jasnymi, a drugi dziewięcioma ciemnymi pionkami.
- Każdy gracz na przemian umieszcza 1 pionek na każdym rogu lub przecięciu linii na planszy
- Jeśli masz 3 pionki w rzędzie (pionowo lub poziomo, nie po przekątnej), możesz wziąć jeden pionek od swojego przeciwnika. Pionek może być pobrany z młyna tylko wtedy, gdy przeciwnik ma tylko te trzy pionki na planszy.
- Po ustawieniu wszystkich dziewięciu pionków na przemian przesuwa się zawsze własny pionek do następnego punku przecięcia lub rogu. Kto zamknie młynek w ciągu tego procesu, może zabrać przeciwnikowi pionek.
- Jeśli jeden z graczy ma na planszy tylko trzy pionki, może on przeskoczyć do dowolnego punktu.
- Gra kończy się remisem:
 - po 20 ruchach bez młynka.
- Gra kończy się wygraną:
 - kiedy przeciwnik ma na planszy jeszcze 2 pionki,
 - kiedy przeciwnik nie może wykonać już żadnego ruchu.

10) PARCHISI

GRA

- Jest to gra dla 2 – 4 graczy. Każdy z graczy otrzymuje 4 pionki w jednym kolorze i umieszcza je na kółkach startowych oznaczonych A, B, C i D. Do gry używa się kości.
- Aby ustalić, kto zaczyna, każdy gracz rzuca raz kością. Grę rozpoczyna gracz z największą liczbą oczek. Następnie ruch wykonują gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Najpierw każdy gracz rzuca 3 razy, aż wyrzuci 6. Następnie stawia się pionek na własnym polu startowym (gracz A → pole 5, gracz B → pole 22, gracz C → 39, gracz D → 56). Gdy tylko zawodnik ma pionek na planszy, może rzucić kością tylko raz, w przypadku 6 rzuca po raz kolejny. Jeżeli we własnym kole startowym znajdują się jeszcze pionki, to w przypadku 6 należy je przenieść na pole startowe i przenieść z pola startowego wraz z następnym rzutem.
- Każdy pionek musi okrążyć planszę raz w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, a następnie użyć własnych „schodów”, aby dotrzeć do pola docelowego, które należy osiągnąć za pomocą z dokładnej liczby oczek. Jeśli gracz wyrzuci większą liczbę oczek niż wymagana i nie będzie mógł ruszyć żadnego innego pionka, rzut przepada.
- Jeśli ruch pionka kończy się na polu, na którym stoi już pionek innego gracza, pionek ten zostaje „wyrzucony” i umieszczony z powrotem w kole początkowym. Istnieje „przymus wyrzucenia”, tzn. jeśli gracz z pionkiem ma możliwość wylądowania na polu innego gracza, musi przenieść ten pionek (chyba że musi przenieść pionek z pola startowego). Jeśli przesunie on inny pionek, pionek, który powinien był przesunąć, jest umieszczany z powrotem w kole początkowym.
- Istnieje „przymus ruchu”, tzn. jeśli możliwe jest przesunięcie pionka

zgodnie z liczbą na kostce, to musi on zostać przesunięty.

- Wszystkie pola oznaczone kółkami to „zamki”, w których nie można zbić pionka.

11) BOWLING/KREGLE

GRA

- Gra składa się z 10 pinów (kręgli) i 10 ramek.
- Każdy z graczy wrzuca dwie kule do jednej z dziewięciu ramek, aż do zdobycia STRIKE'A
- W 10 ramce gra tylko 3 kulami, jeśli zdobyto strike'a lub spare'a.
- Każda ramka musi zostać ukończona przez każdego z graczy w odpowiedniej kolejności.
- Liczba pinów trafionych przez gracza w jego pierwszym rzucie jest zapisana obok małego prostokąta w prawym górnym rogu tej ramki. Nie dotyczy to STRIKE'A. Liczba pinów trafionych przez graczy w drugiej serii jest zapisywana w małym prostokącie.
- Jeśli w drugim rzucie nie strącono żadnych pinów, notuje się (-). Wynik dwóch rzutów w ramce musi być natychmiast odnotowany
- Strike – strike jest osiągnięty, kiedy wszystkie piny w pierwszym rzucie ramki zostają strącone. Symbol (x) jest zapisywany w małym polu w prawym górnym rogu odpowiedniej ramki. Strike to 10 punktów plus liczba pinów, które zostaną strącone w kolejnych dwóch rzutach gracza.
- Triple lub turkey – trzy strike z rzędu nazywają się triple lub turkey. Pierwszy strike to 30 punktów. Aby osiągnąć maksymalny wynik 300 punktów, gracz musi zdobyć 12 kolejnych strike'ów.
- Spare – spare oznacza, że w drugim rzucie wszystkie stojące piny zostały przewrócone. Notuje się (/). Spare to 10 punktów, plus piny, które zostaną przewrócone w następnym rzucie.

12) KÓŁKO I KRZYŻYK

GRA

- Jest to gra dla 2 graczy – jeden gracz gra X, a drugi O
- Gracz „X” umieszcza swój X na jednym z pól w siatce 3 na 3.
- Gracz „O” umieszcza swoje „O” w innym polu.
- Gracze grają na przemian, dopóki jeden z nich nie utworzy pionowego, poziomego lub ukośnego rzędu lub dopóki wszystkie pola nie zostaną wypełnione!
- Zwycięzcą jest gracz, któremu się to uda jako pierwszemu.

13) HALMA

GRA

- Halma (inna nazwa to „chińskie warcaby”) jest grą dla od 2 do 6 graczy.
- Plansza ma kształt gwiazdy.
- Każdy gracz umieszcza 10 pionków swojego koloru na każdym punkcie początkowym gwiazdy
- Celem gry jest zostanie pierwszym graczem, który przesunie wszystkie własne pionki przez planszę do własnego narożnika
- Zwycięzcą jest gracz, któremu się to uda jako pierwszemu.

ZASADY GRY

- Każdy gracz gra raz w trakcie każdej rundy.
- Gracze wykonują ruch na zmianę w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- W trakcie ruchu gracz przenosi swój pionek do sąsiedniego punktu lub przeskakuje nad innym pionkiem, aby wylądować na wolnym polu za nim.
- Nie wolno ci poruszać się do narożnika przeciwnika ani jego punktów docelowych.
- Można przeskoczyć inne pionki w dowolnym kolorze i w dowolnym kierunku. Możesz przeskoczyć więcej niż jeden pionek podczas jednego ruchu.
- W trakcie gry nie są zbijane żadne pionki.
- Niezależnie od liczby graczy, gra kończy się, gdy jeden z nich z powodzeniem przeniesie wszystkie swoje pionki do przeciwnego narożnika lub gdy w grze pozostanie tylko jeden gracz.
- Ten gracz jest zwycięzcą.
- Pionki gracza są usuwane z gry, jeśli przeszkadzają innemu graczowi (jeśli pionek nie zostanie przeniesiony z punktu wyjścia zbyt długo), jeśli skończy się czas lub jeśli gracz zrezygnuje.
- Zawsze jest tylko jeden zwycięzca.

14) BLACK JACK

GRA

- Celem gry jest zdobycie większej liczby punktów niż bank, bez nadmiernych wydatków, czyli bez przekraczania 21 punktów.
- Każdy z graczy otrzymuje dwie karty, a bank (krupier) jedną.
- Po rozdaniu kart decydujesz, czy chcesz dobrać więcej kart, czy nie. Karty można dobierać do momentu uzyskania zbyt dużej liczby (więcej niż 21 punktów) lub kiedy masz dość (zachowujesz dobrane karty).
- Po rozdaniu kart graczom przychodzi kolej na krupiera.
- W przypadku krupiera obowiązują pewne zasady: Jeśli ostatni gracz przy stole nie chce dobrać więcej kart, krupier będzie nadal rozdawał karty, dopóki bank nie będzie miał 17 punktów lub więcej. Jeśli bank ma mniej niż 16 punktów, musi wziąć kartę.
- Po tym jak krupier zakończy swoje rozdanie i jeśli nie dobrał za dużo, wypłaca lepsze rozdanie, zbiera zakłady z gorszego rozdania lub, w przypadku remisu, zwraca zakład gracza.
- Gracze dodają wygrywające zakłady do swojego stanu konta, jeśli takie istnieje, i obstawiają ponownie, podczas gdy blackjack jest kontynuowany z nową grą/nowymi rozdaniem.

Wartości kart:

- ✦ As liczy się jako 1 lub 11.
- ✦ Dama, król i walet liczą się jako 10.
- ✦ Wszystkie inne karty liczą się zgodnie z nadrukowaną wartością.

15) GRA W KOŚCI

GRA

- Elementy do gry – potrzebne jest 5 kości, kubek i arkusz z tabelą. Arkusz z tabelą do skopiowania znajdują się na ostatniej stronie tej instrukcji.
- Przygotowanie do gry – po ustaleniu kolejności graczy, np. poprzez wyrzucenie najwyższej liczby, imię każdego z nich wpisuje się w odpowiednie kolumny 1-6 w tabeli
- Przebieg gry – każdy gracz może rzucać trzy razy na rundę. Przy pierwszym rzucie rzuca się wszystkimi 5 kośćmi. Przy kolejnych dwóch

rzutach gracz może sam zdecydować, które kości „zatrzymuje i odstawia”, a którymi ponownie rzuca.

Rzuty dwa i trzy nie muszą być wykonywane, jeśli gracz jest już zadowolony z wyniku rzutu. Najpóźniej po trzecim rzucie wynik jest zapisywany w tabeli wyników.

Gra ma w sumie 13 rund, w których wszystkie pola muszą zostać wypełnione zgodnie z odpowiednimi warunkami punktowymi. Kolejność jest przy tym obojętna. Jeśli gracz nie spełni warunku dla danego pola po trzecim rzucie, musi skreślić pole, które wybrał (= wynik 0).

- **Warunki punktowe** – w górnej części, gracz musi „zebrać” jak najwięcej kości o określonej liczbie podczas swoich trzech rzutów. Wynik do zapisania jest sumą kości z tą liczbą, pozostałe się nie liczą. Przykład: Po 3 rzutach mamy następujące wyniki:



Gracz ma następujące opcje:

- 1) Wpisać 9 punktów w górnej części w trójkach
- 2) Wpisać 5 punktów w górnej części w piątkach
- 3) Wpisać 2 punkty w górnej części w dwójkach
- 4) Wpisać 16 punktów w dolnej części w przypadku takiej samej liczby oczek na 3 kościach (w przypadku wyrzucenia takiej samej liczby oczek liczą się wszystkie oczka)

Aby otrzymać premię w wysokości dodatkowych 35 punktów, w górnej części należy uzyskać łącznie co najmniej 65 punktów. Osiąga się to poprzez „zebrani” dokładnie 3 identycznych kości na każdą liczbę. Ponieważ tylko suma całkowita jest decydująca, słabe wyniki, np. tylko 2 dwójki (=4 punkty), mogą być zrekompensowane przez wyrzucenie czterech piątek (=20 punktów).

