

DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH
Wragelkamp 6 • DE-22397 Hamburg
GERMANY

10/2018
Delta-Sport-Nr.: MT-5567

IAN 306207

IAN 306207



16-IN-1 MULTIFUNKTIONSSPIELTISCH
16-IN-1 MULTI GAMES TABLE
TABLE DE JEUX MULTIFONCTION 16 EN 1

DE AT CH

16-IN-1 MULTIFUNKTIONSSPIELTISCH
Gebrauchsanweisung

FR BE

TABLE DE JEUX MULTIFONCTION 16 EN 1
Notice d'utilisation

CZ

MULTIFUNKČNÍ STŮL NA HRANÍ, 16 V 1
Návod k obsluze

PT

MESA DE JOGOS MULTIFUNÇÕES 16 EM 1
Manual de instruções

GB IE

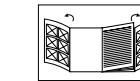
16-IN-1 MULTI GAMES TABLE
Instructions for use

NL BE

16-IN-1 MULTIFUNCTIONELE SPEELTAFEL
Gebruiksaanwijzing

ES

MESA MULTIJUEGOS 16 EN 1
Instrucciones de uso



DE AT CH

Klappen Sie vor dem Lesen die Seite mit den Abbildungen aus und machen Sie sich anschließend mit allen Funktionen des Artikels vertraut.

GB IE

Before reading, fold out the illustration page and get to know all of the functions of your unit.

FR BE

Dépliez la page avec les illustrations avant la lecture et informez-vous ensuite au sujet des fonctions de l'appareil.

NL BE

Klap voor het lezen de pagina met de afbeeldingen open en maak u vervolgens vertrouwd met alle functies van het apparaat.

CZ

Před čtením si nejdříve vyklapte stránku s obrázky a seznámte se se všemi funkcemi přístroje.

ES

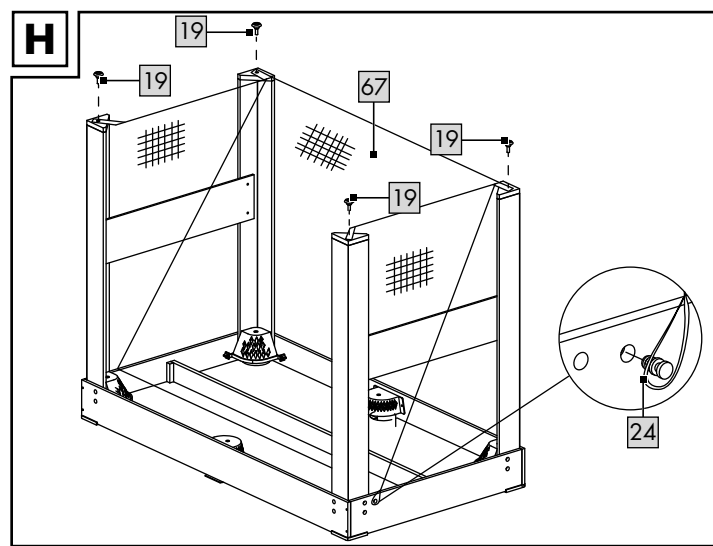
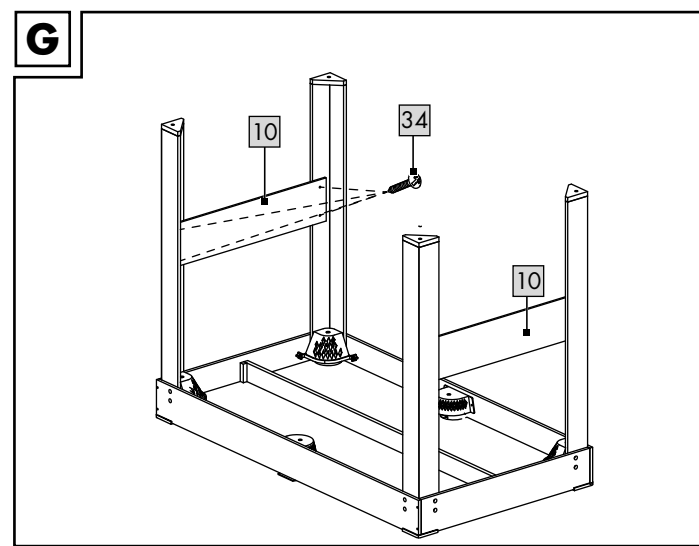
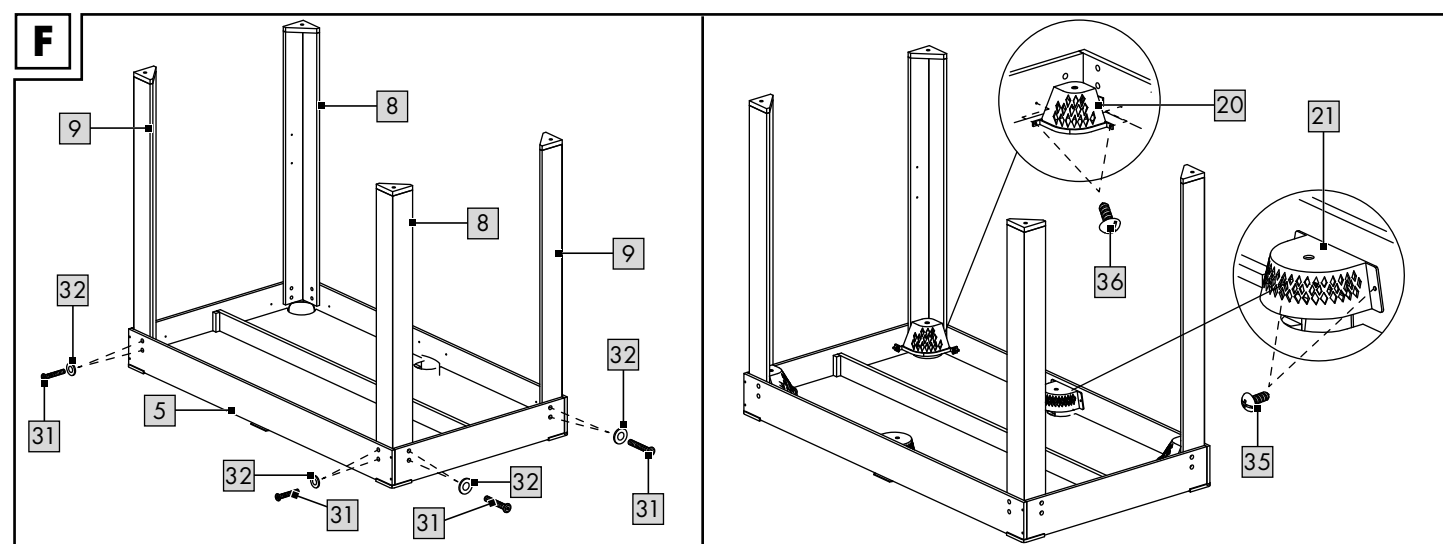
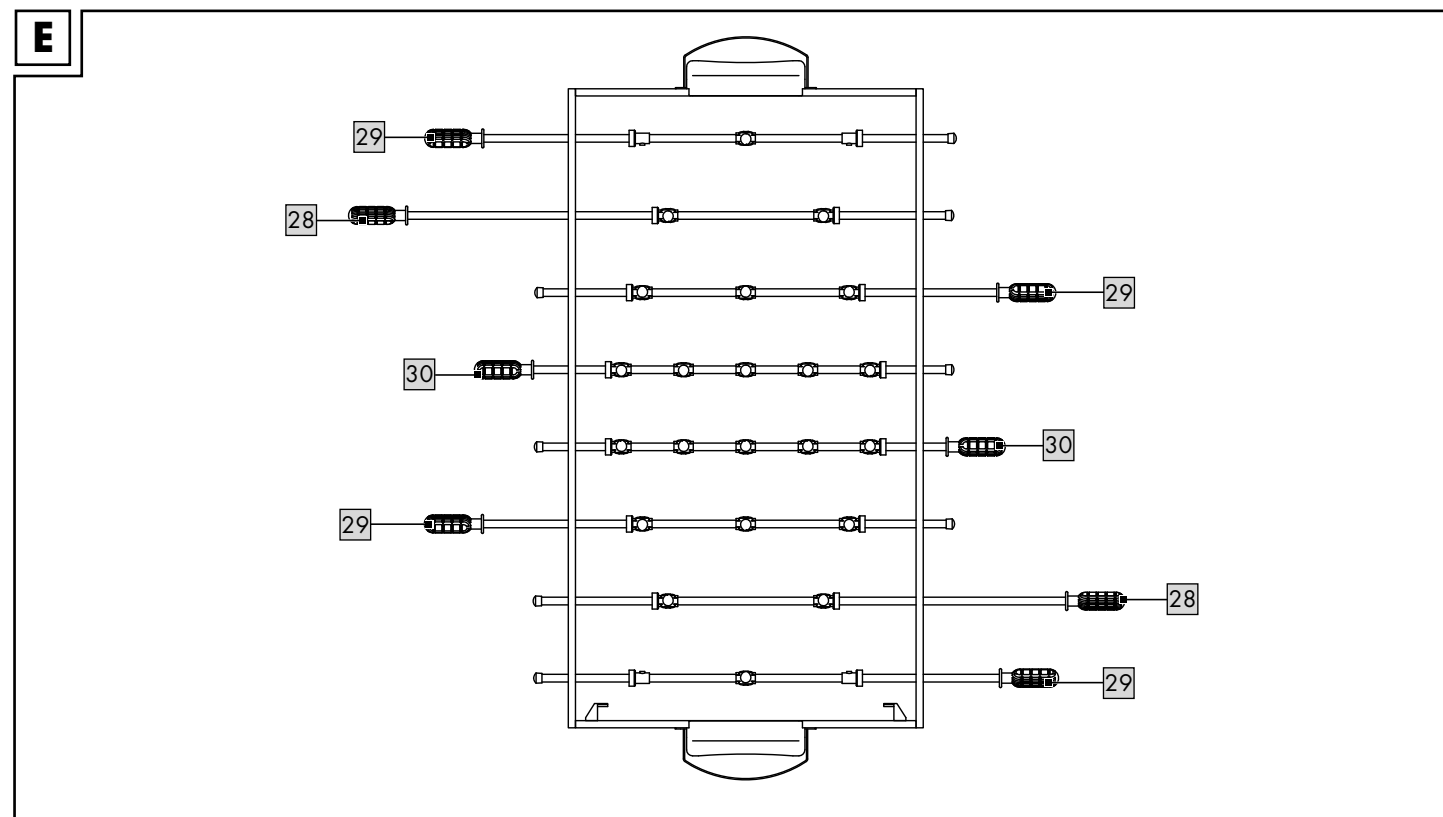
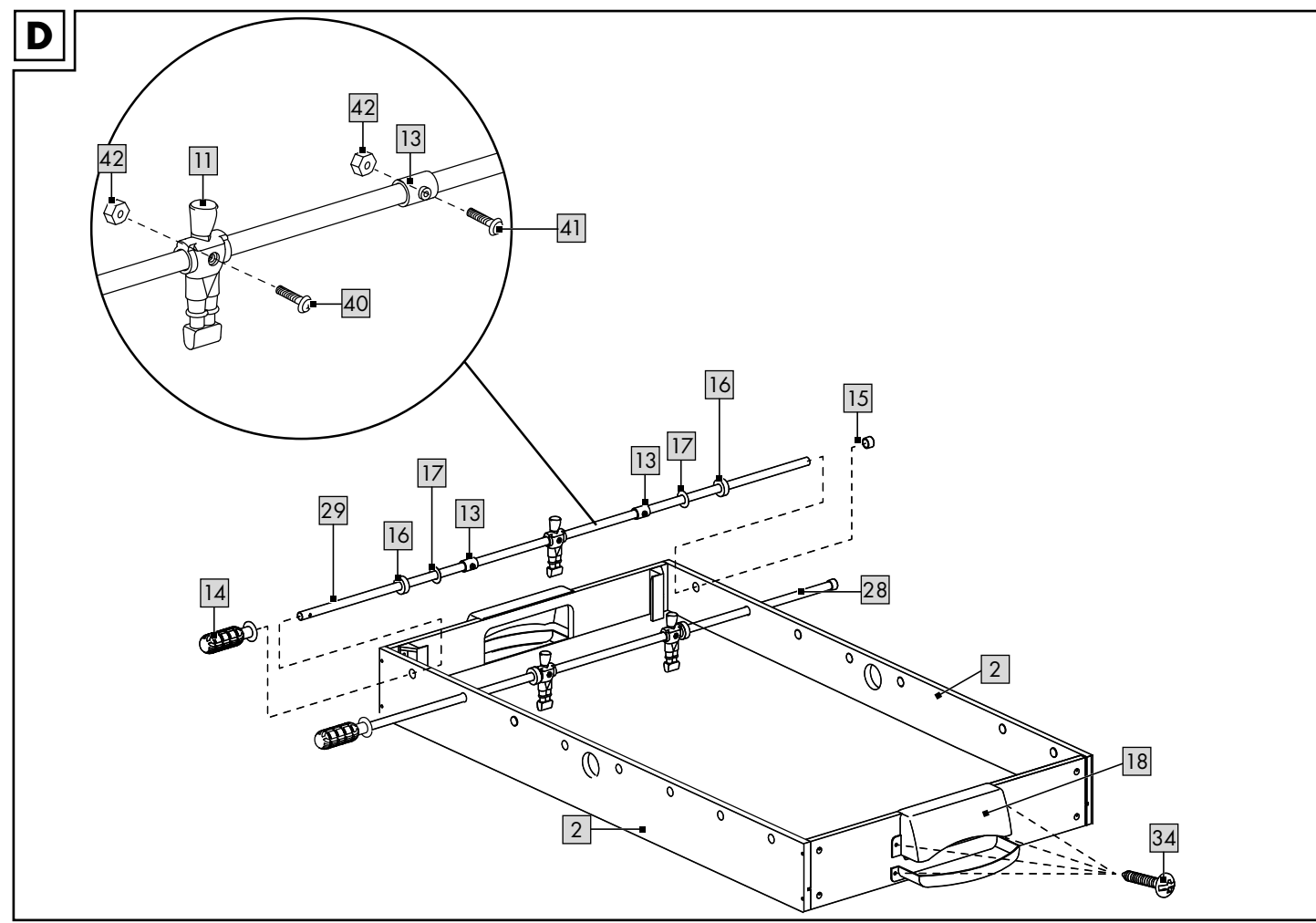
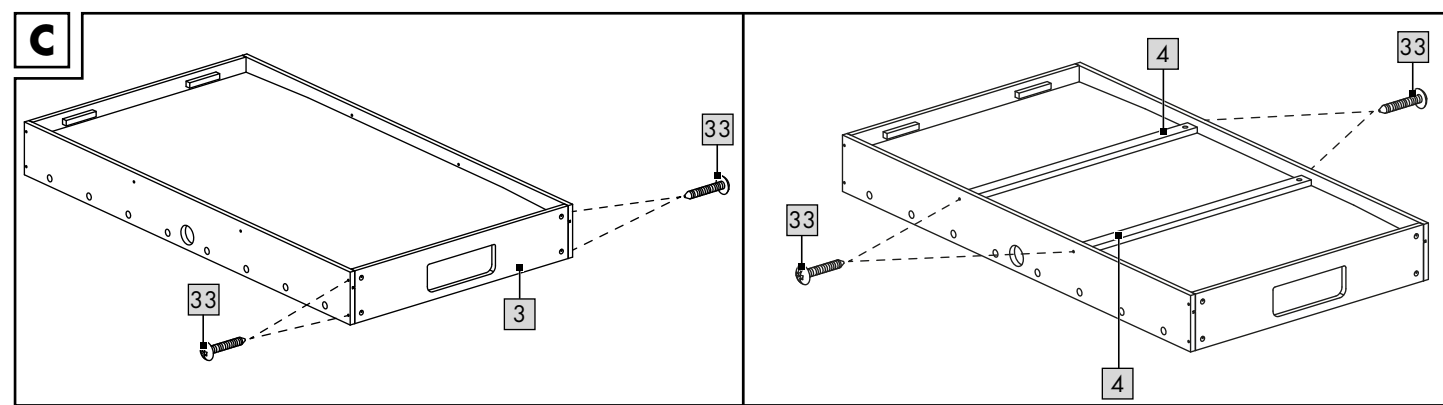
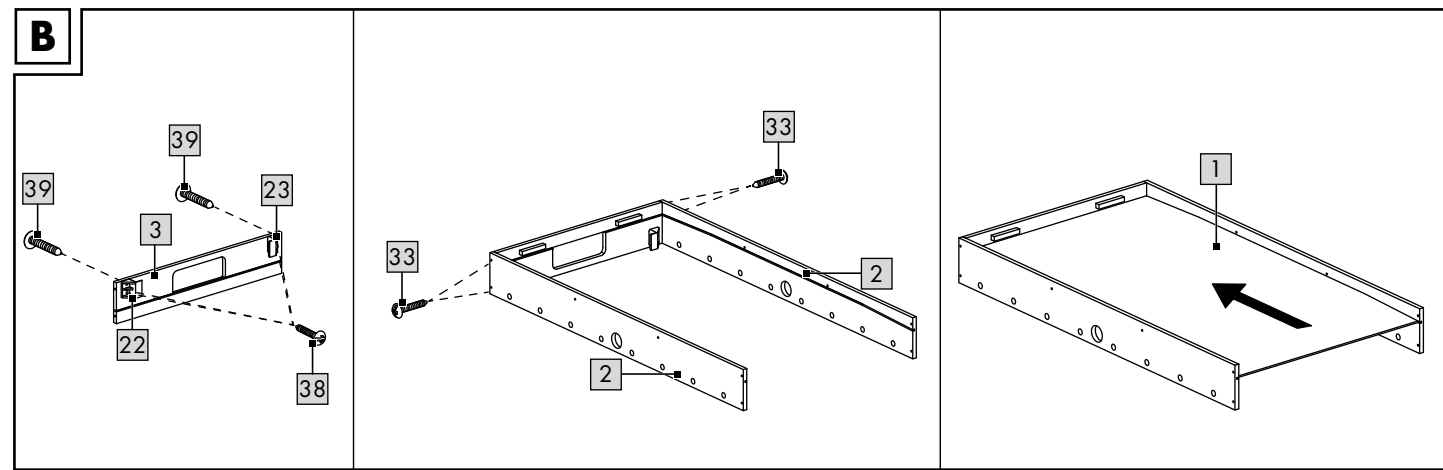
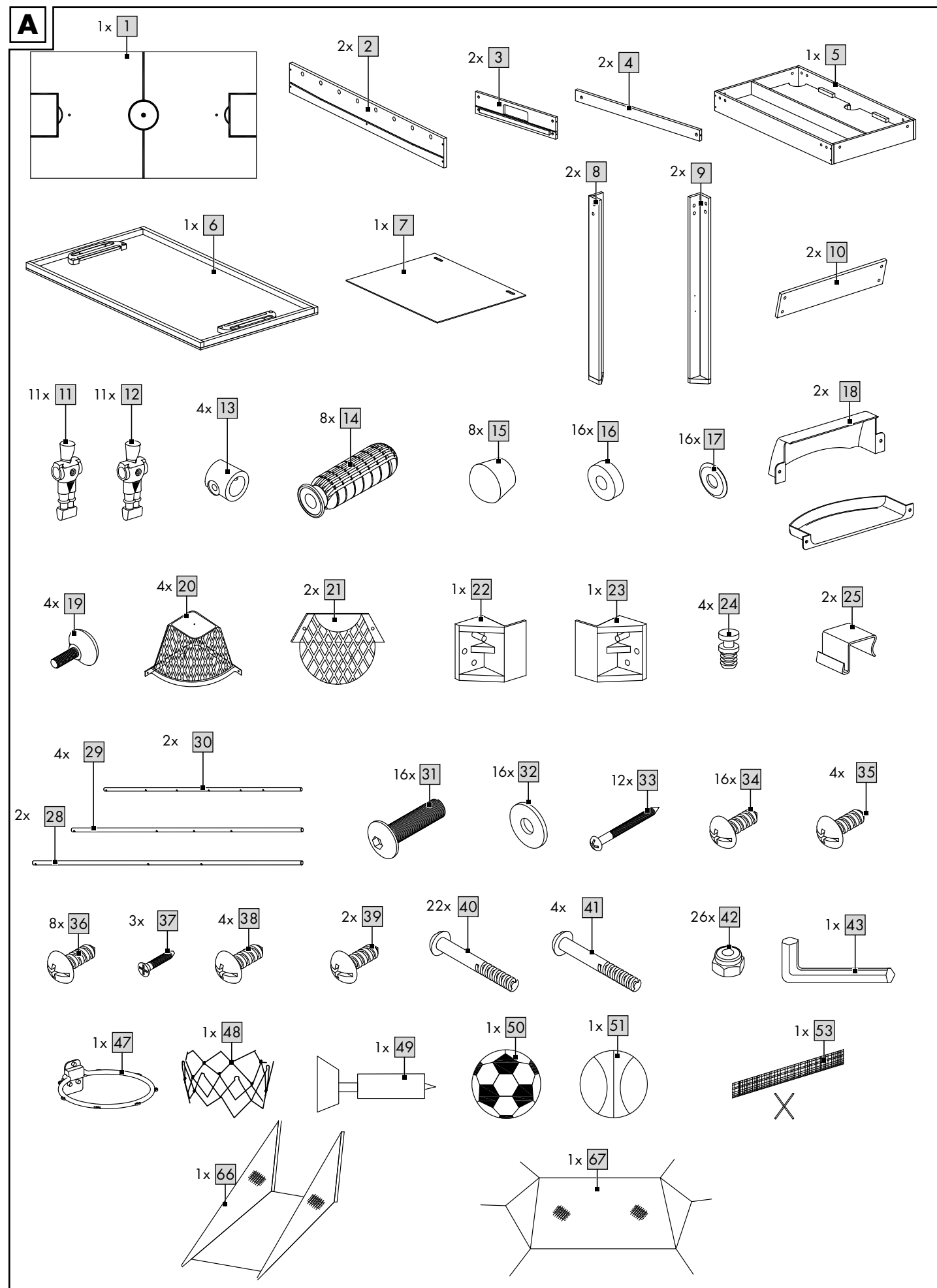
Antes de leer, abra la página con las ilustraciones y familiarícese seguidamente con todas las funciones del aparato.

PT

Antes de ler, vire o lado com as imagens para fora e familiarize-se com todas as funções do aparelho.

DE/AT/CH	Gebrauchs- und Sicherheitshinweise	Seite	07
GB/IE	Instructions and Safety Notice	Page	13
FR/BE	Instructions d'utilisation et de sécurité	Page	18
NL/BE	Gebruiksaanwijzingen en veiligheidsinstructies	Pagina	24
CZ	Pokyny k používání a bezpečnostní upozornění	Stránky	30
ES	Instrucciones de manejo y seguridad	Página	35
PT	Manual de instruções e indicações de segurança	Página	40





DE AT CH		GB IE		FR BE	
Lieferumfang	7	Scope of delivery	13	Contenu de la livraison	18
Bestimmungsgemäße Verwendung	7	Intended use	13	Utilisation conforme	18
Verwendete Symbole	7	Symbols used	13	Symboles utilisés	18
Sicherheitshinweise	7	Safety information	13	Consignes de sécurité	18
Montage	7	Assembly	13	Montage	18
Fußballnetz anbringen	7	Attaching the football net.....	13	Fixer le filet de football.....	18
Basketballkorb und Basketballnetz anbringen	7	Attaching the basketball basket and basketball net	13	Fixer le panier et le filet de basket	18
Hockey	7	Hockey	13	Hockey	18
Tic-Tac-Toe	7	Tic-tac-toe	13	Morpion	18
Bowling	7 - 8	Bowling	13 - 14	Bowling	18 - 19
Shuffleboard	8	Shuffleboard	14	Jeu de palet	19
Tischfußball	8 - 9	Table football	14 - 15	Babyfoot	19 - 20
Pool-Billard	9	Billiards	15	Table de billard	20
Tischtennis	9 - 10	Table tennis	15 - 16	Tennis de table	20 - 21
Schach	10 - 11	Chess	16	Échecs	21
Dame	11	Draughts	16 - 17	Dames	22
Backgammon	11 - 12	Backgammon	18	Backgammon	22
Zubehör und weitere Spiele	12	Accessories and other games	18	Accessoires et autres jeux	22
Lagerung, Reinigung	12	Storage, cleaning	18	Rangement et entretien	22
Hinweise zur Entsorgung	12	Disposal	18	Mise au rebut	22
Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung	12	Notes on the guarantee and service handling	18	Indications concernant la garantie et le service aprèsvente	22 - 23

NL BE		CZ		ES	
In het leveringspakket inbegrepen	24	Rozsah dodávky	30	Contenido de suministro.....	35
Voorgescreven gebruik	24	Použití ke stanovenému účelu	30	Uso conforme al fin previsto	35
Gebruikte symbolen	24	Použité symboly	30	Símbolos empleados	35
Veiligheidsinstructies	24	Bezpečnostní pokyny	30	Indicaciones de seguridad	35
Montage	24	Montáž	30	Montaje	35
Voetbalnet aanbrengen	24	Umístění fotbalové sítě.....	30	Colocación de la red de fútbol.....	35
Basketbalmand en basketbalnet aanbrengen	24	Umístění basketbalového koše a basketbalové sítě	30	Colocación de la canasta y la red de baloncesto	35
Hockey	24	Hokej	30	Hockey	35
Tic-Tac-Toe ("boter-kaas-en-eieren")	24	Tic-Tac-Toe	30	Tres en raya	35
Bowling	25	Bowling	30 - 31	Bolos	35 - 36
Shuffleboard	25	Shuffleboard	31	Juego del tejo	36
Tafelvoetbal	25 - 26	Stolní fotbal	31 - 32	Fútbolín	36 - 37
Poolbiljart	26	Kulečník	32	Billar	37
Tafeltennis	27	Stolní tenis	32	Tenis de mesa	37 - 38
Schaakspel	27 - 28	Šachy	32 - 33	Ajedrez	38
Dammen (Koningin)	28	Dáma	33	Damas	38 - 39
Backgammon	28 - 29	Vrhčáby	33 - 34	Backgammon	39
Accessoires en nog andere spelletjes	29	Příslušenství a další hry	34	Accesorios y otros juegos	39
Opslag, reiniging	29	Skladování, čištění	34	Almacenamiento y limpieza	39
Afvalverwerking	29	Pokyny k likvidaci	34	Indicaciones para la eliminación	39
Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling	29	Pokyny k záruce a průběhu služby	34	Indicaciones relativas a la garantía y la gestión de servicios	39

PT	
Material fornecido	40
Utilização prevista	40
Símbolos usados	40
Indicações de segurança	40
Montagem	40
Colocar a rede de futebol	40
Colocar o cesto e a rede de basquetebol	40
Hóquei	40
Jogo do galo	40
Bowling	40 - 41
Shuffleboard	41
Matraquilhos	41 - 42
Bilhar	42
Ténis de mesa	42 - 43
Xadrez	43 - 44
Damas	44
Gamão	44
Acessórios e outros jogos	44
Armazenamento e limpeza	44
Instruções para a eliminação	44
Indicações sobre a garantia e o processamento de serviço	45



Herzlichen Glückwunsch!

Mit Ihrem Kauf haben Sie sich für einen hochwertigen Artikel entschieden. Machen Sie sich vor der ersten Verwendung mit dem Artikel vertraut.

Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Gebrauchsanleitung.

Benutzen Sie den Artikel nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche.

Bewahren Sie diese Anleitung gut auf.

Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Artikels an Dritte ebenfalls mit aus.

Lieferumfang (Abb. A)

- 260 x Einzelteil Montage
- 29 x Spielzubehör
- 1 x Gebrauchsanleitung

Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist für 1-6 Spieler ab 5 Jahren und nur für den privaten Gebrauch bestimmt.

Verwendete Symbole

Herstellungsdatum (Monat/Jahr): 10/2018

Sicherheitshinweise

- Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr, da Kleinteile verschluckt oder eingeatmet werden können!
- Achtung. Alle Verpackungs- und Befestigungsmaterialien sind nicht Bestandteil des Spielzeugs und müssen aus Sicherheitsgründen stets entfernt werden, bevor der Artikel Kindern zum Spielen übergeben wird.
- Kinder dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen mit dem Artikel spielen.
- Der Artikel darf nur von einem Erwachsenen montiert werden, um Verletzungen durch unsachgemäße Handhabung zu vermeiden. Achten Sie darauf, den Artikel erst nach vollständiger Montage zu verwenden.
- Fußball und Basketball: Nur von Erwachsenen aufpumpen lassen.
- Als Füllmedium darf nur Luft verwendet werden.
- Nicht mit dem Mund aufblasen, da es ansonsten zu Schwindelanfällen kommen kann.
- Verwenden Sie zum Aufpumpen des Artikels ausschließlich die mitgelieferte Luftpumpe.
- Der Artikel darf nur in einwandfreiem Zustand verwendet werden. Prüfen Sie den Artikel vor jedem Gebrauch auf Beschädigungen oder Abnutzungen.
- Untersuchen Sie den Artikel regelmäßig auf Beschädigungen oder Abnutzungen. Bei Beschädigungen dürfen Sie das Produkt nicht mehr verwenden.

Montage

Wichtig: Die Montage des Artikels sollte aufgrund der Größe von mindestens zwei Personen durchgeführt werden.

- Für den Aufbau des Artikels benötigen Sie einen Schraubendreher (nicht im Lieferumfang enthalten).

Spielfeld Tischfußball montieren

1. Montieren Sie den Spielfeldrahmen, wie in den Abbildungen B - C gezeigt, auf einem flachen und ebenerdigen Untergrund.
2. Schieben Sie die jeweilige Stange durch die runde Öffnung an der Seitenwand (2) des Spielfeldrahmens (Abb. D).
3. Stecken Sie die Spielfiguren (11)/(12) bzw. die Zubehörteile (13)/(16)/(17) auf die jeweilige Stange (Abb. D).

Hinweis: Die Spielfiguren der selben Farbe bilden jeweils eine Mannschaft. Achten Sie beim Montieren der Spielfiguren darauf, dass sie mit der Vorderseite dem gegnerischen Tor zugewandt sind.

4. Schieben Sie die Enden der Stangen durch die Öffnungen der zweiten Seitenwand (2) (Abb. D).
5. Befestigen Sie den Griff (14) und den Endstopfen (15) auf der jeweiligen Stange (Abb. D).

Hinweis: Ordnen Sie die Stangen an, wie in der Abbildung E gezeigt.

Billardtisch montieren

- Montieren Sie den Billardtisch, wie in den Abbildungen F - G gezeigt, auf einem flachen und ebenerdigen Untergrund.

Fußballnetz anbringen (Abb. H)

1. Befestigen Sie das Fußballnetz (67) am Spieltisch, wie in der Abbildung H dargestellt.
2. Pumpen Sie den Fußball (50) mit der mitgelieferten Pumpe (49) auf.

Hinweis: Feuchten Sie die Pumpnadel an, bevor Sie mit dem Pumpen beginnen.

Basketballkorb und Basketballnetz anbringen (Abb. J - K)

1. Stellen Sie das Spielfeld Tischfußball auf dem Spieltisch auf und befestigen Sie das Universalspielfeld (6) an den dafür vorgesehenen Halterungen (22)(23) (Abb. J).
2. Montieren Sie den Basketballkorb (47) zunächst an der Basketball-Rückwand (7) und dann am Spieltisch, wie in der Abbildung K dargestellt.
3. Befestigen Sie das Sicherheitsnetz (66) am Spieltisch.
4. Pumpen Sie den Basketball (51) mit der mitgelieferten Pumpe (49) auf.

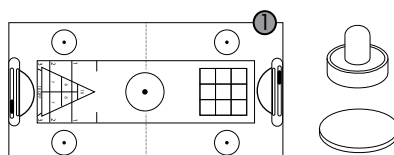
Hinweis: Feuchten Sie die Pumpnadel an, bevor Sie mit dem Pumpen beginnen.

Hockey

Geschicklichkeitsspiel für 2 Personen.

Zubehör

- 1 x Universalspielfeld (6), Spielfeld Hockey (1)
- 2 x Schläger
- 2 x Puck



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den Puck ins gegnerische Tor zu schießen. Der Spieler, der als erstes 7 Tore schießt, gewinnt das Spiel.

Spielregeln

- Der Schläger darf nicht vom Spielfeld genommen werden.
- Der erste Spieler, der sieben Tore geschossen hat, gewinnt.
- Der Puck darf nur mit dem Schläger berührt werden.
- Der Puck darf nicht blockiert werden, indem der Schläger darauf platziert wird.

