



BOULE-SET

DE AT CH
BOULE-SET
Gebrauchsanweisung

IT CH
SET BOCCIE
Istruzioni per l'uso

FR CH
SET DE PÉTANQUE
Mode d'emploi



IAN 351564_2007



● Entsorgung

Die Verpackung besteht aus umweltfreundlichen Materialien, die Sie über die örtlichen Recyclingstellen entsorgen können.

Möglichkeiten zur Entsorgung des ausgedienten Produkts erfahren Sie bei Ihrer Gemeinde- oder Stadtverwaltung.

● Garantie

Das Produkt wurde nach strengen Qualitätsrichtlinien sorgfältig produziert und vor Anlieferung gewissenhaft geprüft. Im Falle von Mängeln dieses Produkts stehen Ihnen gegen den Verkäufer des Produkts gesetzliche Rechte zu. Diese gesetzlichen Rechte werden durch unsere im Folgenden dargestellte Garantie nicht eingeschränkt. Sie erhalten auf dieses Produkt 3 Jahre Garantie ab Kaufdatum. Die Garantiefrist beginnt mit dem Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Original-Kassenbonn gut auf. Diese Unterlage wird als Nachweis für den Kauf benötigt. Tritt innerhalb von 3 Jahren ab dem Kaufdatum dieses Produkts ein Material- oder Fabrikationsfehler auf, wird das Produkt von uns – nach unserer Wahl – für Sie kostenlos repariert oder ersetzt. Diese Garantie verfällt, wenn das Produkt beschädigt, nicht sachgemäß benutzt oder gewartet wurde. Die Garantieleistung gilt für Material- oder Fabrikationsfehler. Diese Garantie erstreckt sich nicht auf Produkteile, die normaler Abnutzung ausgesetzt sind (z. B. Batterien) und daher als Verschleißteile angesehen werden können oder Beschädigungen an zerbrechlichen Teilen, z. B. Schalter, Akkus oder die aus Glas gefertigt sind.

● Abwicklung im Garantiefall

Um eine schnelle Bearbeitung Ihres Anliegens zu gewährleisten, folgen Sie bitte den folgenden Hinweisen:

Bitte halten Sie für alle Anfragen den Kassenbonn und die Artikelnummer (z. B. IAN 123456_7890) als Nachweis für den Kauf bereit. Die Artikelnummer entnehmen Sie bitte dem Typenschild, einer Gravur, auf dem Titelblatt Ihrer Bedienungsanleitung (unten links) oder als Aufkleber auf der Rück- oder Unterseite des Produkts. Sollten Funktionsfehler oder sonstige Mängel auftreten, kontaktieren Sie zunächst die nachfolgend benannte Serviceabteilung telefonisch oder per E-Mail. Ein als defekt erfasstes Produkt können Sie dann unter Beifügung des Kaufbelegs (Kassenbonn) und der Angabe, worin der Mangel besteht und wann er aufgetreten ist, für Sie portofrei an die Ihnen mitgeteilte Service-Anschrift übersenden.

● Service

DE **Service Deutschland**
Tel.: 0800 5435 111
E-Mail: owim@lidl.de

AT **Service Österreich**
Tel.: 0800 292726
E-Mail: owim@lidl.at

CH **Service Schweiz**
Tel.: 0800562153
E-Mail: owim@lidl.ch

Boule-Set

● Einleitung



Wir beglückwünschen Sie zum Kauf Ihres neuen Produkts. Sie haben sich damit für ein hochwertiges Produkt entschieden. Machen Sie sich vor der ersten Inbetriebnahme mit dem Produkt vertraut. Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Bedienungsanleitung und die Sicherheitshinweise. Benutzen Sie das Produkt nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche. Bewahren Sie diese Anleitung an einem sicheren Ort auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Produktes an Dritte mit aus.

● Bestimmungsgemäße Verwendung

Das Produkt ist nur für den Einsatz in privaten Haushalten vorgesehen. Das Produkt ist nicht für den gewerblichen Einsatz bestimmt.

● Lieferumfang

6 Holzkugeln und 1 Ziel-Holzkugel
1 Transporttasche
1 Spielanleitung



Sicherheitshinweise

- ⚠ ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Kugel. Erstickungsgefahr.
- ⚠ ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Lange Schnur. Strangulationsgefahr.
- **ACHTUNG.** Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.
- **ACHTUNG.** Alle Verpackungsmaterialien sind nicht Bestandteil des Spielzeugs und sollten aus Sicherheitsgründen stets entfernt werden, bevor es Kindern zum Spielen übergeben wird.

- Verpackung für Nachschlagezwecke aufbewahren.
- Das Produkt ist geeignet für Kinder ab 3 Jahren.

● Das Spielfeld

Geeignet für das Boule-Spiel ist ein freies Gelände mit einer Größe von ca. 4 x 15 m. Empfohlen werden sandhaltige Untergründe und Naturböden. Nicht geeignet sind Asphalt- oder Betonböden; auf diesen harten Böden springen die Kugeln stark und rollen zu weit.