W dolnej części muszą zostać osiągnięte pewne kombinacje w ramach trzech rzutów:

Trzy jednakowe: Co najmniej 3 jednakowe kości.
Liczą się wszystkie oczka (=24 punkty)



Cztery jednakowe: Co najmniej 4 jednakowe kości.
Liczą się wszystkie oczka (=26 punktów)



Full: 2 jednakowe i 3 jednakowe kości
Zawsze 25 punktów



Mały strit: Cztery kości z oczkami po kolei
Zawsze 30 punktów



Duży strit: Pięć kości z oczkami po kolei
Zawsze 40 punktów



General: Pięć identycznych kości
Zawsze 50 punktów



Szansa: Nie ma warunku.
Liczą się wszystkie oczka (=19 punktów)



Zasada specjalna co do generała – jeśli gracz wypełnił już to pole i wyrzucił pięć kolejnych takich samych kości, może wprowadzić 50 punktów w dowolnym pustym polu.

KONIEC GRY – kiedy po 13 rundach wszystkie pola są wypełnione, obliczany jest całkowity wynik. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

16) KOSZYKÓWKA **GRA**

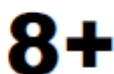
- Można grać z dowolną liczbą graczy. Możliwe są różne tryby gry. Należy określić linę rzutu.

Według rzutów – zwycięzcą jest gracz, który trafił najwięcej koszy z wcześniej ustalonej liczby rzutów.

Według czasu – zwycięzcą jest gracz, który trafił najwięcej koszy w ustalonym wcześniej czasie.

Spartan GmbH
Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Wiedeń
info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

Prosimy zachować na przyszłość
WYPRODUKOWANO W CHINACH



ATENȚIE! Nu este adecvat pentru copii sub 36 de luni. Conține componente mici și bile mici, care pot fi înghițite sau inhalate. Pericol de sufocare! Trebuie montat de către adulți. Vă rugăm să păstrați aceste informații. Citiți cu atenție toate instrucțiunile din această broșură. Prin utilizarea corectă a acestei mese de jocuri, veți evita deteriorarea și rănirea!

Felicitări pentru achiziționarea noii mese de joc "CARROMCO"!

Această masă de joc multifuncțională a fost dezvoltată pentru uz privat și promite prin utilizarea materialelor de înaltă calitate și prin construcția masivă o plăcerii a jocului pentru toată lumea. Sperăm că veți avea multe ore de distracție cu acest produs împreună cu familia și prietenii. Vă rugăm să păstrați aceste instrucțiuni pentru referințe ulterioare! Notați numărul modelului (pe care îl veți găsi pe coperta acestui manual și, de asemenea, lângă codul de bare de pe eticheta colorată din partea frontală a cutiei), deoarece este posibil să aveți nevoie de aceasta dacă doriți să ne contactați.

Vă rugăm să citiți cu atenție acest manual înainte de montare; familiarizați-vă cu piesele, pașii de asamblare și instrucțiunile. Consultați descrierea pieselor de pe paginile următoare și asigurați-vă că sunt prezente toate piesele pentru jocul de masă.

NOTĂ: Dacă o piesă lipsește sau dacă aveți întrebări, vă rugăm să nu aduceți masa înapoi în magazin. Contactați serviciul nostru pentru clienți (service@carromco.com). Vom încerca să remediem orice problemă care ar putea apărea. Dacă aveți întrebări sau aveți nevoie de ajutor pentru asamblarea jocului de masă, vă rugăm să contactați serviciul pentru clienți (service@carromco.com). Vom încerca să răspundem la toate întrebările.

INSTRUMENTELE NECESARE PENTRU MONTAJ:

- 1 - Șurubelniță cruce
- 1 – Șurubelniță dreaptă
- 1 - Cheie hexagonală (inclusă)

ÎNȚREȚINERE ȘI ÎNGRUIRE:

- **MASA:** Acoperiți masa. Dacă există praf pe suprafața de joc sau pe panourile laterale, utilizați un aspirator sau ștergeți suprafața de joc cu o cârpă curată și moale. Nu vă așezați pe masă și nu o folosiți în exterior.
- **BARE PENTRU FOTBAL DE MASĂ** Asigurați-vă că piulițele și șuruburile sunt strânse la jucători. Ștergeți ocazional barele cu o cârpă curată și moale. Nu rotiți barele prea agresiv, altfel s-ar putea fi deteriora. Recomandăm un spray de lubrifiere cu silicon pentru a lubrifia arborii de ghidare. Acest lucru trebuie făcut din afara zonei de joc, astfel încât să nu se scurgă silicon pe suprafața de joc.
- **PICIOARE MESEI:** Asigurați-vă că șuruburile picioarelor mesei sunt strânse. Dacă doriți să schimbați masa, ridicați-o și fixați-o uniform pe toate cele patru picioare. Nu trageți masa peste pardoseală și nu o ridicați pe barele pentru fotbal de masă.

DEPOZITARE / LOCALIZARE:

Depozitați / plasați masa de joc multi-funcțională într-un loc uscat și bine ventilat.

ELIMINAREA:

Eliminați masa de joc multi-funcțională printr-o firmă de eliminare a deșeurilor cu licență sau prin intermediul centrului dumneavoastră de reciclare. Respectați reglementările aplicabile în prezent. În cazul în care aveți îndoieli, adresați-vă centrului

de reciclare pentru eliminarea ecologică.

Distrați-vă cu „Carromco“ masa dumneavoastră de joc multi-funcțională!

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Hamburg-Norderstedt/ Deutschland

Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63

E-Mail service@carromco.com Webseite – www.carromco.com

Vă rugăm să păstrați pentru referință ulterioară.

FABRICAT ÎN CHINA

REGULILE JOCULUI

1) FOTBAL DE MASĂ

AȘA CÂȘTIGAȚI JOCUL

- 2 sau 4 jucători (2 jucători din fiecare echipă) pot concura unul împotriva celuilalt.
- Decideți cine începe jocul printr-o aruncare a monedei. Câștigătorul aruncări de monedă începe jocul prin plasarea mingii în mijlocul terenului.
- Primul jucător care ajunge la scorul convenit este câștigătorul!

REGULILE JOCULUI

- Pasarea și șutarea se face prin tragerea / împingerea barei și rularea mânerelor.
- Rotirea mânerelor, este permisă sau nu în jocului (cădeți de acord cu adversarul (ii) înainte de începerea jocului).
- Echipele nu pot schimba pozițiile după ce mingea a fost expediată.
- Echipele se schimbă partea după fiecare meci (după fiecare rundă).
- Nu este permis atingerea sau înclinarea intenționată a mesei.
- În timpul jocului nu trebuie să ajungeți în terenul de joc; cu excepția cazului în care trebuie să eliminați o minge "moartă".

MINGE „MOARTĂ“

- O minge care se oprește sau este prinsă între jucători opuși poate fi scoasă. Mingea este adusă în joc prin aruncarea mingii.
- Mingea se oprește între jucători din aceeași echipă; Acum mingea este plasată în colțul următor al terenului și este degajată.

OUT

- O minge care părăsește terenul în timpul jocului (nici un gol) este pusă înapoi într-una din aruncările mingii și jucată de acolo.

2) TENIS DE MASĂ

AȘA CÂȘTIGAȚI JOCUL

- Decideți cine începe jocul printr-o aruncare a monedei. Câștigătorul aruncări de monede are primul serviciu.
- Câștigătorul jocului este cel care a marcat primul 21 de puncte, cu excepția cazului în care ambii jucători sau ambele perechi au 20 de puncte. În acest caz, jucătorul sau perechea care câștigă primele două puncte mai mult decât adversarul este câștigătorul.
- Jocul va fi jucat după „Best of 3“ sau „Best of 5“. Fiecare jucător poate cere o pauză de 2 minute între fiecare rundă.

REGULILE JOCULUI

- **Ordine - Singur** - Cel/cea a cărui serviciu este lovește și adversarul întoarce.

Ulterior, întoarce cel/cea a cărui serviciu este/ adversarul.

- **Ordine - Dublu** - Cel/cea a cărui serviciu este lovește și adversarul întoarce. Atunci partenerul celui/celeia a cărui serviciu este servește mingea și partenerul adversarului returnează. Ulterior, returnează fiecare jucător după alegeri.
- **Cine servește - Single** - Cel/cea a cărui serviciu este lovește mingea de pe palmă. Cel/cea a cărui serviciu este aruncă mingea și o lovește înainte ca mingea să atingă masa. Mingea servită trebuie să atingă mai întâi jumătatea terenului de joc a celui care a servit, să treacă peste plasa și să lovească jumătatea dreaptă a terenului sau linia albă a adversarului. Dacă cel/cea care servește nu execută corect serviciul, adversarul primește un punct.

Serviciul - Dublu - Cel/cea a cărui serviciu este lovește mingea de pe palma mâinii. Cel/cea a cărui serviciu este aruncă mingea în sus și o lovește înainte ca mingea să atingă masa. Mingea servită trebuie să atingă mai întâi jumătatea terenului de joc a celui care a servit, să treacă peste plasa și să lovească jumătatea dreaptă a terenului adversarului. Dacă cel/cea care servește nu execută corect serviciul, adversarul primește un punct.

- **Retur** - După ce a servit, adversarul trebuie să lovească mingea direct în terenul adversarului peste plasă. Dacă mingea returnată atinge plasa, întoarcerea este o lovitură valabilă.
- **Schimbare** - Jucătorii/perechile se schimbă partea după fiecare rundă. Aceste perechi/jucători vor continua până la sfârșitul jocului.

OUT

- Mingea atinge aceeași jumătate a mesei una după alta.
- Mingea este returnată cu un voleu.
- Mingea atinge jucătorul (nu paleta sa) sau mâna jucătorului sub încheietura mâinii.
- Mingea atinge un element diferit de câmpul de joc, filetul, paleta sau mâna sub încheietura mâinii.
- Mingea este lovită de un jucător de mai multe ori la rând.
- Mingea atinge , la dublu, partea stângă a câmpul de joc al celui care servește/ adversarul.
- Un jucător lovește o minge din în afara ordinii jocului.

LET (repetiție)

- Dacă un jucător lovește și adversarul nu este gata încă (un jucător care lovește este întotdeauna pregătit).
- Jocul este întrerupt din cauza unei comenzi greșite de joc.

3) + 4) HOCHET DE ALUNECARE & HOCHET PE GHEAȚĂ **AȘA CÂȘTIGAȚI JOCUL**

- 2 sau 4 jucători pot concura unul împotriva celuilalt (2 jucători la fiecare capăt al mesei).
- Decideți cine începe jocul printr-o aruncare a monedei. Câștigătorul aruncării monedei începe jocul prin plasarea pucului pe teren de joc.
- Primul jucător care ajunge la scorul convenit este câștigătorul!