Spiel

1. Entscheiden Sie mit einer Münze, welcher Spieler den Angriff auf das gegnerische Tor mit dem Puck beginnt.
2. Stellen Sie und Ihr Gegner sich jeweils an ein Ende des Spielfeldes.
3. Halten Sie einen Schläger auf der Spielfläche und versuchen Sie den Puck in das gegnerische Tor zu befördern.
4. Haben Sie ein Tor erzielt, bekommen Sie einen Punkt.

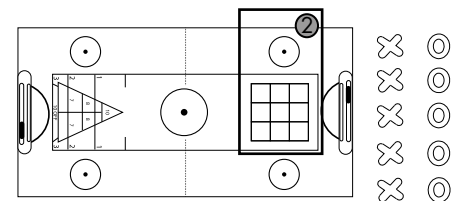
Sonderregeln und Tipps entnehmen Sie bitte der Fachliteratur.

Tic-Tac-Toe

Kombinationsspiel für 2 Personen.

Zubehör

- 1 x Universalspielfeld (6), Spielfeld Tic-Tac-Toe (2)
- 1 x Spielsteine-Set



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, drei Spielsteine der eigenen Farbe horizontal, vertikal oder diagonal in eine Reihe zu legen.

Spielregeln

- Legen Sie abwechselnd jeweils einen Stein in eines der 9 Felder.
- Sie haben gewonnen, wenn Sie drei Ihrer Steine in eine Reihe gelegt haben.
- Wenn keiner der Spieler die Möglichkeit hat, eine Reihe zu bilden, endet die Partie unentschieden.

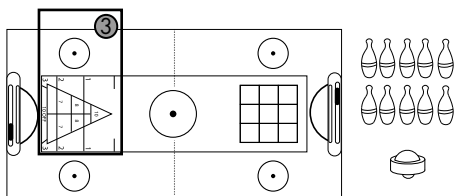
Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Bowling

Präzisionsspiel für mehrere Personen.

Zubehör

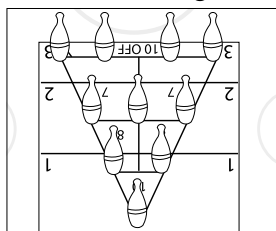
- 1 x Universalspielfeld (6), Spielfeld Bowling (3)
- 10 x Bowling-Pin
- 1 x Shuffle-Scheibe



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, in einem Durchgang (Frame) alle 10 Bowling-Pins umzuwerfen, um somit am Ende des Spiels die meisten Punkte zu haben.

Startaufstellung



1. Stellen Sie die Pins in die Startaufstellung (siehe Abb.).
2. Stellen Sie sich an das von den Pins gegenüberliegende Ende des Spielbretts.

Spielregeln

- Jeder Spieler hat max. 2 Ballwürfe pro Frame.
- Ein Spiel besteht aus 10 Frames.
- Während des Spiels werden die umgeworfenen Bowling-Pins (Punkte) gezählt, um am Ende die Gesamtpunktzahl zu ermitteln.
- Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Spiel

1. Werfen Sie eine Münze, um zu bestimmen, welcher Spieler zuerst anfängt.
2. Rollen Sie die Shuffle-Scheibe über die Spielfeldfläche auf die Bowling-Pins zu.
3. Bleiben nach dem ersten Wurf einige Bowling-Pins stehen, führen Sie den zweiten Wurf aus.
4. Haben Sie nach dem ersten Wurf alle Bowling-Pins umgeworfen, haben Sie einen „Strike“ erzielt. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Strike

- Sie haben einen „Strike“ erzielt, wenn Sie beim ersten Wurf alle 10 Bowling-Pins umgeworfen haben.
- Wenn Sie einen Strike erzielt haben, führen Sie keinen weiteren Wurf aus.
- Ein Strike zählt 10 Punkte. Die Anzahl der Bowling-Pins, die Sie in den nächsten beiden Würfen umwerfen wird zusätzlich dazu addiert.

Spare

- Sie haben einen „Spare“ erzielt, wenn Sie erst beim Zweiten Wurf alle 10 Bowling-Pins umgeworfen haben.
- Ein „Spare“ zählt 10 Punkte plus die Anzahl der Bowling-Pins, die Sie im nächsten Wurf umwerfen.

Offener Frame

- Sie haben einen offenen Frame erzielt, wenn Sie nicht alle 10 Bowling-Pins in einem Frame umgeworfen haben.

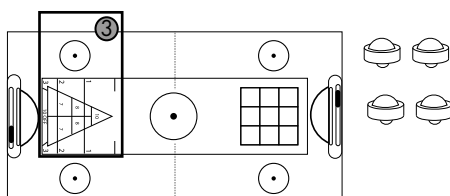
- Ein offener Frame zählt die Bowling-Pins, die Sie in den beiden Würfen umgeworfen haben.
- Sonderregeln, Strategien und Tipps entnehmen Sie bitte der Fachliteratur.

Shuffleboard

Präzisionsspiel für 2 Personen.

Zubehör

- 1 x Universalspielfeld (6),
- Spielfeld Shuffle (3)
- 2 x Shuffle-Scheibe, blau
- 2 x Shuffle-Scheibe, rot



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Shuffle-Scheiben Punkte zu erzielen, den Gegenspieler zu blockieren oder die gegnerischen Shuffle-Scheiben in den 10 OFF-Bereich zu schießen.

Spielvorbereitung

1. Verteilen Sie die Shuffle-Scheiben. Jeder Spieler erhält 2 Shuffle-Scheiben der gleichen Farbe.
2. Werfen Sie eine Münze, um zu bestimmen, welcher Spieler zuerst anfängt.

Spielregeln

- Es wird von einem Spielfeldende aus gespielt.
- Jeder Spieler muss pro Runde 2 Shuffle-Scheiben auf das Punkte-Dreieck schießen.
- Um Punkte zu erzielen, muss sich eine Shuffle-Scheibe vollständig innerhalb eines Feldes des Punkte-Dreiecks befinden.
- Die Punktzahl, die im jeweiligen Feld des Punkte-Dreiecks steht, wird gezählt.
- Jeder Spieler darf versuchen die Scheiben des Gegners aus dem Punkte-Dreieck zu stoßen.
- Wenn die Shuffle-Scheibe eines Spielers im 10 OFF-Bereich landet, werden diesem Spieler 10 Punkte abgezogen.
- Nach jeder Runde werden die jeweiligen Punkte hinzugefügt oder abgezogen.
- Es wird so lange gespielt, bis die vorher vereinbarte Punktzahl (max. 90) erreicht wird.

Spiel

1. Platzieren Sie Ihre Scheibe auf dem Ende des Spielfeldes, welches dem Punkte-Dreieck (Spielfeld (3)) gegenüberliegt.
2. Lassen Sie die Shuffle-Scheibe über den Tisch gleiten, bis alle Scheiben eingesetzt sind.
3. Zählen Sie die erzielten Punkte.
4. Sammeln Sie die Scheiben ein und spielen Sie die nächste Runde.

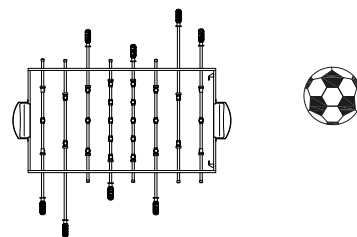
Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Tischfußball

Geschicklichkeitsspiel für 2 Personen bzw. 2 Zweiertteams.

Zubehör

- 1 x Spielfeld Tischfußball (1)
- 3 x Tischfußball



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mit an drehbaren Griffstangen angebrachten Spielfiguren eine bestimmte Anzahl von Bällen ins gegnerische Tor zu schießen.

Spielregeln

- Ein Satz besteht aus mind. 6 und max. 10 Toren.
- Nachdem ein Satz beendet wurde, erfolgt ein Seitenwechsel. Beide Spieler/Teams können auf den Seitenwechsel verzichten.
- Das Zweierteam mit dem Einwurfsrecht entscheidet als erstes über die Position der Spieler. Jeder Spieler spielt an 2 Stangen und muss während des Spiels seine Position halten.
- Wenn nur 2 Spieler gegeneinander spielen, spielt jeder Spieler jeweils an allen Stangen der eigenen Seite.

Spiel

1. Werfen Sie eine Münze, um zu bestimmen, welcher Spieler bzw. welches Team zuerst anfängt.
2. Wenn Sie das Einwurfsrecht haben, werfen Sie einen Tischfußball durch das Balleinwurfsloch auf das Spielfeld. Der Ball ist „im Spiel“.
3. Bewegen Sie den Ball von Reihe zu Reihe, indem Sie die jeweilige Stange steuern.
4. Passen Sie den Ball so lange, bis Sie ein Tor schießen können.

Hinweis: Überschreitet der Ball die Torlinie, wird dies als Tor gewertet, auch wenn der Ball zurück auf das Spielfeld prallt.

Balleinwurf

- Der Ball wird beim Matchbeginn oder nach einem Torerfolg durch das Balleinwurfsloch „ins Spiel“ gebracht. Der einwerfende Spieler darf versuchen den Ballverlauf zu beeinflussen.
- Den Spielern ist es verboten in den Spielbereich zu greifen, wenn der Ball „im Spiel“ ist.
- Der Ball ist „im Spiel“, sobald er das Spielfeld berührt hat. Erst dann darf der Ball angespielt werden.
- Durch das einwerfende Team darf kein Tor geschossen werden, bevor der Ball eine Figur berührt hat.
- Der Ball darf nicht eingeworfen werden, bevor alle Spieler ihre Spielbereitschaft bestätigt haben.

Nachfolgende Einwüfe

- Die folgenden Einwüfe werden von dem Team/Spieler vorgenommen, gegen welches das letzte Tor erzielt wurde.

- In einem Match mit mehreren Sätzen wird der jeweils erste Wurf vom Verliererteam ausgeführt.

Ball „im Spiel“

- Ist der Ball eingeworfen, muss er „im Spiel“ bleiben.
- Ein Ball, der in das Balleinwurfsloch rollt und wieder auf das Spielfeld zurückkehrt, wird als „im Spiel“ betrachtet.

„Aus-Ball“

- Der Ball gilt als „Aus-Ball“, wenn er einen Gegenstand außerhalb des Spielbereiches berührt. Er wird vom dem Spieler/Team wieder ins Spiel gebracht, der/das ursprünglich das Einwurfsrecht hatte.

„Toter Ball“

- Als ein „toter Ball“ wird ein Ball bezeichnet, der absolut still liegt und von keiner Spielfigur erreicht werden kann.
- Wird der Ball zwischen dem Tor und der nächsten 2-er Stange (28) als ein „toter Ball“ erklärt, wird er in die nächstliegende Ecke gelegt und ins Spielfeld gerollt.
- Wird der Ball zwischen den beiden 5-er Stangen (30) als ein „toter Ball“ erklärt, wird er von dem Team, das ursprünglich das Einwurfsrecht hatte, wieder durch das Balleinwurfsloch „ins Spiel“ gebracht.

„Time-out“

- Jedem Team/Spieler stehen zwei „Time-outs“ pro Satz zu.
- Ein „Time-out“ darf 30 Sekunden nicht überschreiten.
- Es darf nur ein „Time-out“ genommen werden, wenn sich der Ball nicht bewegt.
- Während des „Time-outs“ ist es verboten, den Ball zu berühren. Ein Verstoß dagegen führt zu Ballverlust.
- Während eines „Time-outs“ können die Spieler einer Mannschaft ihre Positionen tauschen.

Drehen der Stangen

- Die Stangen dürfen nicht rotiert werden. Jede Drehung der Figur vor oder nach Ballkontakt um mehr als 360° ist regelwidrig.
- Trifft ein Ball, der durch das Drehen der Stangen bewegt wurde, ins Tor, wird das Tor nicht gewertet.
- Wenn durch das Drehen der Stangen ein Eigentor geschossen wird, wird das Tor für den Gegner gewertet.

Beeinflussung des Tisches

- Das Rütteln oder Anheben des Tisches ist verboten.
- Das Berühren der gegnerischen Stange ist verboten.
- Übertriebene Härte beim Passen oder Schießen ist verboten.

„Technisches Foul“

- Nach Verletzung der Regeln, kann ein „technisches Foul“ ausgesprochen werden.
- Bei einem „technischen Foul“ wird das Spiel unterbrochen. Der Gegner erhält den Ball und darf einen Torschuss von der 3-er Stange (29) ausüben. Sobald der Ball den Abwehrbereich des Gegners verlässt, gehalten wurde oder ein Tor erzielt wurde, ist das „technische Foul“ beendet. Der Ball wird wieder ins Spiel gebracht.

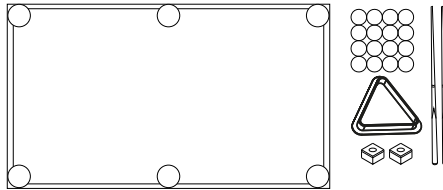
Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Pool-Billard

Strategisches Denken und Geschicklichkeit erforderlich des Spiel für 2 Spieler oder Zweierteams.

Zubehör

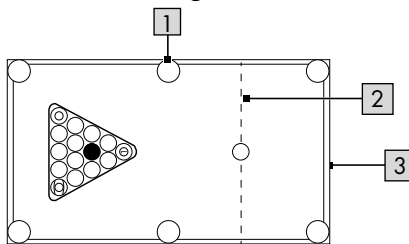
- 1 x Spielfeld Pool-Billard (5)
- 2 x Queue
- 1 x Triangel
- 2 x Kreide
- 16 x Billard-Kugel



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, schneller als der Gegner seine farbigen Kugeln (entweder alle „Vollen“ oder alle „Halben“) in den Löchern zu versenken. Der Spieler, der anschließend korrekt die schwarze Kugel einlocht, hat gewonnen.

Startaufstellung



1. Legen Sie die Triangel auf das Spielfeld mit der Spitze zur Mitte.
2. Ordnen Sie die Kugeln, mit Ausnahme der weißen Kugel, in der Triangel an.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass die schwarze Kugel mittig in der zweiten Reihe der Triangel liegt. An den beiden hinteren Ecken muss jeweils eine volle und eine halbe Kugel liegen. Die Kugel mit der Nr. 1 liegt dabei an der Spitze der Triangel (siehe Abb.).

Spielregeln

- Es wird von allen Spielfeldseiten aus gespielt. Ausnahme ist der Eröffnungsstoß.
- Bei einem Stoß muss der Spieler mit mindestens einem Bein fest auf dem Boden stehen.
- Ein Spieler spielt auf die vollen Kugeln, der andere Spieler spielt auf die halben Kugeln.
- Die Kugeln dürfen nur einmal pro Anstoß und ausschließlich mit der Queuespitze gestoßen werden.
- Ein Stoß darf erst erfolgen, wenn sich keine der Kugeln mehr bewegt.
- Die schwarze Kugel darf erst eingelocht werden, wenn sich keine andere Kugel der eigenen Farbe auf dem Spielfeld befindet.
- Die schwarze Kugel muss in das angekündigte Loch gespielt werden.
- Das Spiel ist verloren, wenn die schwarze Kugel eingelocht wird, obwohl sich eigene Kugeln auf dem Spielfeld befinden.
- Das Spiel ist verloren, wenn die schwarze Kugel in ein anderes Loch als angekündigt eingelocht wird.

Spiel

1. Entfernen Sie die Triangel und legen Sie sie beiseite.
2. Legen Sie die weiße Kugel auf eine imaginäre Linie (2) zwischen den mittleren Löchern (1) und der der Triangelspitze gegenüberliegenden Bande (3).
3. Stoßen Sie die weiße Kugel auf die Spitze der im Dreieck angeordneten Kugeln.
4. Versuchen Sie dabei eine volle oder eine halbe Kugel in einem der Löcher zu versenken.

Hinweis: Je nachdem, welche Kugel Sie versenkt haben, spielen Sie von nun an auf die jeweilige Kugelfarbe („Halb“ oder „Voll“).

Hinweis: Versenken Sie beim Eröffnungsstoß mehrere Kugeln unterschiedlicher Farbe, entscheiden Sie sich für eine Kugelfarbe.

Hinweis: Sollten Sie beim Eröffnungsstoß keine Kugel versenkt haben, aber mindestens mit vier Kugeln die Banden berührt haben, sind Sie ebenfalls weiterhin an der Reihe.

Hinweis: Sollten Sie beim Eröffnungsstoß keine Kugel versenkt haben und weniger als vier Kugeln die Banden berühren, ist der andere Spieler an der Reihe. Der andere Spieler kann sich dazu entscheiden die Kugeln in die Startaufstellung zu bringen und von vorn zu beginnen.

5. Nachdem Sie alle Ihrer Kugeln versenkt haben, lochen Sie die schwarze Kugel ein.

Hinweis: Es muss vor dem Stoß entschieden werden in welchem Loch die schwarze Kugel landen soll.

Foul

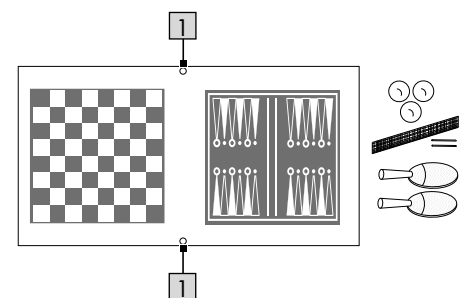
- Nach jedem Foul erfolgt ein Spielerwechsel.
- Es liegt ein Foul vor, wenn eine Kugel vom Tisch springt.
- Es liegt ein Foul vor, wenn die Queuespitze die weiße Kugel beim Kontakt mit einer farbigen Kugel noch berührt.
- Es liegt ein Foul vor, wenn die weiße Kugel eingelocht wird.
- Es liegt ein Foul vor, wenn die weiße Kugel keine farbigen Kugeln berührt.
- Es liegt ein Foul vor, wenn die weiße Kugel zuerst die Kugel des Gegners trifft.

Tischtennis

Reaktionsspiel für 2 Personen.

Zubehör

- 1 x Universalspielfeld (6), Spielbrett Backgammon und Schach
- 2 x Schläger
- 1 x Tischtennis-Netz
- 3 x Tischtennis-Ball



Tischtennisnetz montieren (Abb. 1)

1. Legen Sie das Universalspielfeld (6) mit dem Spielbrett „Schach“ und „Backgammon“ nach oben auf den Spieltisch.
2. Stecken Sie die Netzstangen (53a) in die auf dem Rahmen vorgesehenen Löcher (1).
3. Befestigen Sie das Tischtennisnetz (53b) auf den Netzstangen (53a).

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, mehr Sätze zu gewinnen als der Gegner.

Spielregeln

- In der Regel werden drei Sätze gespielt. Maximal können fünf Sätze gespielt werden.
- Bei einem bisherigen Unentschieden entscheidet der letzte Satz den Sieg.

Satz

1. Der Spieler, der zuerst elf Punkte erreicht, gewinnt den Satz.
2. Nach jedem Satz erfolgt ein Seitenwechsel. Im letzten Satz wird bereits gewechselt, wenn ein Spieler fünf Punkte erzielt hat.

Hinweis: Haben Sie und Ihr Gegner beide zehn Punkte, wird der Satz verlängert. Derjenige, der mit zwei Punkten führt, gewinnt den Satz.

Aufschlag

1. Werfen Sie den Ball hinter dem Tisch senkrecht hoch.
 2. Schlagen Sie den Ball so, dass er erst in Ihrer Hälfte des Spielfeldes aufschlägt und dann bei Ihrem Gegner.
- Berühren Sie das Netz, wird dies als „Netzaufschlag“ gewertet. Wiederholen Sie den Aufschlag.
 - Verfehlen Sie den Ball beim Aufschlag, erhält Ihr Gegner einen Punkt.
 - Sie schlagen zweimal auf, anschließend wird gewechselt. Bei einer Satzverlängerung wird allerdings immer abwechselnd aufgeschlagen.

Ballwechsel

- Spielen Sie den Ball direkt in die gegnerische Hälfte, nicht wie beim Aufschlag zunächst in Ihre eigene.
- Spielen Sie den Ball nur an, wenn er zuvor ausschließlich Ihre Hälfte berührt hat.
- Nehmen Sie den Ball nicht aus der Luft („volley“) an.
- Der Ball darf, bevor er in die gegnerische Hälfte gespielt wird, nur das Netz oder den Netzpfosten berühren. Andere Körperteile, Gegenstände wie Kleidung oder Wände sind nicht erlaubt. Werden diese dennoch berührt, gilt dies als Fehler.
- Einen Punkt gibt es nur, wenn der Ball die Oberkante des Tisches und nicht die Seite des Tisches berührt.

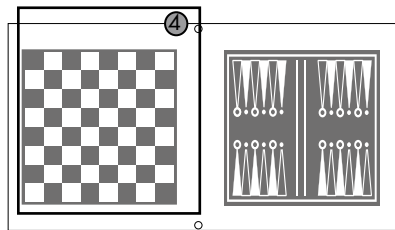
Sonderregeln und Tipps entnehmen Sie bitte der in großem Umfang existierenden Fachliteratur.

Schach

Strategisches Brettspiel für 2 Personen

Zubehör

- 1 x Universalspielfeld (6),
- Spielbrett Schach (4)
- 16 x Spielfigur dunkel
- 16 x Spielfigur hell

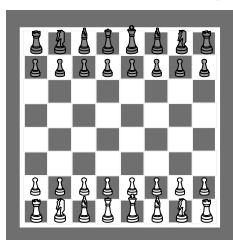


- 16 x Bauer
- 4 x Turm
- 4 x Springer
- 4 x Läufer
- 2 x Dame
- 2 x König

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König zu schlagen – ihn Schachmatt zu setzen.

Grundaufstellung



Jeder Spieler hat jeweils 8 Bauern, zwei Türme, zwei Springer, zwei Läufer, eine Dame und den König.

1. Stellen Sie die Schachfiguren in die Startaufstellung (siehe Abb.).

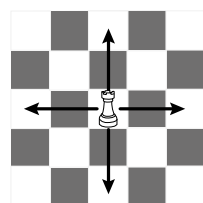
Hinweis: Das Feld steht so zwischen den Spielern, dass der linke weiße Turm auf einem schwarzen Feld steht.

2. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt das Spiel. Pro Zug darf immer nur eine Figur bewegt werden.

- Hinweis:** Der Spielzug Rochade bildet eine Ausnahme (siehe Punkt „Die Rochade“).
3. Bewegen Sie die Schachfiguren ihren Bewegungsregeln entsprechend. Zieht ein Spieler seine Figur auf ein Feld, das durch eine gegnerische Figur besetzt ist, so schlägt er diese.
 4. Entfernen Sie die geschlagene Figur vom Spielbrett.

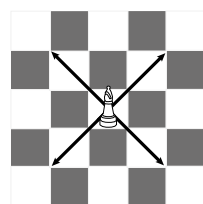
Bewegung der Schachfiguren

Turm



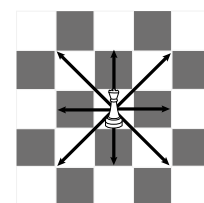
Bewegen Sie den Turm ausschließlich horizontal oder vertikal. Andere Figuren können nicht übersprungen werden.

Läufer



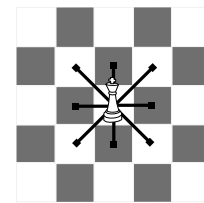
Bewegen Sie den Läufer diagonal über das Spielbrett. Andere Spielfiguren können nicht übersprungen werden.

Dame



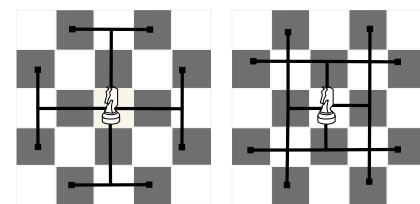
Die Dame ist die Figur mit der größten Bewegungsfreiheit. Bewegen Sie die Dame horizontal, vertikal und diagonal. Andere Spielfiguren können nicht übersprungen werden.

König



Bewegen Sie den König um ein Feld in jede beliebige Richtung, sofern das Zielfeld nicht besetzt oder durch eine gegnerische Figur bedroht ist.

Springer

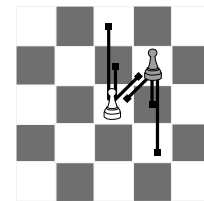


Ziehen Sie den Springer zwei Felder vertikal oder horizontal und ein Feld nach rechts oder links.

Der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren (besetzte Felder) springen kann.

Bauer

Bewegen Sie den Bauer immer nur geradeaus nach vorn.



Hinweis: Eine Ausnahme ist das Schlagen gegnerischer Figuren mit dem Bauern. Ist das vordere Feld schräg links oder rechts durch eine gegnerische Figur besetzt, so kann er

diese diagonal schlagen.

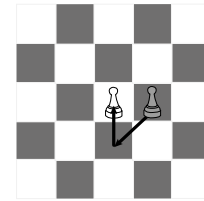
Bei der Figur des Bauern gibt es noch folgende weitere Sonderzüge:

Doppelzug

Wird ein Bauer erstmalig bewegt, so kann er zwei Züge auf einmal nach vorne gesetzt werden. Die beiden Felder dürfen nicht besetzt sein.

En passant schlagen

Dieser Zug ist nur unmittelbar nach Ausführung eines Doppelzugs zulässig.



Hat ein Spieler einen Doppelzug direkt neben einen Bauern des Gegners ausgeführt, kann dieser den eigenen Bauern schräg hinter den doppelt gezogenen Bauern ziehen und diesen so „en passant“ schlagen.

Umwandlung von Bauern

Gelingt es einem Spieler, einen Bauern bis zur gegnerischen Seite (in die erste Reihe des Gegners) zu ziehen, darf er den Bauern in einen (weiteren) Springer, Läufer, Turm oder eine weitere Dame umwandeln, unabhängig davon, ob diese Figur im Verlauf des Spiels bereits geschlagen wurde.

Die Rochade

- Bei der Rochade handelt es sich um den einzigen Zug beim Schach, bei dem zwei Figuren gleichzeitig bewegt werden dürfen.
- Der König zieht bei diesem Zug aus der Ausgangsposition zwei Felder nach links bzw. rechts und der Turm wird über den König auf das direkt benachbarte Feld bewegt.

Voraussetzungen für die Rochade:

- Weder König noch der jeweilige Turm dürfen vorher bewegt worden sein.
- Zwischen König und Turm dürfen sich keine Figuren befinden.
- Der König darf vor der Rochade nicht durch Schach bedroht sein, noch darf er ein durch Schach bedrohtes Feld überspringen oder auf einem solchen landen.

Schach

- Bedroht ein Spieler den gegnerischen König, sagt er Schach an.
- Der bedrohte König muss durch Schlagen einer Figur oder Wegziehen aus der Situation befreit werden. Ist dies nicht möglich, weil er nur auf ebenfalls bedrohte Felder rücken könnte, ist er Schachmatt. Das Spiel ist verloren.
- Wird ein Spieler zwar nicht durch Schach bedroht, hat aber keine weitere Zugmöglichkeit, spricht man von einem Patt – das Spiel endet Remis.

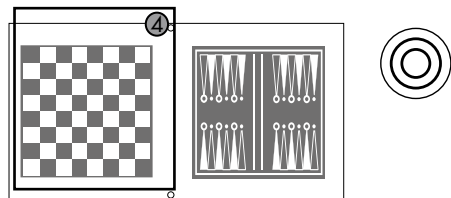
Die Geschichte des Schachspiels geht viele Jahrhunderte zurück. Schach gilt heute als populärstes Brettspiel in Europa. Es gibt eine Vielzahl an Varianten, Tipps und Strategien. Fachliteratur zum Thema Schach findet sich in großer Anzahl.

Dame

Strategisches Brettspiel für 2 Personen

Zubehör

- 1 x Universalspielfeld (6),
- Spielbrett Schach (4)
- 12 x Spielstein dunkel
- 12 x Spielstein hell



Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, dem Gegner alle Zugmöglichkeiten zu nehmen, also alle gegnerischen Steine zu schlagen oder zu blockieren.

Spielvorbereitung

1. Die Spieler verteilen ihre Steine auf die dunklen Felder der ersten drei Reihen.
2. Es wird nur auf den schwarzen Feldern gespielt.
3. Schwarz beginnt.

Spielregeln

- Ziehen Sie die Steine nur diagonal vorwärts um ein Feld nach links oder rechts. Nach Möglichkeit müssen Sie die gegnerischen Steine überspringen. Diese werden nach Vollendung des Zugs vom Spielfeld genommen. Es besteht Schlagzwang!
- Erreichen Sie mit einem Stein die gegnerische Grundlinie, darf dieser Stein zur Dame gekrönt werden. Dazu wird ein zweiter Stein obendrauf gelegt.
- Ziehen Sie eine Dame diagonal vor- oder rückwärts um beliebig viele Felder. Können Sie mit der Dame mehrere gegnerische Steine schlagen, müssen Sie das tun.
- Nach Schlagen des letzten Steins muss die Dame direkt auf dem Feld dahinter platziert werden.
- Bestehen mehrere Schlagmöglichkeiten, darf frei entschieden werden, welche Figur gezogen wird.
- Kann ein Spieler keinen Zug mehr machen, hat er verloren. Sollte kein Spieler mehr gewinnen können, endet die Partie unentschieden.

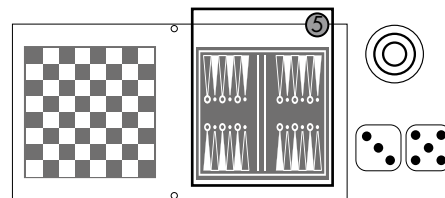
Sonderregeln, Strategien und Tipps entnehmen Sie bitte der Fachliteratur.

Backgammon

Taktik-/Würfelspiel für 2 Personen

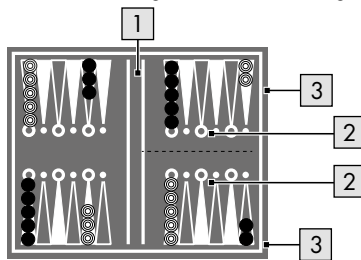
Zubehör

- 1 x Universalspielfeld (6),
- Spielbrett Backgammon (5)
- 15 x Spielstein dunkel
- 15 x Spielstein hell
- 2 x Würfel



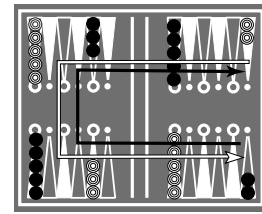
Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster seine Steine zunächst ins Home (2) zu bringen und sie dann ins Aus (3) zu würfeln (siehe Abb.). Der Spieler, dem das am schnellsten gelingt, gewinnt das Spiel. Auf die Mittellinie des Spielbretts (Bar) (1) werden geschlagene Steine abgelegt. Beim Ziehen der Steine muss die Laufrichtung eingehalten werden und es gelten bestimmte Regeln.



Spielvorbereitung

Stellen Sie die Steine in die Anfangsformation (siehe Abb.).



- Weiß spielt von oben rechts gegen den Uhrzeigersinn nach unten rechts in sein Home (und von dort ins Aus).
- Schwarz spielt mit dem Uhrzeigersinn von unten rechts nach oben rechts ins Home (und dann ins Aus).

Spielregeln

- Würfeln Sie zunächst aus wer beginnt. Dazu würfelt jeder Spieler mit einem Würfel. Der Spieler mit der höheren Augenzahl fängt an.
 - Würfeln Sie ab jetzt immer mit zwei Würfeln.
 - Entscheiden Sie nun, ob Sie die gewürfelten Augenzahlen mit einem oder zwei Steinen ziehen möchten.
 - Sie dürfen nicht auf Felder ziehen, die mit mehr als einem Stein des Gegners besetzt sind.
 - Wenn Sie beide Augenzahlen für einen Stein verwenden, dürfen die Zahlen nicht einfach addiert werden, sondern jedes Würfelergbnis muss separat gesetzt und der Zwischenhalt auf einem erlaubten Feld erfolgen.
 - Grundsätzlich gilt, dass beide gewürfelten Zahlen gezogen werden müssen. Können Sie nur eine Zahl ziehen, müssen Sie die höhere Augenzahl verwenden.
 - Würfeln Sie einen Pasch (zweimal die gleiche Zahl), wird das Ergebnis verdoppelt, bzw. Sie dürfen diese Zahl viermal setzen – nach Zugmöglichkeit mit einem, zwei, drei oder vier Steinen.
 - Trifft ein Stein auf ein Feld mit nur einem gegnerischen Stein, wird dieser geschlagen und auf der Mittellinie (Bar) abgelegt.
 - Der Spieler, der einen oder mehrere Steine auf der Bar liegen hat, muss diese zunächst wieder ins Spiel bringen, ehe er mit seinen anderen Steinen weiterziehen darf. Steine aus der Bar werden über das Home des Gegners ins Spiel gebracht – gemäß gewürfelter Augenzahlen und erlaubter Points auf die Felder 1-6.
- ## Prime
- Eine Möglichkeit, seinem Gegner das Spiel zu erschweren, ist die Bildung einer Prime.
 - Mehrere aufeinanderfolgende Points werden mit jeweils mindestens zwei Steinen besetzt, um sie so für den Gegner zu blockieren.
 - Sind 6 Points hintereinander besetzt, spricht man von einer Full-Prime, einer unüberwindbaren Blockade.
 - Wenn alle Steine im Home sind, dürfen Sie mit dem Rauswürfeln beginnen. Sollte ein Stein geschlagen werden, muss dieser erst wieder ins Spiel und bis ins eigene Home gebracht werden, bevor weiter rausgewürfelt werden kann.
 - Steine werden herausgewürfelt, indem Sie sie im Home über das letzte Feld ins Aus ziehen. Wenn das Würfelergbnis nicht bis zum Aus reicht, werden die Steine einfach um die entsprechende Zahl weitergezogen.