● Anzahl der Spieler

Das Spiel kann ab 2 Spielern gespielt werden. Spielen mehr als 3 Spieler mit, werden Mannschaften gebildet, die gegeneinander antreten. Jeder Spieler erhält gleich viele Kugeln. Dabei gilt es zu beachten, dass die Kugeln so zugeteilt werden, dass anhand ihrer Farbe die Mannschaft zu erkennen ist. In diesem Set sind 3 zusammengehörige Spielkugeln enthalten. Es können daher bis zu 3 Mannschaften mit bis zu jeweils 2 Mitspielern gebildet werden.

● Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, die eigenen Kugeln näher an der Zielkugel zu platzieren als der Gegner. Am Ende einer Runde zählt jede Kugel einen Punkt, die näher an der Zielkugel liegt als die beste des Gegners. Gespielt wird bis 13 Punkte. **Taktische Vorgehensweise:** Es gibt viele Möglichkeiten, die Kugel zu spielen, sei es zu werfen oder zu rollen. Sie können gegnerische Kugeln mit der eigenen wegschießen oder die Zielkugel treffen und dadurch ihre Position ändern. Darüber hinaus können Sie auch den Weg zum Ziel verbauen.

● Spielablauf

● Spiel vorbereiten

- Lösen Sie zunächst aus, welche Mannschaft beginnen darf.
- Lassen Sie einen Spieler der Startmannschaft einen Abwurfkreis mit einem Durchmesser von ca. 35–50 cm auf den Boden zeichnen. Anschließend stellt sich der Spieler in diesen Abwurfkreis und wirft die Zielkugel in eine beliebige Richtung. Die Zielkugel sollte in einer Entfernung von ca. 6–10 m vom Abwurfkreis liegen bleiben und ausreichend Abstand zu Hindernissen wie z. B. Bäumen, Mauern etc. haben.

● Spielverlauf

- Der Spieler, der die Zielkugel geworfen hat, wirft die erste Spielkugel so nah wie möglich an die Zielkugel heran. **Hinweis:** Bei jedem Wurf müssen die Füße des Spielers innerhalb des Wurfkreises bleiben, bis die gespielte Kugel den Boden berührt.
- Die zweite Mannschaft ist nun an der Reihe und versucht, mit ihrer Kugel noch näher an die Zielkugel heranzukommen. Sie kann die Zielkugel anvisieren oder auch die gegnerische Kugel wegschießen.
- Ab jetzt bestimmen die geworfenen Kugeln die weitere Reihenfolge:
 - Es ist immer die Mannschaft an der Reihe, deren Kugeln am weitesten von der Zielkugel entfernt liegen.
 - Die schlechter platzierte Mannschaft ist so lange am Zug, bis eine ihrer Kugeln näher an der Zielkugel liegt als die beste Kugel des Gegners oder, bis sie keine Kugeln mehr hat.
 - Wenn eine Kugel besser untergebracht wurde als die beste Kugel des Gegners, wechselt das Wurfrecht.
 - Besitzt eine Mannschaft keine Kugeln mehr, darf die andere Mannschaft alle ihre restlichen Kugeln spielen.
 - Wurden alle Kugeln gespielt, wird die Runde ausgewertet.

● Runde auswerten

Für jede Kugel, die näher an der Zielkugel liegt als die beste Kugel der gegnerischen Mannschaft, erhält die Siegermannschaft einen Punkt. Pro Runde erhält also immer nur eine Mannschaft Punkte.

Im Folgenden werden 2 Beispiele beschrieben:

Beispiel 1 (Abb. A):
Zwei Kugeln von Mannschaft B liegen näher an der Zielkugel als die beste Kugel von Mannschaft A. Mannschaft B erhält 2 Punkte.
Beispiel 2 (Abb. B):
Eine Kugel von Mannschaft A liegt näher an der Zielkugel als die beste Kugel von Mannschaft B. Mannschaft A erhält einen Punkt.

● Neue Runde beginnen

Nun zieht die Siegermannschaft den neuen Abwurfkreis um die Stelle, an der die Zielkugel zuletzt lag und beginnt die neue Runde. Gehen Sie zum Ziehen des Abwurfkreises vor wie unter „Spiel vorbereiten“ beschrieben.

● Spielende

Die Mannschaft, die als erste 13 Punkte erreicht, hat das Spiel gewonnen.

● Pflege und Lagerung

- Verwenden Sie keine scharfen oder aggressiven Reinigungsmittel.
- Reinigen Sie das Produkt nur mit einem weichen, trockenen Tuch.
- Lagern Sie das Produkt immer trocken und bei Zimmertemperatur, am besten in der Transporttasche.
- Für die Transporttasche gilt: Handwäsche in kaltem Wasser, nicht bleichen. Flach ausgebreitet trocknen lassen.