REGULILE JOCULUI

- Jucătorii trebuie să încerce să tragă pucul în poarta adversarului cu împingătoarele de hochei sau crosa.
- Echipele nu au voie să schimbe pozițiile după ce jocul a început.
- Echipele se schimbă partea după fiecare meci (după fiecare rundă).
- Înclinarea deliberată a mesei nu este permisă.
- În timpul jocului, nu trebuie să ajungeți în câmpul de joc; cu excepția cazului în care trebuie să eliminați un puc mort.

Punct mort

- Un puc care se oprește sau este prins între jucători opuși, poate fi scos. Pucul este pus înapoi pe suprafața de joc.

OUT

- Un puc care părăsește terenul în timpul jocului (fără a fi gol) este returnat pe teren.

5) POOL BILLARD**AȘA CÂȘTIGAȚI JOCUL**

- La Pool, un jucător joacă cu bilele impare (numărul 1 până la 7).
- Celălalt jucător joacă bilele cu dungi (numărul 9 până la 15).
- Decideți cine începe jocul printr-o aruncare a monedei. Câștigătorul aruncării monedei începe jocul. Învinsul începe jocul următor.
- Un jucător care a marcat corect o minge continuă să joace până când își pierde obiectivul sau comite un fault.
- După ce un jucător a scos toate bilele (cu dungi/monocrom), el poate juca mingea nr. 8.
- Primul jucător, care și-a introdus toate bilele corect și apoi 8-ul. Cine introduce mingea, este câștigătorul!

REGULILE JOCULUI

- Bila de joc (bila albă) trebuie plasată în spatele liniei de cap și jucătorul trebuie fie să 1.) introducă mingea, fie 2) să lovească patru bile de mantaua mesei. Dacă un jucător nu marchează nici un punct, adversarul poate juca bila din aceea poziție sau poate reconstrui bilele din triunghi și poate face o altă lovitură spargere/deschidere.
- La spargere mingea introdusă- Jucătorul sta la masă, poate alege între bilele dungate și monocrom.
- 8. Mingea introdusă la spargere- Jucătorul se află la masă, poate juca 8-ul. Mingea introdusă, continuați să jucați sau reintroduceți bilele în triunghi și loviți din nou.
- Scratch la o spargere - Dacă bila albă este introdusă în timpul spargerii, atunci: 1) toate bilele cu excepția 8-ului sunt introduse, 2) masa este liberă, 3) adversarul primește mingea, poate pune mingea în spatele liniei de cap și poate juca orice minge, care nu se află în spatele jocului.
- După o spargere, masa este goală, indiferent dacă bilele au fost introduse.
- Jucătorul poate alege între bilele cu dungi / monocrome; Factorul decisiv este bila care va fi introdusă în mod corespunzător în continuare. NOTĂ: Fiecare jucător trebuie să anunțe lovitură în avans, adică să spună mingea și să o introducă. În caz contrar, această rundă poate fi pierdută!
- Se realizează o lovitură regulamentară prin atingerea mai întâi a uneia dintre bilele din grupul jucătorului (dungată sau monocromă). Bila numită trebuie să fie introdusă sau mingea (bila albă) sau o altă minge țintă trebuie să atingă manta.

NOTĂ - Este corect dacă mingea jucată (bila albă) atinge mingea în prealabil.

SFÂRȘITUL JOCULUI

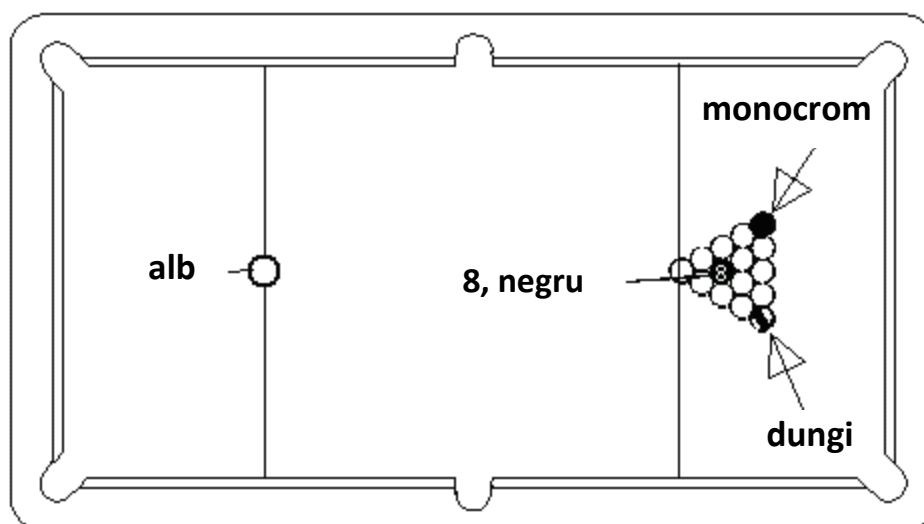
- Fault în timp ce se introduce bila 8.
- Introducerea simultană a bilei 8 în același timp cu ultimul grup de mingi.
- Bila 8 este introdusă cu o împingere.
- Introducerea bilei 8 nu este mingea potrivită.
- Scratch, când bila 8 este mingea potrivită.
- Bila 8 părăsește masa.

FOUL

- Adversarul doboară mingea. Jucătorul poate plasa mingea (bila albă) oriunde pe masă (după pauză de deschidere trebuie să se afle în spatele liniei de cap).

SPOTTEN

- O minge este plasată pe manta longitudinală, cât mai aproape de manta picioare.



6) ȘAH

REGULILE JOCULUI

- În șah, doi adversari se joacă alternativ unul împotriva celuilalt - un jucător folosește piesele albe, cealaltă cele negre.
- Jucătorul cu piesele albe întotdeauna începe jocul.
- Fiecare jucător are șase tipuri diferite de piese de șah - o regină, un rege, două turnuri, doi cai, doi nebuni, 8 pioni.
- Tabla de șah este formată din 64 de panouri pătrate - opt orizontale și opt rânduri verticale.
- Jucătorul cu piesele albe are mereu tabla de șah în fața lui, astfel încât să existe un câmp alb în colțul din dreapta jos.
- Piesele albe sunt plasate pe placă în primul rând, de la stânga la dreapta, după cum urmează:
 - ✦ Turn, cal, nebun, regină, rege, nebun, cal, turn.
- Piesele negre sunt plasate de la stânga la dreapta în primul rând pe pătratele negre de pe placă după cum urmează:
- Turn, cal, nebun, regină, rege, nebun, cal, turn.

- Cei doi regi și cele două regine se înfruntă reciproc pe rândurile verticale.
- Cei 8 pioni sunt plasați în al doilea rând.

MUTĂRI

- Caracteristicile pieselor individuale de șah sunt diferite una de cealaltă:
- Regele - Regele se poate muta în orice spațiu adiacent în orice direcție: verticală, orizontală și diagonală. Regele poate bate toate piesele de pe piețele adiacente și le poate elimina din joc.
- Regina - Se poate mișca în orice direcție ca regele, dar cu o diferență importantă: Regina se poate muta într-un câmp deschis pe orice distanță. Dama lovește figura adversă care va fi scoasă de pe tablă.
Dama ia locul aceleia
- Turnul - poate fi mutat vertical și orizontal într-o direcție pe un câmp liber. Turnul bate figura inamicului care va fi luată de pe placa. Turnul ia locul aceleia.
- Nebunul se poate deplasa în diagonală într-o direcție. Nebunul bate figura adversă care este scoasă de pe masă. Nebunul ia locul aceleia.
- Calul se poate mișca un pătrat înainte / înapoi și două pătrate spre dreapta sau spre stânga. Sau un pătrat la dreapta sau la stânga și două pătrate înainte și înapoi. Piesele peste care sare calul nu pot fi „bătute” de el. Pe drumul spre cel de-al treilea spațiu, calul poate sări peste piesele adversarului și elimina doar piesa care se află în câmpul în care sare.
- Pionul se poate muta doar un spațiu și o direcție, cu excepția cazului în care spațiul este ocupat de figură proprie sau opusă. Doar la prima rundă poate muta un pion două spații. Un pion poate lovi o piesa inamică doar dacă este în diagonală spre dreapta / stânga înainte.

7) DAME

REGULILE JOCULUI

- Fiecare jucător încearcă să-și pună piesele în așa fel încât să blocheze sau să lovească piesele adversarului și să le scoată de pe teren.
- **MUTĂRI**
- Jocul se joacă numai pe pătrate întunecate
- Fiecare jucător își plasează cele 12 piese pe cele 12 cutii pătrate, în primele trei rânduri de pe partea lui.
- Jucătorul cu piese negre face prima mișcare.
- Cei doi jucători mută, o piesă pe rând.
- Piesele sunt mutate diagonal într-un pătrat la fiecare rând.
Piesele nu trebuie trase înapoi.
- De îndată ce un jucător atinge o piesă, trebuie să o tragă.
- Piesa adversarului este lovită sărind peste piesă și plasând piesa proprie pe următorul spațiu gol.
- Câteva piese pot fi lovite la fiecare rotire dacă există un spațiu liber după ultimul salt. Cu toate acestea, fiecare piesă poate fi sărită o singură dată.
- Jucătorul poate decide dacă dorește să lovească una sau mai multe piese.
- Dacă jucătorul dorește să lovească mai multe piese, trebuie să facă toate săriturile necesare pentru a lovi piesa adversarului.
- Când o figură ajunge, la ultimul rând al adversarului său, ea devine regină. Mutarea se termină după ce piesa a fost transformată într-o regină.
- Regina este "marcată" de adversar prin plasarea unei piese de aceeași culoare pe piesă înainte de a-și face propria mutare.
- Regina poate fi mutată în diagonală înainte sau în spate în spațiile libere.
- Orice figură normală sau Damă poate bate o Damă.

- Când toate piesele adversarului au fost lovite sau adversarul nu mai poate trage, jocul sa terminat.

8) JOC DE TABLE

REGULILE JOCULUI

- Scopul jocului este acela de a fi primul jucător care a adus toate piesele pe propria tablă de joc (tabla de acasă), de unde pot fi scoase de pe tablă. Primul jucător care a "îndepărtat" toate piesele de pe tablă câștigă jocul.