- Ist der Wurf höher als der am weitesten entfernte Stein, dürfen Sie ihn entfernen.
- Gewonnen hat der Spieler, der zuerst alle seine Steine herausgewürfelt hat.

Strategien, Tipps und Sonderregeln entnehmen Sie bitte der umfangreichen Fachliteratur.

Zubehör und weitere Spiele

- 1 x Kartendeck
- 1 x Ringwurfspiel
- 1 x Hufeisenspiel
- 2 x Wurfstange mit Saugnapf

Lagerung, Reinigung

Den Artikel immer trocken und sauber in einem temperierten Raum lagern.
Nur mit einem trockenen Reinigungstuch sauber wischen.
WICHTIG! Nie mit scharfen Reinigungsmitteln reinigen.

Hinweise zur Entsorgung

Entsorgen Sie den Artikel und die Verpackungsmaterialien entsprechend aktueller örtlicher Vorschriften. Verpackungsmaterialien wie z. B. Folienbeutel gehören nicht in Kinderhände. Bewahren Sie das Verpackungsmaterial für Kinder unerreichbar auf.

Hinweise zur Garantie und Serviceabwicklung

Der Artikel wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. Sie erhalten auf diesen Artikel drei Jahre Garantie ab Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Kassenschein auf. Die Garantie gilt nur für Material- und Fabrikationsfehler und entfällt bei missbräuchlicher oder unsachgemäßer Behandlung. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere die Gewährleistungsrechte, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt. Bei etwaigen Beanstandungen wenden Sie sich bitte an die unten stehende Service-Hotline oder setzen Sie sich per E-Mail mit uns in Verbindung. Unsere Servicemitarbeiter werden das weitere Vorgehen schnellstmöglich mit Ihnen abstimmen. Wir werden Sie in jedem Fall persönlich beraten.

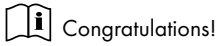
Die Garantiezeit wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile. Nach Ablauf der Garantie anfallende Reparaturen sind kostenpflichtig.

IAN: 306207

DE Service Deutschland
Tel.: 0800-5435111
E-Mail: deltasport@lidl.de

AT Service Österreich
Tel.: 0820 201 222 (0,15 EUR/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.at

CH Service Schweiz
Tel.: 0842 665566 (0,08 CHF/Min.,
Mobilfunk max. 0,40 CHF/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.ch



Congratulations!

With your purchase you have decided on a high-quality product. Get to know the product before you start to use it.

Carefully read the following instruction for use.

Use the product only as described and only for the given areas of application. Keep these instructions safe. When passing the product on to a third party, always make sure that the documentation is included.

Scope of delivery (Fig. A)

- 260 x Components for assembly
- 29 x Game accessories
- 1 x Instructions for use

Intended use

This product is for 1-6 players 5 years of age or older and only intended for private use.

Symbols used

Date of manufacture (month/year):
10/2018

Safety Information

- Warning. Not suitable for children under 36 months. Choking hazard - contains small parts.
- Warning. The packaging and mounting materials are not a constituent part of the toy and they must be removed in all cases for safety reasons before the product is given to children to play with.
- Children can only play with the product under adult supervision.
- The product can only be assembled by an adult in order to prevent possible injuries caused by improper handling. Make sure that the product is only used after it has been fully assembled.
- Football and basketball: Should only be inflated by adults.
- Only air can be used to fill the toys.
- Do not inflate with the mouth, since this could cause fainting.
- Use only the included air pump to inflate the product.
- The product can only be used in perfect condition. Check the product for damage or wear before each use.
- Inspect the product regularly for damage or wear. Stop using the product if it becomes damaged.

Assembly

Important: Due to the size of the product, it should be assembled by at least two people.

- You will need a screwdriver to assemble the product (not included in the set).

Assembling the table football playing field

1. Assemble the playing field frame, as seen in Figures B - C, on a flat and even surface.

2. Slide each rod through the corresponding round opening on the side wall (2) of the playing field frame (Fig. D).
3. Clip the player figurines (11) (12) and the accessories (13)/(16)/(17) to the respective rod (Fig. D).

Note: The player figurines of the same colour form a single team. When mounting the players, make sure that they are facing the opponent's goal.

4. Slide the ends of the rods through the openings in the second side wall (2) (Fig. D).
5. Attach the handle (14) and the end stoppers (15) on the corresponding rods (Fig. D).

Note: Arrange the rods as shown in Figure E.

Assembling the billiard table

- Assemble the billiard table on a flat and even surface as shown in Figures F-G.

Attaching the football net (Fig. H)

1. Attach the football net (67) to the game table as shown in Figure H.
2. Inflate the football (50) with the provided pump (49).

Note: Moisten the pump needle before you start pumping.

Attaching the basketball basket and basketball net (Fig. J-K)

1. Place the table football playing field on the game table and fasten the universal playing field (6) onto the holders meant for this (22) (23) (Fig. J).
2. First attach the basketball basket (47) to the basketball backboard (7) and then to the game table, as shown in Figure K.
3. Fasten the safety net (66) to the game table.
4. Inflate the basketball (51) with the provided pump (49).

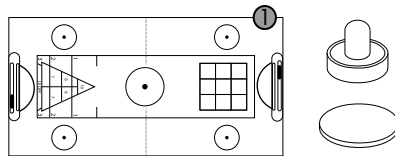
Note: Moisten the pump needle before you start pumping.

Hockey

Dexterity game for 2 people

Accessories

- 1 x Universal playing field (6),
- Hockey playing field (1)
- 2 x Sticks
- 2 x Pucks



Aim of the game

The aim of the game is to shoot the puck into your opponent's goal. The player who scores 7 goals first wins the game.

Rules of the game

- The stick cannot be picked up from the playing field.
- The first player to score 7 goals wins.
- The puck can only be touched by the stick.
- The puck cannot be blocked by placing the stick on top of it.

Game

1. Toss a coin to decide which player starts by attacking the opponent's goal.

2. You and your opponent should stand at opposite ends of the playing field.
3. Hold onto the stick as it rests on the playing surface and try to hit the puck into your opponent's goal.
4. You will receive one point every time you make a goal.

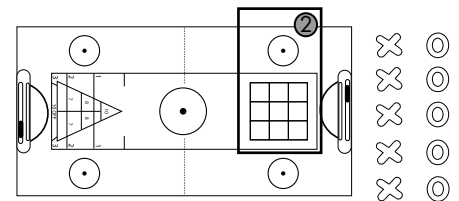
Special rules and tips can be found by doing further reading on the game.

Tic-tac-toe

Combination game for 2 people

Accessories

- 1 x Universal playing field (6),
- Playing field tic-tac-toe (2)
- 1 x Set of game pieces



Aim of the game

The aim of the game is to set down 3 game pieces in your own colour all in a row horizontally, vertically, or diagonally.

Rules of the game

- Take turns placing one piece in one of the 9 squares each turn.
- Once you have placed 3 of your pieces all in a row, you win the game.
- If none of the players are able to form a row, the round will end as a draw.

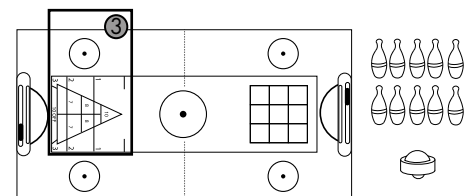
You can find strategies, tips, and special rules by doing further reading on the game.

Bowling

Precision game for multiple people.

Accessories

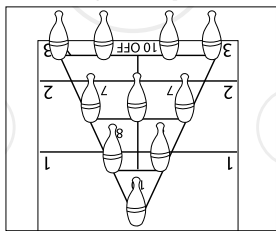
- 1 x Universal playing field (6),
- Bowling playing field (3)
- 10 x Bowling pins
- 1 x Shuffle disc



Aim of the game

The aim of the game is to knock over all 10 of the bowling pins in one round (frame) in order to earn the most points by the end of the game.

Starting set-up



1. Set the pins in the starting position (see Fig.).
2. Stand at the end of the game board opposite the pins.

Rules of the game

- Every player gets a maximum of two throws of the ball per frame.
- A game consists of 10 frames.
- During the game, the knocked over bowling pins (points) are counted and added up to determine the total point count at the end of the game.
- The player with the most points wins.

Game

1. Toss a coin to decide which player will start first.
2. Get the shuffle disc rolling across the game board surface towards the bowling pins.
3. If some of the bowling pins are still standing after the first throw, then throw again.
4. If you have knocked down all bowling pins after the first throw, you have earned a "strike". It is the next player's turn.

Strike

- You achieve a "strike" if you knock over all 10 bowling pins in the first throw.
- When you get a strike, you do not get to throw again.
- A strike counts for 10 points. The number of bowling pins that you knock over in the next two throws will be added to that as well.

Spare

- You achieve a "spare" if you knock over all 10 bowling pins by the second throw.
- A spare counts for 10 points plus the number of bowling pins you knock down in the next throw.

Open Frame

- You achieve an open frame if you don't knock down all of the 10 bowling pins in one frame.
- An open frame is worth the bowling pins you knock over in both throws.

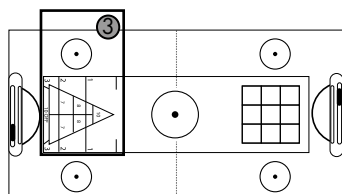
Special rules, strategies, and tips can be found by doing further reading on the game.

Shuffleboard

Precision game for 2 people.

Accessories

- 1 x Universal playing field (6),
- Shuffleboard playing board (3)
- 2 x Shuffle discs, blue
- 2 x Shuffle discs, red



Aim of the game

The aim of the game is to earn points with your own shuffle discs, block your opponent, or knock your opponent's shuffle discs into the 10 OFF zone.

Game set-up

1. Distribute the shuffle discs. Every player should receive 2 shuffle discs of the same colour.
2. Toss a coin to decide which player will start first.

Rules of the game

- Players stay at one end of the playing field.
- Every player must launch 2 shuffle discs towards the point triangle each round.
- In order to earn points, a shuffle disc must stop fully within a field of the point triangle.
- The number of points written in the field of the points triangle where the disc stops are counted.
- Each player can try to knock their opponent's discs out of the points triangle.
- When a player's shuffle disc ends up in the 10 OFF zone, 10 points will be subtracted from this player's score.
- Points are added to or subtracted from the players' scores after each round.
- The game continues until the previously agreed point count has been reached (max. 90).

Game

1. Position your disc at the end of the playing field opposite the points triangle (playing field (3)).
2. Launch the shuffle disc so it slides across the table and repeat until all of the discs have been launched.
3. Count the number of points earned.
4. Collect the discs and play the next round.

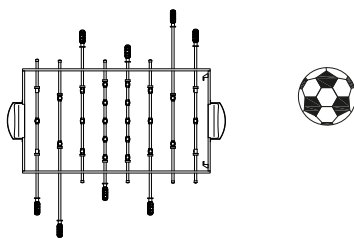
You can find strategies, tips, and special rules by doing further reading on the game.

Table football

Dexterity game for 2 people or 2 teams of two.

Accessories

- 1 x Table football playing field (1)
- 3 x Table footballs



Aim of the game

The aim of the game is to shoot a certain number of balls into your opponent's goal using the player figurines attached to the rotatable grip rods.

Rules of the game

- A set consists of at least 6 and no more than 10 goals.
- Once the set has been completed, players must switch sides. Both players/teams may agree not to switch sides.

- The team of two that gets to put in the ball is the first to decide the position of the players. Each player plays with two rods and must stay in the same position for the entire game.
- When only 2 players play against each other, each player must play on all of the rods for their own team.

Game

1. Toss a coin to decide which player or team will start first.
2. If you get to put in the ball, throw in a table football ball through the ball serving hole on the playing field. The ball is "in play".
3. Move the ball from row to row by rotating the respective rods.
4. Continue to pass the ball until you are able to shoot for a goal.

Note: If the ball rolls past the goal line, this is scored as a goal even if the ball bounces back onto the playing field.

Putting the ball into play

- The ball is put into play at the beginning of the match or after a successful goal by throwing it through the ball serving hole. The person putting in the ball may try to influence the course taken by the ball.
- Players are not allowed to touch the ball once it is in play in the playing area.
- The ball is in play as soon as it touches the playing field. Only then can the ball be played with.
- The team putting in the ball cannot shoot a goal before the ball has touched a player.
- The ball cannot be put in before all players have confirmed that they are ready to play.

Subsequent put ins

- The following put ins are performed by the team/player against which the last goal was made.
- In a match with several sets, the first put in is always done by the losing team.

Ball in play

- Once the ball has been put in, it must remain in play.
- A ball that rolls into the ball serving hole and then back onto the playing field is considered to be in play.

Ball out of play

- The ball is considered to be out of play when it touches an object outside of the playing area. It is put back into play by the player/team that originally threw the ball in.

Dead ball

- A ball is considered a "dead ball" when it lies absolutely still and none of the player figurines can reach it.
- If the ball is declared a "dead ball" while it is located between the goal and the next 2-player rod (28), it is placed in the closest corner and rolled onto the playing field.
- If the ball is declared a "dead ball" while it is located between the two 5-player rods (30), it is put into play again through the serving hole by the team that originally put it in.

Time out

- Every team/player gets two time outs per set.
- A time out cannot exceed 30 seconds.
- A time out can only be used when the ball is not moving.

- During the time out, touching the ball is forbidden. A violation of this rule will lead to loss of the ball.
- During a time out, the players of a team can switch positions.

Turning the rods

- The rods cannot be spun. Any rotation of the player figurine before or after contact with the ball that exceeds 360° is against the rules.
- If a ball set in motion by a spinning rod goes into the goal, it does not count as a goal.
- If a team shoots the ball into their own goal by spinning the rods, the goal counts toward the opponent's score.

Interference with the table

- Shaking or lifting the table is forbidden.
- Touching the opponent's rods is forbidden.
- Excessive force in passing or shooting is forbidden.

Technical foul

- After one of the rules has been broken, a technical foul can be declared.
- The game is disrupted for a technical foul. The opponent receives the ball and is allowed a goal kick from the 3-player rod (29). As soon as the ball leaves the opponent's defence zone, is stopped, or goes into the goal, the technical foul is over. The ball is put back into play.

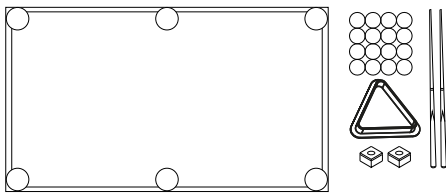
You can find strategies, tips, and special rules by doing further reading on the game.

Billiards

A game for 2 players or 2 teams of two promoting strategic thinking and dexterity.

Accessories

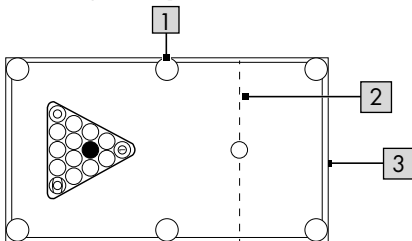
- 1 x Billiard playing surface (5)
- 2 x Cue sticks
- 1 x Triangle
- 2 x Cut chinks
- 16 x Billiard balls



Aim of the game

The aim of the game is to pocket all of your coloured balls (either all "solid" or all "stripe" coloured balls) in the holes before your opponent. The player who then properly pockets the 8 ball wins.

Starting set-up



1. Place the triangle on the playing field with the tip in the middle.
2. Arrange all of the balls except the white ball inside the triangle.

Note: Make sure that the 8-ball is located in the middle of the second row of the triangle. A solid and a stripe ball must be located at the two back corners of the triangle. The number one ball must be at the top of the triangle (see figure).

Rules of the game

- Players can play from any side of the playing field. The only exception is the opening shot.
- When striking the ball, the player should stand with at least one leg firmly planted on the ground.
- One player plays with the solid balls and the other with the stripe balls.
- The balls can only be hit once per turn and only with the tip of the cue.
- A strike can only be made once all of the balls have come to a rest.
- A player can only pocket the 8-ball once none of the other balls of the player's own colour are left on the playing field.
- The player must declare which hole they are aiming for before pocketing the 8-ball.
- If a player hits an 8-ball into a hole even though some of their balls are still left out on the playing field, they will lose the game.
- The player will also lose the game if they pocket the 8-ball into a hole other than the one they have declared.

Game

1. Remove the triangle and place it to the side.
2. Place the white ball on an imaginary line (2) between the middle holes (1) and equally spaced between the tip of the triangle and the edge of the field directly across from the tip of the triangle.
3. Strike the white ball so it hits the ball aligned at the tip of the triangle.
4. In the process, try to pocket a solid or half ball in one of the holes.

Note: The ball you pocket first decides the colour you play with ("stripe" or "solid").

Note: If you pocket multiple balls of different colours during the opening shot, pick one of the colours.

Note: If you don't pocket a ball during the opening shot, but at least four of the balls have touched the edges of the field, you get another turn.

Note: If you don't pocket a ball during the opening shot and fewer than four balls touch the edges, it is then the other player's turn. The other player can decide to return the balls to the starting position and start all over again.

5. Once you pocket all of your balls, pocket the 8-ball.

Note: Before you take the shot, you must decide which hole you are going to shoot the 8-ball into.

Foul

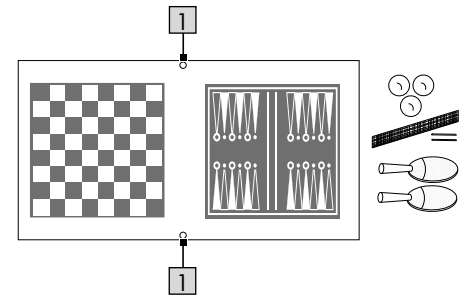
- There is a player switch after every foul.
- A foul occurs when a ball jumps off the table.
- A foul occurs when the tip of the cue touches the white ball while it is in contact with a coloured ball.
- A foul occurs when the white ball is pocketed.
- A foul occurs when the white ball doesn't touch any coloured balls.
- A foul occurs when the white ball touches a ball of the opponent first.

Table tennis

Reaction game for 2 people.

Accessories

- 1 x Universal playing field (6),
- Game board for backgammon and chess
- 2 x Rackets
- 1 x Table tennis net
- 3 x Table tennis balls



Installing the table tennis net (Fig. 1)

1. Place the universal playing field (6) on the playing table with the "chess" and "backgammon" game board facing up.
2. Insert the net rods (53a) in the holes (1) intended for this purpose on the frame.
3. Attach the table tennis net (53b) on the net rods (53a).

Aim of the game

The aim of the game is to win more sets than your opponent.

Rules of the game

- A game generally consists of 3 sets. A maximum of 5 sets can be played.
- If the game remains tied, then the last set determines the winner.

Set

1. The player who is the first to earn eleven points wins the set.
2. Players switch sides after each set. In the last set, players switch sides once one player has earned five points.

Note: If you and your opponent both have ten points, the set will be extended. The person leading by two points wins the set.

Serve

1. Throw the ball up vertically behind the table.
 2. Hit the ball so that it first bounces once in your half of the playing field and then in your opponent's half.
- If the ball touches the net, it is considered a "net serve". Repeat the serve.
 - If you fail to hit the ball during a serve, your opponent will receive a point.
 - You serve twice, then it is the other person's turn. When a set is extended, however, players take turns serving every time.

Rally

- Play the ball directly into the opponent's half, not into your own half first as you would with a serve.
- Only hit the ball if it first touches your half of the field.
- Don't hit the ball in mid-air before it touches your half ("volley").
- The ball can only be allowed to touch the net or the net post before it reaches the opponent's half. Other body parts, objects such as clothing, or walls are not allowed. If the ball touches one of these, it counts as an error.

- A point is only earned if the ball touches the top surface of the table and not the side.

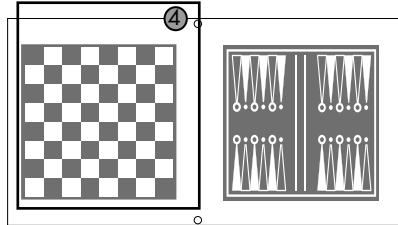
Special rules and tips can be found by doing further reading on the game from the extensive literature available.

Chess

Strategic board game for 2 people

Accessories

- 1 x Universal playing field (6),
- Game board chess (4)
- 16 x Dark chess pieces
- 16 x Light chess pieces

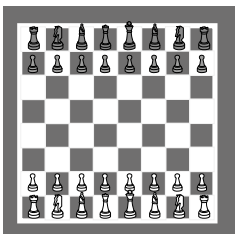


- 16 x Pawns
- 4 x Rooks
- 4 x Knights
- 4 x Bishops
- 2 x Queens
- 2 x Kings

Aim of the game

The aim of the game is to capture the opponent's king or, in other words, put him in check mate.

Starting set-up



Each player has 8 pawns, 2 rooks, 2 knights, 2 bishops, 1 queen, and 1 king.
1. Place the chess pieces in the starting position (see figure).

Note: The field is positioned for the

players such that the left white rook should be standing on a black square.

2. The player with the white pieces starts the game. Only one piece can be moved per turn.

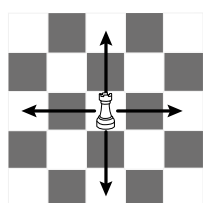
Note: The "castling" move is an exception (see the point about "Castling").

3. Move the pieces according to their individual movement rules. If a player moves their piece to a square already occupied by an opponent's piece, they capture the opponent's piece.

4. Remove the captured piece from the game board.

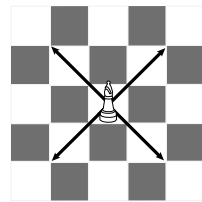
Movements of the chess pieces

Rook



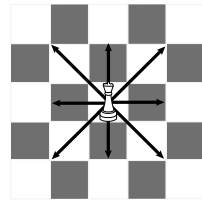
Only move the rook horizontally or vertically. It cannot jump over other pieces.

Bishop



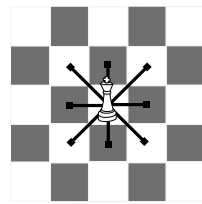
Only move the bishop diagonally across the game board. It cannot jump over other pieces.

Queen



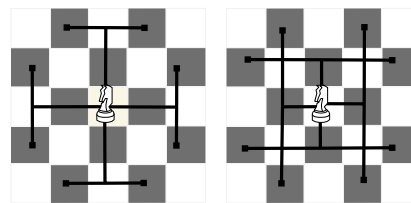
The queen is the piece with the greatest freedom of movement. Move the queen horizontally, vertically, and diagonal-ly. It cannot jump over other pieces.

King



Move the king one square in any direction, as long as the destination square is not already occupied or threatened by an opponent's piece.

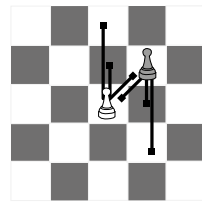
Knight



Move the knight two fields in the horizontal or vertical direction and one field to the left or right. The knight is the only piece that can jump over other pieces (occupied squares).

Pawn

You can only ever move the pawn ahead one space.



Note: One exception is when capturing the opponent's pieces with the pawn. If the square diagonally in front of the pawn to the left or right is occupied by an opponent's

piece, the pawn can capture this piece.

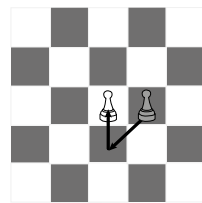
The pawn can also make the following special moves:

Double move

When a pawn is moved for the first time, it can be moved two squares toward the front. The two squares must be empty.

En passant

This move can only be made directly after the double move.



If a player executes a double move and their pawn ends in a square right next to a pawn belonging to the opponent, the opponent can move their own pawn diagonally behind

the pawn that has just completed the double move and thus capture it "en passant".

Pawn promotion

If the player succeeds in moving a pawn to the last row on the opponent's side of the board, the pawn can be promoted to become a(n)other knight, bishop, rook, or another queen, regardless of whether these pieces have already been captured during the course of the game.

Castling

- Castling is a single move in chess whereby two pieces can be moved at the same time.
- During this move, the king moves two squares to the left or right from its initial position and the rook jumps over the king and comes to rest in the neighbouring square.

Requirements for castling:

- Neither the king nor the respective rook can move at all during the game beforehand.
- There cannot be any pieces between the king and rook.
- The king cannot be threatened by check before castling and it cannot travel over or land in a square threatened by check during castling.

Chess

- When a player threatens an opponent's king, they declare "check".
- The threatened king must be immediately rescued from the situation by capturing the threatening piece or moving out of danger. If this is impossible, because the king would only be moving to another threatened square, then check mate has been achieved. The game has been lost.
- If a player is not threatened by check, but doesn't have any feasible moves, this is called a stalemate - the game ends as a draw.

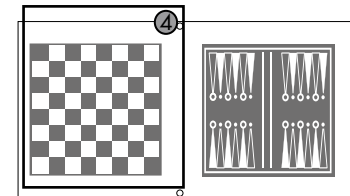
The history of the game of chess goes back many hundreds of years. Today, chess is one of the most popular board games in Europe. There is a wide variety of types, tips, and strategies. There is a great deal of literature on chess.

Draughts

Strategic board game for 2 people

Accessories

- 1 x Universal playing field (6),
- Game board chess (4)
- 12 x Dark game pieces
- 12 x Light game pieces



Aim of the game

The aim of the game is to take away all of the other player's move options, so to block or capture all of the opponent's game pieces.

Game set-up

1. The player lays out their pieces on the dark squares in the first three rows.
2. Pieces can only be played on the black squares.
3. Black starts.

Rules of the game

- The pieces can only be moved forward diagonally to the left or the right by one square.

When the opportunity arises, you must jump over the opponent's pieces. These pieces are then removed from the game board once the turn is over. You must attack if you can!

- If one of your pieces reaches the last row of the opponent's side, this piece can be crowned a king. When this happens, a second piece is stacked on top of the first.
- The king can be moved diagonally either backwards or forwards by as many squares as desired. If you can capture multiple pieces belonging to the opponent with the king, you must do so.
- Once the king has captured the last piece, it must be placed on the square directly behind it.
- If there are multiple options for capturing pieces, the player is free to decide which piece will be used.
- If it is no longer possible for a player to make a move, they have lost. When it is no longer possible for a player to win, the game ends in a draw.

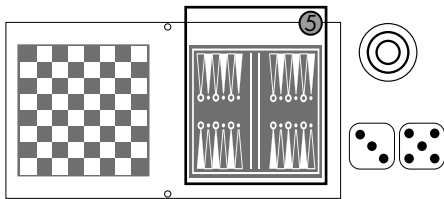
Special rules, strategies, and tips can be found by doing further reading on the game.

Backgammon

Strategy/dice game for 2 people

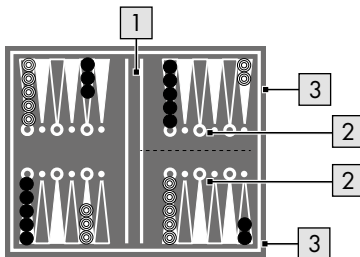
Accessories

- 1 x Universal playing field (6), Backgammon game board (5)
- 15 x Dark game pieces
- 15 x Light game pieces
- 2 x Dice



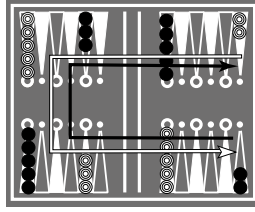
Aim of the game

The aim of the game is to be the first player to move all of your pieces home (2) and then "bear off" (3) or move them out through a throw of the dice (see figure). The player who is the first to achieve this wins the game. Pieces that have been "hit" are placed on the middle line of the game board (bar) (1). During a turn, the stones must be moved in a certain direction and there are rules for movement.



Game set-up

Place the pieces in the starting formation (see figure).



- White plays from the top right in the anti-clockwise direction toward the bottom right "home" (and bears off from there).
- Black plays from the lower right in the clockwise direction toward its home (and then bears off).

Rules of the game

- A throw of the dice determines who will take the first turn. Each player must throw one die for this. The player with the higher number starts.
- From now on, always throw both dice at once.
- Decide now if you would like to make the move made possible by the dice with one or two pieces.
- You cannot move to a point containing one or more of the opponent's pieces.
- If you decide to use both die numbers for one piece, the numbers on the die cannot simply be added. You must play each number separately and the piece must land in a field where it is allowed each time.
- In general, both numbers thrown must be played. If you can play one or the other, but not both, the die with the higher number must be played.
- If you throw a double (the same number on both dice), the result is doubled. This means that this number is played four times with one, two, three, or four pieces.
- If a piece lands on a point containing just one of the opponent's pieces, this piece is hit and moved to the middle line (bar).
- A player with one or more of their own pieces on the bar must first bring the pieces back into play before they can make any moves with any of their other pieces. Pieces from the bar are put back into play via the opponent's home - based on the numbers rolled on the dice and the allowed points on the points 1-6.

Prime

- One way to make the game more difficult for your opponent is to form a prime.
- Multiple adjacent points are each occupied by at least two pieces in order to block the opponent from landing in the area.
- If six neighbouring points are each occupied, this is called a full prime and constitutes an insurmountable blockade.
- Once all of the pieces have reached the home position, you can start bearing out. If a piece is hit, it must first be brought back into play and moved back to the home position before bearing out can continue.
- Pieces are born out by moving them out of the board from a home position via the last field. If the numbers on the dice are not enough to bear out, the pieces are simply moved by the corresponding number.

- If the number on the die is greater than the number required by the furthest piece, it can be removed.
- The player wins once all of their stones have been born out.

You can find strategies, tips, and special rules by doing further reading on the game.

Accessories and other games

- 1 x Card deck
- 1 x Ring throwing game
- 1 x Horseshoe game
- 2 x Throwing rod with suction cup

Storage, cleaning

Always store the product in clean and dry condition at room temperature.

Only wipe clean with a dry cleaning cloth. IMPORTANT! Never clean the product with aggressive cleaning agents.

Disposal

Dispose of the article and the packaging materials in accordance with current local regulations. Packaging materials such as foil bags are not suitable to be given to children. Keep the packaging materials out of the reach of children.

Notes on the guarantee and service handling

The product was produced with great care and under constant supervision. You receive a three-year warranty for this product from the date of purchase. Please retain your receipt. The warranty applies only to material and workmanship and does not apply to misuse or improper handling. Your statutory rights, especially the warranty rights, are not affected by this warranty.

With regard to complaints, please contact the following service hotline or contact us by e-mail. Our service employees will advise as to the subsequent procedure as quickly as possible. We will be personally available to discuss the situation with you.

Any repairs under the warranty, statutory guarantees or through goodwill do not extend the warranty period. This also applies to replaced and repaired parts.

Repairs after the warranty are subject to a charge.

IAN: 306207

(GB) Service Great Britain
Tel.: 0871 5000 720
(£ 0.10/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

(IE) Service Ireland
Tel.: 1890 930 034
(0,08 EUR/Min., (peak))
(0,06 EUR/Min., (off peak))
E-Mail: deltasport@lidl.ie



Félicitations !

Vous avez acquis un produit de haute qualité. Apprenez à connaître le produit avant sa première utilisation.

Lisez pour cela attentivement la notice d'utilisation suivante.

N'utilisez le produit que comme décrit et pour les zones d'application indiquées.

Veuillez conserver cette notice d'utilisation.

Transmettez tous les documents en cas de cession du produit à une tierce personne.


Contenu de la livraison (Fig. A)

260 pièces de montage
29 accessoires de jeu
1 notice d'utilisation

Utilisation conforme

Cet article est conçu pour 1 à 6 joueurs à partir de 5 ans et uniquement pour un usage privé.