DE/AT/CH

DE/AT/CH

DE/AT/CH

DE/AT/CH

- **ATTENTION.** Les matériaux d’emballage ne font pas partie du jouet et doivent pour des raisons de sécurité toujours être jetés avant de remettre le produit aux enfants afin qu’ils puissent jouer avec.
- Conserver l’emballage pour pouvoir vous y reporter ultérieurement.
- Le produit convient aux enfants de 3 ans et plus.

● Le terrain de jeu

Un terrain libre d’une taille d’environ 4 x 15 m est adapté pour le jeu de boules. Des supports et des sols naturels sablonneux sont recommandés. Des sols faits de béton ou d’asphalte ne sont pas adaptés ; les boules bondissent fortement et roulent trop loin sur ces sols durs.

● Nombre de joueurs

Le jeu peut être joué à partir de 2 joueurs. Si plus de 3 joueurs participent, des équipes qui s’affrontent sont formées. Chaque joueur reçoit le même nombre de boules. Ce faisant, il faut veiller à ce que les boules soient distribuées de manière à ce qu’au moyen de leur couleur les équipes puissent être distinguées. Ce set contient 3 boules de jeu apparentées. Jusqu’à 3 équipes avec jusqu’à 2 participants chacune peuvent être formées.

● But du jeu

Le but du jeu est de placer ses propres boules plus près du cochonnet que les boules de l’adversaire. À la fin d’un round, chaque boule qui est plus proche du cochonnet que la meilleure des boules de l’adversaire compte pour un point. On joue jusqu’à atteindre 13 points. **Manière d’agir tactique :** Il existe beaucoup de possibilités de jouer la boule, que ce soit en la lançant ou en la faisant rouler. Vous pouvez dégager les boules adverses avec vos

propres boules ou atteindre le cochonnet et changer ainsi sa position. En outre, vous pouvez également construire le chemin vers le but.

● Principe du jeu

● Préparer le jeu

- Déterminez d’abord quelle équipe commencera.
- Laissez un joueur dessiner au sol un cercle d’un diamètre d’environ 35 à 50 cm qui servira de limite pour le lancement des boules. Le joueur se place ensuite dans ce cercle de lancement et lance le cochonnet dans une direction quelconque. Le cochonnet devrait se situer à une distance d’environ 6 à 10 m du cercle de lancement et d’être à une distance suffisante d’obstacles comme des arbres, des murs, etc.

● Déroulement du jeu

- Le joueur qui a lancé le cochonnet lance la première boule de jeu aussi près que possible du cochonnet. **Indication :** lors de chaque lancement, les pieds du joueur doivent rester à l’intérieur du cercle de lancement jusqu’à ce que la boule jouée touche le sol.
- C’est maintenant au tour de la deuxième équipe qui tente, avec sa boule, de s’approcher encore plus près du cochonnet. Elle peut viser le cochonnet ou dégager la boule adverse.
- À partir de maintenant, les boules lancées déterminent l’ordre à venir :
 - C’est toujours au tour de l’équipe dont dont les boules sont les plus éloignées du cochonnet.
 - C’est aussi longtemps au tour de l’équipe la moins bien placée jusqu’à ce qu’une de ses boules soit plus près du cochonnet que la meilleure boule de l’adversaire ou jusqu’à ce qu’elle n’ait plus de boules.
 - Lorsqu’une boule est placée plus près que la meilleure boule de l’adversaire, c’est l’autre équipe qui a désormais droit de lancer une boule.

- Si une équipe ne possède plus de boules, l’autre équipe peut jouer toutes les boules qu’il lui reste.
- Lorsque toutes les boules sont jouées, le round est évalué.

● Évaluer le round

L’équipe vainqueur reçoit un point pour chaque boule qui est plus près du cochonnet que la meilleure boule de l’équipe adverse. À chaque round, il y a toujours une équipe seulement qui reçoit des points.

Ci-dessous sont décrits 2 exemples :

Exemple 1 (Ill. A) :
Deux boules de l’équipe B sont plus proches de la boule cible que la meilleure boule de l’équipe A. L’équipe B obtient 2 points.
Exemple 2 (Ill. B) :
Une boule de l’équipe A est plus près du cochonnet que la meilleure boule de l’équipe B. L’équipe A reçoit un point.

● Commencer un nouveau round

Maintenant, l’équipe vainqueur un nouveau cercle de lancement à l’endroit où le cochonnet se trouvait en dernier lieu et commence le nouveau round. Pour tracer le cercle de lancement, procédez comme décrit dans la rubrique «Préparer le jeu».

● Fin du jeu

L’équipe qui atteint la première 13 points a gagné la partie.

● Entretien et stockage

- N’utilisez pas de produit nettoyant abrasif ou agressif.
- Nettoyez uniquement le produit avec un chiffon doux et sec.
- Rangez toujours le produit dans un endroit sec et à température ambiante, idéalement dans le sac de transport.

DE/AT/CH

DE/AT/CH

FR/CH

FR/CH

FR/CH

FR/CH