MUTĂRI

- O tablă este formată din 24 de puncte sau triunghiuri în culori diferite.
- Jucătorii se așează unul pe celălalt pe tablă; în mijlocul tablei este o pasarelă.
- Primele șase piese stau pe câmpul "Câmpul interior".
- Câmpurile 7 până la 12 sunt spațiile "exterioare" ale jucătorului.
- Fiecare jucător are 15 piese în culoarea sa.
- Piesele sunt așezate pe placă așa cum este arătat mai sus.
- Fiecare jucător aruncă cu zaruri.
- Jucătorul care a dat numărul mai mare alege partea și culoarea.
- Mai târziu în joc, acest jucător este primul care mută, cu combinația dată de cele două zaruri aruncate.
- Ulterior în joc, jucătorul aruncă zarurile și se mută corespunzător. Jucătorii se rotesc la mutare.
- Cele două ale fețe ale fiecărei aruncări efectuate mutări separat cu două piese sau combinate cu o piesă.

REGULILE JOCULUI

- Piesele pot fi mutate pe toate câmpurile, dar nu pe cele deja ocupate de cel puțin două piese ale adversarului. Dacă un jucător are cel puțin două piese într-un spațiu, acesta se numește "blocat". Adversarul nu poate plasa piese în acest câmp/spațiu. Dacă se dă o dublă (Pasch), jucătorul poate dubla rezultatul ieșit la aruncare. Jucătorul poate muta cele patru numere în orice combinație. Fiecare jucător trebuie să folosească sau să combine toate numerele, dar dacă poate să joace doar un singur număr, acela trebuie să fie cel mai mare număr.
- Cei doi jucători își trag piesele în direcția opusă. De exemplu: Albul se mișcă de la "tabla de acasă" neagră la "tabla de acasă" albă. Dacă toate piesele unui jucător se află în propria tablă de acasă, poate începe "scoatere".

JOCUL

- O singură piesă este un "blot". Dacă piesa adversarului se așează pe un "blot" (un câmp care este ocupat de o singură piesă), figura solitară este luată de pe câmp și așezată pe pod în mijloc (pe bara /pe axa centrala a tablei), unde rămâne până când poate fi plasată la propriul câmp, în casa adversarului. Înainte de a efectua alte mișcări, piesele de pe pod(pe bara /pe axa centrala a tablei)) trebuie mai întâi reinstalate. Piesa poate fi folosită prin mutarea sa într-un loc liber în concordanță cu cât arăta zarul. De exemplu, în cazul în care un "cinci" și un "trei" sunt arătate de zaruri, o piesă poate fi folosită în al treilea sau al cincilea câmp în "tabla de casă" a adversarului. Dacă câmpul este "ocupat" (cel puțin 2 piese), piesa nu poate fi plasată pe acest spațiu și jucătorul poate folosi piesa numai după ce câmpul este "liber" din nou. Un jucător poate juca ocupa cu aceeași aruncare două sau mai multe blot-uri. Depinde de jucător dacă dorește să ocupe un blot; Cu toate acestea, există o mișcare forțată.

SCOATEREA

- Un jucător scoate, prin aruncarea numărului corespunzător la zaruri, piesa care stă pe câmpul respectiv. Apoi, piesa este scos din joc, adică este aruncată afară. Asta înseamnă, dacă la zar iese un 6, piesa din caseta 6 poate fi scoasă.

- Dacă pe pătratul corespunzător nu există piesă, jucătorul trebuie să scoată o piesă din cel mai înalt câmp.
- Un jucător nu trebuie să scoată nicio piesă, poate, de asemenea, să-o apropie de câmpul final al casei. Dacă o piesă este scoasă în timpul procesului de tragere, această piesă trebuie mai întâi să fie scoasă și trasă înapoi în propria tablă de acasă înainte de a fi îndepărtată.

AȘA CÂȘTIGAȚI JOCUL

- Se pot defini următoarele reguli de câștig:
- "Simplu" - un jucător a scos toate piesele și nu mai există piese în spațiul său interior.
- Duplicarea / Gammon - dacă adversarul nu a eliminat nici o piesă.
- Triplu / Back Gammon - adversarul nu a scos nicio piesă și cel puțin una dintre piesele sale este încă pe tablă sau în tabla de casa a câștigătorului.

9) MOARĂ

JOCUL

- Este un joc pentru 2 JUCĂTORI - un jucător joacă cele nouă piese deschise la culoare, celălalt jucător, cele nouă piese întunecate.
- Fiecare jucător plasează alternativ 1 piesă pe colțuri respectiv intersecțiile liniilor de pe tabla de joc.
- Dacă are 3 piese la rând (vertical sau orizontal, nu diagonală), poate să iei o piesă de la adversar. De la o moară, adversarul poate luat doar o piesă, dacă are numai aceste trei piese pe tablă.
- Când toate cele nouă piese sunt așezate, o piesă separată este întotdeauna mutată/trasă la următoarea intersecție sau punct de colț. Dacă puteți închide o moară, puteți lua o piesă de la adversar.
- Dacă unul dintre jucători are doar trei piese rămase pe tablă, el poate sări în orice punct.
- Jocul se termină la egalitate:
 - după 20 de tururi fără o moară
- Jocul se încheie cu o victorie:
 - dacă adversarul are doar 2 piese rămase pe tablă.
 - dacă adversarul nu mai poate muta nicio piesă

10) PARCHISI

JOCUL

- Este un joc pentru 2 - 4 jucători. Fiecare jucător primește 4 piese într-o singură culoare și le plasează pe cercurile de start marcate A, B, C și D. Jocul este jucat cu zaruri.
- Pentru a determina cine începe, fiecare jucător dă zarurile o dată. Jucătorul cu cel mai mare număr de puncte începe jocul. Apoi se merge în sensul acelor de ceasornic.
- Mai întâi, fiecare aruncă 3 ori până când are un 6 pe zar. Apoi, o figură este plasată pe propriul câmp de pornire (Jucătorul A → Câmpul 5, Jucătorul B → Câmpul 22, Jucătorul C → 39, Jucătorul D → 56). De îndată ce un jucător are o figură pe teren, el poate arunca doar încă 1 X zar, în cazul în care dă 6 este urmată o altă aruncare. Dacă încă sunt piesele în propriul cerc de pornire, trebuie să fie mutate de pe câmpul pornire, la următoarea aruncarea zarurilor când se dă un 6.
- Fiecare piesă trebuie să se mute pe tabla de joc o dată în sens invers

acelor de ceasornic și apoi să ajungă la câmpul țintă prin propriile "scări", la care trebuie să se ajungă cu un număr exact pe zar. Dacă un jucător aruncă numărul necesar de puncte și nu poate muta nicio piesă, aruncarea expiră.

- Dacă rândul unei piese se termină într-un spațiu deja ocupat de piesa altui jucător, acesta este "dat afară" și se întoarce la cercul de pornire. Există „scoaterea forțată”, adică dacă un jucător care are o piesă cu posibilitatea de a „ateriza” pe terenul altui jucător, el trebuie să scoată această piesă (cu excepția faptului că trebuie să deplaseze o piesă la poziția de pornire). Dacă se mută o altă piesă, este stabilită piesa cu care ar fi trebuit să se întoarcă în cercul de pornire.
- Există "mutare forțată", asta înseamnă că dacă este posibilă mutarea unei piese în funcție de numărul de pe zarul aruncat, trebuie trasată.
- Toate câmpurile marcate cu un cerc sunt "bănci" de pe care nu pot fi scoase afară.

11) BOWLING

JOCUL

- Jocul este format din 10 pini (popice) și 10 cadre.
- Fiecare jucător aruncă două bile într-unul din cele nouă cadre până când este marcat un STRIKE.
- În cel de-al zecelea cadru, un jucător joacă doar trei bile atunci când a fost făcut un STRIKE sau spare.
- Fiecare cadru trebuie să fie completat de fiecare jucător în ordinea corectă.
- Numărul de popice pe care un jucător l-a lovit la prima lansare este notat lângă micul dreptunghi din colțul din dreapta sus al acestui cadru. Cu toate acestea, acest lucru nu se aplică unui STRIKE. Numărul de popice pe care jucătorul l-au lovit cu a doua lansare este notat în micul dreptunghi.
- În cazul în care nici una dintre popice nu este lovită în a doua lansare, (-) este notat. Rezultatul celor două aruncări în cadru trebuie notat imediat.
- Strike - O lovitură este marcată atunci când toate popicele sunt doborâte în prima lansare a unui cadru. În caseta mică din colțul din dreapta sus al cadrului corespunzător a (x) este notat. Un Strike are 10 puncte plus numărul de popice care va fi doborât în următoarele două lansări ale jucătorului.
- Triple sau Turcia - Un triplu sau „turkey” consta în trei strike-uri consecutive. Primul Strike are 30 de puncte. Pentru a atinge scorul maxim de 300, un jucător trebuie să înscrie 12 Strike-uri consecutive.
- Spare - Un spare înseamnă că, în cea de-a doua aruncare, toate popicele în picioare sunt doborâte. Este notat (/). Un spare este de 10 puncte plus popicele care sunt doborâte în următoarea lansare.

12) TIC TAC TOE/ X și ZERO

JOCUL

- Este un joc pentru 2 JUCĂTORI - un jucător joacă X, iar celălalt O.
- Jucătorul "X" își pune X într-unul din câmpurile din careul de 3.
- Jucătorul "O" își pune O într-un alt câmp.
- Jucătorii joacă la rândul lor, până când un jucător a format un rând vertical, orizontal sau diagonal sau toate câmpurile sunt umplute!
- Jucătorul care reușește primul rând este câștigătorul.

13) HALMA**JOCUL**

- Halma (un alt termen este "dame chinezești") este un joc pentru 2 - 6 jucători.
- Placa este construită ca o stea.
- Fiecare jucător plasează câte 10 piese în fiecare culoare pe fiecare punctul de pornire al stele.
- Scopul jocului este de a fi primul jucător care va aduce toate piesele proprii peste tablă transversal în propriul său colț.
- Jucătorul care reușește primul rând este câștigătorul.

REGULILE JOCULUI

- Fiecare jucător se mișcă odată în fiecare rundă.
- Jucătorii se mișcă alternativ în sens contrar acelor de ceasornic.
- În timpul unui tur, jucătorul își trage piesa în punctul adiacent sau sare o altă piesă pentru a ateriza în gaura din spatele ei.
- Nu trebuie să vă deplasați pe punctele de acasă sau pe punctele țintă ale adversarului.
- Puteți săriți alte piese de orice culoare în orice direcție. În timpul unui runde, mai multe piese pot fi sărite.
- În timpul jocului nu sunt scoase piese din joc.
- Indiferent de numărul de jucători, jocul se termină atunci când un jucător are cu succes toate piesele sale în colțul opus sau când în joc mai este doar un singur jucător.
- Acest jucător este câștigătorul.
- Piesele unui jucător sunt scoase din joc atunci când împiedică un alt jucător (dacă piesa nu este deplasată prea departe de punctul de plecare) atunci când timpul este expirat sau jucătorul renunță.
- Există întotdeauna doar un singur câștigător.