Symboles utilisés

 Date de fabrication (mois/année) : 10/2018

Consignes de sécurité

- Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement en raison de petites pièces pouvant être avalées ou aspirées !
- Attention. Les matériaux d'emballage et de fixation ne font pas partie du jouet et doivent toujours être enlevés pour des raisons de sécurité avant que le produit ne soit remis aux enfants pour jouer.
- Les enfants ne sont autorisés à jouer avec le produit que sous surveillance.
- Le produit ne doit être installé que par un adulte pour éviter toute blessure due à une manipulation incorrecte. Assurez-vous d'utiliser l'article seulement après l'assemblage complet.
- Ballons de foot et de basket : à gonfler uniquement par des adultes.
- Seul l'air peut être utilisé comme moyen de remplissage.
- Ne pas gonfler avec la bouche, car cela peut entraîner des vertiges.
- Utilisez uniquement la pompe à air fournie pour gonfler l'article.
- L'article ne peut être utilisé qu'en parfait état. Avant chaque utilisation, vérifiez que l'article ne montre aucun signe de dégradation ou d'usure.
- Vérifiez régulièrement que l'article ne montre aucun signe de dégradation ou d'usure. N'utilisez plus le produit s'il est endommagé.

Montage

Important : en raison de la taille de l'article, son assemblage devrait être réalisé par deux personnes.

- Pour le montage de l'article, il vous faut un tournevis (non inclus).

Monter le terrain de babyfoot

1. Assemblez l'article sur une surface plane et horizontale, comme sur les figures B - O.
2. Faites glisser chaque barre à travers l'une des ouvertures rondes d'une paroi latérale (2) du terrain de jeu (Fig. D).
3. Insérez les figures des joueurs (11) (12) ou les accessoires (13) / (16) / (17) sur chacune des barres (Fig. D).

Remarque : Les figures des joueurs de même couleur forment une équipe. Lors du montage des figures, assurez-vous qu'elles fassent face au but de l'adversaire.

4. Poussez les extrémités des tiges à travers les ouvertures de l'autre paroi latérale (2) (Fig. D).
5. Fixez la poignée (14) et le capuchon (15) à chaque barre (Fig. D).

Remarque : Disposez les barres comme indiqué sur la figure E.

Montage de la table de billard

- Assemblez la table de billard comme sur les figures F à G sur une surface plane et horizontale.

Fixer le filet de football (Fig. H)

1. Fixez le filet de football (67) à la table de jeu comme indiqué dans la Figure H.
2. Gonflez le ballon (50) avec la pompe fournie (49).

Remarque : humidifiez l'aiguille de la pompe avant de commencer à pomper.

Fixer le panier et le filet de basket (Fig. J - K)

1. Placez le terrain de babyfoot sur la table de jeu et attachez le terrain de jeu universel (6) aux supports prévus à cet effet (22) (23) (Fig. J).
2. Montez d'abord le panier de basket (47) au dos de la paroi de basket (7), puis à la table de jeu, comme indiqué sur la figure K.
3. Fixez le filet de sécurité (66) à la table de jeu.
4. Gonflez le ballon de basket (51) avec la pompe fournie (49).

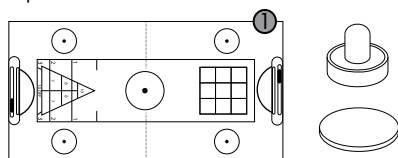
Remarque : humidifiez l'aiguille de la pompe avant de commencer à pomper.

Hockey

Jeu d'adresse pour 2 personnes

Accessoires

1 terrain de jeu universel (6),
Terrain de hockey (1),
2 battes
2 palets



But du jeu

Le but du jeu est de tirer le palet dans le but de l'adversaire. Le premier joueur à marquer 7 buts gagne la partie.

Règles du jeu

- La batte n'a pas le droit de sortir du terrain.
- Le premier joueur à marquer sept buts gagne.

- Le palet ne peut être touché qu'avec une batte.
- Le palet ne peut être bloqué en plaçant la batte dessus.

Jeu

1. Tirez à pile ou face à l'aide d'une pièce de monnaie quel joueur sera le premier à viser le but de l'adversaire avec le palet.
2. Chacun de vous se place à une extrémité du terrain.
3. Tenez une batte sur le terrain et tentez de faire entrer le palet dans le but de l'adversaire.
4. Si vous avez marqué un but, vous gagnez un point.

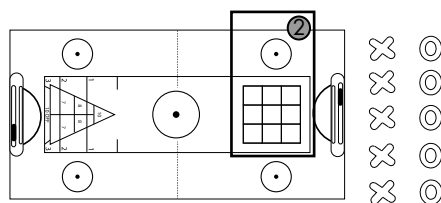
Pour connaître les règles particulières et obtenir des conseils, reportez-vous à la littérature spécialisée.

Morpion

Jeu de combinaison pour 2 personnes

Accessoires

1 terrain de jeu universel (6),
Plateau de jeu de morpion (2),
1 jeu de pions



But du jeu

Le but du jeu est de placer trois pièces de votre couleur pour former une rangée horizontale, verticale ou en diagonale.

Règles du jeu

- À tour de rôle, placez un pion dans l'une des neuf cases.
- Vous avez gagné quand vous avez placé trois de vos pièces sur une rangée.
- Si aucun joueur ne parvient à former une rangée, le jeu se termine par un match nul.

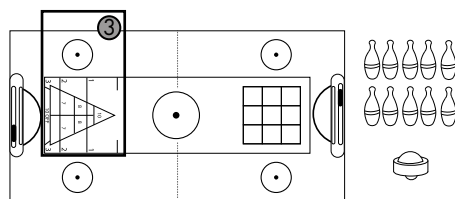
Pour connaître les règles particulières, obtenir des stratégies et des conseils, reportez-vous à la littérature spécialisée abondante.

Bowling

Jeu de précision pour plusieurs personnes.

Accessoires

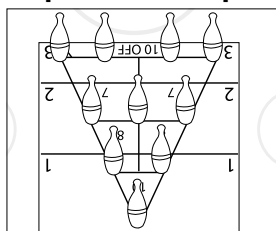
1 terrain de jeu universel (6),
Terrain de jeu de bowling (3),
10 quilles
1 boule



But du jeu

Le but du jeu est de renverser les 10 quilles en une fois pour obtenir le maximum de points à la fin de la partie.

Disposition de départ



1. Placez les quilles dans la disposition de départ (voir fig.).
2. Placez-vous à l'extrémité du terrain opposée aux quilles

Règles du jeu

- Chaque joueur a max. 2 lancers de balle par carreau.
- Un jeu se compose de 10 carreaux.
- Pendant le jeu, les quilles renversées (points) sont comptées pour déterminer le score total à la fin.
- Le joueur avec le plus de points a gagné.

Jeu

1. Tirez à pile ou face à l'aide d'une pièce de monnaie pour déterminer quel est le joueur qui commence.
2. Lancez la boule sur la surface du champ vers les quilles de bowling.
3. S'il reste des quilles après le premier lancer, faites un second lancer.
4. Si vous avez renversé toutes les quilles après le premier lancer, vous avez réussi un « Strike ». C'est au tour du joueur suivant.

« Strike »

- Vous avez fait un « Strike » si vous avez renversé les 10 quilles au premier jet.
- Si vous avez fait un « Strike », ne lancez plus.
- Un « Strike » vaut 10 points. Le nombre de quilles que vous frappez dans les deux lancers suivants viendront s'y ajouter.

« Spare »

- Vous avez fait un « Spare » si vous avez renversé les 10 quilles au bout du deuxième lancer.
- Un « Spare » vaut 10 points plus le nombre de quilles que vous renversez au prochain tour.

Trou (ou jeu ouvert)

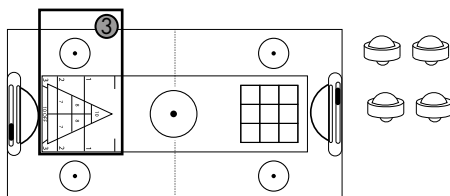
- Vous avez obtenu un carreau ouvert si vous n'avez pas retourné les 10 quilles dans un carreau.
 - Un carreau ouvert comptabilise les quilles que vous avez renversées dans les deux lancers.
- Pour connaître les règles particulières, obtenir des stratégies et des conseils, reportez-vous à la littérature spécialisée.

Jeu de palet

Jeu de précision pour 2 personnes.

Accessoires

- 1 terrain de jeu universel (6),
- Terrain de palet (3)
- 2 palets bleus
- 2 palets rouges



But du jeu

Le but du jeu est de marquer des points avec vos propres palets, de bloquer l'adversaire ou de tirer sur les palets adverses dans la zone 10 OFF.

Préparation du jeu

1. Répartir les palets. Chaque joueur reçoit 2 palets de même couleur.
2. Tirez à pile ou face à l'aide d'une pièce de monnaie pour déterminer quel est le joueur qui commence.

Règles du jeu

- On joue d'une extrémité du terrain à l'autre.
- Chaque joueur doit tirer 2 palets par tour sur le triangle.
- Pour marquer des points, le palet doit être complètement dans un champ du triangle.
- Le nombre marqué dans chaque champ du triangle est compté.
- Chaque joueur peut essayer de faire sortir les palets de l'adversaire hors du triangle.
- Si le palet d'un joueur atterrit dans la zone 10 OFF, ce joueur se verra retirer 10 points.
- Après chaque tour, les points respectifs sont ajoutés ou soustraits.
- Les joueurs jouent jusqu'à ce que le score convenu précédemment (max. 90) soit atteint.

Jeu

1. Placez votre palet au bout du terrain de jeu opposé au triangle (terrain de jeu (3)).
2. Faites glisser le palet sur la table jusqu'à ce que tous les palets soient utilisés.
3. Comptez les scores obtenus.
4. Réunissez les palets et jouer la prochaine partie.

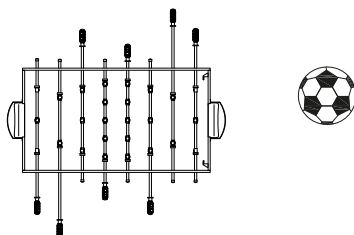
Pour connaître les règles particulières, obtenir des stratégies et des conseils, reportez-vous à la littérature spécialisée abondante.

Babyfoot

Jeu d'adresse pour 2 personnes ou 2 équipes de 2.

Accessoires

- 1 terrain de babyfoot (1)
- 3 balles de babyfoot



But du jeu

Le but du jeu est de tirer un certain nombre de balles dans le but de l'adversaire avec des figures montées sur des barres pivotantes.

Règles du jeu

- Une manche comprend au moins 6 et max. 10 buts
- Une fois la manche terminée, on change de côté. Les deux joueurs/équipes peuvent renoncer au changement de côté.
- L'équipe de deux ayant le droit d'engager décide la première de la position des joueurs. Chaque joueur joue sur 2 barres et doit garder sa position pendant la partie.
- Si la partie se joue seulement à 2, chaque joueur joue avec toutes les barres de son côté.

Jeu

1. Tirez à pile ou face à l'aide d'une pièce de monnaie pour déterminer quel est le joueur qui commence.
2. Si vous avez le droit d'engager, lancez la balle à travers le trou de lancer de la balle sur le terrain. La balle est « en jeu ».
3. Déplacez la balle d'une rangée à l'autre en contrôlant les barres respectives.
4. Passez la balle jusqu'à ce que vous puissiez marquer un but.

Remarque : Si la balle passe au-delà de la ligne de but, ceci est considéré comme un but, même si la balle rebondit sur le terrain.

Mise en jeu de la balle

- La balle est « mise en jeu » au début du match ou après un but près du trou de lancer de la balle. Le joueur qui engage peut essayer d'influencer le cours de la balle.
- Il est interdit aux joueurs de toucher la zone de jeu lorsque le ballon est en jeu.
- La balle est « en jeu » dès qu'elle touche le terrain. Alors seulement, la balle peut être jouée.
- Aucun but ne peut être marqué par l'équipe qui engage avant que le ballon n'ait touché une figure.
- La balle ne doit pas être lancée avant que tous les joueurs aient confirmé leur disposition à jouer.

Mises en jeu ultérieures

- Les mises en jeu suivantes sont faites par l'équipe /le joueur contre lequel le dernier but a été marqué.
- Dans un match à plusieurs manches, le premier lancer est joué par l'équipe perdante.

Balle « en jeu »

- Une fois la balle engagée, elle doit rester « en jeu ».
- Une balle qui roule dans le trou de lancer de balle et revient sur le terrain est considérée comme « en jeu ».

« Hors-jeu »

- La balle est considérée comme une « balle hors-jeu » lorsqu'elle touche un objet à l'extérieur de la zone de jeu. Elle est remise en jeu par le joueur / l'équipe qui avait le droit d'engager.

« Balle morte »

- Une « balle morte » fait référence à une balle qui est absolument immobile et qui ne peut être atteinte par aucun joueur.
- Lorsque la balle entre le but et la barre suivante (28) est déclarée « balle morte », elle est placée dans le coin le plus proche et roulée sur le terrain.

- Si la bille est déclarée « bille morte » entre les deux barres à 5 (30), elle sera remise en jeu à travers le trou de lancer de bille par l'équipe qui avait initialement le droit d'engager.

« Temps mort »

- Chaque équipe/joueur a droit à deux « temps mort » par set.
- Un « temps mort » ne doit pas dépasser 30 secondes.
- Un « temps mort » ne peut être pris que si la bille ne bouge pas.
- Pendant le « temps mort », il est interdit de toucher la bille. Le cas échéant, cela entraîne la perte de bille.
- Pendant un « temps mort », les joueurs d'une équipe peuvent échanger leurs positions.

Faire tourner les barres

- Il est interdit de faire pivoter les barres. Toute rotation de la figure de plus de 360° avant ou après le contact avec la bille est contraire aux règles.
- Si une bille, qui a été déplacée en faisant pivoter les barres, frappe le but, le but ne sera pas validé.
- Si un but contre son camp est marqué en faisant pivoter les barres, le but est attribué à l'adversaire.

Influencer la table

- Secouer ou soulever la table est interdit.
- Toucher la barre de l'adversaire est interdit.
- Un déploiement de force excessif durant les passes ou les tirs est interdit.

« Faute technique »

- Lorsque les règles ont été enfreintes, une « faute technique » peut être prononcée.
- Lors d'une « faute technique », le jeu est interrompu. L'adversaire obtient la bille et est autorisé à tirer depuis la barre à 3 (29). Dès que la bille quitte la zone défensive de l'adversaire, a été tenue ou qu'un but a été marqué, la « faute technique » est terminée. La bille est remise en jeu.

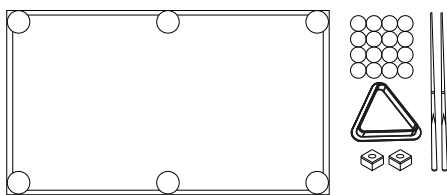
Pour connaître les règles particulières, obtenir des stratégies et des conseils, reportez-vous à la littérature spécialisée abondante.

Table de billard

Jeu requérant réflexion stratégique et adresse pour 2 joueurs ou équipes de deux.

Accessoires

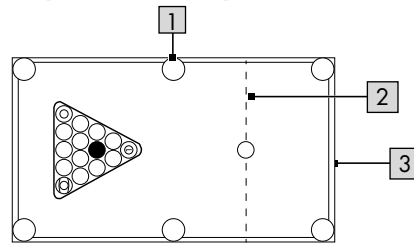
- 1 terrain de billard (5)
- 2 queues
- 1 triangle
- 2 craies
- 16 billes de billard



But du jeu

Le but du jeu est de faire tomber ses billes colorées (soit toutes « pleines » soit toutes « rayées ») plus rapidement que l'adversaire dans les poches. Le joueur qui fait ensuite correctement tomber la bille noire a gagné.

Disposition de départ



1. Placez le triangle sur le terrain avec l'extrémité vers le milieu.
2. Disposez les billes, sauf la bille blanche, dans le triangle.

Remarque : assurez-vous que la bille noire soit au centre de la deuxième rangée du triangle. Il doit y avoir une bille pleine et une rayée aux deux angles du fond. La bille avec le numéro 1 se trouve au sommet du triangle (voir fig.).

Règles du jeu

- On joue depuis tous les côtés du terrain. L'exception est le tir d'ouverture.
- Lors du tir, le joueur doit maintenir au moins une jambe au sol.
- Un joueur joue les billes pleines, l'autre joue les billes rayées.
- Les billes ne peuvent être frappées qu'une seule fois par coup et seulement avec la pointe des queues.
- On ne peut tirer que lorsque les billes ne bougent plus.
- La bille noire ne peut être empochée que lorsqu'il n'y a plus d'autre bille de sa propre couleur sur le terrain.
- La bille noire doit tomber dans la poche annoncée.
- Le jeu est perdu lorsque la bille noire tombe alors qu'il y a encore des billes sur le terrain.
- Le jeu est perdu si la bille noire tombe dans une autre poche que celle annoncée.

Jeu

1. Retirez le triangle et mettez-le de côté.
2. Placez la bille blanche sur une ligne imaginaire (2) entre les poches du milieu (1) et le côté opposé au triangle (3).
3. Poussez la bille blanche sur la pointe des billes formant le triangle.
4. Essayez de faire tomber une bille pleine ou rayée dans l'une des poches.

Remarque : Selon la bille que vous avez fait tomber, vous jouez désormais la couleur de bille correspondante (« rayée » ou « pleine »).

Remarque : si vous faites tomber plusieurs billes de couleur différente lors du coup d'ouverture, choisissez votre couleur de bille.

Remarque : si vous n'avez pas fait tomber de bille à l'ouverture, mais que vous avez touché les côtés avec au moins quatre billes, c'est toujours à votre tour.

Remarque : si vous n'avez pas fait tomber de bille à l'ouverture, mais que vous avez touché les côtés avec moins de quatre billes, c'est au tour de l'autre joueur. L'autre joueur peut décider de mettre les billes en position de départ et de recommencer.

5. Après avoir fait tomber toutes vos billes, faites tomber la bille noire.

Remarque : vous devez décider avant le coup dans quelle poche la bille noire doit atterrir.

Faute

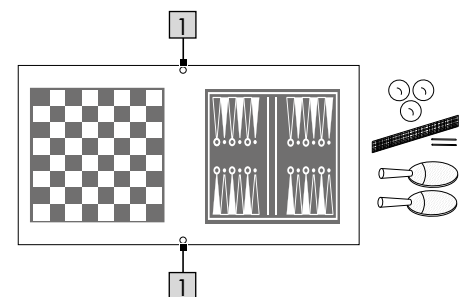
- Après chaque faute, un changement de joueur a lieu.
- Il y a faute quand une bille décroche de la table.
- Il y a faute quand la pointe de la queue touche la bille blanche lorsqu'elle entre en contact avec une bille de couleur.
- Il y a faute quand la bille blanche tombe dans une poche.
- Il y a faute quand la bille blanche ne touche pas les billes colorées.
- Il y a faute quand la bille blanche frappe la bille de l'adversaire en premier.

Tennis de table

Jeu de réactivité pour 2 personnes

Accessoires

- 1 terrain de jeu universel (6),
- Plateau de Backgammon et d'échecs
- 2 raquettes
- 1 filet de tennis de table
- 3 billes de tennis de table



Montage du filet de tennis de table (Fig. 1)

1. Placez le terrain de jeu universel (6) avec le plateau de jeu d'échecs et de Backgammon sur la table de jeu.
2. Insérez les barres de filet (53a) dans les trous (1) prévus à cet effet sur le cadre.
3. Fixez le filet de tennis de table (53b) aux barres de filet (53a).

But du jeu

Le but du jeu est de gagner plus de manches que votre adversaire.

Règles du jeu

- Habituellement, on joue trois manches. Cinq manches maximum peuvent être jouées.
- En cas d'égalité dans les manches précédentes, c'est la dernière qui décide de la victoire.

Manche

1. Le joueur qui atteint onze points en premier gagne la manche.
2. Après chaque manche, un changement de côté a lieu. Dans la dernière manche on change de côté dès qu'un joueur a marqué cinq points.

Remarque : si vous et votre adversaire avez tous deux dix points, la manche est prolongée. Celui qui mène de deux points gagne la manche.

Service

1. La bille est lancée en l'air de derrière la table.
2. Jouez la bille de sorte qu'elle rebondisse d'abord sur votre moitié du terrain et touche ensuite celle de votre adversaire.

- Si vous touchez le filet, on parle de « net ». On doit refaire le service.
- Si la balle n'est pas touchée lors du service, il y a faute et l'adversaire marque 1 point
- Vous servez deux fois, puis vous changez. Il existe cependant une exception pendant la prolongation du jeu où l'alternance de service se fait à chaque échange.

Changement de balle

- Contrairement au service, la balle doit être jouée directement sur la moitié de table adverse.
- Avant que la balle ne soit jouée, celle-ci ne doit avoir touché que la moitié de table du joueur
- La balle ne doit pas être prise en l'air contrairement au tennis (« volley »).
- Avant que la balle n'atteigne la moitié de table adverse, seul le filet ou le poteau du filet peuvent être touchés. Toutes parties du corps ou autres objets comme les vêtements, le plafond ou le mur ne doivent pas être touchés. Le sont-ils malgré tout, cela est compté comme faute.
- Une balle qui touche la moitié de table adverse ne compte que si elle touche le bord supérieur et non le côté de la table.

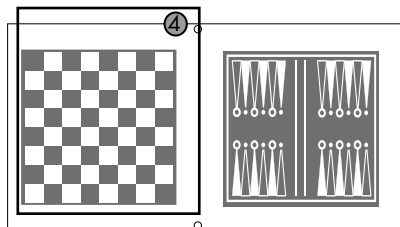
Pour connaître les règles particulières et obtenir des conseils, reportez-vous à la littérature spécialisée abondante.

Échecs

Jeu de société stratégique pour 2 personnes

Accessoires

- 1 terrain de jeu universel (6),
- Plateau de jeu d'échecs (4)
- 16 pièces noires
- 16 pièces blanches

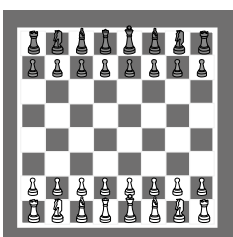


- 16 pions
- 4 tours
- 4 cavaliers
- 4 fous
- 2 dames
- 2 rois

But du jeu

Le but du jeu est de battre le roi adverse - de le faire échec et mat.

Installation de base



Chaque joueur dispose de 8 pions, 2 tours, 2 cavaliers, 2 fous, 1 dame et 1 roi.

1. Placer les pièces sur l'échiquier (voir Fig.).

Remarque : le plateau est installé entre les joueurs de manière à ce que la tour blanche gauche soit placée sur un champ noir.

2. Le joueur qui a les Blancs commence le jeu.

On ne peut déplacer qu'une seule pièce par coup

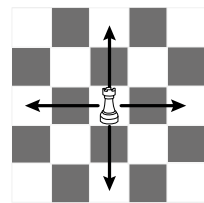
Remarque : le mouvement roque constitue une exception (voir « roque »).

3. Déplacez les pions selon leurs règles de mouvement. Si un joueur déplace sa pièce sur une case occupée par la pièce d'un adversaire, il la prend.

4. Retirez la figurine prise du plateau de jeu.

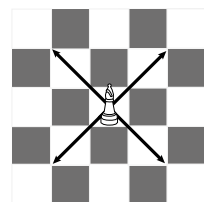
Mouvement des pièces d'échecs

Tour



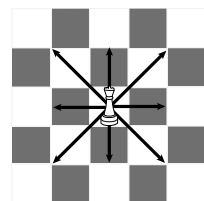
Déplacez la tour uniquement horizontalement ou verticalement. Elle ne peut pas sauter d'autres pions.

Fou



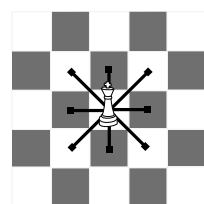
Déplacez le fou en diagonale à travers le plateau. Il ne peut pas sauter d'autres pions.

Dame



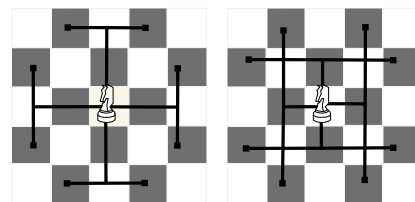
La dame est la figure qui a la plus grande liberté de mouvement. Déplacez la dame horizontalement, verticalement et en diagonale. Elle ne peut pas sauter d'autres pions.

Roi



Déplacez le roi d'une case dans toutes les directions, à condition que le champ cible ne soit ni occupé ni menacé par la pièce d'un adversaire.

Cavalier

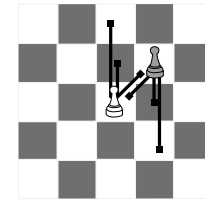


Déplacez le cavalier de deux cases verticalement ou horizontalement et d'une case vers la droite ou la gauche.

Le cavalier est la seule figure qui puisse sauter par-dessus d'autres pièces (espaces occupés).

Pion

Déplacez toujours le pion droit devant.



Remarque : la capture de figures de l'adversaire par les pions constitue néanmoins une exception : Les pions peuvent capturer uniquement en diagonale les figures

se trouvant devant eux.

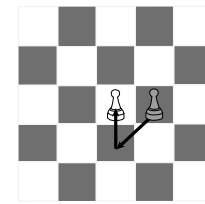
Le pion dispose aussi des coups spéciaux suivants :

Double pas

Lorsque le pion se déplace pour la première fois, il peut avancer de deux cases. Bien sûr, celles-ci ne doivent pas être occupées.

Prise en passant

La prise en passant doit se faire immédiatement après le double pas du pion et n'est plus possible par la suite.



Si un joueur a réalisé un double déplacement juste à côté d'un pion de l'adversaire, celui-ci peut déplacer son propre pion en diagonale derrière le pion qui vient d'avancer de deux cases

et prendre celui-ci « en passant ».

Promotion des pions

Si un joueur parvient à déplacer un pion jusqu'au côté opposé (dans la première rangée de l'adversaire), il peut transformer son pion en un cavalier, fou, tour (supplémentaire) ou en une autre dame, même si celle-ci a déjà été capturée durant la partie.

Roque

- Le roque est le seul coup aux échecs où deux figures peuvent être déplacées simultanément.
- Dans ce coup, le roi se déplace depuis sa position de départ de deux cases vers la gauche ou la droite, et la tour saute par-dessus le roi vers la case voisine directe.

Conditions du roque :

- Ni le roi, ni la tour en question ne doivent avoir été déplacés auparavant.
- Les cases entre le roi et la tour ne doivent pas être occupées
- Le roi ne doit pas être mis en échec avant le roque, ni sauter ou atterrir sur une case mise en échec.

Échec

- Lorsqu'un joueur menace le roi de l'adversaire, il annonce Échec.
- Le roi menacé doit alors être libéré par la prise d'une figure ou en se sortant de la situation. Si cela est impossible, car il ne peut se retirer que sur des cases menacées, il est échec et mat. Le joueur a perdu la partie.

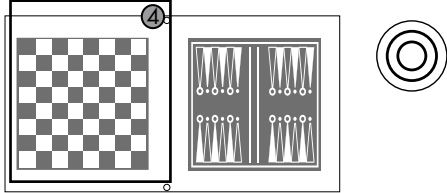
• Si un joueur n'est pas mis en échec, mais qu'il ne dispose plus d'aucun mouvement autorisé, cela s'appelle le pat - la partie est dite nulle. L'histoire des échecs remonte à plusieurs siècles. Les échecs sont aujourd'hui considérés comme le plus populaire des jeux de société en Europe. Il existe une multitude d'options, de conseils et de stratégies, ce qui donne lieu à une abondante littérature.

Dames

Jeu de plateau stratégique pour 2 personnes

Accessoires

- 1 terrain de jeu universel (6),
- Plateau de jeu d'échecs (4)
- 12 pièces noires
- 12 pièces blanches



But du jeu

Le but du jeu de dames est de rendre à l'adversaire tout déplacement impossible, donc de prendre ou bloquer tous les pions adverses.

Préparation du jeu

1. Les joueurs répartissent leurs pions sur les cases noires des trois premiers rangs.
2. On ne joue que sur les cases noires.
3. Les Noirs commencent.

Règles du jeu

- Déplacez les pions uniquement en diagonale vers l'avant d'une case vers la gauche ou la droite. Si possible, vous devez sauter les pions de l'adversaire. Ceux-ci sont retirés du plateau après le coup. Vous êtes obligé de prendre !
- Si vous atteignez avec un pion le dernier rang de l'adversaire, ce pion peut être couronné dame. Pour ce faire, un deuxième pion est placé sur le dessus.
- Déplacez une reine en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière d'autant de cases que vous voulez. Si elle peut prendre plusieurs pions adverses, elle doit le faire.
- Après avoir pris le dernier pion, la reine doit être placée sur la case immédiatement suivante.
- S'il y a plusieurs options de prises, il est possible de décider librement quelle figure sera prise.
- Si un joueur ne peut plus se déplacer, il a perdu. Si aucun joueur ne peut plus prendre, la partie est alors considérée comme nulle.

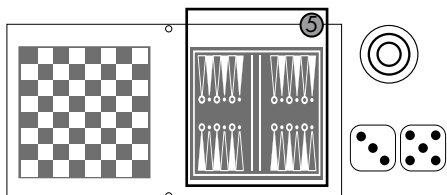
Pour connaître les règles particulières, obtenir des stratégies et des conseils, reportez-vous à la littérature spécialisée.

Backgammon

Jeu tactique / de dés pour 2 personnes

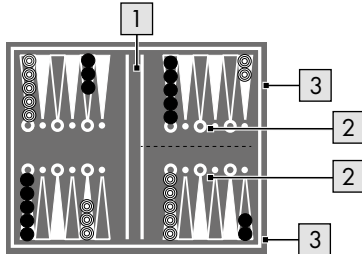
Accessoires

- 1 terrain de jeu universel (6),
- Plateau de Backgammon (5)
- 15 pièces noires
- 15 pièces blanches
- 2 dés



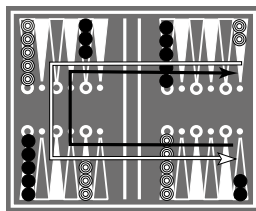
But du jeu

Le but du jeu est de ramener en premier tous ses pions dans son jan intérieur (2) et de les sortir du plateau, vers le jan extérieur (3) (voir fig.). Le joueur y arrivant le plus rapidement gagne la partie. La ligne centrale du plateau de jeu (barre) (1) sert à stocker les pions pris. Le déplacement des pions suit le sens de la marche et obéit à certaines règles.



Préparation du jeu

Placez les pions dans la formation initiale (voir fig.)



- Les Blancs jouent d'en haut à droite dans le sens antihoraire vers le bas à droite dans son jan intérieur (et de là vers le jan extérieur).
- Les Noirs jouent dans le sens horaire d'en bas à droite vers le haut à droite, le jan intérieur (puis le jan extérieur).

Règles du jeu

- Commencez par lancer le dé pour déterminer qui commence. Pour cela, chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le plus grand nombre de points commence.
- À partir de maintenant, lancez toujours deux dés.
- Décidez à présent si vous voulez jouer les nombres tirés aux dés avec un ou deux pions.
- Vous ne pouvez vous déplacer vers les flèches qui sont occupées par plus d'un pion de l'adversaire.
- Si vous utilisez le total des deux dés avec un pion, les points ne peuvent pas être simplement additionnés, mais chaque jet de dé doit être utilisé séparément, et le pion doit marquer un arrêt sur une flèche autorisée.
- En principe, le déplacement doit utiliser la totalité des points obtenus avec les deux dés jetés. Si vous ne pouvez en utiliser qu'un seul, vous devez choisir le nombre le plus élevé.
- Si vous lancez un double (deux fois le même nombre), le résultat est doublé, et vous pourrez donc jouer ce nombre quatre fois - selon les possibilités, avec un, deux, trois ou quatre pions.
- Lorsqu'un pion arrive sur une flèche occupée par un seul pion de l'adversaire, celui-ci est frappé et posé sur la ligne médiane (barre).
- Le joueur qui a un ou plusieurs pions sur la barre, doit d'abord remettre ceux-ci en jeu avant de pouvoir déplacer ses autres pions. Les pions de la barre sont remis en jeu en rentrant dans le jan intérieur adverse - selon les points obtenus avec les dés et les points autorisés sur les flèches 1 à 6.

Prime

- Une façon de compliquer le jeu de son adversaire consiste à réaliser un prime.
- Plusieurs flèches consécutives sont occupées par au moins deux pions afin de les bloquer à l'adversaire.
- Lorsque 6 flèches consécutives sont occupées, on parle alors de full-prime, un blocus insurmontable.
- Lorsque tous les pions sont dans le jan, vous pouvez commencer à jeter les dés pour les en sortir. Si un pion est frappé, il doit être mis en jeu et ramené dans son propre jan intérieur avant de pouvoir relancer les dés.
- Les pions sont sortis en utilisant le nombre indiqué par un des dés pour les déplacer de son jan intérieur vers son jan extérieur. Si le résultat ne lui permet pas d'atteindre le jan extérieur, les pions sont simplement déplacés du nombre indiqué.
- Si le jet est plus élevé que le pion le plus éloigné, vous pouvez le retirer.
- Le gagnant est le premier joueur à avoir sorti ses quinze pions du jeu.