14) BLACK JACK („21“)**JOCUL**

- Scopul jocului este de a înscrie mai multe puncte decât banca fără "overbidding", aceasta înseamnă fără a depăși punctele "21".
- Fiecare jucător primește două cărți împărțite, Banca (distribuitorul) primește o carte.
- După ce ați primit cărțile, decideți dacă doriți să cumpărați mai multe cărți sau nu. Puteți să cumpărați cărți până când aveți "overbidding" (mai mult de 21 de puncte) sau ai "suficient" (păstrezi cărțile pe care le-ai cumpărat).
- După ce cărțile au fost distribuite jucătorilor, este rândul distribuitorului.
- Există anumite reguli pentru distribuitor: Dacă ultimul jucător de la masă nu dorește să cumpere o carte, dealerul/distribuitorul împarte cărți până când banca are 17 sau mai multe puncte. Dacă banca are mai puțin de 16 puncte, trebuie să ia o carte.
- După ce dealer-ul și-a terminat "mâna" și dacă nu a "overbidding" (depășit), el plătește cea mai bună mână, colectează pariurile cu mână rea sau plătește la egalitate, pariul jucătorului înapoi.
- Jucătorii pot adăuga pariurile pe care le-au făcut la soldul lor și pot paria din nou în timp ce blackjack-ul continuă cu un nou joc / mâini.

Atât de mult se valorează cărțile de joc:

- ✦ As-ul valorează 1 sau 11, As-ul valorează 1 sau 11, după preferința jucătorului.

- ✦ **Damă, Regele, Treflă** valorează 10.
- ✦ Toate celelalte cărți se calculează în funcție de valoarea imprimată.

15) ZARURI

JOCUL

- **Material de joc** - sunt necesare 5 zaruri, 1 pahar pentru zaruri și 1 fișă de scoruri. Fișa de scoruri o găsiți pentru copiere pe ultimele pagini
- **Pregătirea jocului** - După determinarea ordinii jucătorilor, ca de exemplu se prin aruncarea zarurilor și cel care va începe e cel cu cel mai mare număr, sunt trecute numele fiecărui jucător în coloanele 1-6 de pe fișa de scoruri
- **Desfășurarea jocului** - Fiecare jucător poate arunca zarurile de trei ori pe rundă. Prima aruncare se aruncă toate cele 5 zaruri. În următoarele două aruncări, jucătorul poate să decidă pentru sine ce zaruri "păstrează și ce lasă deoparte" și care zaruri se aruncă din nou.

Aruncările doi și trei nu trebuie să fie executate, dacă jucătorul este deja mulțumit de rezultatul aruncării. Ulterior după a treia aruncare rezultatul este notat în fișa de scoruri.

Un joc are un total de 13 runde, în care trebuie completate cât mai multe câmpuri în funcție de condițiile punctajului. Ordinea nu contează. Dacă un jucător nu îndeplinește nicio condiție pentru un câmp după a treia aruncare, trebuie să șterge un câmp la alegere (= scor 0).

- **Condiții de punctaj** - În partea superioară, jucătorul trebuie să "adune" cât mai multe zaruri în timpul celor trei aruncări. Scorul care trebuie notat este suma zarurilor cu acest număr, celelalte nu se iau în calcul. De exemplu: După 3 aruncări sunt următoarele zaruri:



Jucătorul are următoarele opțiuni:

- 1) Introduceți 9 puncte în partea superioară în partea cu trei
- 2) Introduceți 5 puncte în partea superioară în partea cu cinci
- 3) Introduceți 2 puncte în partea superioară în partea cu două
- 4) Introduceți 16 puncte în partea inferioară la 3 de un fel (la zaruri de același fel se numără toate punctele)

Pentru a primi bonusul de 35 de puncte, trebuie să atingeți cel puțin 65 de puncte în partea superioară. Acest lucru este realizat atunci când exact 3 zaruri egale sunt "adunate" pentru fiecare număr. Deoarece numai totalul este decisiv, puteți avea rezultate slabe, ca de exemplu doar 2 duble (= 4 puncte), compensați, de exemplu, dacă dați patru de cinci (= 20 de puncte).

În partea inferioară trebuie realizate anumite combinații în cadrul celor trei zaruri:

3 de un fel: Cel puțin 3 zaruri la fel.
Toate puncte se numără (= 24 de puncte)



4 de un fel: Cel puțin 4 zaruri la fel.
Toate puncte se numără (= 26 de puncte)



Full House: trebuie să fie 3 de un fel + 2 de un fel.
La realizarea acestora se primesc **paușal 25 de puncte**



Chintă Mică: Patru zaruri consecutive

La realizarea acesteia se primesc **paușal 30 de puncte**



Chintă Mare: Cinci zaruri consecutive

La realizarea acesteia se primesc **paușal 40 de puncte**



Toate cinci: Cinci zaruri la fel

La realizarea acesteia se primesc **paușal 50 de puncte**



Chance: Nu există nicio condiție.

Toate puncte se numără (= 19 de puncte)



Regula specială Toate Cinci- În cazul în care un jucător a umplut deja acest spațiu și aruncă încă cinci zaruri egale, el poate introduce 50 de puncte în orice spațiu liber.

SFÂRȘITUL JOCULUI - Dacă toate câmpurile sunt completate după 13 runde, se calculează scorul total realizat. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

16) BASKETBALL **JOCUL**

- Se poate juca cu orice număr de jucători. Sunt posibile diferite moduri de joc. Trebuie definită o linie de aruncare.

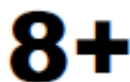
După aruncare - Jucătorul care lovește cele mai multe coșuri dintr-un număr de aruncări convenit anterior a câștigat

După timp - Jucătorul care lovește cele mai multe coșuri într-un timp pre-convenit a câștigat.

Spartan GmbH

Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Viena
info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

Vă rugăm să păstrați pentru consultare ulterioară
FABRICAT ÎN CHINA



FIGYELEM! 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára nem alkalmas. Kis alkatrészeket és kis golyókat tartalmaz, amelyek lenyelhetők vagy belélegezhetők. Fulladásveszély! Felnőtteknek kell összeszerelni. Kérjük, őrizze meg ezeket az információkat. Figyelmesen olvassa el a jelen brosúra utasításait. A játékasztal megfelelő használatával elkerüli a rongálódásokat és sérüléseket!

Nagyon köszönjük, hogy az új „CARROMCO” játékasztal megvásárlása mellett döntött!

Ez a multifunkciós asztal magáncélú használatra készült, és a kiváló minőségű anyagok felhasználása és a masszív felépítése révén mindenkinek jó szórakozást ígér. Reméljük, hogy a családjával és barátaival hosszú ideig örömet leli majd a termékben. Kérjük, őrizze meg a jelen útmutatót, hogy később is fel tudja lapozni! Kérjük, jegyezze fel a modell számát (amely a jelen kézikönyv borítólapján és a csatlakozás előlő oldalán lévő színes matricán a vonalkód mellett található), mivel erre esetleg szüksége lehet, ha kapcsolatba szeretne lépni velünk.

A szerelés előtt kérjük, figyelmesen olvassa végig a jelen kézikönyvet; ismerje meg az alkatrészeket, a szerelés lépéseit és az utasításokat. Kérjük, nézze át a következő oldalakon lévő az alkatrészek leírását, és ellenőrizze, hogy a játékasztal minden alkatrésze megvan-e.

MEGJEGYZÉS: Amennyiben egy alkatrész hiányzik, vagy ha Önnek kérdése van, akkor kérjük, ne hozza vissza az asztalt az üzletbe. Vegye fel a kapcsolatot az ügyfélszolgálatunkkal (service@carromco.com). Törekedni fogunk arra, hogy az esetlegesen fellépő problémákat elhárítsuk. Amennyiben kérdése van, vagy a játékasztal összeszereléséhez segítségre van szüksége, akkor kérjük, vegye fel a kapcsolatot az ügyfélszolgálatunkkal (service@carromco.com). Törekedni fogunk arra, hogy minden kérdését megválaszoljunk.

A SZERELÉSHEZ SZÜKSÉGES SZERSZÁMOK:

- 1 – csillagcsavarhúzó
- 1 – simafejű csavarhúzó
- 1 – imbuszkulcs (mellékelve)

KARBANTARTÁS ÉS ÁPOLÁS:

- **ASZTAL:** Fedje le az asztalt. Ha poros a játékterület vagy az oldalsó részek, akkor porszívózza le, vagy törölje le a játékterületet egy tiszta, puha ruhával. Ne üljön rá az asztalra, és ne használja kültéren.
- **CSOCSÓ RUDAK:** Győződjön meg arról, hogy a csavarok és az anyák meg vannak-e húzva a játékosoknál. Időnként törölje le a csocsó rudakat tiszta, nedves ruhával. A rudakat ne forgassa túl agresszívan, mivel különben megsérülhetnek. A kenéshez szilikon kenő spray használatát javasoljuk. Ezt a játékterületen kívül kell elvégezni, hogy a szilikon ne csepegjen a játékterületre.
- **ASZTALLÁBAK:** Ellenőrizze, hogy az asztallábak csavarjai meg vannak-e húzva. Ha az asztalt át akarja helyezni, akkor emelje meg, és egyenesen állítsa vissza a négy lábára. Ne húzza az asztalt a padlón, és ne a csocsó rudaknál fogva emelje meg.

TÁROLÁS/TELEPHELY:

A multifunkciós asztalt száraz és jól szellőző helyen tárolja/helyre tegye.

ÁRTALMATLANÍTÁS:

A multifunkciós asztalt engedélyezett hulladékfeldolgozó létesítményen vagy a kommunális hulladéklerakó létesítményen keresztül ártalmatlanítsa. Vegye figyelembe az aktuálisan érvényes előírásokat. Kétség esetén a környezetbarát ártalmatlanítással kapcsolatban forduljon egy hulladéklerakó létesítményhez.

Jó szórakozást kívánunk a „CARROMCO” multifunkciós asztalhoz!

JÁTÉKSZABÁLYOK**1) CSOCSÓ****ÍGY NYERI MEG A JÁTÉKOT**

- 2 vagy 4 játékos (csapatonként 2 játékos) állhat ki egymás ellen.
- Pénzfeldobással döntsék el, hogy ki kezdi a játékot. A pénzfeldobás nyertese kezdi a játékot, úgy, hogy a labdát a pályára helyezi.
- Az a játékos nyer, aki először eléri a megbeszélte pontszámot!

JÁTÉKSZABÁLYOK

- A passzolás és célzás a rúd húzásával/tolásával, és a fogantyúk görgetésével történik.
- A csocsó rudak forgatása engedélyezett, vagy nem (ezt a játék kezdete előtt kell megbeszélni az ellenféllel/ellenfelekkel).
- A csapatok nem válhatnak pozíciót a labda bedobása után.
- A csapatok minden játék (minden kör) után térfelet cserélnek.
- Az asztal szándékos megérintése vagy billentése nem engedélyezett.
- Játék közben nem szabad a játéktérbe nyúlni; kivéve, ha „halott labdát” kell eltávolítani.

HALOTT LABDA

- Az olyan labdát ki lehet szedni, amely megáll vagy elakad az ellenfél játékosok között. A labdát bedobással újból játékba lehet hozni.
- A ugyanazon csapat játékosai között áll le; most a labdát a játéktér legközelebbi sarkába kell tenni, és el kell engedni.

KINT

- Az olyan labdát, amely játék közben kimegy a játéktérből (nem gól), az egyik labdabedobó helyre vissza kell helyezni, és onnan kell megjátszani.

2) ASZTALITENISZ**ÍGY NYERI MEG A JÁTÉKOT**

- Pénzfeldobással döntsék el, hogy ki kezdi a játékot. A pénzfeldobás nyertese kezdi a szervát.
- A játékot az a játékos nyeri meg, aki először éri el a 21 pontot, ha nincs mindkét játékosnak vagy játékos párnak 20 pontja. Ebben az esetben az a játékos, ill. pár nyer, aki először ér el 2 ponttal többet az ellenfélnél.
- A játékot a „Best of 3” vagy „Best of 5” játék mód szerint kell játszani. Minden játékos 2 perc szünetet kérhet az egyes körök között.

JÁTÉKSZABÁLYOK

- **Sorrend**– Egyéni – A szerváló szervál, és az ellenfél visszaüti a labdát. Majd a szerváló/ellenfél üti vissza a labdát.
- **Sorrend**– Páros – A szerváló szervál, és az ellenfél visszaüt.

Majd a szerváló partnere üti vissza a labdát, és az ellenfél partnere üti vissza ezt a labdát. Majd minden játékos választás szerint üti vissza a labdát.

- **Szerva** – Egyéni – A szerváló nyitott tenyérből üti el a labdát. A szerváló feldobja a labdát, és elüti, mielőtt a labda az asztalhoz érne. A megütött labdának először a szerváló térfelét kell érinteni, a hálón át kell mennie, majd az ellenfél térfelének jobb oldalára vagy a fehér középvonalára kell érkeznie. Ha a szerváló nem jól szervál, akkor az ellenfél szerez pontot.

Szerva – Páros – A szerváló nyitott tenyérből üti el a labdát. A szerváló feldobja a labdát, és elüti, mielőtt a labda az asztalhoz érne. A megütött labdának először a szerváló térfelét kell érinteni, a hálón át kell mennie, majd az ellenfél térfelének jobb oldalára kell érkeznie. Ha a szerváló nem jól szervál, akkor az ellenfél szerez pontot.

- **Visszaütés**– Szerválás után az ellenfélnek a labdát közvetlenül a háló felett az ellenfél térfelére kell ütnie. Ha a visszaütött labda hozzáér a hálóhoz, a visszaütés érvényes ütés.
- **Csere** – A játékosok/párok minden kör után cserélnek. A párok/játékosok cseréje a játék végéig folytatódik.

KINT

- A labda egymás után ugyanazt a térfelet érinti.
- A labdát lecsapják.
- A labda hozzáér a játékoshoz (nem az ütőjéhez) vagy a játékos ütőt fogó kezéhez a csukló alatt.
- A labda nem a térfélhez, hanem más tárgyhoz ér, a hálóhoz, az ütőhöz vagy a játékos ütőt fogó kezéhez a csukló alatt.
- A labdát egy játékos egymás után többször megüti.
- A labda párosban a szerváló/visszaütő játékos bal térfeléhez ér.
- Egy játékos nem akkor üt bele a labdába, amikor ő következik.

LET (ismétlés)

- Amikor egy játékos szervál, de az ellenfél még nem áll készen (de a szerváló játékos mindig „készen” áll).
- A játék a rossz sorrend miatt megszakad.

3) + 4) LÉGHOKI ÉS JÉGHOKI

ÍGY NYERI MEG A JÁTÉKOT

- 2 vagy 4 játékos (az asztal mindkét végén 2 játékos) állhat ki egymás ellen.
- Pénzfeldobással döntsék el, hogy ki kezdi a játékot. A pénzfeldobás nyertese kezdi a játékot, úgy, hogy a korongot a pályára helyezi.
- Az a játékos nyer, aki először eléri a megbeszélte pontszámot!

JÁTÉKSZABÁLYOK

- A játékosoknak meg kell próbálniuk a korongot a hoki ütőkkel az ellenfél kapujába löni.
- A csapatok a játék kezdete után nem válhatnak pozíciót.
- A csapatok minden játék (minden kör) után térfelet cserélnek.
- Az asztal szándékos billentése nem engedélyezett.
- Játék közben nem szabad a játéktérbe nyúlni; kivéve, ha halott korongot kell eltávolítani.

HALOTT KORONG

- Az olyan korongot ki lehet szedni, amely megáll vagy elakad az ellenfél

játékosok között. A korongot vissza kell helyezni a pályára.

KINT

- Az olyan korongot vissza kell helyezni a pályára, amely a játék alatt kimegy a játéktérből (nem gól).

5) POOLBILIÁRD

ÍGY NYERI MEG A JÁTÉKOT

- A poolnál az egyik játékos páratlan golyókra játszik (számok 1-től 7-ig).
- A másik játékos pedig a csíkos golyókra (számok 9-től 15-ig).
- Pénzfeldobással döntsék el, hogy ki kezdi a játékot. A pénzfeldobás nyertese kezdi a játékot. A vesztes kezdi a következő játékot.
- Az a játékos, aki szabályosan lyukba gurított egy golyót, addig játszik, amíg el nem véti a célt, vagy nem hibázik.
- Miután egy játékos az összes golyóját (csíkos/egyszínű) lyukba gurította, akkor a 8-as golyóra kell játszania.
- Az első játékos, aki az összes golyóját lyukba gurította, majd a 8-as golyót is, az a nyertes!

JÁTÉKSZABÁLYOK

- A biliárdgolyót (fehér golyó) a fejevonál mögé kell helyezni, és a játékosnak vagy 1.) lyukba gurítania egy golyót, vagy 2.) négy golyót az asztal szélének kell lökni. Amennyiben egy játékos nem kap pontot, akkor az ellenfél megjátszhatja a golyókat ebben a pozícióban, vagy a golyókat ismét berakhatja a háromszögbe, és új kezdő lökést indíthat.
- A kezdő lökésnél lyukba gurított golyók – A játékos az asztalnál áll, a csíkos vagy az egyszínű golyók közül választhat.
- A 8-as golyó lyukba gurítása a kezdő lökésnél – A játékos az az asztalnál áll, a 8-as golyót a lyukba guríthatja, tovább játszhat vagy a golyókat ismét berakhatja a háromszögbe, és újra lökhet.
- Break-Scratch – Ha a fehér golyó a kezdő lökésnél egy lyukba gurul, akkor: 1.) a 8-as kivételével az összes golyót lyukba kell gurítani, 2) az asztal szabad, 3) az ellenfél megkapja a biliárdgolyót, a golyót a fejevonál mögé helyezheti, és megjátszhatja bármelyik, a fejevonál mögött lévő golyót.
- Break-Scratch után az asztal szabad, attól függetlenül, hogy a golyókat lyukba gurították-e.
- A játékos választhat a csíkos/egyszínű golyók közül; ebben az dönt, hogy mely golyót gurítják következőleg lyukba. **MEGJEGYZÉS:** Minden játékosnak előre be kell jelentenie a lökését, azaz meg kell neveznie a golyót, és azt kell lyukba gurítania. Különben esetleg elveszíti a kört!
- Akkor érvényes a lökés, ha a golyó először a játékos csoportjában lévő (csíkos/egyszínű) golyók egyikéhez ér. A megnevezett golyót lyukba kell gurítani, vagy a biliárdgolyónak (fehér golyó) vagy egy másik célgolyónak hozzá kell érnie a peremhez. **MEGJEGYZÉS** – Az szabályos, ha a biliárdgolyó (fehér golyó) előtte hozzáér a célgolyóhoz.

JÁTÉK VÉGE

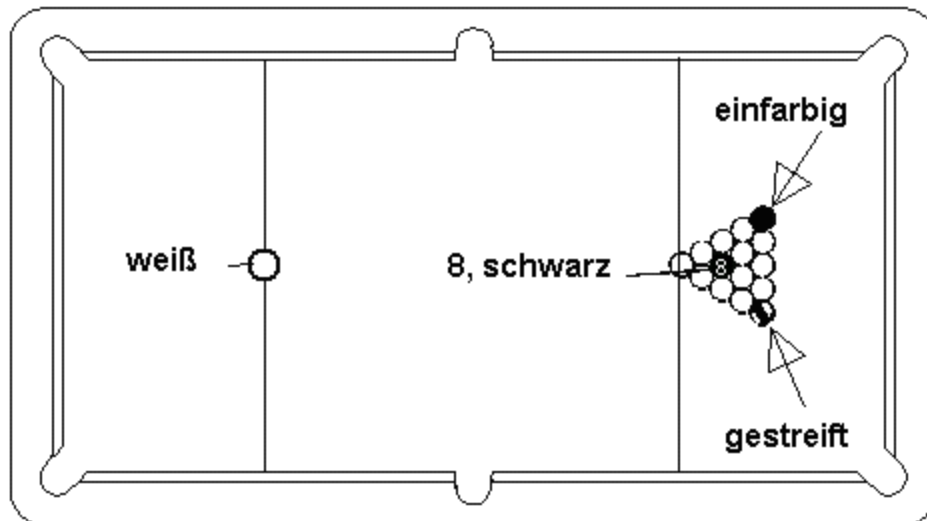
- Hiba a 8-as golyó lyukba gurításánál.
- A 8-as golyó és az utolsó golyó csoport egyidejű lyukba gurítása.
- A 8-as golyó nem gurul lyukba egy lökéssel.
- A lyukba gurított 8-as golyó nem a megfelelő golyó.
- Scratch, amikor a 8-as golyó a megfelelő golyó.
- A 8-as golyó legurul az asztalról.

HIBA

- Az ellenfél megfogja a biliárdgolyót. A játékos tetszőleges helyre teheti a biliárdgolyót (fehér golyó) az asztalon (a kezdő lökésnél a fejevonal mögött kell lennie).

SPOT

- Egy golyót a hosszanti perem mentén a talppánthoz a lehető legközelebb kell helyezni.