Pour connaître les règles particulières, obtenir des stratégies et des conseils, reportez-vous à la littérature spécialisée abondante.

Accessoires et autres jeux

- 1 jeu de cartes
- 1 lancer d'anneaux
- 1 jeu de lancer de fer à cheval
- 2 tiges de lancement avec ventouse

Rangement et entretien

Toujours ranger l'article propre et sec dans une pièce tempérée.

Nettoyer uniquement avec un chiffon sec. IMPORTANT ! Ne pas nettoyer avec des nettoyeurs agressifs.

Mise au rebut

Éliminez l'article et le matériel d'emballage conformément aux directives locales en vigueur. Le matériel d'emballage tel que les sachets en plastique par exemple ne doivent pas arriver dans les mains des enfants. Conservez le matériel d'emballage hors de portée des enfants.



Ce produit est recyclable. Il est soumis à la responsabilité élargie du fabricant et est collecté séparément.

Indications concernant la garantie et le service après-vente

Le produit a été fabriqué avec le plus grand soin et sous un contrôle permanent. Vous avez sur ce produit une garantie de trois ans à partir de la date d'achat. Conservez le ticket de caisse. La garantie est uniquement valable pour les défauts de matériaux et de fabrication, elle perd sa validité en cas de manquement incorrect ou non conforme. Vos droits légaux, tout particulièrement les droits relatifs à la garantie, ne sont pas limités par cette garantie. En cas d'éventuelles réclamations, veuillez vous adresser à la hotline de garantie indiquée ci-dessous ou nous contacter par e-mail.

Nos employés du service client vous indiqueront la marche à suivre le plus rapidement possible. Nous vous renseignerons personnellement dans tous les cas.

La période de garantie n'est pas prolongée par d'éventuelles réparations sous la garantie, les garanties implicites ou le remboursement. Ceci s'applique également aux pièces remplacées et réparées. Les réparations nécessaires sont à la charge de l'acheteur à la fin de la période de garantie.

Article L217-16 du Code de la consommation

Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir.

Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention.

Indépendamment de la garantie commerciale souscrite, le vendeur reste tenu des défauts de conformité du bien et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L217-4 à L217-13 du Code de la consommation et aux articles 1641 à 1648 et 2232 du Code Civil.

Article L217-4 du Code de la consommation

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.

Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L217-5 du Code de la consommation

Le bien est conforme au contrat :

1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et posséder les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;
- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou être propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

Article L217-12 du Code de la consommation

L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.

Article 1641 du Code civil

Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

Article 1648 1er alinéa du Code civil

L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Les pièces détachées indispensables à l'utilisation du produit sont disponibles pendant la durée de la garantie du produit.

IAN : 306207

(FR) Service France
Tel. : 0800 919270
E-Mail : deltasport@lidl.fr

(BE) Service Belgique
Tel. : 070 270 171 (0,15 EUR/Min.)
E-Mail : deltasport@lidl.be

 Hartelijk gefeliciteerd!

Met de aankoop hebt u gekozen voor een hoogwaardig product. Maak u daarom voor de eerste ingebruikname vertrouwd met het product.

Lees hiervoor deze gebruiksaanwijzing aandachtig door.

Gebruik het product alleen zoals beschreven en uitsluitend voor de aangegeven doeleinden. Bewaar de handleiding zorgvuldig. Als u het product aan derden geeft, dient u ook deze documenten te overhandigen.


In het leveringspakket inbegrepen (afb. A)

260 x onderdeel montage
29 x spelaccessoires
1 x gebruiksaanwijzing

Voorgeschreven gebruik

Dit artikel is voor 1-6 speler(s) met een leeftijd vanaf 5 jaar en uitsluitend voor privégebruik bestemd.

Gebruikte symbolen

 Productiedatum (maand/jaar): 10/2018

Veiligheidsinstructies

- Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar, omdat kleine delen ingeslikt of ingeademd kunnen worden!
- Waarschuwing. Alle verpakings- en bevestigingsmaterialen zijn geen bestanddeel van het speelgoed en moeten omwille van de veiligheid steeds verwijderd worden voordat het product aan de kinderen overhandigd wordt om ermee te spelen.
- Kinderen mogen uitsluitend onder toezicht van volwassenen met het artikel spelen.
- Het artikel mag uitsluitend door een volwassene gemonteerd worden om blessures door onvakkundige hantering te vermijden. Let erop, het artikel pas na complete montage te gebruiken.
- Voetbal en basketbal: Alleen door volwassenen laten oppompen.
- Als vulmedium mag alleen lucht gebruikt worden.
- Niet met de mond opblazen, omdat het anders tot duizelingen kan komen.
- Gebruik voor het oppompen van het artikel uitsluitend de bijgeleverde luchtpomp.
- Het artikel mag alleen in perfecte staat gebruikt worden. Controleer het artikel telkens vóór gebruik op beschadigingen of slijtageverschijnselen.
- Onderzoek het artikel regelmatig op beschadigingen of slijtageverschijnselen. Bij beschadigingen mag u het product niet meer gebruiken.

Montage

Belangrijk: De montage van het artikel dient omwille van de grootte door minstens twee personen uitgevoerd te worden.

- Voor de montage van het artikel hebt u een (niet in het leveringspakket inbegrepen) schroevendraaier nodig.

Speelveld "Tafelvoetbal" monteren

1. Monteer het speelveldframe, zoals in de afbeeldingen B - C getoond, op een vlakke en gelijkvloerse ondergrond.
2. Schuif de betreffende stang door de ronde opening aan de zijwand (2) van het speelveldframe (afb. D).
3. Steek de speelfiguren (11)(12) resp. de accessoires (13)/(16)/(17) op de betreffende stang (afb. D).

Opmerking: De speelfiguren van dezelfde kleur vormen een team. Let er bij de montage van de speelfiguren op dat ze met de voorzijde naar het doel van de tegenstander gericht zijn.

4. Schuif de uiteinden van de stangen door de openingen van de tweede zijwand (2) (afb. D).
5. Bevestig de handgreep (14) en de eindstop (15) op de betreffende stang (afb. D).

Opmerking: Schik de stangen zoals in de afbeelding E getoond.

Biljarttafel monteren

- Monteer de biljarttafel, zoals in de afbeeldingen F - G getoond, op een vlakke en gelijkvloerse ondergrond.

Voetbalnet aanbrengen (afb. H)

1. Bevestig het voetbalnet (67) aan de speeltafel, zoals in de afbeelding H weergegeven.
2. Pomp de voetbal (50) met de bijgeleverde pomp (49) op.

Opmerking: Bevochtig de pompnaald voordat u begint te pompen.

Basketbalmand en basketbalnet aanbrengen (afb. J - K)

1. Zet het speelveld "Tafelvoetbal" op de speeltafel en bevestig het universele speelveld (6) aan de daarvoor voorziene houders (22)(23) (afb. J).
2. Monteer de basketbalmand (47) eerst aan de basketbalachterwand (7) en dan aan de speeltafel, zoals in de afbeelding K weergegeven.
3. Bevestig het veiligheidsnet (66) aan de speeltafel.
4. Pomp de basketbal (51) met de bijgeleverde pomp (49) op.

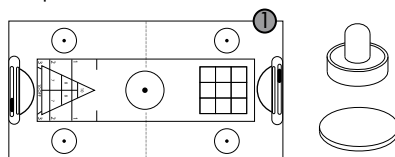
Opmerking: Bevochtig de pompnaald voordat u begint te pompen.

Hockey

Behendigheids spel voor 2 personen

Accessoires

1 x universeel speelveld (6),
Speelveld "Hockey" (1)
2 x stick
2 x puck



Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin, de puck in het doel van de tegenstander te schieten. De speler die als eerste 7 doelpunten maakt, wint het spel.

Spelregels

- De stick mag niet van het speelveld verwijderd worden.
- De eerste speler die zeven doelpunten gemaakt heeft, wint.
- De puck mag alleen met de stick geraakt worden.
- De puck mag niet geblokkeerd worden door dat de stick daarop geplaatst wordt.

Spel

1. Beslis met een muntstuk, welke speler de aanval op het doel van de tegenstander met de puck begint.
2. Zowel u als uw tegenstander moeten ieder aan een uiteinde van het speelveld gaan staan.
3. Houd één stick op het speelveld en probeer, de puck in het doel van de tegenstander te krijgen.
4. Hebt u een doelpunt gemaakt, dan krijgt u één punt.

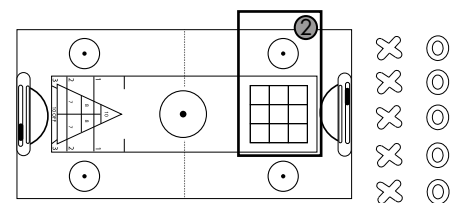
Voor speciale regels en tips verwijzen wij naar de vakliteratuur.

Tic-Tac-Toe ("boter-kaas-en-eieren")

Combinatiespel voor 2 personen

Accessoires

1 x universeel speelveld (6),
Speelveld "Tic-Tac-Toe" ("boter-kaas-en-eieren") (2)
1 x set sjoelschijven



Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin, drie sjoelschijven van de eigen kleur horizontaal, verticaal of diagonaal op een rij te leggen.

Spelregels

- Leg afwisselend telkens één sjoelschijf in één van de 9 velden.
- U hebt gewonnen wanneer u drie van uw sjoelschijven op een rij gelegd hebt.
- Als geen enkele van de spelers de mogelijkheid heeft om een rij te vormen, eindigt de wedstrijd op een gelijkspel.

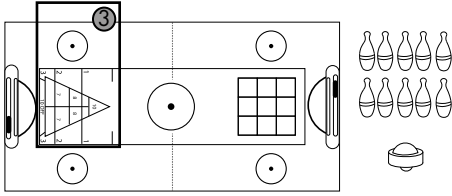
Voor strategieën, tips en speciale regels verwijzen wij naar de omvangrijke vakliteratuur.

Bowling

Precisiespel voor meerdere personen.

Accessoires

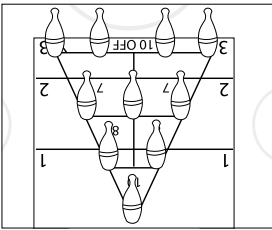
- 1 x universeel speelveld (6),
- Speelveld "Bowling" (3)
- 10 x Bowling-Pin
- 1 x Shuffle-schijf



Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin, in één manche (Frame) alle 10 Bowling-Pins omver te werpen om zodoende op het einde van het spel de meeste punten te hebben.

Startopstelling



1. Zet de Pins in de startopstelling (zie afb.).
2. Ga aan het aan de overzijde van de Pins gesitueerde uiteinde van het speelbord staan.

Spelregels

- Elke speler heeft max. 2 balworpen per Frame.
- Een spel bestaat uit 10 Frames.
- Tijdens het spel worden de omgeworpen Bowling-Pins (punten) geteld om op het einde het totale aantal punten vast te stellen.
- De speler met de meeste punten heeft gewonnen.

Spel

1. Werp een muntstuk om te bepalen, welke speler eerst begint.
2. Rol de Shuffle-schijf over het speelveld in de richting van de Bowling-Pins.
3. Blijven na de eerste worp enkele Bowling-Pins staan, dan doet u een tweede worp.
4. Hebt u na de eerste worp alle Bowling-Pins omvergeworpen, dan hebt u een „strike“ gegooid. De volgende speler is aan de beurt.

Strike

- U hebt een „strike“ gegooid wanneer u bij de eerste worp alle 10 Bowling-Pins omvergeworpen hebt.
- Wanneer u een strike gegooid hebt, doet u niet nog een worp.
- Een strike wordt beloond met 10 punten. Het aantal Bowling-Pins dat u bij de volgende beide worpen omverwerpt, wordt daar extra bij geteld.

Spare

- U hebt een „spare“ gegooid wanneer u bij de tweede worp alle 10 Bowling-Pins omvergeworpen hebt.

- Een „spare“ wordt beloond met 10 punten plus het aantal Bowling-Pins dat u bij de volgende worp omverwerpt.

Open frame

- U hebt een open frame gegooid wanneer u niet alle 10 Bowling-Pins in één frame omvergeworpen hebt.
- Een open frame telt de Bowling-Pins die u bij de beide worpen omvergeworpen hebt.

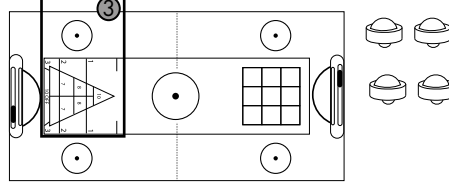
Voor speciale regels, strategieën en tips verwijzen wij naar de vakliteratuur.

Shuffleboard

Precisiespel voor 2 personen.

Accessoires

- 1 x universeel speelveld (6),
- Speelveld Shuffle (3)
- 2 x Shuffle-schijf, blauw
- 2 x Shuffle-schijf, rood



Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin, met de eigen Shuffle-schijven punten te scoren, de tegenspeler te blokkeren of de Shuffle-schijven van de tegenstander in de 10 OFF-zone te schieten.

Vorbereiding op het spel

1. Verdeel de Shuffle-schijven. Elke speler krijgt 2 Shuffle-schijven van dezelfde kleur.
2. Werp een muntstuk om te bepalen, welke speler eerst begint.

Spelregels

- Er wordt vanuit een speelvelduiteinde gespeeld.
- Elke speler moet per ronde 2 Shuffle-schijven op de puntendriehoek schieten.
- Om punten te scoren, moet een Shuffle-schijf zich volledig binnen de puntendriehoek bevinden.
- Het aantal punten dat in het betreffende veld van de puntendriehoek staat, wordt geteld.
- Elke speler mag proberen, de schijven van de tegenstander uit de puntendriehoek te stoten.
- Wanneer de Shuffle-schijf van een speler in de 10 OFF-zone belandt, worden van deze speler 10 punten afgetrokken.
- Na elke ronde worden de betreffende punten toegevoegd of afgetrokken.
- Er wordt zolang gespeeld totdat het vooraf afgesproken aantal punten (max. 90) bereikt wordt.

Spel

1. Plaats uw schijf aan het uiteinde van het speelveld dat aan de overzijde van de puntendriehoek (speelveld (3)) ligt.
2. Laat de Shuffle-schijf over de tafel glijden totdat alle schijven gebruikt zijn.
3. Tel de behaalde punten.
4. Zamel de schijven in en speel de volgende ronde.

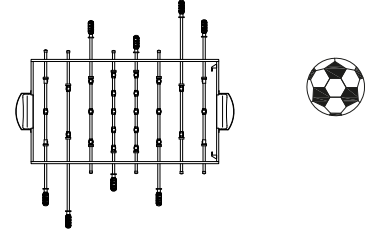
Voor strategieën, tips en speciale regels verwijzen wij naar de omvangrijke vakliteratuur.

Tafelvoetbal

Behendigheidsspel voor 2 personen resp. 2 duo-teams.

Accessoires

- 1 x speelveld "Tafelvoetbal" (1)
- 3 x tafelvoetbal



Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin, met aan draaibare grijpstangen aangebrachte speelfiguren een bepaald aantal ballen in het doel van de tegenstander te schieten.

Spelregels

- Eén set bestaat uit min. 6 en max. 10 doelpunten.
- Nadat een set beëindigd werd, volgt er een wissel van kant. Beide spelers/teams kunnen afspreken, niet van kant te wisselen.
- Het duo-team met het recht op inwerpen beslist als eerste over de positie van de spelers. Elke speler speelt aan 2 stangen en moet tijdens het spel zijn positie handhaven.
- Als slechts 2 spelers tegen elkaar spelen, speelt elke speler ieder aan al de stangen van de eigen kant.

Spel

1. Werp een muntstuk om te bepalen, welke speler resp. welk team eerst begint.
2. Als u het recht op inwerpen hebt, werpt u een tafelvoetbal door het voor het inwerpen van een bal bestemde gat op het speelveld. De bal is „in het spel“.
3. Beweeg de bal van rij tot rij, doordat u de betreffende stang bedient.
4. Geef met de bal zolang passes totdat u een doelpunt kunt maken.

Opmerking: Overschrijdt de bal de doellijn, dan wordt dit als doelpunt beoordeeld, ook als de bal terug het speelveld op kaatst.

Bal inwerpen

- De bal wordt in het begin van een wedstrijd of na een gemaakt doelpunt door het voor het inwerpen van een bal bestemde gat „in het spel“ gebracht. De inwerpende speler mag proberen, het verloop van de bal te beïnvloeden.
- Het is de spelers verboden, in de speelzone te grijpen wanneer de bal „in het spel“ is.
- De bal is „in het spel“ zodra hij het speelveld geraakt heeft. Pas dan mag de bal aangespeeld worden.
- Door het inwerpende team mag er geen doelpunt gemaakt worden voordat de bal een figuur geraakt heeft.
- De bal mag niet ingeworpen worden voordat alle spelers bevestigd hebben dat ze klaar zijn om te spelen.

Volgende inworpen

- De volgende inworpen worden gedaan door het team/de speler, tegen wie het laatste doelpunt gemaakt werd.
- In een wedstrijd met meerdere sets wordt de telkens eerste worp door het verliezende team gedaan.

Bal „in het spel“

- Is de bal ingeworpen, dan moet hij „in het spel“ blijven.
- Een bal die in het voor het inwerpen van een bal bestemde gat rolt en weer naar het speelveld terugkeert, wordt als „in het spel“ beschouwd.

„Bal uit het spel“

- De bal geldt als „Bal uit het spel“ wanneer hij een voorwerp buiten de speelzone raakt. Hij wordt terug in het spel gebracht door de speler/het team die/dat oorspronkelijk het recht op inwerpen had.

„Dode bal“

- Met een „dode bal“ wordt een bal bedoeld die absoluut stil ligt en door geen enkele speelfiguur bereikt kan worden.
- Wordt de bal tussen het doel en de volgende 2e stang (28) als een „dode bal“ beschouwd, dan wordt hij in de dichtstbijzijnde hoek gelegd en het speelveld in gerold.
- Wordt de bal tussen de beide 5e stangen (30) als een „dode bal“ beschouwd, wordt hij weer door het voor het inwerpen van een bal bestemde gat „in het spel“ gebracht door het team dat oorspronkelijk het recht op inwerpen had

„Time-out“

- Elk team/elke speler heeft het recht op twee „time-outs“ per set.
- Een „time-out“ mag niet langer dan 30 seconden duren.
- Er mag slechts een „time-out“ genomen worden wanneer de bal niet in beweging is.
- Tijdens de „time-out“ is het verboden, de bal te raken. Een inbreuk daarop leidt tot balverlies.
- Tijdens een „time-out“ kunnen de spelers van een team van positie wisselen.

Draaien van de stangen

- De stangen mogen niet rondgewenteld worden. Iedere draaiing van de figuur van meer dan 360% vóór of na balcontact is in strijd met de regels.
- Belandt een bal, die door de stangen te draaien in beweging gebracht werd, in het doel, dan wordt het doelpunt niet toegekend.
- Wanneer er door de stangen te draaien een eigen doelpunt gemaakt wordt, wordt het doelpunt aan de tegenstander toegekend.

Beïnvloeding van de tafel

- Het schokken of optillen van de tafel is verboden.
- Het aanraken van een stang van de tegenstander is verboden.
- Overdreven felheid bij het geven van passes of bij het schieten is verboden.

„Technische overtreding“

- Na overtreding van de regels kan een „technische overtreding“ uitgesproken worden.

- Bij een „technische overtreding“ wordt het spel onderbroken. De tegenstander krijgt de bal en mag met de 3e stang 3 (29) op doel schieten. Zodra de bal de verdedigingszone van de tegenstander verlaat, gestopt werd of zodra er een doelpunt gemaakt werd, is de „technische overtreding“ beëindigd. De bal wordt weer in het spel gebracht.

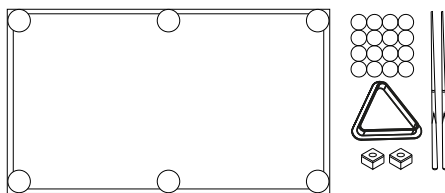
Voor strategieën, tips en speciale regels verwijzen wij naar de omvangrijke vakliteratuur.

Poolbiljart

Strategisch denken en behendigheid vereisend spel voor 2 spelers of duo-teams.

Accessoires

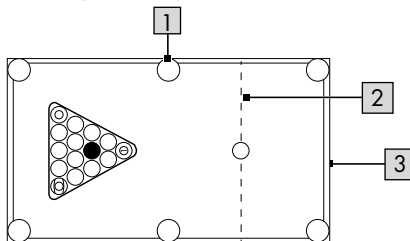
- 1 x speelveld poolbiljart (5)
- 2 x biljartstok
- 1 x triangel
- 2 x krijt
- 16 x biljartballen



Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin, sneller dan de tegenstander zijn gekleurde ballen (ofwel alle „volledige“ ofwel alle „halve“) ballen in de gaten te doen vallen. De speler die vervolgens correct de zwarte bal in een gat heeft gestoten, heeft gewonnen.

Startopstelling



1. Leg de triangel op het speelveld met de punt naar het midden.
2. Plaats de ballen, met uitzondering van de witte bal, in de triangel.

Opmerking: Let erop dat de zwarte bal in het midden van de tweede rij van de triangel ligt. Aan de beide achterste hoeken moet telkens een „volledige“ en een „halve“ bal liggen. De bal met het nr. 1 ligt daarbij aan de punt van de triangel (zie afb.).

Spelregels

- Er wordt van alle speelveldkanten gespeeld. Uitzondering is de openingsstoot.
- Bij een stoot moet de speler met minstens één been vast op de grond staan.
- Eén speler speelt op de „volledige“ ballen, de andere speler speelt op de „halve“ ballen.
- De ballen mogen slechts één keer per stoot en uitsluitend met de punt van de biljartstok aangestoten worden.
- Een stoot mag pas volgen wanneer er geen enkele bal meer in beweging is.

- De zwarte bal mag pas in één van de gaten gestoten worden als er zich geen andere bal van de eigen kleur op het speelveld bevindt.
- De zwarte bal moet in het aangekondigde gat gespeeld worden.
- Het spel is verloren als de zwarte bal in een gat gestoten wordt, hoewel er zich eigen ballen op het speelveld bevinden.
- Het spel is verloren als de zwarte bal in een ander gat dan aangekondigd gestoten wordt.

Spel

1. Verwijder de triangel en leg deze opzij.
2. Leg de witte bal op een denkbeeldige lijn (2) tussen de middelste gaten (1) en de tegenover de punt van de triangel liggende biljartband (3).
3. Stoot de witte bal op de punt van de in de driehoek geplaatste ballen.
4. Probeer daarbij een „volledige“ of „halve“ bal in één van de gaten te doen vallen.

Opmerking: Afhankelijk daarvan, welke bal u in een gat hebt doen vallen, speelt u van nu af aan op de betreffende balkleur („half“ of „volledig“).

Opmerking: Doet u bij de openingsstoot meerdere ballen van een verschillende kleur in een gat vallen, opteert u voor een balkleur.

Opmerking: Indien u bij de openingsstoot geen bal(len) in een gat heeft doen vallen, maar minstens met vier ballen de biljartbanden geraakt hebt, blijft u aan de beurt.

Opmerking: Indien u bij de openingsstoot geen bal(len) in gat hebt laten vallen en minder dan vier ballen de biljartbanden raken, is de andere speler aan de beurt. De andere speler kan ervoor opteren, de ballen in de startopstelling te brengen en opnieuw te beginnen.

5. Nadat u al uw ballen in een gat hebt doen vallen, doet u de zwarte bal in een gat vallen.

Opmerking: Er moet vóór de stoot beslist worden, in welk gat de zwarte bal dient te belanden.

Overtreding

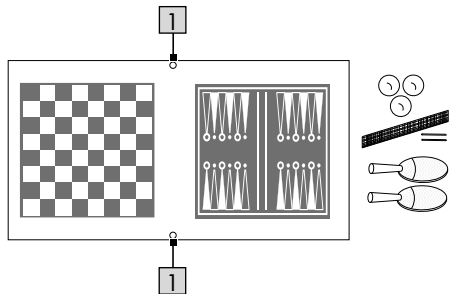
- Na elke overtreding volgt er een wissel van speler.
- Er is sprake van een overtreding als er een bal van de tafel springt.
- Er is sprake van een overtreding als de punt van de biljartstok de witte bal bij het contact met een gekleurde bal nog raakt.
- Er is sprake van een overtreding als de witte bal in een gat belandt.
- Er is sprake van een overtreding als de witte bal geen gekleurde ballen raakt.
- Er is sprake van een overtreding als de witte bal eerst de bal van de tegenstander raakt.

Tafeltennis

Reactiespel voor 2 personen.

Accessoires

- 1 x universeel speelveld (6),
- Speelbord backgammon en schaak
- 2 x bat
- 1 x tafeltennisnet
- 3 x tafeltennisbal



Tafeltennisnet monteren (afb. 1)

1. Leg het universele speelveld (6) met het speelbord „Schaak“ en „Backgammon“ naar boven op de speeltafel.
2. Steek de netstangen (53a) in de op het frame voorziene gaten (1).
3. Bevestig het tafeltennisnet (53b) op de netstangen (53a).

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin, meer sets te winnen dan de tegenstander.

Spelregels

- In principe worden er drie sets gespeeld. Maximaal kunnen er vijf sets gespeeld worden.
- Bij een gelijkspel na twee sets beslist de laatste set, wie de winnaar is.

Set

1. De speler die als eerste elf punten behaalt, wint de set.
2. Na elke set volgt er een wissel van kant. Tijdens de laatste set wordt er reeds gewisseld wanneer een speler vijf punten behaald heeft.

Opmerking: Hebben u en uw tegenstander allebei tien punten, dan wordt de set verlengd. Diegene die twee punten voorsprong heeft, wint de set.

Opslag

1. Werp de bal achter de tafel loodrecht omhoog.
2. Sla zodanig op de bal, dat hij eerst op uw helft van het speelveld neerkomt en dan bij uw tegenstander.
 - Raakt u het net, dan wordt dit als „let“ beoordeeld. Herhaal de opslag.
 - Slaat u bij de opslag de bal mis, dan krijgt uw tegenstander één punt.
 - U slaat twee keer op, daarna wordt er gewisseld. Bij een verlenging van een set wordt er in ieder geval altijd beurtelings opgeslagen.

Balwissel

- Speel de bal direct op de helft van de tegenstander, niet zoals bij de opslag aanvankelijk op uw eigen helft.
- Speel de bal slechts zodanig aan zoals hij voordien uitsluitend uw helft geraakt heeft.
- Neem de bal niet uit de lucht („volley“) aan.

- De bal mag, voordat hij op de helft van de tegenstander gespeeld werd, alleen het net of de stijl van het net raken. Andere lichaamsdelen en voorwerpen, zoals kleding of muren, zijn niet toegestaan. Worden deze toch geraakt, dan wordt dit als fout beschouwd.
- Van een punt is slechts sprake wanneer de bal de bovenkant van de tafel en niet de zijkant van de tafel raakt.

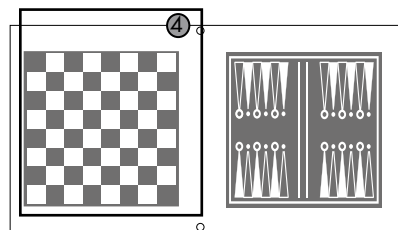
Voor speciale regels en tips verwijzen wij naar de in grote omvang bestaende vakliteratuur.

Schaakspel

Strategisch bordspel voor 2 personen

Accessoires

- 1 x universeel speelveld (6),
- Speelbord schaakspel (4)
- 16 x schaakstukken donker
- 16 x schaakstukken licht

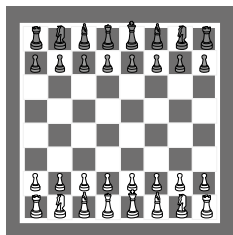


- 16 x pion
- 4 x kasteel
- 4 x paard
- 4 x raadsheer
- 2 x koningin
- 2 x koning

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin, de koning van de tegenstander te verslaan – hem schaakmat te zetten.

Basisopstelling



Elke speler heeft ieder 8 pionnen, twee kastelen, twee paarden, twee raadsheeren, een koningin en de koning.

1. Zet de schaakstukken in de startopstelling (zie afb.).

Opmerking: Het veld staat zodanig tussen de spelers, dat het linkse witte kasteel op een zwart veld staat.

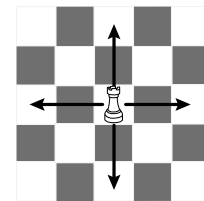
2. De speler met de witte schaakstukken begint het spel. Per zet mag er altijd slechts één schaakstuk verplaatst worden.

Opmerking: De zet „rokade“ vormt een uitzondering (zie punt „De rokade“).

3. Verplaats de schaakstukken in overeenstemming met hun verplaatsingsregels. Verzet een speler zijn schaakstuk naar een veld dat door een schaakstuk van de tegenstander bezet is, dan verslaat hij dit.
4. Verwijder het verslagen schaakstuk van het speelbord.

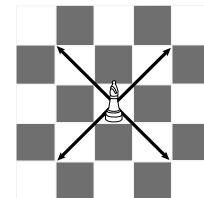
Verplaatsing van de schaakstukken

Kasteel



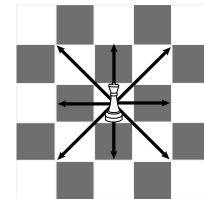
Verplaatst het kasteel uitsluitend horizontaal of verticaal. Over andere schaakstukken kan er niet gesprongen worden.

Raadsheer



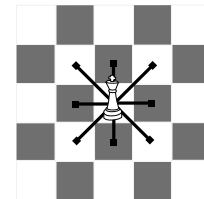
Verplaatst de raadsheer diagonaal over het speelbord. Over andere schaakstukken kan er niet gesprongen worden.

Koningin



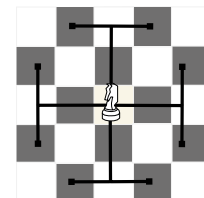
De koningin is het schaakstuk met de grootste bewegingsvrijheid. Verplaatst de koningin horizontaal, verticaal en diagonaal. Over andere schaakstukken kan er niet gesprongen worden.

Koning



Verplaatst de koning één veld in elke willekeurige richting, voor zover het beoogde veld niet bezet of door een schaakstuk van de tegenstander bedreigd wordt.

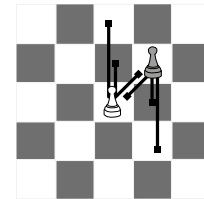
Paard



Verzet het paard twee velden verticaal of horizontaal en één veld naar rechts of links. Het paard is het enige schaakstuk dat over andere schaakstukken (bezette velden) kan springen.

Pion

Verplaatst de pion altijd alleen rechtdoor naar voren.



Opmerking: Een uitzondering is het verslaan van schaakstukken van de tegenstander met de pion. Is het voorste veld schuin links of rechts door een schaakstuk

van de tegenstander bezet, kan hij dit diagonaal verslaan.

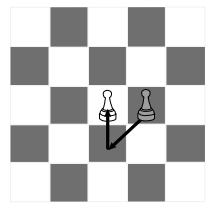
Bij het schaakstuk van de pion zijn er nog volgende bijkomende, speciale zetten:

Dubbele zet

Wordt een pion voor het eerst verplaatst, dan kan hij twee zetten in één keer naar voren gezet worden. De beide velden mogen niet bezet zijn.

En passant verslaan

Deze zet is alleen toelaatbaar direct nadat er dubbele zet gedaan werd.



Heeft een speler een dubbele zet direct naast een pion van de tegenstander gedaan, dan kan deze de eigen pion schuin achter de dubbel gezette pionnen verzetten en deze

zodoende „en passant“ verslaan.

Transformatie van pionnen

Lukt het een speler, een pion naar de kant van de tegenstander (naar de eerste rij van de tegenstander) te verzetten, dan mag hij de pion in nog een ander(e) paard, raadsheer, kasteel of nog een andere koningin veranderen, onafhankelijk van het feit, of dit schaakstuk tijdens het verloop van het spel reeds verslagen werd.

De rokade

- Bij de rokade gaat het om de enige zet bij het schaken, waarbij twee schaakstukken gelijktijdig verplaatst mogen worden.
- De koning trekt bij deze zet vanuit de uitgangspositie twee velden naar links resp. rechts en het kasteel wordt via de koning naar het direct aangrenzende veld verplaatst.

Vereiste voorwaarden voor de rokade:

- Noch koning noch het betreffende kasteel mogen vooraf verplaatst geweest zijn.
- Tussen koning en kasteel mogen er zich geen schaakstukken bevinden.
- De koning mag vóór de rokade niet door schaak bedreigd zijn, evenmin mag hij over een door schaak bedreigd veld springen of op een dergelijk veld belanden.

Schaakspel

- Bedreigt een speler de koning van de tegenstander, dan kondigt hij schaak aan.
- De bedreigde koning moet door het verslaan van een schaakstuk of door het wegtrekken uit de situatie bevrijd worden. Is dit niet mogelijk, omdat hij naar eveneens bedreigde velden zou kunnen oprukken, is hij schaakmat. Het spel is verloren.
- Wordt een speler weliswaar niet door schaak bedreigd, maar heeft hij geen andere mogelijkheid om een zet te doen, spreekt men van een patstelling – de wedstrijd eindigt met remise.

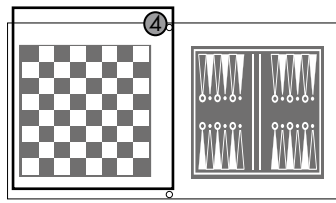
De geschiedenis van het schaakspel ging vele eeuwen geleden van start. Het schaakspel geldt vandaag de dag als het populairste bordspel in Europa. Er bestaat een groot aantal varianten, tips en strategieën. Vakliteratuur over het thema “Schaak” vindt u in ruime mate.

Dammen (Koningin)

Strategisch bordspel voor 2 personen

Accessoires

- 1 x universeel speelveld (6),
- Speelbord “Schaakspel” (4)
- 12 x damschiiven donker
- 12 x damschiiven licht



Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin, de tegenstander alle mogelijkheden om een zet te doen te ontnemen, dus alle damschiiven van de tegenstander te verslaan of te blokkeren.

Vorbereiding op het spel

1. De spelers verdelen hun damschiiven over de donkere velden van de eerste drie rijen.
2. Er wordt alleen op de zwarte velden gespeeld.
3. Zwart begint.

Spelregels

- Verzet de damschiiven alleen diagonaal één veld naar links of rechts voorwaarts. Indien mogelijk, moet u over de damschiiven van de tegenstander springen. Nadat de zet gedaan werd, worden deze van het speelveld genomen. Er bestaat veroveringsdwang!
- Bereikt u met een damschiif de basislijn van de tegenstander, dan mag deze damschiif tot dam gekroond worden. Daarbij wordt er een tweede damschiif bovenop gelegd.
- Verzet een dam diagonaal willekeurig veel velden voor- of achterwaarts. Kunt u met de dam meerdere stukken van de tegenstander verslaan, dan moet u dat doen.
- Nadat de laatste damschiif verslagen werd, moet de dam direct op het veld daarachter geplaatst worden.
- Bestaan er meerdere mogelijkheden om stukken van de tegenstander te verslaan, dan mag vrij beslist worden, welke damschiif verzet wordt.
- Kan een speler geen zet meer doen, dan heeft hij verloren. Indien geen speler meer kan winnen, eindigt de wedstrijd op een gelijkspel.

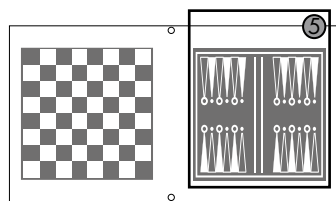
Voor speciale regels, strategieën en tips verwijzen wij naar de vakliteratuur.

Backgammon

Tactisch -/dobbelspel voor 2 personen

Accessoires

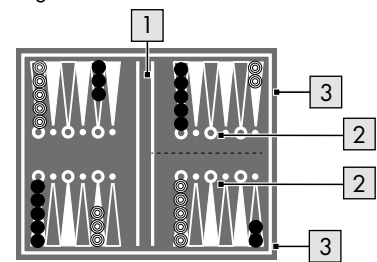
- 1 x universeel speelveld (6),
- Speelbord “Backgammon” (5)
- 15 x sjoelschiiven donker
- 15 x sjoelschiiven licht
- 2 x dobbelsteen



Doel van het spel

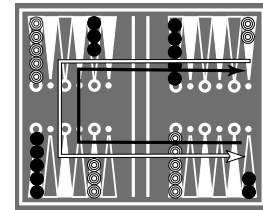
Het doel van het spel bestaat erin, als eerste zijn stukken in eerste instantie naar “Home” (2) te brengen en ze dan tot in “Uit” (3) te dobbelen (zie afb.). De speler, die daar het snelst in slaagt, wint het spel.

Op de middellijn van het speelbord (Bar) (1) worden verslagen stukken neergelegd. Bij het verzetten van de stukken moet de looprichting nageleefd worden en er gelden bepaalde regels.



Vorbereiding op het spel

Zet de stukken in de startopstelling (zie afb.).



- Wit speelt van boven rechts tegen de richting van de wijzers van de klok in naar onder rechts naar zijn “Home” (en van daaruit naar “Uit”).
- Zwart speelt met de richting van de wijzers van de klok van onder rechts naar boven rechts naar “Home” (en dan naar “Uit”).

Spelregels

- Bepaal eerst met de dobbelsteen, wie begint. Daarvoor dobbelt elke speler met een dobbelsteen. De speler met het hogere aantal ogen begint.
- Dobbelt vanaf dan altijd met twee dobbelstenen.
- Beslis nu, of u het gedobbelde aantal ogen met één of twee stukken wenst te verzetten.
- U mag zich niet verplaatsen naar velden die met meer dan één stuk van de tegenstander bezet zijn.
- Als u beide aantallen ogen voor één stuk gebruikt, mogen de aantallen niet gewoon opgeteld worden, maar moet elk gedobbelde resultaat afzonderlijk gezet en de tussenstop op een toelaatbaar veld volgen.
- In principe geldt dat de stukken afhankelijk van de beide gedobbelde aantallen verplaatst moeten worden. Kunt u slechts één aantal verzetten, dan moet u het hogere aantal ogen gebruiken.
- Dobbelt u twee keer hetzelfde aantal ogen, dan wordt het resultaat verdubbeld resp. dan mag u uw stuk volgens dit aantal vier keer verzetten – al naargelang de zetmogelijkheid met één, twee, drie of vier stukken.
- Komt er een stuk op een veld met slechts één stuk van de tegenstander, dan wordt dit verslagen en op de middellijn (Bar) neergelegd.
- De speler die één of meerdere stukken op de Bar heeft liggen, moet deze in eerste instantie weer in het spel brengen voordat hij zijn andere stukken verder mag verzetten. Stukken uit de Bar worden via het “Home” van de tegenstander in het spel gebracht – volgens gedobbelde aantallen ogen en toelaatbare Points op de velden 1-6.

Prime

- Een mogelijkheid om het spel voor de tegenstander moeilijk te maken, is de vorming van een Prime.
- Meerdere op elkaar volgende Points worden met telkens minstens twee stukken bezet om ze zo voor de tegenstander te blokkeren.
- Zijn 6 Points achter elkaar bezet, dan spreekt men van een Full-Prime, een onoverkomelijke blokkade.
- Wanneer alle stukken zich in "Home" bevinden, mag u met het uitdobbelen beginnen. Dient er een stuk verslagen te worden, moet dit eerst weer in het spel en tot in het eigen "Home" gebracht worden voordat er verder uitgedobbeld kan worden.
- Stukken worden uitgedobbeld doordat u ze in "Home" via het laatste veld naar "Uit" verzet. Indien het gedobbeld resultaat niet tot "Uit" reikt, worden de stukken gewoon volgens het betreffende aantal verder verzet.
- Is de worp hoger dan het verst verwijderde stuk, dan mag u het verwijderen.
- Gewonnen heeft de speler die als eerste zijn stukken uitgedobbeld heeft.

Voor strategieën, tips en speciale regels verwijzen wij naar de omvangrijke vakliteratuur.

Accessoires en nog andere spelletjes

- 1 x kaartendeck
- 1 x ringworpspel
- 1 x hoefijzerspel
- 2 x werpstang met zuignap

Opslag, reiniging

Het artikel altijd droog en netjes in een op temperatuur gebrachte kamer opbergen. Uitsluitend met een droge reinigingsdoek schoonvegen. BELANGRIJK! Nooit met chemische reinigingsmiddelen reinigen.

Afvalverwerking

Voer het artikel en verpakkingsmaterialen in overeenstemming met actuele lokale voorschriften af. Verpakkingsmaterialen, zoals bv. foliezakjes, horen niet thuis in kinderhanden. Berg het verpakkingsmateriaal buiten het bereik van kinderen op.

Opmerkingen over garantie en serviceafhandeling

Het product is geproduceerd met grote zorg en onder voortdurende controle. U ontvangt een garantie van drie jaar op dit product, vanaf de datum van aankoop. Bewaar alstublieft uw aankoopbewijs.

De garantie geldt alleen voor materiaal- en fabricagefouten en vervalt bij foutief of oneigenlijk gebruik. Uw wettelijke rechten, met name het garantierecht, worden niet beïnvloed door deze garantie.

In geval van reclamaties dient u zich aan de beneden genoemde service-hotline te wenden of zich per e-mail met ons in verbinding te zetten. Onze servicemedewerkers zullen de verdere handelwijze zo snel mogelijk met u afspreken. Wij zullen u in ieder geval persoonlijk te woord staan.

De garantieperiode wordt na eventuele reparaties en op basis van de garantie, wettelijke garantie of coulance niet verlengd. Dit geldt ook voor vervangen en gerepareerde delen. Na afloop van de garantieperiode dienen eventuele reparaties te worden betaald.

IAN: 306207

BE Service België

Tel. : 070 270 171 (0,15 EUR/Min.)


E-Mail : deltasport@lidl.be

NL Service Nederland

Tel.: 0900 0400223

(0,10 EUR/Min.)

E-Mail: deltasport@lidl.nl

 Srdečně blahopřejeme!

Vaši koupí jste se rozhodli pro jakostní produkt. Před uvedením do provozu se nejdříve seznámte s celým produktem.

Přečtěte si pozorně následující návod k obsluze.

Používejte produkt jen tak, jak je popsáno a jen v doporučených oblastech. Uchovávejte si tento návod. Při předávání produktu třetí osobě předávejte i všechny příslušné podklady.


Rozsah dodávky (obr. A)

- 260 x jednotlivé montážní díly
- 29 x herní příslušenství
- 1 x návod k použití

Použití ke stanovenému účelu

Tento výrobek je určen pro 1-6 hráčů od 5 let a pouze pro privátní potřebu.

Použité symboly

 Datum výroby (měsíc/rok): 10/2018

Bezpečnostní pokyny

- Upozornění. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí udušení, malé díly je možné vdechnout nebo spolknout!
- Upozornění. Veškeré obalové a upevňovací materiály nejsou součástí hračky a z bezpečnostních důvodů musí být vždy odstraněny před tím, než je výrobek předán dětem na hraní.
- Děti si smí s výrobkem hrát pouze pod dohledem dospělých.
- Výrobek smí montovat pouze dospělý, aby nedošlo k úrazu nesprávnou manipulací. Dbejte na to, abyste výrobek používali až po úplné montáži.
- Fotbalový míč a basketbalový míč: Pumpovat mohou pouze dospělí.
- Jako médium náplně smí být používán pouze vzduch.
- Nenařezávejte ústy, protože tak může dojít k návalům závratí.
- Na pumpování výrobku používejte výlučně společně dodávanou vzduchovou pumpičku.
- Výrobek smí být používán pouze v bezvadném stavu. Kontrolujte výrobek před každým použitím, zda není poškozen nebo opotřeben.
- Výrobek pravidelně zkoumejte, zda není poškozen nebo opotřeben. Při poškození nesmí být produkt dále používán.

Montáž

Důležité upozornění: Montáž výrobku musí provádět z důvodu velikosti nejméně dvě osoby.

- Pro sestavení výrobku potřebujete šroubovák (není obsahem dodávky).

Montáž hracího pole stolního fotbalu

1. Rám hracího pole montujte tak, jak ukazuje obrázek B - C, na plochem a rovném podkladu.
2. Zasuňte odpovídající tyčku do kulatého otvoru v boční stěně (2) rámu hracího pole (obr. D).

3. Nastrčte hrací figury (11)/(12) resp. díly příslušenství (13)/(16)/(17) na odpovídající tyče (obr. D).

Upozornění: Hrací figury stejné barvy tvoří vždy jedno mužstvo. Při montáži hracích figur dbejte na to, aby byly otočeny čelní stranou proti protivnickové brance.

4. Prostrčte konce tyčí otvory druhé boční stěny (2) (obr. D).
5. Upevněte násadku (14) a záslepku (15) na příslušnou tyč (obr. D).

Upozornění: Tyče uspořádejte tak, jak je ukázáno na obrázku E.

Montáž kulečnickového stolu

- Kulečnickový stůl montujte tak, jak ukazují obrázky F - G, na plochem a rovném podkladu.

Umístění fotbalové sítě (obr. H)

1. Fotbalovou síť (67) upevněte na hrací stůl tak, jak znázorňuje obrázek H.
2. Fotbalový míč (50) napumpujte přiloženou pumpičkou (49).

Upozornění: Ventilovou jehlu navlhčete před tím, než začnete s pumpováním.

Umístění basketbalového koše a basketbalové sítě (obr. J - K)

1. Nainstalujte hrací pole stolního fotbalu na hrací stůl a upevněte univerzální hrací pole (6) do držáků (22)(23), které jsou k tomu určeny (obr. J).
2. Namontujte basketbalový koš (47) nejdříve na zadní basketbalovou stěnu (7) a potom na hrací stůl, jak znázorňuje obrázek K.
3. Na hrací stůl upevněte bezpečnostní síť (66).
4. Basketbalový míč (51) napumpujte přiloženou pumpičkou (49).

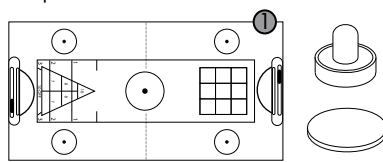
Upozornění: Ventilovou jehlu navlhčete před tím, než začnete s pumpováním.

Hokej

Dovednostníhra pro 2 osoby.

Příslušenství

- 1 x univerzální hracípole (6),
- Hokejové hrací pole (1)
- 2 x hokejka
- 2 x puk



Cíl hry

Cílem hry je vystřelit puk do protivnickovy branky. Hráč, který jako první nastřílel 7 branek, vyhrává hru.

Pravidla hry

- Hokejku nesmíte odebrat z hracího pole.
- První hráč, který nastřílel sedm branek, vyhrává.
- Puku se smí dotknout pouze hokejka.
- Puk nesmí být blokován tím, že se na něj položí hokejka.

Hra

1. Hodte si minci, který hráč začne útok pukem na protivnickovu branku.
2. Vy a váš protivník se postavte každý na jeden konec hracího pole.

3. Držte hokejku na hrací ploše a pokuste se dopravit puk do protivnickovy branky.
4. Pokud jste docílili branku, dostáváte jeden bod.

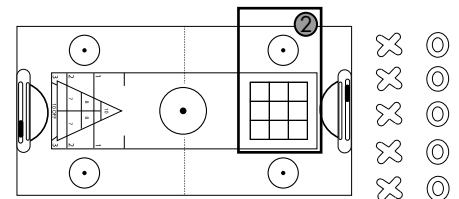
Zvláštní pravidla a tipy vyhledejte prosím v odborné literatuře.

Tic-Tac-Toe

Kombinační hra pro 2 osoby.

Příslušenství

- 1 x univerzální hrací pole (6),
- Hrací pole Tic-Tac-Toe (2)
- 1 x sada hracích kamenů



Cíl hry

Cílem hry je položit tři hrací kameny vlastní barvy horizontálně, vertikálně nebo diagonálně do jedné řady.

Pravidla hry

- Pokládejte střídavě vždy jeden kamen do jednoho z 9 polí.
- Vyhráli jste, když jste položili tři Vaše kameny do jedné řady.
- Pokud žádný z hráčů nemá možnost vytvořit jednu řadu, partie končí nerozhodně.

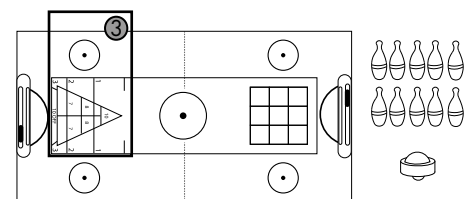
Strategie, tipy a zvláštní pravidla vyhledejte prosím v rozsáhlé odborné literatuře.

Bowling

Hra na přesnost pro více osob.

Příslušenství

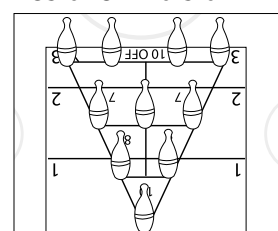
- 1 x univerzální hrací pole (6),
- Bowlingové hrací pole (3)
- 10 x bowlingová kuželka
- 1 x koule Shuffle



Cíl hry

Cílem hry je převrátit všech 10 bowlingových kuželek v jednom kole (Frame) k získání největšího počtu bodů na konci hry.

Postavení na start



1. Postavte kuželky do startovní polohy (viz obr.).

2. Postavte se proti kuželkám na protilehlý konec hrací dráhy.

Pravidla hry

- Každý hráč má max. 2 hody koulí na kolo (Frame).
- Jedna hrasestáva z 10 kol (Frame).
- Během hry se počítají převrácené bowlingové kuželky (body) ke zjištění celkového počtu bodů na konci hry.
- Vyhral hráč s největším počtem bodů.

Hra

1. Hodte si mincí k určení, který hráč začne první.
 2. Kutávejte Shuffle-kouli po ploše hrací dráhy k bowlingovým kuželkám.
 3. Pokud po prvním hodu zůstanou některé kuželky stát, proveďte druhý hod.
 4. Pokud jste převrátili v prvním hodu všechny bowlingové kuželky, docílili jste jeden „Strike“.
- Na řadě je další hráč.

Strike

- „Strike“ jste docílili tehdy, pokud jste při prvním hodu převrátili všech 10 bowlingových kuželek.
- Pokud jste docílili Strike, druhý hod již neprovádíte.
- Strike se počítá jako 10 bodů. Počet bowlingových kuželek, které převrátíte v dalších dvou hodech, se k tomu přičte navíc.

Spare

- „Spare“ jste docílili, jakmile jste převrátili všech 10 bowlingových kuželek teprve při druhém hodu.
- „Spare“ se počítá jako 10 bodů plus počet bowlingových kuželek, které převrátíte v příštím hodu.

Otevřený Frame

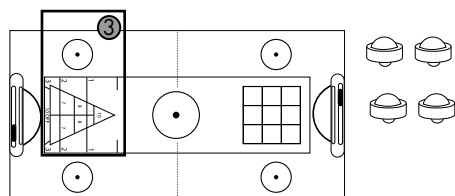
- Otevřený Frame jste docílili, pokud jste neprevrátili všech 10 bowlingových kuželek v jednom Framu (rámu).
 - V otevřeném Framu se počítají bowlingové kuželky, které jste převrátili v obou hodech.
- Zvláštní pravidla, strategie a tipy vyhledejte prosím v odborné literatuře.

Shuffleboard

Hra na přesnost pro 2 osoby.

Příslušenství

- 1 x univerzální hrací pole (6),
- Hrací pole Shuffle (3)
- 2 x Shuffle-kotouč, modrý
- 2 x Shuffle-kotouč, červený



Cíl hry

Cílem hry je docílit body s vlastními Shuffle-kotouči, blokovat protihráče nebo odstřelit protivníkovy Shuffle-kotouče do úseku 10 OFF.

Příprava hry

1. Rozdělte si Shuffle-kotouče. Každý hráč obdrží 2 Shuffle-kotouče stejné barvy.

2. Hodte si mincí k určení, který hráč začne první.

Pravidla hry

- Hraje se z konce hracího pole.
- Každý hráč musí v každém kole vystřelit 2 Shuffle-kotouče na bodový trojúhelník.
- K docílení bodů se musí Shuffle-kotouč nacházet úplně uvnitř pole bodového trojúhelníku.
- Počet bodů, nacházejících se v příslušném poli bodového trojúhelníku, se započítává.
- Každý hráč se smí pokoušet vyrazit kotouče protivníka z bodového trojúhelníku.
- Pokud Shuffle-kotouč přistane v úseku 10 OFF, tak se tomuto hráči strhne 10 bodů.
- Po každém kole se příslušné body připojí nebo strhnou.
- Hraje se tak dlouho, až je dosažen předem sjednaný počet bodů (max. 90).

Hra

1. Umístěte svůj kotouč na konec hracího pole, které leží proti bodovému trojúhelníku (hrací pole (3)).
2. Shuffle-kotouč nechte klouzat po stole, až jsou nasazeny všechny kotouče.
3. Spočítejte docílené body.
4. Kotouče seberte a začněte hrát další kolo.

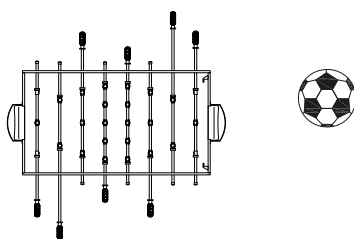
Strategie, tipy a zvláštní pravidla vyhledejte prosím v rozsáhlé odborné literatuře.

Stolní fotbal

Dovednostní hra pro 2 osoby, případně 2 týmy po dvou.

Příslušenství

- 1 x hrací pole stolního fotbalu (1)
- 3 x míč na stolní fotbal



Cíl hry

Cílem hry je, pomocí otočných tyčí s držadly, na nichž jsou umístěny hrací figurky, nastřílet určitý počet míčů do protivníkovy branky.

Pravidla hry

- Jedna sada sestává minimálně ze 6 a maximálně z 10 branek.
- Po ukončení sady následuje výměna stran. Oba hráči/týmy se mohou střídání stran vzdát.
- Týmová dvojice se vzhovacím právem rozhodne jako první o pozici hráčů. Každý hráč hraje na 2 tyčích a musí držet svoji pozici během hry.
- Pokud hrají jen 2 hráči proti sobě, hraje každý hráč se všemi tyčemi vlastní strany.

Hra

1. Hodte si mincí k určení, který hráč resp. který tým začne první.
2. Pokud máte vzhovací právo, vhoďte míček stolního fotbalu otvorem pro házení míčku na hrací pole. Míč je „ve hře“.

3. Pohybuje míčkem od řady k řadě tím, že ovládáte odpovídající tyče.
4. Podávejte si míček tak dlouho, až budete moci střelit branku.

Upozornění: Překročí-li míč brankovou čáru, považuje se to za gól i tehdy, když se míč odrazí zpátky na hrací pole.

Vhození míče

- Míč se dává „do hry“ při zahájení zápasu nebo po úspěšně vstřelené brance vhozením otvorem pro míč. Vhazující hráč se smí pokusit průběh vhození míče ovlivnit.
- Hráčům je zakázáno zasahovat do herního úseku, pokud je míč „ve hře“.
- Míč je „ve hře“, jakmile se dotkne hrací plochy. Teprve pak se smí s míčem hrát.
- Vhazující tým nesmí střelit gól dříve, než se míč dotkne některé figurky.
- Míč se nesmí vhozovat dříve, než všichni hráči potvrdí svoji připravenost na hru.

Další vhození

- Další vhození provádí ten tým/hráč, proti kterému byla dosažena poslední branka.
- V zápase více sadami provádí první vhození vždy prohrávající tým.

Míč „ve hře“

- Jakmile je míč vhozen, musí zůstat „ve hře“.
- Míč, který se zakutálí do otvoru pro vhození míče a opět se vrátí na hrací pole, se považuje za míč „ve hře“.

„Out míč“

- Míč se dostal do „outu“, když se dotkne předmětu mimo hrací úsek. Do hry ho dává ten hráč/tým, který měl původně právo vhození.

„Mrtvý míč“

- Jako „mrtvý míč“ je označen takový míč, který leží absolutně bez pohybu a není žádnou figurou dosažitelný.
- Pokud je míč prohlášen za „mrtvý míč“ mezi brankou a nejbližší tyčí se dvěma hráči (28), položí se do nejbližší ležícího rohu a roluje do hry.
- Pokud je míč prohlášen za „mrtvý míč“ mezi dvěma tyčemi s pěti hráči (30), dává ho „do hry“ tým, který měl původně právo vhození, otvorem pro vhození míče.

„Time-out“

- Každý tým/hráč má k dispozici dvakrát „Time-out“ na každou sadu.
- „Time-out“ nesmí překročit 30 sekund.
- „Time-out“ smí být brán pouze, pokud se míč nepohybuje.
- Během „Time-outu“ je zakázáno se dotýkat míče. Porušení má za následek ztrátu míče.
- Během „Time-outu“ si mohou hráči jednoho mužstva vyměnit své pozice.

Otáčení tyčí

- S tyčemi se nesmí rotovat. Jakékoli otočení figury před nebo po kontaktu s míčem o více než 360° je proti pravidlům.
- Spadne-li míč, který byl uveden do pohybu rotováním tyčí do branky, branka se neuzná.
- Pokud je otáčením tyčí vstřelena vlastní branka, branka se pro protivníka uzná.

Ovlivňování stolu

- Třesení nebo nadzvedání stolu je zakázáno.
- Dotýkat se protivníkovy tyče je zakázáno.
- Přehnaná tvrdost při podávání nebo střelení je zakázána.

„Technický faul“

- Po porušení pravidel, může být vysloven „technický faul“.
- Při „technickém faulu“ se hra přerušuje. Protivník obdrží míč a smí provést střelu na branku tyčí se třemi hráči(29). Jakmile míč opustí obranný úsek protivníka, byl zadržen nebo byla docílena branka, je „technický faul“ ukončen. Míč je znovu dán do hry.

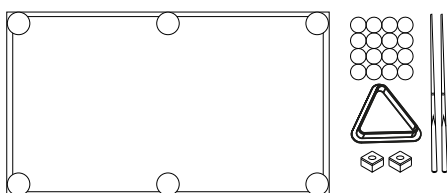
Strategie, tipy a zvláštní pravidla vyhledejte prosím v rozsáhlé odborné literatuře.

Kulečník

Hra vyžadující strategické uvažování a zručnost pro 2 hráče nebo týmy dvojic.

Příslušenství

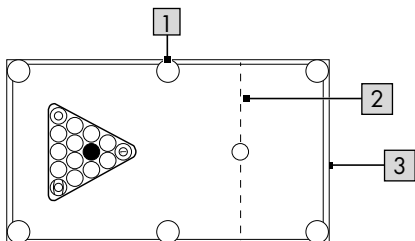
- 1 x kulečnickové hrací pole (5)
- 2 x tágo
- 1 x triangel
- 2 x křída
- 16 x kulečnicková koule



Cíl hry

Cílem hry je rychleji než protivník potopit své barevné koule (buď všechny „plné“, nebo všechny „půlené“) do děr. Hráč, který navzájem potopí do díry správně černou kouli, vyhrál.

Postavení na start



- Položte triangel na hrací pole špicí do středu.
- Koule uspořádejte, s výjimkou bílé koule, do triangu.

Upozornění: Dbejte na to, aby černá koule ležela ve středu druhé řady triangu. Na obou zadních rozích musí vždy ležet jedna plná a jedna půlená koule. Koule s č. 1 přitom leží na špici triangu (viz obr.).

Pravidla hry

- Hraje se ze všech stran hracího pole. Výjimkou je zahajovací strk.
- Při strku musí hráč stát minimálně jednou nohou pevně na zemi.
- Jeden hráč hraje na plné koule, druhý hraje na půlené koule.
- Koule smí být odráženy pouze jedenkrát každým strkem a výlučně špičkou tága.
- Strk smí být proveden teprve tehdy, když se již žádná z koulí nehýbe.
- Černá koule smí být potopena do kapsy teprve tehdy, když se již žádná jiná koule vlastní barvy nenachází na hracím poli.
- Černá koule se musí hrát do ohlášené díry.
- Hra je prohraná, pokud je černá koule potopena do díry, ačkoliv vlastní koule se nachází ještě na hracím poli.

- Hra je prohraná, pokud je černá koule potopena do jiné než ohlášené díry.

Hra

- Odstraňte triangel a položte ho stranou.
- Bílou kouli položte na imaginární čáru (2) mezi středními dírami (1) a protilehlým okrajem špice triangu (3).
- Odrážte bílou kouli na špici koulí uspořádaných do trojúhelníku.
- Zkuste přitom potopit do jedné díry plnou nebo půlenou kouli.

Upozornění: Podletoho, kterou kouli jste potopili, od teď hrajete na příslušnou barvu koule („půlené“ nebo „plné“).

Upozornění: Pokud potopíte při zahajovacím strku více koulí různých barev, rozhodněte se pro jednu barvu koulí.

Upozornění: Pokud při zahajovacím strku žádnou kouli nepotopíte, ale minimálně čtyřmi koulemi jste se dotkli okrajů, jste také dále na řadě.

Upozornění: Pokud při zahajovacím strku žádnou kouli nepotopíte a méně než čtyři koule se dotknou okrajů, je na řadě další hráč. Druhý hráč se může rozhodnout k tomu, že dá koule do zahajovacího postavení a začne od začátku.

Upozornění: Když jste potopili všechny Vaše koule, potopte černou kouli.

Upozornění: Před vlastním strkem musí být rozhodnuto, ve kterém otvoru má černá koule přistát.

Faul

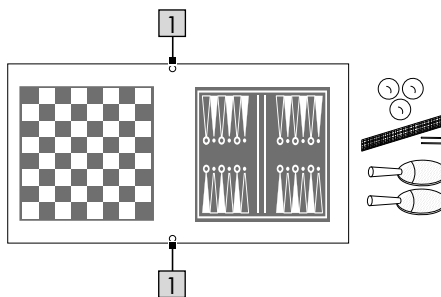
- Výměna hráčů probíhá po každém faulu.
- Faul nastává tehdy, když jedna koule spadne ze stolu.
- Faul nastává tehdy, když se špice tága ještě dotýká bílé koule v kontaktu s barevnou koulí.
- Faul nastává tehdy, když se bílá koule potopí.
- Faul nastává tehdy, když se bílá koule nedotkne žádné barevné koule.
- Faul nastává tehdy, když bílá koule nejprve trefí kouli protivníka.

Stolní tenis

Hra vyžadující reakci pro 2 osoby.

Příslušenství

- 1 x univerzální hrací pole (6),
- Hrací deska vrhcábice a šachy
- 2 x páčka
- 1 x síť na stolní tenis
- 3 x míček na stolní tenis



Montáž sítě na stolní tenis (obr. 1)

- Položte univerzální hrací pole (6) hrací deskou „šachy“ a „vrhcáby“ nahoru na hrací stůl.
- Zastrčte tyčky sítě (53a) do otvorů (1) připravených na rámu.
- Upevněte síť na stolní tenis (53b) na tyčkách sítě (53a).

Cíl hry

Cílem hry je získat více sad než soupeř.

Pravidla hry

- Zpravidla se hrají tři sady. Maximálně lze hrát pět sad.
- Při stávajícím nerozhodně o vítězství rozhoduje poslední sada.

Sada

- Sadu vyhrává hráč, který dosáhne nejdříve jedenáct bodů.
- Po každé odehrané sadě probíhá výměna stran. V poslední sadě se provádí střídání již tehdy, když jeden hráč docílí pěti bodů.

Upozornění: Pokud Vy i Váš soupeř máte oba deset bodů, sada se prodlužuje. Sadu vyhraje ten, kdo vede o dva body.

Podání

- Vyhoďte míček za stolem kolmo vzhůru.
- Udeřte do míčku tak, že nejprve dopadne na Vaši polovinu hracího pole a potom u Vašeho soupeře.

- Dotknete-li se sítě, hodnotí se to jako „úder do sítě“. Opakujte podání.
- Pokud minete míček při podání, Váš soupeř obdrží jeden bod.
- Podáváte dvakrát, navzájem se střídáte. Při prodloužení sady se ovšem vždy podává střídavě.

Výměna míčků

- Odehrávejte míček přímo na soupeřovu polovinu, nikoli jako při podání nejprve na svou vlastní.
- Míček odehrávejte pouze, když se nejdříve dotkl Vaší poloviny.
- Nepřijímejte míček ze vzduchu („z voleje“).
- Míček se smí dotknout, před tím, než je zahrán na soupeřovu polovinu, pouze sítě nebo sloupku sítě. Jiné části těla, předměty jako oděv nebo stěny nejsou dovoleny. Pokud k dotyku přesto dojde, považuje se to za chybu.
- Bod se počítá jen tehdy, když se míček dotkne horní hrany stolu a nikoli strany stolu.

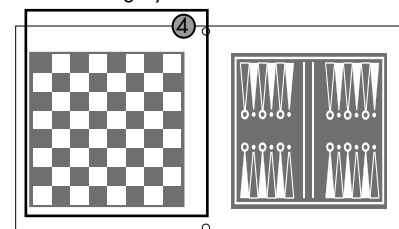
Zvláštní pravidla a tipy vyhledejte prosím v existující rozsáhlé odborné literatuře.

Šachy

Strategická stolní hra pro 2 osoby.