6) SAKK

JÁTÉKSZABÁLYOK

- A sakkban két játékos felváltva játszik egymás ellen – az egyik játékos a fehér bábukkal, a másik a fekete bábukkal.
- A fehér bábukkal játszó játékos kezdi a játékot.
- Minden játékosnak hat különböző sakkbábu fajtája van – egy királynő, egy király, két bástya, két ló, két futó, 8 paraszt.
- A sakktábla 64 négyzet alakú mezőből áll – nyolc vízszintes és nyolc függőleges sorból.
- A fehér bábukkal játszó játékos előtt úgy van a sakktábla, hogy a jobb alsó sarokban fehér mező legyen.
- A fehér bábukat az első sorban balról jobbra a következőképpen kell felrakni a sakktábla fehér mezőire:
 - ✦ bástya, ló, futó, királynő, király, König, futó, ló, bástya.
- A fekete bábukat az első sorban balról jobbra a következőképpen kell felrakni a sakktábla fekete mezőire:
 - ✦ bástya, ló, futó, királynő, király, futó, ló, bástya.
- A két király és a két királynő függőleges sorban egymással szemben állnak.
- A 8 parasztot a második sorban kell elhelyezni.

LÉPÉSEK

- Az egyes sakkbábuk lépései eltérnek egymástól:
- Király – a király minden szomszédos mezőn minden irányba mozoghat: függőlegesen, vízszintesen és átlósan. A király leüthet minden bábút a szomszédos mezőkön, és kivonhatja őket a játékból.
- Királynő – a királyhoz hasonlóan ő is minden irányba mozoghat egy fontos különbséggel: a királynő tetszőleges távolságban szabad mezőre léphet. A királynő leüti az ellenfél bábuját, amelyet levesznek a tábláról. A királynő lép ezen bábu helyére

- A bástya – függőlegesen és vízszintesen egy irányban szabad mezőre léphet. A bástya leüti az ellenfél bábuját, amelyet levesznek a tábláról. A bástya lép ezen bábu helyére
- A futó átlósan egy irányba mozoghat. A futó leüti az ellenfél bábuját, amelyet levesznek a tábláról. A futó lép ezen bábu helyére
- A ló egy mezőt léphet előre/hátra és két mezőt jobbra vagy balra. Vagy egy mezőt jobbra vagy balra és két mezőt előre vagy hátra. A ló nem tudja leütni azokat a bábukat, amelyeket átugrik. A ló a harmadik mezőjére vezető úton át tudja ugrani az ellenfél bábuit, és csak azt a bábút tudja leütni/eltávolítani, amelyik azon a mezőn van, amelyre lép.
- A paraszt csak egy mezőt léphet és egy irányba, amennyiben azon a mezőn nem áll saját másik bábu vagy az ellenfél bábuja. A paraszt csak a kezdő lépésnél léphet két mezőt. Egy paraszt az ellenfél bábuját csak akkor tudja leütni, ha átlósan jobbra/balra lép.

7) DÁMAJÁTÉK

JÁTEKSZABÁLYOK

- Minden játékos megpróbálja úgy elhelyezni a bábuit, hogy blokkolja az ellenfél bábuit, vagy levegye őket a mezőről.
- LÉPÉSEK
- A játék csak a sötét mezőkön zajlik
- Minden játékos elhelyezi a 12 bábuját a 12 sötét mezőn a tábla felé eső oldalán az első három sorban.
- A fekete bábukkal játszó játékos lép először.
- A két játékos felváltva lép a bábukkal.
- A bábuk minden lépésben átlósan lépnek a mezőn. A bábukkal nem lehet hátrafelé lépni.
- Amint egy játékos hozzáér egy bábuhoz, azt le kell vennie.
- Az ellenfél bábuját úgy lehet leütni, hogy át kell ugrani a bábuját, és a saját bábút a következő szabad mezőre kell tenni.
- Minden lépésben több bábút is le lehet ütni, ha az utolsó ugrás után még van szabad mező. De minden bábút csak egyszer szabad átugrani.
- A játékos eldöntheti, hogy egy vagy több bábút szeretne-e leütni.
- Ha a játékos több bábút szeretne leütni, akkor minden olyan ugrást végre kell hajtania, amely az ellenfél bábujának leütéséhez szükséges.
- Ha egy bábu eléri az ellenfél szemközti utolsó sorát, akkor az malom. A lépésnek akkor van vége, amikor a bábu dámát alkot.
- A dámát az ellenfél úgy „jelöli meg”, hogy egy ugyanolyan színű bábút helyez a bábura, mielőtt a saját lépését végrehajtja.
- A dáma átlósan előre vagy hátra mozoghat a szabad mezőkön.
- Minden normál bábu, ill. minden normál dáma kiüthet egy dámát.
- Ha az ellenfél minden bábuját leütötték, vagy az ellenfél már nem tud lépni, akkor vége a játéknak.

8) OSTÁBLA

JÁTEKSZABÁLYOK

- A játék célja, hogy a játékos elsőként hozza át az összes korongot a saját térfelére (homeboard), ahol le lehet venni őket (lepakolás). Az a játékos nyeri meg a játékot, aki az összes korongját „lepakolta” a tábláról.

LÉPÉSEK

- Egy tábla 24 pontból vagy különböző színű háromszögekből áll.
- A játékosok egymással szemben ülnek a táblánál; a tábla közepén található egy

stég.

- Az első hat korong a „belső mezőn” van.
- A 7-12 mezők a játékos külső mezői.
- Minden játékosnak saját színű 15 korongja van.
- A korongokat a fenti ábrán látható módon kell a táblára helyezni.
- Minden játékos dob egyet a dobókockával.
- A nagyobb számot dobó játékos választja ki az oldalt és a színt.
- A játék folyamán ez a játékos lép először, és lelépi a két dobókockával dobott kombinációt.
- Majd a játékos dob, és ennek megfelelően lép. A játékosok felváltva lépnek.
- Minden dobásnál két koronggal kombinálva vagy egy koronggal is lehet lépni.

JÁTÉKSZABÁLYOK

- A korongokkal minden mezőre szabad lépni, de azokra nem, amelyeket az ellenfél legalább két korongja áll. Ha egy játékosnak legalább két korongja van egy mezőn, azt „blokkolásnak” nevezzük. Az ellenfél nem helyezhet korongot erre a mezőre. Ha páros számot dobna a dobókockával, akkor a játékos megduplázhathatja a dobott számot. A játékos a négy számot minden tetszőleges kombinációban lelépheti. Minden játékosnak minden számot le kell lépnie, ill. kombinálnia kell, de ha csak egyet tud lépni, akkor a nagyobb számot kell lelépni.
- A két játékos a korongjaival ellentétes irányban léphet. Például: A fehér a fekete „Homeboard”-ról a fehér „Homeboard”-ra lép. Ha egy játékos minden korongja a saját térfelén van, akkor elkezdődhet a „lepakolás”.

A JÁTÉK

- Az egyedül álló korong a „Blot”. Ha az ellenfél korongja „Blot” mezőre lép (olyan mezőre, amelyen csak egy korong áll), akkor az egyedül álló korongot le kell venni a tábláról, és a középén lévő stégre kell helyezni, ahol addig marad, amíg vissza nem lehet helyezni a saját mezőre. Mielőtt más lépéseket végre lehetne hajtani, először a stégen lévő korongokat kell visszahelyezni. A korong a dobott szám alapján léphet. Ha pályául egy „hármast” vagy egy „ötöst” dobna, akkor egy korongot az ellenfél térfelén a harmadik vagy ötödik mezőjére lehet helyezni. Ha a mező „foglalt” (legalább 2 korong), akkor a korongot nem szabad erre a mezőre helyezni, és a játékos csak akkor léphet oda a koronggal, amikor a mező újból „szabad”. Egy játékos ugyanazzal a dobással két vagy több „Blot” mezőt is elfoglalhat. A játékos döntheti el, hogy rá akar-e lépni Blot mezőre; mindenesetre lépnie kell.

LEPAKOLÁS

- Egy játékos akkor tud lepakolni, ha azt a számot dobja, amely megfelel annak a mezőnek, amelyen áll. Ekkor a korongot kiveszik a játékból, azaz kidobják. Ez azt jelenti, hogy ha 6-ot dob, akkor leveheti a 6-os mezőn álló korongját.
- Ha a dobásnak megfelelő mezőn nincs korong, akkor a játékosnak a legmagasabb mezőről kell lepakolnia egy korongot.
- A játékosnak nem kell lepakolnia a korongot, közelebb is viheti a térfele utolsó mezőjéhez. Ha a kidobás alatt dobókockával kidobna egy korongot, akkor ezt a korongot először vissza kell dobni, és a saját térfélre kell vele lépni, mielőtt lepakolják.

ÍGY NYERI MEG A JÁTÉKOT

- A játék a következőképpen nyerhető meg:
- „Egyszerűen” – egy játékos lepakolt minden korongot, és nincs több korong a saját belső mezőjén.
- Duplázás/Gammon – amikor az ellenfél nem pakolt le korongokat.
- Triplázás/Back Gammon – amikor az ellenfél nem pakolt le korongot, és legalább az egyik korongja még a táblán vagy a győztes térfelén van.

9) MALOM**A JÁTÉK**

- Ezt a játékot 2 JÁTÉKOS tudja játszani – az egyik játékos a kilenc világos, a másik játékos a kilenc sötét koronggal játszik.
- Minden játékos felváltva 1-1 korongot tesz le a táblán lévő vonalak sarok-, ill. metszéspontjaira.
- Akinek egy sorban 3 korongja van (függőlegesen vagy vízszintesen, átlósan nem), az leveheti az ellenfél egy korongját. Malomból csak akkor vehet el az ellenfél egy korongot, ha neki már csak három korongja van a táblán.
- Ha mind a kilenc korongot felrakták, akkor felváltva lehet egy koronggal a következő sarok-, ill. metszéspontra lépni. Aki közben malmot tud alkotni, az leveheti az ellenfél egyik korongját.
- Ha egy játékosnak már csak három korongja van a táblán, akkor tetszőleges pontra ugorhat.
- A játék döntetlen:
 - 20 lépés után malom nélkül
- A játék győzelemmel zárul:
 - ha az ellenfélnek már csak 2 korongja van a táblán.
 - ha az ellenfél nem tud többet lépni a koronggal.