Příslušenství

- 1 x univerzální hrací pole (6),
- Hrací deska šachy (4)
- 16 x hrací figury tmavé
- 16 x hrací figury světlé

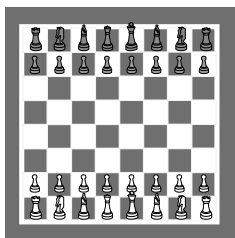


- 16 x pěšec
- 4 x věž
- 4 x kůň
- 4 x střelec
- 2 x dáma
- 2 x král

Cíl hry

Cílem hry je porazit protivníkovu krále – dát mu šachmat.

Základní postavení



Každý hráč má vždy 8 pěšců, dvě věže, dva koně, dva střelce, jednu dámu a krále.

1. Postavte šachové figury do startovní pozice (viz obr.).

Upozornění: Poloha polí mezi hráči je taková, že levá bílá věž stojí na černém poli.

2. Hráč s bílými figurami začíná hru. Na každý tah lze táhnout jen jednu figuru.

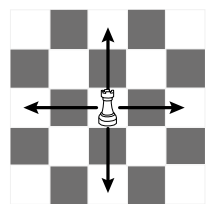
Upozornění: Herní tah rošáda představuje výjimku (viz bod „rošáda“).

3. Pohybujte šachovými figurami podle pravidel jejich pohybu. Pokud hráč táhne svojí figurou na pole, které je obsazeno figurou soupeře, tak tuto vyhazuje.

4. Vyhozenou figuru odstraňte z hrací desky.

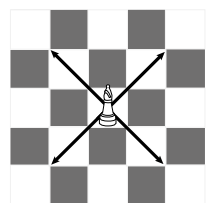
Pohyb šachovými figurami

Věž



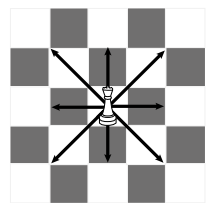
Věži pohybujete vylučně horizontálně nebo vertikálně. Ostatní figury nelze přeskakovat.

Střelec



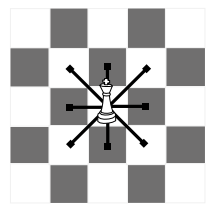
Střelcem pohybujete diagonálně po hrací desce. Ostatní figury nelze přeskakovat.

Dáma



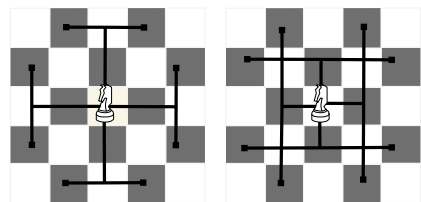
Dáma je figurou s největší volností pohybu. Dámou pohybujete horizontálně, vertikálně a diagonálně. Ostatní figury nelze přeskakovat.

Král



Králem pohybujete o jedno pole libovolným směrem, pokud cílové pole není obsazeno nebo ohroženo figurou protivníka.

Kůň

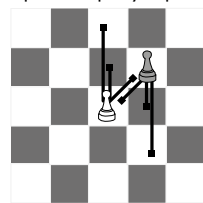


Koněm táhnete dvě pole vertikálně nebo horizontálně a jedno pole doprava nebo doleva.

Kůň je jediná figura, která může přeskakovat jiné figury (obsazená pole).

Pěšec

S pěšcem pohybujete vždy jenom přímo vpřed.



Upozornění: Výjimku představuje vyhazování soupeřových figur pěšcem. Je-li přední pole šikmo vlevo nebo vpravo obsazeno protivníkovou figurou, pěšec ji může diagonálně vyhodit.

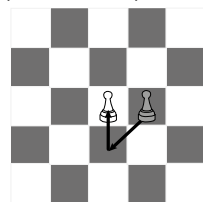
U figury pěšce platí ještě následující další zvláštní tahy:

Dvojitý tah

Pokud se pěšcem táhne poprvé, jsou možné dva tahy vpřed najednou. Obě tato pole nesmí být obsazena.

Braní en passant

Tento tah je povolen pouze bezprostředně po provedení dvojitého tahu.



Pokud hráč provedl dvojitý tah přímo vedle pěšce protivníka, ten může táhnout vlastního pěšce šikmo za pěšce, který táhl dvakrát a tohoto vyhodit „en passant“ (mimochoodem).

Výměna pěšců

Pokud se hráči podaří dotáhnout pěšce úplně na protivníkovu stranu (do první řady protivníka), smí si vyměnit pěšce za jednoho (dalšího) koně, střelce, věž nebo další dámu, nezávisle na tom, zda tato figura byla v průběhu hry již vyhozena.

Rošáda

- U rošády se jedná v šachu o jediný tah, při němž se smí pohybovat současně dvěma figurami.
- Při tomto tahu táhne král z výchozí pozice dvě pole doleva resp. doprava a věž se pohne přes krále přímo na jeho sousední pole.

Předpoklady rošády:

- Ani králem ani příslušnou věží se předtím nemohlo pohnout.
- Mezi králem a věží se nesmí nacházet žádné figury.
- Král nesmí být před rošádou ohrožen šachem, ani nesmí přeskocit pole ohrožené šachem nebo na takové pole být postaven.

Šach

- Ohrozil-li hráč protivníkovu krále, ohlásí šach.
- Ohrožený král musí být osvobozen z této situace vyhozením jedné figury nebo tahem pryč z daného pole. Není-li toto možné, protože by nemohl ustoupit na jiná rovněž ohrožená pole, dostal šachmat. Hra je prohraná.
- Pokud hráč sice není ohrožen šachem, nemá ovšem žádnou další možnost tahu, vylašuje se pat – hra končí remízou.

Historie šachové hry trvá mnoho století. Šachy jsou dnes považovány za nejpůvodnější stolní hru v Evropě. Existuje velké množství variant, tipů a strategií. Existuje velké množství odborné literatury na téma šachů.

Dáma

Strategická stolní hra pro 2 osoby.

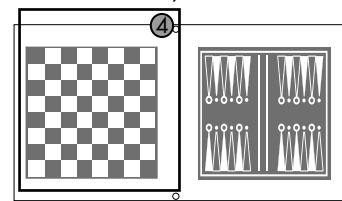
Příslušenství

1 x univerzální hrací pole (6),

Hrací deska šachy (4)

12 x hrací kameny tmavé

12 x hrací kameny světlé



Cíl hry

Cílem hry je vzít protivníkovi všechny možnosti tahů, čili vyhodit všechny soupeřovy kameny, nebo je zablokovat.

Příprava hry

1. Hráči rozdělí své kameny na tmavá pole prvních tří řad.
2. Hraje se pouze na černých polích.
3. Černá začíná.

Pravidla hry

- Táhněte kameny pouze diagonálně vpřed o jedno pole doleva nebo doprava. Podle možnosti musíte protivníkovy kameny přeskakovat. Tyto se po ukončení tahu odejmou z hracího pole. Existuje povinnost odebrání!
- Jakmile dosáhnete kamenem protivníkovu základní linii, smíte tento kámen korunovat na dámu. K tomu se položí navrch druhý kámen.
- Dámou táhnete diagonálně vpřed nebo vzad o libovolné množství polí. Pokud můžete dámou vyhodit více soupeřových kamenů, musíte tak učinit.
- Po vyhození posledního kamenu musí být dáma umístěna přímo na poli za ním.
- Existuje-li více možností vyhazování, je libovolné, kterými figurami se potáhne.
- Pokud hráč nemůže již provést žádný tah, prohrál. Pokud by nemohl žádný hráč vyhrát, partie končí nerozhodně.

Zvláštní pravidla, strategie a tipy vyhledejte prosím v odborné literatuře.

Vrhcáby

Taktická hra s kostkami pro 2 osoby.

Příslušenství

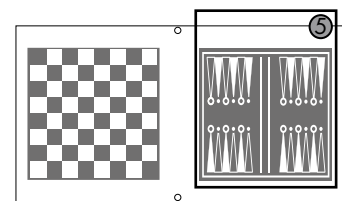
1 x univerzální hrací pole (6),

Hrací deska vrhcáby (5)

15 x hrací kameny tmavé

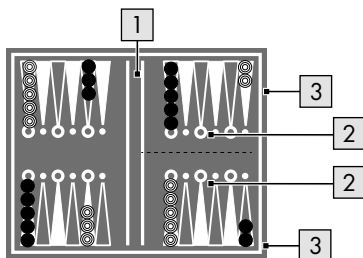
15 x hrací kameny světlé

2 x kostka



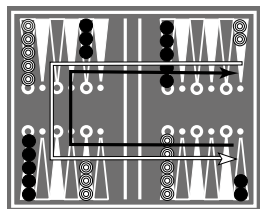
Cíl hry

Cílem hry je dostat domů (2) jako první své kameny a vyhodit je VEN (3) (viz obr.). Hráči, kterému se to podaří nejrychleji, vyhrává hru. Na středové linii hrací desky (bar) (1) se odkládají vyhozené kameny. Při tažení kamenu musí být dodržen směr pohybu a dále platí určitá pravidla.



Příprava hry

Postavte kameny do výchozí formace (viz obr.).



- Bílý hraje shora vpravo proti směru hodinových ručiček dolů vpravo do svého domu (a odtud VEN).
- Černý hraje ve směru hodinových ručiček ze zdola vpravo nahoru vpravo do domu (a potom VEN).

Pravidla hry

- Nejprve si hodíte, kdo začíná. K tomu hází každý hráč jednu kostkou. Hráč s vyšším počtem očí začíná.
- Od této chvíle házejte stále dvěma kostkami.
- Rozhodujte pouze, zda chcete táhnout hozený počet očí jedním nebo dvěma kameny.
- Nesmíte táhnout na pole, která jsou obsazena více než jedním kamenem soupeře.
- Pokud použijete počty obou očí pro jeden kámen, tyto počty nelze jednoduše sčítat, nýbrž každý výsledek hodu kostkou musí být odehrán samostatně a zastávka mezi tím musí proběhnout na povoleném poli.
- V principu platí, že obě hozená čísla musí být také tažena kameny. Pokud můžete táhnout jen jedno číslo, musíte použít vyšší počet očí.
- Pokud hodíte dubl (dvakrát stejné číslo), výsledek se zdvojnásobí, resp. toto číslo můžete nasadit čtyřikrát – podle možnosti tahu s jedním, dvěma, třemi nebo čtyřmi kameny.
- Trefí-li kámen na pole pouze s jedním soupeřovým kamenem, tento je vyhozen a odloží se na středovou linii (bar).
- Hráč, kterému leží na příčce (bar) jeden nebo více kamenů, musí tyto nejdříve dát do hry, než smí táhnout dále se svými ostatními kameny. Kameny z příčky (bar) se berou do hry přes dům protivníka – podle hozených počtů očí a dovolených bodů na polích 1-6.

Prima

- Možnost, jak svému soupeři ztížit hru, je vytvoření situace prima (prime).
- Více po sobě jdoucích bodů je obsazeno vždy minimálně dvěma kameny tak, aby byly pro soupeře blokovány.
- Je-li za sebou obsazeno 6 bodů, hovoří se o plné primě (Full-Prime), nepřekonatelné blokádě.
- Když jsou všechny kameny v domě, smíte začít s vyhazováním. Pokud je vyhozen jeden kámen, musí se nejprve znovu dostat do hry a dojít až do vlastního domu před tím, než lze dále vyhazovat.

- Kameny se vyhazují tak, že se táhnou v domě přes poslední pole VEN. Pokud výsledek házení nestačí až k dosažení VEN, táhnou se kameny jednoduše o odpovídající číslo dále.
- Pokud je hod vyšší než nejvíce vzdálený kámen, smíte ho odstranit.
- Vyhrál hráč, který jako první vyhodil všechny své kameny.

Strategie, tipy a zvláštní pravidla vyhledejte prosím v rozsáhlé odborné literatuře.

Příslušenství a další hry

- 1 x balíček karet
- 1 x hra házení kroužků
- 1 x hra házení podkovou
- 2 x házeací tyč s přísavkou

Skladování, čištění

Výrobek skladujte vždy suchý a čistý v temperovaném prostoru. Utírat dočista pouze suchým čistícím hadříkem. **DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ!** Nikdy nečistěte agresivními čistícími prostředky.

Pokyny k likvidaci

Výrobek a obalový materiál likvidujte do odpadu podle aktuálních místních předpisů. Obalový materiál, jako např. fóliové sáčky, nepatří do dětských rukou. Obalový materiál uchovávejte z dosahu dětí.

Pokyny k záruce a průběhu služby

Produkt byl vyrobený s velkou pečlivostí a byl průběžně kontrolovaný ve výrobní procesu. Na tento produkt obdržíte tříroční záruku ode dne zakoupení. Uschovejte si pokladní stvrzenku. Záruka se vztahuje jen na vady materiálu a chyby z výroby, nevztahuje se na závady způsobené neodborným zacházením nebo použitím k jinému účelu. Tato záruka neomezuje Vaše zákonná ani záruční práva. Při případných reklamacích se obraťte na dole uvedenou servisní horkou linku nebo nám zašlete email. Náš servisní pracovník s Vámi co nejrychleji upřesní další postup. V každém případě Vám osobně poradíme. Záruční doba se neprodlužuje po případných opravách v době záruky ani v případě zákonného ručení nebo kulance. Toto platí také pro náhradní a opravené díly. Opravy prováděné po vypršení záruční lhůty se platí.

IAN: 306207

 Servis Česko
Tel.: 800143873
E-Mail: deltasport@lidl.cz



¡Enhorabuena!

Con la compra de este artículo ha adquirido un producto de excelente calidad.

Antes de utilizarlo por primera vez, familiarícese con él leyendo atentamente las siguientes instrucciones de uso.

Utilice el producto según lo indicado aquí y solo para los ámbitos de uso descritos. Conserve estas instrucciones de uso para futuras consultas y, en el caso de que en algún momento entregara el producto a terceros, no se olvide de adjuntar también las presentes instrucciones.

Contenido de suministro (fig. A)

- 260 piezas individuales para el montaje
- 29 accesorios de juego
- 1 manual de instrucciones de uso

Uso conforme al fin previsto

Este artículo ha sido diseñado para 1-6 jugadores a partir de 5 años y es de uso exclusivamente privado.

Símbolos empleados

 Fecha de fabricación (mes/año): 10/2018

Indicaciones de seguridad

- Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Riesgo de asfixia, ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas o inhaladas.
- Advertencia. Los materiales de embalaje y fijación no forman parte del juguete y deben eliminarse por motivos de seguridad siempre antes de entregar el producto a los niños para jugar.
- Los niños sólo deben jugar con el juguete bajo la supervisión de personas adultas.
- El artículo siempre debe ser montado por una persona adulta para prevenir las lesiones que pudieran derivarse de un manejo inadecuado. Tenga cuidado de que el artículo se emplee únicamente una vez concluido su montaje.
- Fútbol y baloncesto: permitir bombear únicamente a personas adultas.
- Como medio de llenado debe emplearse únicamente aire.
- No llenar con la boca, ya que podrían sufrir mareos.
- Para llenar el artículo emplee únicamente la bomba de aire suministrada.
- El artículo sólo debe emplearse si se encuentra en perfecto estado. Compruebe si el artículo presenta daños o signos de desgaste antes de cada uso.
- Compruebe si el artículo presenta daños o signos de desgaste con regularidad. El producto no debe emplearse si presenta desperfectos.

Montaje

Importante: el montaje del artículo debería

ser realizado por un mínimo de dos personas debido a su tamaño.

- Para montar el artículo necesitará un destornillador (no incluido en el contenido de suministro).

Montaje del campo de juego para fútbol

1. Monte el marco del campo de juego como se muestra en las figuras B - C sobre una base plana y a ras de suelo.
2. Introduzca la barra correspondiente por el orificio redondo de la pared lateral (2) del marco del campo de juego (fig. D).
3. Introduzca los muñecos (11)(12) o los accesorios (13)/(16)/(17) por la barra correspondiente (fig. D).

Nota: los muñecos del mismo color forman un equipo. Cuando monte los muñecos tenga cuidado de que éstos tengan la parte delantera mirando a la portería contraria.

4. Introduzca los extremos de las barras por los orificios de la segunda pared lateral (2) (fig. D).
5. Fije el asa (14) y los topes (15) a la barra correspondiente (fig. D).

Nota: coloque las barras como se muestra en la figura E.

Montaje de la mesa de billar

- Monte la mesa de billar como se muestra en las figuras F - G sobre una base plana y a ras de suelo.

Colocación de la red de fútbol (fig. H)

1. Fije la red de fútbol (67) a la mesa de juego como se muestra en la figura H.
2. Bombee el balón (50) con la bomba suministrada (49).

Nota: humedezca la aguja de la bomba antes de empezar a bombear.

Colocación de la canasta y la red de baloncesto (fig. J-K)

1. Coloque el campo de juego para fútbol sobre la mesa de juego y fije el campo de juego universal (6) en los soportes previstos para ello (22)(23) (fig. J).
2. Monte la canasta de baloncesto (47) primero en la pared posterior para baloncesto (7) y a continuación en la mesa de juego como se muestra en la figura K.
3. Fije la red de seguridad (66) a la mesa de juego.
4. Bombee el balón de baloncesto (51) con la bomba suministrada (49).

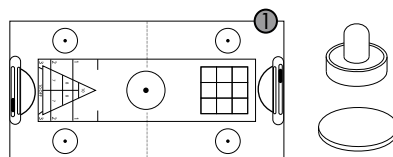
Nota: humedezca la aguja de la bomba antes de empezar a bombear.

Hockey

Juego de habilidad para 2 personas.

Accesorios

- 1 campo de juego universal (6),
- campo de juego para hockey (1)
- 2 palos
- 2 discos



Objetivo del juego

El objetivo del juego es introducir el disco en la portería contraria. Gana el juego el jugador que consiga 7 goles primero.

Reglas del juego

- El palo no puede sacarse del campo de juego.
- Gana el primer jugador que consiga siete goles.
- El disco sólo debe ser tocado con el palo.
- El disco no debe bloquearse poniendo el palo encima.

Juego

1. Decida lanzando una moneda qué jugador empiece el ataque a la portería contraria con el disco.
2. Colóquense usted y su contrincante en un extremo del campo de juego, respectivamente.
3. Sostenga un palo sobre el campo de juego e intente llevar el disco a la portería contraria.
4. Si ha metido un gol, conseguirá un punto.

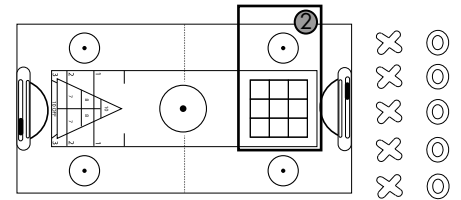
En la bibliografía especializada encontrará reglas especiales y consejos.

Tres en raya

Juego de combinación para 2 personas.

Accesorios

- 1 campo de juego universal (6),
- campo de juego para tres en raya (2)
- 1 set de fichas



Objetivo del juego

El objetivo del juego es colocar tres fichas del color que tiene el jugador en una fila horizontal, vertical o diagonal.

Reglas del juego

- Coloque una ficha en una de las 9 casillas, respectivamente y de forma alternativa.
- Gana aquel que haya conseguido colocar tres de sus fichas en una fila.
- Si ninguno de los jugadores puede formar una fila, la partida acaba en empate.

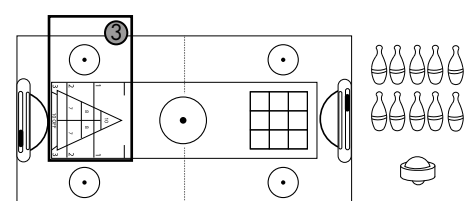
Consulte la amplia bibliografía especializada donde encontrará estrategias, consejos y reglas especiales.

Bolos

Juego de precisión para varias personas.

Accesorios

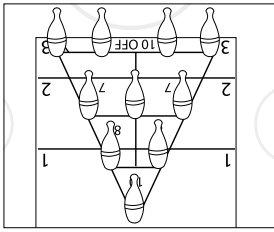
- 1 campo de juego universal (6),
- campo de juego para bolos (3)
- 10 bolos
- 1 disco de lanzamiento



Objetivo del juego

El objetivo del juego es tirar los 10 bolos en un turno (cuadro) para ser el jugador que tenga más puntos al final del juego.

Posición de inicio



1. Coloque los bolos en la posición de inicio (ver fig.).
2. Colóquese en el extremo del tablero de juego contrario a los bolos.

Reglas del juego

- Cada jugador puede tirar un máximo de 2 veces por cuadro.
- El juego se compone de 10 cuadros.
- Durante el juego se contarán los bolos tirados (puntos) para determinar la puntuación total al final.
- Gana el jugador que haya conseguido más puntos.

Juego

1. Lance una moneda para determinar qué jugador empieza primero.
2. Haga rodar el disco de lanzamiento por la superficie del campo de juego hacia los bolos.
3. Si después del primer lanzamiento quedan bolos en pie, tire una segunda vez.
4. Si ha tirado todos los bolos después del primer lanzamiento, ha conseguido un pleno. Ahora le toca al siguiente jugador.

Pleno

- Si consigue tirar los 10 bolos en el primer lanzamiento conseguirá un pleno.
- No tire más veces si ha conseguido un pleno.
- Un pleno vale 10 puntos. El número de bolos que tire en los próximos dos lanzamientos se sumarán a estos.

Semipleno

- Si consigue tirar los 10 bolos en el segundo lanzamiento, conseguirá un semipleno.
- Un semipleno vale 10 puntos más el número de bolos que tire en el siguiente lanzamiento.

Cuadro abierto

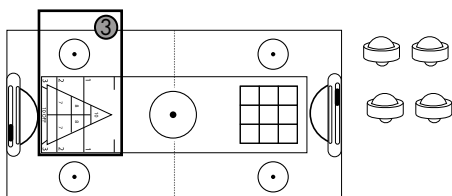
- Ha conseguido un cuadro abierto si no ha logrado tumbar los 10 bolos de un cuadro.
 - En un cuadro abierto cuentan los bolos que ha conseguido tumbar con los dos lanzamientos.
- En la bibliografía especializada encontrará reglas especiales, estrategias y consejos.

Juego del tejo

Juego de precisión para 2 personas.

Accesorios

- 1 campo de juego universal (6),
- campo de juego para tejo (3)
- 2 discos de lanzamiento azules
- 2 discos de lanzamiento rojos



Objetivo del juego

El objetivo del juego es conseguir puntos con los discos de lanzamiento propios, bloquear al jugador contrario o sacar los discos de lanzamiento del contrario al área exterior del 10.

Preparación del juego

1. Reparta los discos de lanzamiento. A cada jugador se le entregan 2 discos de lanzamiento del mismo color.
2. Lance una moneda para determinar qué jugador empieza primero.

Reglas del juego

- Se juega desde un extremo del campo de juego.
- Cada jugador debe lanzar 2 discos de lanzamiento al triángulo de los puntos por ronda.
- Para conseguir puntos, un disco de lanzamiento debe encontrarse completamente dentro de un campo del triángulo de puntos.
- Se contarán los puntos que se encuentren en el campo correspondiente del triángulo de puntos.
- Los jugadores pueden intentar sacar los discos del contrario del triángulo de puntos.
- Si el disco de un jugador llega al área exterior del 10, se le descontarán 10 puntos a ese jugador.
- Después de cada ronda se sumarán o restarán los puntos correspondientes.
- Se seguirá jugando hasta que se alcance el número de puntos (máx. 90) acordado con anterioridad.

Juego

1. Coloque su disco en el extremo del campo de juego situado frente al triángulo de puntos ((campo de juego 3)).
2. Deje que el disco de lanzamiento se deslice por la mesa hasta que se hayan jugado todos los discos.
3. Cuente los puntos conseguidos.
4. Recoja los discos y juegue la siguiente ronda.

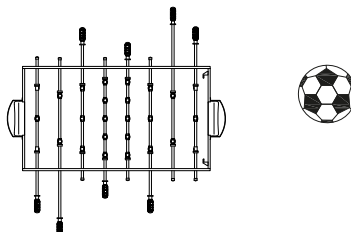
Consulte la amplia bibliografía especializada donde encontrará estrategias, consejos y reglas especiales.

Futbolín

Juego de habilidad para 2 personas o 2 equipos de dos personas.

Accesorios

- 1 campo de juego para futbolín (1)
- 3 pelotas de futbolín



Objetivo del juego

El objetivo del juego es meter un número determinado de pelotas en la portería contraria empleando para ello los muñecos de las barras giratorias.

Reglas del juego

- Un set consta de un mínimo de 6 y un máximo de 10 goles.
- Cuando se acabe un set, se cambia de lado. Ambos jugadores/equipos pueden renunciar al cambio de lado.

- El equipo de dos al que le toque tirar decide primero la posición de los jugadores. Cada jugador juega con 2 barras y debe conservar su posición durante el juego.
- Si sólo se enfrentan 2 jugadores, éstos juegan con todas las barras de su lado.

Juego

1. Lance una moneda para determinar qué jugador o equipo empieza primero.
2. Si tiene derecho a tirar, lance una pelota del futbolín por el orificio de lanzamiento de pelota al campo de juego. La pelota está "en juego".
3. Desplace la pelota de una fila a otra manejando la barra correspondiente.
4. Pase la pelota hasta que pueda conseguir un gol.

Nota: si la pelota sobrepasa la línea de gol, se cuenta como gol, aunque la pelota vuelva disparada al campo de juego.

Saque de la pelota

- La pelota se saca al juego cuando empieza el partido o después de conseguir un gol por el orificio de lanzamiento de pelota. El jugador que lance la pelota puede intentar cambiar el desplazamiento de la misma.
- Está prohibido que los jugadores metan las manos en el área de juego mientras la pelota esté "en juego".
- La pelota está "en juego" en cuanto toca el campo de juego. Solo entonces se puede pasar la pelota.
- El equipo que tira no puede marcar un gol hasta que la pelota haya tocado un muñeco.
- No se puede lanzar la pelota hasta que todos los jugadores hayan indicado que están listos para jugar.

Saques posteriores

- Los siguientes saques serán realizados por el equipo/jugador contra el que se haya marcado el último gol.
- En un partido con varios sets, el primer saque lo hará el equipo perdedor, respectivamente.

Pelota "en juego"

- Si la pelota se ha sacado, debe seguir "en juego".
- Una pelota que caiga en el orificio de lanzamiento de pelota y vuelva al campo de juego se considera "en juego".

"Pelota fuera"

- La pelota se considera "fuera" si toca un objeto que se encuentra fuera del campo de juego. Ésta volverá a ser puesta en juego por el jugador/equipo que tenía el derecho a lanzar originalmente.

"Pelota muerta"

- Se denomina "pelota muerta" a una pelota completamente parada y que no puede ser alcanzada por ningún muñeco.
- Si la pelota que se encuentra entre la portería y la 2ª barra (28) siguiente se declara "pelota muerta", ésta se colocará en la esquina más próxima y volverá a rodar al campo de juego.
- Si la pelota entre las dos 5ª barras (30) se declara "pelota muerta", volverá a ser puesta "en juego" por el orificio de lanzamiento de pelota por el equipo que tenía el derecho a tirar originalmente.

“Tiempo muerto”

- Cada equipo/jugador tiene derecho a dos tiempos muertos por set.
- Un tiempo muerto no debe superar los 30 segundos.
- Sólo se puede tomar un tiempo muerto cuando la pelota no se mueve.
- Durante el tiempo muerto está prohibido tocar la pelota. Incumplir esta norma conlleva la pérdida de la pelota.
- Los jugadores de un equipo pueden cambiar de posición durante el tiempo muerto.

Giro de las barras

- Las barras no deben rotar. Cualquier giro de los muñecos de más de 360° antes o después de entrar en contacto con la pelota es contrario a las reglas.
- Si una pelota que se ha movido girando las barras entra en la portería, el gol no cuenta.
- Si girando las barras se mete un gol en propia puerta, el gol se asignará al contrario.

Influencia de la mesa

- Está prohibido sacudir o elevar la mesa.
- Está prohibido tocar la barra contraria.
- Está prohibido ejercer una dureza excesiva al pasar o tirar.

“Falta técnica”

- Tras incumplir las reglas se puede declarar “falta técnica”.
- El juego se interrumpe en caso de “falta técnica”. Se entrega la pelota al contrario, el cual puede lanzar a puerta desde la 3ª barra (29). En cuanto la pelota abandona el área de defensa del contrario, se detiene o se consigue un gol, termina la “falta técnica”. La pelota vuelve a ponerse en juego.

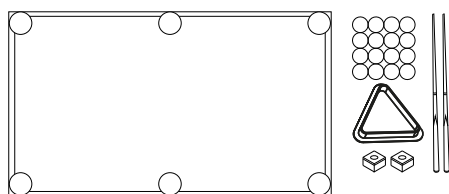
Consulte la amplia bibliografía especializada donde encontrará estrategias, consejos y reglas especiales.

Billar

Juego de pensamiento estratégico y habilidad para 2 jugadores o equipos de dos jugadores.

Accesorios

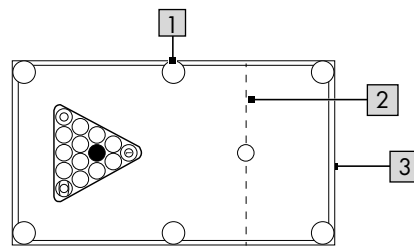
- 1 campo de juego para billar (5)
- 2 tacos
- 1 triángulo
- 2 tizas
- 16 bolas de billar



Objetivo del juego

El objetivo del juego es meter todas las bolas de color (o bien las „enteras” o las „medias”) en los orificios con más rapidez que el contrario. Gana el jugador que introduzca a continuación la bola negra en el orificio correcto.

Posición de inicio



1. Coloque el triángulo en el campo de juego con la punta hacia el centro.
2. Coloque las bolas, excepto la blanca, en el triángulo.

Nota: tenga cuidado de colocar la bola negra en el centro de la segunda fila del triángulo. En las dos esquinas traseras debe haber una bola entera y una media, respectivamente. La bola con el n° 1 se encuentra en la punta del triángulo (ver fig.).

Reglas del juego

- Se juega por todos los laterales del campo de juego. Con excepción de la primera tirada.
- Al tirar, el jugador debe estar firmemente apoyado en el suelo con al menos una pierna.
- Un jugador juega con las bolas enteras, el otro con las medias.
- Las bolas sólo deben tocarse una vez por tirada y exclusivamente con la punta del taco.
- Sólo se debe tirar cuando no haya ninguna bola en movimiento.
- La bola negra sólo debe meterse en el orificio si ya no queda ninguna bola del color propio en el campo de juego.
- La bola negra debe meterse en el orificio anunciado.
- El juego se pierde si se introduce la bola negra aunque todavía haya bolas propias en el campo de juego.
- El juego se pierde si la bola negra se introduce en un orificio diferente del anunciado.

Juego

1. Retire el triángulo y póngalo a un lado.
2. Coloque la bola blanca en una línea imaginaria (2) entre los orificios intermedios (1) y la banda (3) situada enfrente de la punta del triángulo.
3. Tire la bola blanca con la punta contra las bolas colocadas en forma de triángulo.
4. Intente introducir una bola completa o una media en uno de los orificios.

Nota: Dependiendo de la bola que se haya introducido, jugará a partir de ahora con el color de bola correspondiente (media o completa).

Nota: si al tirar por primera vez se introducen varias bolas de diferentes colores, usted decide con qué color desea jugar.

Nota: si la primera vez que tire no se introduce ninguna bola, pero ha tocado las bandas con al menos cuatro bolas, sigue tocándole a usted.

Nota: si la primera vez que tire no se introduce ninguna bola y ha tocado las bandas con menos de cuatro bolas, le toca al otro jugador. El otro jugador puede decidir colocar las bolas en la posición de salida y empezar desde el principio.

5. Introduzca la bola negra en el orificio una vez que haya introducido las demás bolas.

Nota: Antes del lanzamiento debe decidirse en qué orificio debe introducirse la bola negra.

Falta

- Después de cada falta se cambia de jugador.

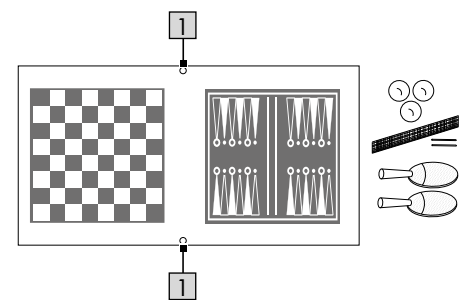
- Se produce una falta cuando una bola salta de la mesa.
- Se produce falta si la punta del taco sigue tocando la bola blanca después de entrar en contacto con una bola de color.
- Se produce falta si la bola blanca se introduce en un orificio.
- Se produce falta si la bola blanca no toca ninguna bola de color.
- Se produce falta si la bola blanca toca primero las bolas del contrario.

Tenis de mesa

Juego de reacción para 2 personas.