10) KI NEVET A VÉGÉN**A JÁTÉK**

- Ezt a játékot 2-4 játékos tudja játszani. Minden játékos 4 azonos színű bábút kap, és ezeket felrakja az A, B, C és D jelölésű kezdő körre. A játékot dobókockával játsszák.
- Minden játékos dob egyet, hogy eldöntsék, ki kezdjen. A legnagyobbat dobó játékos kezdi a játékot. Után az óramutató járásával megegyező irányban kell haladni.
- Először minden játékos 3x dob, amíg 6-ost nem dob. Aztán feltesz egy bábút a saját kezdő mezőjére (A játékos → 5-ös mező, B játékos → 22-es mező, C játékos → 39-es mező, D játékos → 56-os mező). Amint egy játékos egyik bábuja a játéklemezőn áll, már csak 1x dobhat, ha 6-ost dob, akkor dobhat még egyszer. Amennyiben még vannak bábuai a kezdő mezőjén, akkor ezekkel 6-os dobás esetén a kezdő mezőre kell lépni, a következő dobásnál el kell lépni vele a kezdő mezőről.
- Minden bábunak egyszer körbe kell mennie a játéklemezőn az óramutató járásával ellentétes irányban, majd a saját „lépcsőn” keresztül a célmezőbe kell lépni velük, amelyet pontos dobással lehet elérni. Ha egy játékos a szükséges számnál nagyobbat dob, akkor nem léphet másik bábuval, a dobás érvénytelen.
- Ha a lépés egy bábuval olyan mezőre jön ki, amelyen már egy másik játékos bábuja áll, akkor ezt „kiüti”, és vissza kell lépni vele a kezdő körre. „Kiütéskényszer” van, azaz ha egy játékos valamelyik bábujával másik játékos mezőjére tud lépni, akkor ezzel a bábuval kell lépnie (kivéve, ha egy bábuval a kezdő helyről kellene elmozdulnia). Ha másik bábuval lép, akkor azzal a bábuval vissza kell lépnie a kezdő körbe, amellyel lépnie kellett volna.
- „Lépéskényszer” van, azaz amennyiben egy bábu a dobott számnak megfelelően mozgatható, akkor azzal kell lépni.
- Minden körrel jelölt mező „pad”, amelyről nem lehet kiütni a bábút.

11) BOWLING/TEKE**A JÁTÉK**

- A játék 10 bábuból (pin) és 10 mezőből (frame) áll.
- Minden játékos két golyót gurít a kilenc mező egyikén, amíg STRIKE-ot ér el.
- A 10. A frame-ben egy játékos csak akkor guríthat három golyót, ha strike-ja vagy spare-je volt.
- Minden frame-et minden játékosnak a megfelelő sorrendben kell teljesíteni.
- Az első gurításnál ledöntött bábuk száma feljegyzésre kerül a frame jobb felső sarkában lévő négyszögben. Ez azonban nem érvényes a STRIKE-ra. A második gurításnál ledöntött bábuk száma a kis négyszögben kerül feljegyzésre.
- Ha a második gurításnál egyetlen bábút sem sikerül ledönteni, akkor (-) kerül feljegyzésre. A két gurítás eredményét a frame-mel azonnal fel kell jegyezni.
- Strike – akkor lehet strike-ot elérni, ha egy frame első gurításánál az összes bábút sikerül ledönteni. A megfelelő frame jobb felső sarkában lévő mezőben egy (x) kerül feljegyzésre. A strike 10 pontot ér, plusz azon bábuk száma, amennyit a játékos a következő két gurításnál ledönt.
- Tripla vagy turkey – három egymást követő strike a tripla vagy turkey tarolás. Az első strike 30 pontot ér. A legmagasabb 300 pont eléréséhez, a játékosnak 12 egymást követő strike-ot kell gurítania.
- Spare – a spare azt jelenti, hogy a második gurításban minden bábú ledől. Egy (/) kerül feljegyzésre. Egy spare 10 pontot ér, plusz a következő gurításban ledöntött bábuk.

12) AMŐBA**A JÁTÉK**

- Ezt a játékot 2 JÁTÉKOS tudja játszani – az egyik játékos az X-szel, a másik az O-val játszik.
- Az „X” játékos beír egy X-et a 3-as rács egyik mezőjébe.
- Az „O” játékos beír egy O-t egy másik mezőbe.
- A játékosok felváltva játszanak, amíg az egyik játékos függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan sort nem alkot, vagy az összes mező ki nincs töltve!
- Az a játékos a nyertes, akinek ez először sikerül.

13) HALMA**A JÁTÉK**

- A halma játékot (másik neve a 'Kínai dáma') 2-6 játékos tudja játszani.
- A tábla csillag felépítésű.
- Minden játékos a csillag minden kezdőpontjára egy-egy saját színű bábút tesz.
- A játék célja eljuttatni az összes saját bábút első játékosként a táblán keresztben a saját sarokba.
- Az a játékos a nyertes, akinek ez először sikerül.

JÁTÉKSZABÁLYOK

- Minden játékos minden körben egyszer lép.
- A játékosok felváltva lépnek az óramutató járásával ellentétes irányban.
- Az egyik lépésnél a játékos a bábuját a szomszédos pontra helyezi, vagy átugrik egy másik bábút, hogy a mögötte lévő mezőre kerüljön.
- Az ellenfél kezdőpontjaira nem szabad rálépni.

- Más tetszőleges színű bábukat mindent tetszőleges irányában átugorhatják. Lépés közben több bábút is át szabad ugrani.
- Játék közben nem szabad bábukat levenni a tábláról.
- A játékosok számától függetlenül a játék akkor fejeződik be, ha egy játékos minden bábuját sikeresen eljuttatta a szemközti sarokba, vagy ha már csak egy játékos van játékban.
- Ez a játékos a győztes.
- Egy játékos bábuit akkor kell kivenni a játékból, ha azok akadályoznak egy másik játékost (ha a bábút túl sokáig nem mozdítják el a kezdőpontjáról), ha az idő lejárt, vagy a játékos feladja.
- Mindig csak egy győztes van.

14) HUSZONEGY (BLACKJACK)

A JÁTÉK

- A játék célja, hogy a játékos a banknál több pontot érjen el, de ne lépje túl a „21” pontot.
- Minden játékosnak két kártyalapot osztanak, a bank (az osztó) egy kártyalapot kap.
- A kártyaosztás után Ön dönti el, hogy kér-e további lapot, vagy nem. Ön addig kérhet lapot, amíg túl nem lépi a 21 pontot), vagy amíg „elég” nem lesz (Ön megtartja a leosztott lapokat).
- Miután a lapokat leosztották a játékosnak, az osztón van a sor.
- Az osztóra bizonyos szabályok érvényesek: Ha az utolsó játékos már nem szeretne lapot kérni, akkor az osztó addig osztja a lapokat, amíg a bank el nem éri a 17 vagy több pontot. Ha a banknak 16 pontnál kevesebb pontja van, akkor lapot kell kérnie.
- Miután az osztó befejezte az osztást, és ha túl sok pontja van, akkor a legjobb pontszámmal rendelkező játékost kifizeti, a rosszabb pontszámmal rendelkező játékosoktól begyűjti a téteket, vagy döntetlen állásnál visszafizeti a játékos tétjét.
- A játékosok esetleg összeadják a megnyert téteket, és újabb tétet tesznek fel, és a Blackjack új játékkal/osztással folytatódik.

A kártyalapok értékei:

- ✦ Az ász 1-et vagy 11-et ér.
- ✦ A dáma, király, bubi 10-et.
- ✦ Minden más kártyalap a rajta lévő értékkel bír.

15) KOCAJÁTÉK

A JÁTÉK

- **A játék részei** – 5 dobókockára, egy kockavető pohárra és egy pontozólapra van szükség. A jelen útmutató utolsó oldalán lévő pontozólapokat le lehet fénymásolni.
- **A játék előkészítése** – Miután meghatározták a játékosok sorrendjét, pl. a legmagasabb számot dobó kezd, minden játékos nevét felírják a pontozólap megfelelő oszlopához
- **A játék menete** – Minden körben minden játékos háromszor dobhat. Az első dobásnál mind az 5 dobókockával. A következő két dobásnál a játékos döntheti el, hogy mely dobókockákat „tartja meg, és melyiket teszi félre”, és hogy melyik dobókockákkal dob ismét.

A második és harmadik dobást nem kell elvégezni, ha a játékos a dobás eredményével már elégedett. Az eredményt legkésőbb a harmadik

dobásnál felírják a pontozólapra.

Egy játékban összesen 13 kör van, amelyek során minden mezőt a mindenkor pontoknak megfelelően kell kitölteni. A sorrend az mindegy. Ha egy játékos egy mezőnél a harmadik dobásnál sem teljesíti a feltételeket, akkor egy választása szerinti mezőt ki kell húznia (= 0 pont).

- **Pontok feltételei** – A felső részen a játékosnak a három dobása alatt egy számból a lehető legtöbb dobókockát kell „összegyűjtenie”. Az ezen számot mutató dobókockák összegének pontszámát kell feljegyezni, a többi nem számít. Példa:
3 dobás után a dobókockák:



A játékos a következő lehetőségekkel rendelkezik:

- 1) A felső részen a hármasoknál 9 pontot ír be
- 2) A felső részen az ötösnél 5 pontot ír be
- 3) A felső részen a kettesnél 2 pontot ír be
- 4) Az alsó részen hármas dobásnál 16 pontot ír be (kettes dobásnál minden pötty számít)

Ahhoz, hogy kiegészítőleg 35 bónuszpontot kapjon, a felső részen összesen legalább 65 pontot kell elérni. Ezt úgy lehet elérni, ha minden számnál pontosan 3 egyforma dobókockát „gyűjt össze”. Mivel csak a teljes összeg a döntő, a gyenge eredményeket ki lehet egyenlíteni, pl. csak 2 kettes (= 4 pont), ha pl. négy ötöst dobunk (= 20 pont)t.

A lenti részben a három dobáson belül bizonyos kombinációkat kell elérni:

Hármas dobás: Legalább 3 egyforma dobókocka.
Minden pötty számít (= 24 pont)



Négyes dobás: Legalább 4 egyforma dobókocka.
Minden pötty számít (= 26 pont)



Full-House: 2 egyforma és 3 egyforma dobókocka
Ha ezt dobják, akkor átalány 25 pont



Kis utca: Négy dobókocka egy számsorozatban
Ha ezt dobják, akkor átalány 30 pont



Nagy utca: Öt dobókocka egy számsorozatban
Ha ezt dobják, akkor átalány 40 pont



Mind ötös: Öt azonos dobókocka
Ha ezt dobják, akkor átalány 50 pont



Chance (esély): Nincs feltétel.
Minden pötty számít (= 19 pont)



Öt egyenlő dobókocka speciális szabály – Ha egy játékos ezt a mezőt már kitöltötte, és még egyszer öt azonos dobókockát dob, akkor bármely tetszőleges még szabad mezőbe beírhat 50 pontot.

A JÁTÉK VÉGE – Ha 13 kör után minden mező ki van töltve, akkor ki kell számolni a teljes pontszámot. A legtöbb pontot elérő játékos győz.

16) KOSÁRLABDA

A JÁTÉK

- Tetszőleges számú játékos játszhatja. Különböző játék módok lehetségesek. Meg kell határozni egy dobóvonalat.
Dobások szerint – Az a játékos győz, aki előre megbeszélte számú dobás után a legtöbb kosarat dobta
Idő szerint – Az a játékos győz, aki előre megbeszélte idő alatt a legtöbb kosarat dobta.

Spartan GmbH
Hermann Gebauer Straße 9, A-1220 Bécs
info@spartan-sport.at www.spartan-sport.at

Őrizze meg, hogy később is fellapozhassa
SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA



8+