Accesorios

- 1 campo de juego universal (6),
- Tablero de juego para backgammon y ajedrez
- 2 raquetas
- 1 red de tenis de mesa
- 3 pelotas de tenis de mesa



Montaje de la red de tenis de mesa (fig. 1)

1. Coloque el campo de juego universal (6) con los tableros de juego para ajedrez y backgammon hacia arriba sobre la mesa de juego.
2. Introduzca las barras de la red (53a) en los orificios previstos para ello del marco (1).
3. Sujete la red de tenis de mesa (53b) a las barras de la red (53a).

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ganar más sets que el contrario.

Reglas del juego

- Por lo general se juegan tres sets. Se puede jugar un máximo de cinco sets.
- En el caso de empate hasta el momento, el resultado del último set decide la victoria.

Set

1. Gana el set el jugador que primero consiga once puntos.
2. Después de cada set se cambia de lado. En el último set se cambia de lado cuando un jugador consiga cinco puntos.

Nota: El set se prolonga si usted y su contrario han conseguido diez puntos. Gana el set el que vaya por delante con dos puntos.

Saque

1. Lance al aire la pelota detrás de la mesa en vertical.
 2. Golpee la pelota de forma que golpee primero en su mitad del campo de juego y a continuación en la del contrario.
- Si toca la red se valora como let. Repita el saque.
 - Si pierde la pelota en el saque, se adjudica un punto al contrario.

- Usted golpea dos veces, a continuación se cambia. En caso de prolongación del set, se tira siempre por turnos.

Cambio de pelota

- Tire la pelota directamente a la mitad contraria, no como en el primer saque a la propia.
- Juegue la pelota sólo si antes únicamente ha tocado su mitad.
- No golpee la pelota desde el aire ("vóley").
- La pelota sólo puede tocar la red o los postes de la red antes de entrar en el campo contrario. No está permitido usar otras partes del cuerpo ni objetos como ropa o paredes. Si aun así esto sucediera, se considera falta.
- Se consigue un punto únicamente si la pelota toca el borde superior de la mesa y no el lateral de ésta.

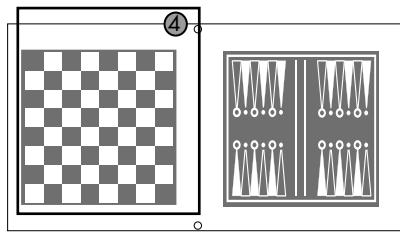
En la bibliografía especializada encontrará gran cantidad de reglas especiales y consejos.

Ajedrez

Juego de mesa estratégico para 2 personas

Accesorios

- 1 campo de juego universal (6), tablero de juego para ajedrez (4)
- 16 fichas negras
- 16 fichas blancas

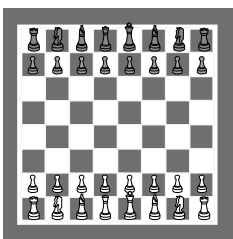


- 16 peones
- 4 torres
- 4 caballos
- 4 alfiles
- 2 reinas
- 2 reyes

Objetivo del juego

El objetivo del juego es capturar al rey contrario, darle jaque mate.

Alineación básica



Cada jugador tiene 8 peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una reina y un rey.

1. Coloque las fichas de ajedrez en la posición de inicio (ver fig.).

Nota: el tablero debe estar colocado entre los jugadores de forma que la torre blanca izquierda se encuentre en una casilla negra.

2. Empieza el jugador que tiene las fichas blancas. Sólo se puede mover una ficha por jugada.

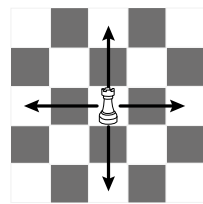
Nota: la jugada de enroque es una excepción (ver el punto "El enroque").

3. Mueva las fichas de ajedrez conforme a las reglas de movimiento. Si un jugador mueve su ficha a una casilla ocupada por una ficha contraria, la captura.

4. Retire la ficha capturada del tablero de juego.

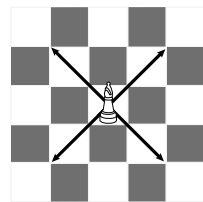
Movimientos de las figuras de ajedrez

Torre



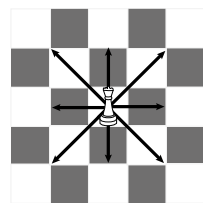
Mueva la torre únicamente en horizontal o vertical. Las otras fichas no pueden saltarse.

Alfil



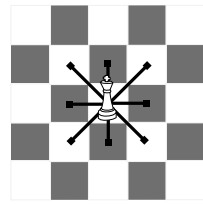
Mueva los alfiles en diagonal por el tablero de juego. Las otras fichas no pueden saltarse.

Reina



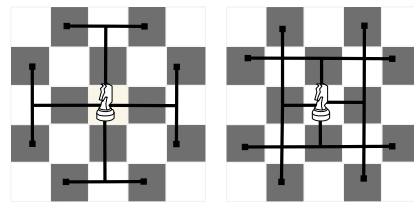
La reina es la ficha con mayor libertad de movimiento. La reina se puede mover en horizontal, vertical y diagonal. Las otras fichas no pueden saltarse.

Rey



Mueva el rey una casilla en cualquier dirección, siempre y cuando la casilla de llegada no esté ocupada o amenazada por una ficha contraria.

Caballo

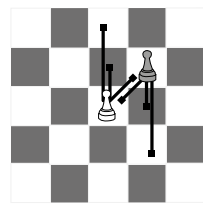


Desplace los caballos dos casillas en vertical u horizontal y una casilla hacia la derecha o la izquierda.

El caballo es la única ficha que puede saltar por encima de otras fichas (campos ocupados).

Peón

Mueva el peón siempre sólo en línea recta hacia delante.



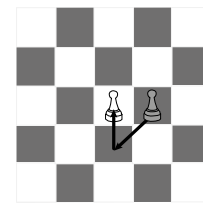
Nota: Una excepción es cuando un peón captura fichas contrarias. Si la casilla delantera en diagonal a la izquierda o a la derecha está ocupada por una ficha contraria, puede capturarla en diagonal. La ficha del peón puede hacer otros movimientos especiales:

Doble avance

La primera vez que se mueve un peón, puede moverse dos casillas de una vez hacia delante. Ninguna de las dos casillas puede estar ocupada.

Captura al paso (en passant)

Esta jugada sólo puede hacerse después de un doble avance.



Si un jugador ha realizado un doble avance directamente junto a un peón del contrario, éste puede colocar el peón propio en diagonal detrás del peón que ha realizado el avance doble y capturarlo al paso (en passant).

Coronación de un peón

Si un jugador consigue llevar un peón hasta el lado contrario (a la primera línea del contrario), puede transformarlo en un (otro) caballo, alfil, torre o reina, independientemente de si esta ficha ya ha sido capturada en el transcurso de la partida.

El enroque

- El enroque es la única jugada del ajedrez en la que se pueden mover dos fichas simultáneamente.

- En esta jugada el rey se mueve desde la posición de salida dos casillas hacia la izquierda o la derecha y la torre se mueve a la casilla situada justo al lado del rey.

Condiciones previas para el enroque:

- Ni el rey ni la torre correspondiente se han movido con anterioridad.
- Entre el rey y la torre no puede haber ninguna ficha.
- Antes del enroque el rey no puede estar amenazado de jaque; tampoco puede saltarse una casilla amenazada de jaque ni acabar en una de estas características.

Jaque

- Si un jugador amenaza al rey contrario dice jaque.
- El rey amenazado debe ser liberado de la situación capturando una ficha o sacándolo de esta situación. Si no es posible porque sólo puede moverse a una casilla amenazada, está en jaque mate. La partida se ha perdido.
- Si un jugador no está amenazado de jaque, pero no puede seguir moviéndose, se habla de empate, la partida termina en tablas.

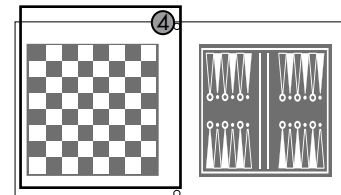
La historia del ajedrez tiene muchos siglos de antigüedad. Hoy en día el ajedrez es el juego de mesa más popular en Europa. Existe gran cantidad de variantes, consejos y estrategias. Existe gran cantidad de bibliografía especializada sobre ajedrez.

Damas

Juego de mesa estratégico para 2 personas

Accesorios

- 1 campo de juego universal (6), tablero de juego para ajedrez (4)
- 12 fichas negras
- 12 fichas blancas



Objetivo del juego

El objetivo del juego es quitarle al contrario toda posibilidad de movimiento, es decir capturar o bloquear todas las fichas contrarias.

Preparación del juego

1. Los jugadores distribuyen sus fichas por las casillas negras de las primeras tres filas.
2. Sólo se puede jugar en las casillas negras.
3. Empiezan las negras.

Reglas del juego

- Mueva las fichas sólo en diagonal hacia delante una casilla hacia la izquierda o a la derecha. Las fichas contrarias se deben saltar si es posible. éstas se sacarán del tablero de juego una vez finalizada la jugada. ¡Es obligatorio capturar!
- Si llega a la línea base contraria con una ficha, ésta puede convertirse en una dama. Para ello se coloca una segunda ficha encima.
- Las damas se mueven en diagonal hacia delante o hacia atrás todas las casillas que se desee. Si puede capturar varias fichas contrarias con la dama, está obligado a ello.
- La dama debe colocarse en la casilla directamente detrás de la última ficha capturada.
- Si hay varias posibilidades de capturar, se puede elegir libremente qué fichas se capturan.
- Si un jugador no puede hacer ninguna jugada más, ha perdido. Si ningún jugador puede ganar, la partida termina en empate.

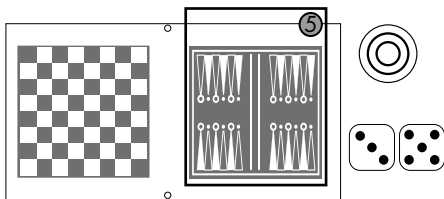
En la bibliografía especializada encontrará reglas especiales, estrategias y consejos.

Backgammon

Juego de dados y táctica para 2 personas.

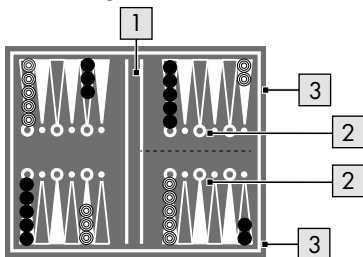
Accesorios

- 1 campo de juego universal (6),
- tablero de juego para backgammon (5)
- 15 fichas negras
- 15 fichas blancas
- 2 dados



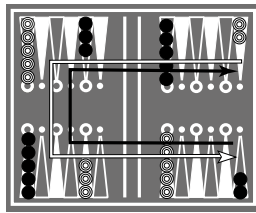
Objetivo del juego

El objetivo del juego es llevar sus fichas primero a casa (2) y a continuación sacarlas (3) tirando los dados (ver fig.). Gana el juego el jugador que consiga hacerlo primero. Las fichas capturadas se colocan en la línea central del tablero de juego (barra) (1). Al mover las fichas se debe mantener la dirección de movimiento y tienen validez determinadas reglas.



Preparación del juego

Coloque las fichas en la posición de inicio (ver fig.).



- Las blancas juegan desde arriba a la derecha en sentido antihorario hacia abajo a la derecha a su casa (desde donde se sacan).
- Las negras juegan en sentido horario de abajo a la derecha hacia arriba a la derecha a su casa (desde donde se sacan).

Reglas del juego

- Lancen los dados primero para determinar quién empieza. Para ello cada jugador tira un dado una vez. Empieza el jugador que consiga la puntuación más alta.
- A partir de ahora se juega siempre con dos dados.
- Decida ahora si desea mover la puntuación sacada a los dados con una o dos fichas.
- No puede desplazarse a casillas ocupadas por más de una ficha del jugador contrario.
- Si usa la puntuación sacada con ambos dados para una ficha, los puntos no pueden sumarse simplemente, sino que el resultado debe aplicarse por separado y la parada intermedia debe ser una casilla permitida.
- En principio tiene validez que debe desplazarse la puntuación sacada con ambos dados. También puede desplazar sólo una de las puntuaciones de los dados, pero ésta debe ser la mayor.
- Si saca dobles (dos veces el mismo número), el resultado se dobla, es decir, puede usar esta puntuación cuatro veces, dependiendo de las posibilidades con una, dos, tres o cuatro fichas.
- Si una ficha llega a una casilla con sólo una ficha contraria, la captura y la coloca en la línea central (barra).
- El jugador que tenga una o varias fichas en la barra, debe sacarlas primero al juego antes de poder seguir con sus otras fichas. Las fichas de la barra se sacan al juego por la casa del contrario, de acuerdo a la puntuación sacada en los dados y los puntos permitidos en las casillas 1-6.

Bloque

- Una posibilidad para dificultar el juego del contrario es formar un bloque.
- Varios puntos consecutivos se ocupan con un mínimo de dos fichas cada uno para bloquearlos para el jugador contrario.
- Si se ocupan 6 puntos consecutivos, se habla de un bloque completo, un bloqueo insalvable.
- Cuando todas las fichas están en casa, se puede empezar a sacarlas. Si una ficha se captura, ésta debe volver a sacarse al juego y llevarse a la casa propia antes de poder seguir sacando fichas.
- Las fichas se sacan en la casa por la última casilla. Si la puntuación de los dados no basta para sacarlas, las fichas se pueden seguir moviendo según el número correspondiente.

- Si ha salido un número mayor que la ficha más alejada, puede retirarla.
- Gana el juego el jugador que consiga sacar primero todas sus fichas.

Consulte la amplia bibliografía especializada donde encontrará estrategias, consejos y reglas especiales.

Accesorios y otros juegos

- 1 tapete para cartas
- 1 juego de aros
- 1 juego de la herradura
- 2 barras de lanzamiento con ventosa

Almacenamiento y limpieza

El artículo debe guardarse siempre seco y limpio en un lugar a temperatura templada. Limpiar únicamente con un paño seco. ¡IMPORTANTE! No usar productos de limpieza agresivos bajo ninguna circunstancia.

Indicaciones para la eliminación

Elimine el artículo y el material de embalaje conforme a la normativa legal local en la actualidad. No deje material de embalaje, como bolsas de plástico, en manos de niños. Guarde el material de embalaje en un lugar inaccesible para éstos.

Indicaciones relativas a la garantía y la gestión de servicios

Este producto se fabrica con gran esmero y bajo control continuo. Este producto tiene una garantía de tres años a partir de la fecha de compra. Por favor, guarde el tiquet de compra.

La garantía solamente es válida para defectos de material o de fabricación y queda anulada en caso de tratamiento inapropiado o indebido. Sus derechos legales, especialmente el de régimen de garantía, no se ven restringidos por esta garantía. En caso de una eventual reclamación, póngase en contacto con el servicio de atención al cliente que le indicamos más abajo o envíenos un correo electrónico. Nuestros trabajadores le informarán con la mayor rapidez posible sobre cómo proceder. En todos los casos le ofrecemos una atención personalizada.

El periodo de garantía no se verá prolongado por reparaciones en garantía, garantía legal o como servicio de la casa. Esto es válido también para las piezas reemplazadas o reparadas.

Las reparaciones realizadas una vez transcurrido el periodo de garantía se deberán pagar.

IAN: 306207

(ES) Servicio España

Tel.: 902 59 99 22
(0,08 EUR/Min.
+ 0,11 EUR/llamada
(tarifa normal))
(0,05 EUR/Min.
+ 0,11 EUR/llamada
(tarifa reducida))

E-Mail: deltasport@lidl.es

Muitos Parabéns!

Com a sua compra optou por um produto de alta qualidade. Antes de o utilizar pela primeira vez, familiarize-se o com o produto.

Para o efeito leia com atenção o seguinte manual de instruções.

Utilize o produto apenas conforme descrito e para as aplicações indicadas. Guarda estas instruções em lugar seguro. No caso de transferir o produto para terceiros, faça-a acompanhar de todos os documentos.

Material fornecido (fig. A)

260 peças individuais para montagem

29 acessórios

1 manual de instruções

Utilização prevista

Este artigo foi concebido para 1 a 6 jogadores com idade superior a 5 anos e apenas para uso privado.

Símbolos usados

Data de fabrico (mês/ano): 10/2018

Indicações de segurança

- Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Perigo de asfixia, devido a peças pequenas que podem ser engolidas ou inaladas!
- Atenção. Todos os materiais da embalagem e de fixação não fazem parte do brinquedo e, por motivos de segurança, têm de ser sempre removidos antes de o produto ser usado pelas crianças para brincar.
- As crianças apenas devem brincar com o artigo sob a supervisão de um adulto.
- O artigo apenas pode ser montado por um adulto, para evitar ferimentos devido a manuseamento incorreto.
 - O artigo apenas deve ser usado após a montagem estar concluída.
- Futebol e basquetebol: O enchimento deve ser feito apenas por adultos.
- Utilizar apenas ar para encher o artigo.
- Não soprar com a boca para insuflar, pois isso pode causar tonturas.
- Para encher o artigo utilize exclusivamente a bomba de ar fornecida.
- O artigo só deve ser usado em perfeitas condições. Antes de qualquer utilização, verifique se o artigo apresenta danos ou desgaste.
- Verifique regularmente se o artigo apresenta danos ou desgaste.
 - Se apresentar danos, o produto não deve voltar a ser usado.

Montagem

Importante: Devido ao seu tamanho, o artigo deve ser montado por, pelo menos, duas pessoas.

- Para a montagem do artigo necessita de uma chave de parafusos (não incluída no material fornecido).

Montar o campo de jogo para matraquilhos

- Monte a estrutura do campo numa superfície plana ao nível do chão, tal como indicado nas figuras B - C.
- Passa a manete correspondente pelo orifício redondo no painel lateral (2) da estrutura do campo (fig. D).
- Encaixe as figuras (11)(12) ou os acessórios (13)/(16)/(17) na manete correspondente (fig. D).

- Nota:** As figuras da mesma cor formam uma equipa. Ao montar as figuras certifique-se de que a sua parte da frente fica virada para a baliza adversária.
- Passa as extremidades das manetes pelos orifícios do segundo painel lateral (2) (fig. D).
 - Fixe a pega (14) e o tampão final (15) na manete correspondente (fig. D).

Nota: Disponha as manetes tal como indicado na figura E.

Montar a mesa de bilhar

- Monte a mesa de bilhar numa superfície plana ao nível do chão, tal como indicado nas figuras F - G.

Colocar a rede de futebol (fig. H)

- Fixe a rede de futebol (67) na mesa de jogo, tal como indicado na figura H.
- Encha a bola de futebol (50) com a bomba fornecida (49).

Nota: Humedeça a agulha da bomba antes de começar a bombear.

Colocar o cesto e a rede de basquetebol (fig. J-K)

- Pouse o campo de jogo para matraquilhos na mesa de jogo e fixe o campo de jogo universal (6) nos suportes previstos (22)(23) (fig. J).
- Em primeiro lugar, monte o cesto de basquetebol (47) no painel traseiro de basquetebol (7) e, em seguida, na mesa de jogo, tal como indicado na figura K.
- Fixe a rede de segurança (66) na mesa de jogo.
- Encha a bola de basquetebol (51) com a bomba fornecida (49).

Nota: Humedeça a agulha da bomba antes de começar a bombear.

Hóquei

Jogo de perícia para 2 pessoas.

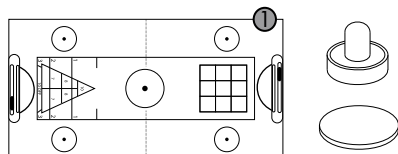
Acessórios

1 campo de jogo universal (6),

Campo de hóquei (1)

2 tacos

2 discos



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é atirar o disco para dentro da baliza adversária. O primeiro jogador, que conseguir marcar 7 golos, ganha o jogo.

Regras do jogo

- O taco não pode ser retirado do campo de jogo.
- Ganha o primeiro jogador a conseguir marcar sete golos.
- O disco apenas pode ser deslocado com o taco.
- O disco não pode ser bloqueado posicionando o taco por cima do mesmo.

Jogo

- Use uma moeda para decidir que jogador atira o disco primeiro à baliza adversária.
- O jogador e o seu adversário devem colocar-se numa das extremidades do campo.
- Segure num taco por cima da superfície de jogo e tente atirar o disco para a baliza adversária.
- Sempre que acertar na baliza ganha um ponto.

Consulte a literatura especializada para descobrir mais regras especiais e dicas.

Jogo do galo

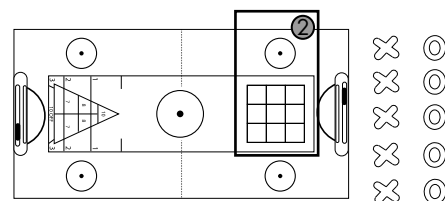
Jogo de combinações para 2 pessoas.

Acessórios

1 campo de jogo universal (6)

Campo para o jogo do galo (2)

1 conjunto de peças



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é conseguir uma linha de três peças da mesma cor na horizontal, vertical ou diagonal.

Regras do jogo

- Coloque uma peça numa das 9 casas, alternadamente.
- Ganha se conseguir colocar três das suas peças em linha.
- Se nenhum jogador conseguir fazer uma linha, o jogo termina com um empate.

Consulte a literatura especializada para descobrir mais estratégias, dicas e regras especiais.

Bowling

Jogo de precisão para várias pessoas.

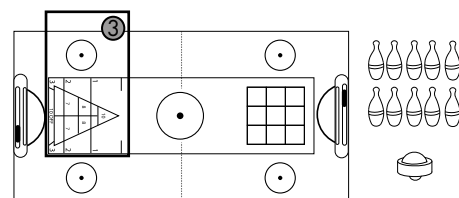
Acessórios

1 campo de jogo universal (6)

Campo de jogo para bowling (3)

10 pinos de bowling

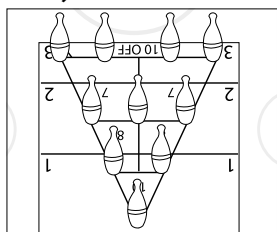
1 disco de shuffleboard



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é derrubar numa jogada (frame) os 10 pinos de bowling para conseguir a maior pontuação no final do jogo.

Posição inicial



1. Coloque os pinos na posição inicial (ver fig.).
2. Posicione-se na extremidade do tabuleiro oposta aos pinos.

Regras do jogo

- Cada jogador tem direito a 2 lançamentos por jogada.
- Um jogo é composto por 10 jogadas.
- Durante o jogo contam-se os pinos de bowling derrubados (pontos) para calcular a pontuação final total.
- O jogador com mais pontos é o vencedor.

Jogo

1. Atire uma moeda, para determinar qual é o jogador que começa.
2. Faça deslizar o disco de shuffleboard ao longo da superfície do jogo na direção dos pinos de bowling.
3. Se, após o primeiro lançamento, ainda permanecerem de pé alguns pinos de bowling, execute o segundo lançamento.
4. Se tiver derrubado todos os pinos de bowling no primeiro lançamento, isso significa que conseguiu um "strike". Passa a vez ao próximo jogador.

Strike

- Faz um "strike" quando consegue derrubar os 10 pinos de bowling logo no primeiro lançamento.
- Depois de conseguir um strike, não faz outro lançamento.
- Um strike vale 10 pontos. A quantidade de pinos de bowling, que derrubar nos dois lançamentos seguintes, será adicionada a esses pontos.

Spare

- Faz um "spare" quando consegue derrubar os 10 pinos de bowling só no segundo lançamento.
- Um "spare" vale 10 pontos mais a quantidade de pinos de bowling que derrubar no lançamento seguinte.

Jogada aberta

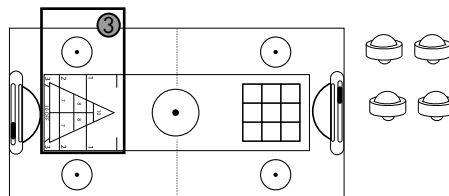
- Consegue uma jogada aberta, quando não tiver derrubado todos os 10 pinos de bowling numa jogada.
- Uma jogada aberta tem o valor dos pinos de bowling que derrubou nos dois lançamentos. Consulte a literatura especializada para descobrir mais regras especiais, estratégias e dicas.

Shuffleboard

Jogo de precisão para 2 pessoas.

Acessórios

- 1 campo de jogo universal (6)
- Campo de jogo para shuffle (3)
- 2 discos de shuffleboard azuis
- 2 discos de shuffleboard vermelhos



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é conseguir pontos com os seus próprios discos de shuffleboard, bloquear o adversário ou atirar os discos de shuffleboard adversários para a zona 10 OFF.

Preparação do jogo

1. Distribua os discos de shuffleboard. Cada jogador recebe 2 discos de shuffleboard da mesma cor.
2. Atire uma moeda, para determinar qual o jogador que começa.

Regras do jogo

- Joga-se a partir de uma extremidade do campo de jogo.
- Cada jogador tem de atirar 2 discos por jogada para o triângulo.
- Para ganhar pontos, é necessário que um disco fique completamente dentro de um campo do triângulo.
- Contam-se os pontos que se encontram no respetivo campo do triângulo.
- Cada jogador pode tentar empurrar os discos do adversário para fora do triângulo.
- Se o disco de um jogador chegar à zona 10 OFF, este jogador perde 10 pontos.
- Os pontos são adicionados ou retirados após cada jogada.
- O jogo termina quando for alcançada a pontuação previamente acordada (máx. 90).

Jogo

1. Coloque o seu disco na extremidade do campo de jogo, que fica em frente ao triângulo (campo de jogo (3)).
2. Deixe o disco shuffleboard deslizar pela mesa, até utilizar todos os discos.
3. Conte os pontos obtidos.
4. Recolha os discos e passe para a próxima ronda.

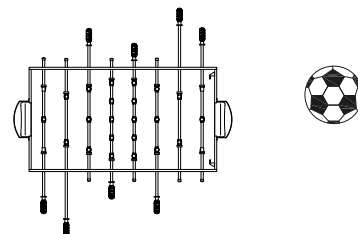
Consulte a literatura especializada para descobrir mais estratégias, dicas e regras especiais.

Matraquilhos

Jogo de perícia para 2 pessoas ou 2 equipas de dois.

Acessórios

- 1 campo de jogo para matraquilhos (1)
- 3 bolas para matraquilhos



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é introduzir uma determinada quantidade de bolas na baliza adversária com as figuras incorporadas nas manetes rotativas.

Regras do jogo

- Um jogo consiste em marcar no mín. 6 e no máx. 10 golos.
- Depois de um jogo ter terminado, há uma mudança de lado. Os dois jogadores / as duas equipas podem prescindir da mudança de lado.
- A equipa de dois que tem direito a lançamento decide a posição dos jogadores. Cada jogador joga com 2 manetes e tem de manter a sua posição durante o jogo.
- Se apenas 2 jogadores jogarem um contra o outro, cada jogador joga com todas as manetes do seu lado.

Jogo

1. Atire uma moeda, para determinar qual o jogador ou a equipa que começa.
2. Se tiver o direito a lançamento, atire uma bola de matraquilhos pelo orifício de lançamento presente no campo de jogo. A bola está em jogo.
3. Mova a bola de fila para fila, controlando a manete correspondente.
4. Passe a bola até conseguir atirar à baliza.

Nota: Se a bola passar a linha de golo, isto é considerado golo, mesmo quando a bola faz ricochete e regressa para o campo de jogo.

Lançamento da bola

- A bola é colocada em jogo pelo orifício de lançamento no início do jogo ou após um golo. O jogador que faz o lançamento pode tentar influenciar a trajetória da bola.
- Os jogadores estão proibidos de tocar na área de jogo quando a bola está em jogo.
- A bola está em jogo assim que tocar no campo de jogo. Só então é que a bola pode ser jogada.
- A equipa que lança a bola não pode marcar golo, antes da bola tocar numa figura.
- A bola não pode ser arremessada antes de todos os jogadores terem confirmado estarem prontos para jogar.

Lançamentos posteriores

- Os lançamentos seguintes são efetuados pela equipa/pelo jogador que sofreu o último golo.
- Numa competição com vários jogos, o primeiro lançamento é feito pela equipa derrotada.

Bola em jogo

- Quando a bola é lançada, ela deve permanecer em jogo.
- Uma bola, que role para o orifício de lançamento ou regresse ao campo de jogo, é considerada como estando em jogo.

“Bola fora”

- A bola é considerada “bola fora” quando toca num objeto fora da área de jogo. É colocada novamente em jogo pelo último jogador/pela última equipa que teve o direito a lançamento.

“Bola morta”

- Uma “bola morta” é uma bola que para completamente o seu movimento e não está ao alcance de nenhuma figura.
- Se existir uma “bola morta” entre a baliza e a 2ª manete (28) seguinte, esta deverá ser colocada no canto mais próximo e rodada para o campo de jogo a partir desse local.
- Se existir uma “bola morta” entre as duas 5ª manetes (30), esta é colocada em jogo novamente pelo orifício de lançamento pela última equipa que teve direito a lançamento.

“Time-out”

- Cada equipa/jogador tem direito a dois “Time-out” por jogo.
- Um “Time-out” não pode durar mais do que 30 segundos.
- Só pode ser pedido um “Time-out” quando a bola não estiver em movimento.
- Durante os “Time-out” não é permitido tocar na bola. Uma violação desta regra provoca a perda da posse da bola.
- Durante um “Time-out” os jogadores de uma equipa podem trocar as suas posições.

Rotação das manetes

- As manetes não devem ser giradas na totalidade. Qualquer rotação da figura que seja superior a 360° antes ou depois do contacto com a bola vai contra as regras.
- Se a bola movimentada com a rotação total das manetes entrar na baliza, o golo não será válido.
- Se a rotação total das manetes provocar um autogolo, o golo é contabilizado para a equipa adversária.

Interferência na mesa

- É proibido agitar ou levantar a mesa.
- É proibido tocar na manete adversária.
- É proibida fazer uso de força excessiva ao passar ou atirar à baliza.

“Falta técnica”

- Após uma violação das regras pode ser declarada uma “falta técnica”.
- Em caso de “falta técnica” o jogo é interrompido. O adversário ganha a posse de bola e pode rematar à baliza a partir da 3ª manete (29). A “falta técnica” termina assim que a bola deixar a zona de defesa do adversário, tiver sido detida ou tiver sido marcado um golo. A bola é colocada novamente em jogo.

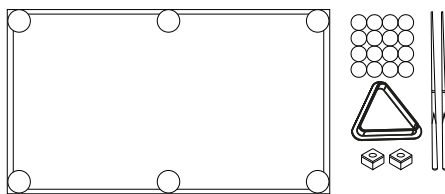
Consulte a literatura especializada para descobrir mais estratégias, dicas e regras especiais.

Bilhar

Jogo de raciocínio estratégico e perícia para 2 jogadores ou equipas de dois jogadores.

Acessórios

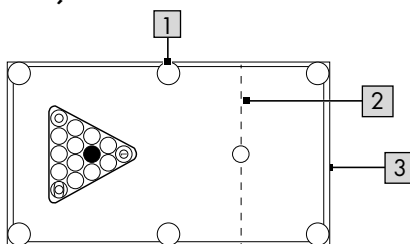
- 1 campo de jogo para bilhar (5)
- 2 tacos de bilhar
- 1 triângulo
- 2 gizes
- 16 bolas de bilhar



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é colocar as suas bolas coloridas (de cor única ou de duas cores) nos buracos mais rápido do que o seu adversário. Ganha o jogador que, em seguida, colocar a bola preta corretamente no buraco.

Posição inicial



1. Coloque o triângulo no campo de jogo com a ponta virada para o centro.
2. Disponha as bolas, com exceção da bola branca, dentro do triângulo.

Nota: Certifique-se de que a bola preta fica no centro da segunda fila do triângulo. Nos dois cantos traseiros tem de ficar uma bola de cor única e uma bola de duas cores. A bola com o n.º 1 encontra-se na ponta do triângulo (ver fig.).

Regras do jogo

- O jogo é jogado a partir de todos os lados da mesa de jogo. A exceção reside na tacada de abertura.
- Durante uma tacada o jogador deve ter, pelo menos, um pé no chão.
- Um jogador joga a todas as bolas de cor única, o outro jogador joga às bolas de duas cores.
- Só se pode tocar nas bolas uma vez por tacada e exclusivamente com a ponteira do taco.
- Só se pode fazer uma tacada depois das bolas estarem paradas.
- A bola preta só pode ser colocado no buraco quando não existirem mais bolas da sua cor no campo de jogo.
- A bola preta tem de ser colocada no buraco assinalado.
- Perde-se o jogo quando a bola preta é colocada no buraco, apesar de ainda se encontrarem bolas próprias no campo de jogo.
- Perde-se o jogo quando a bola preta é colocada num buraco que não seja o assinalado.

Jogo

1. Remova o triângulo e coloque-o de parte.
2. Coloque a bola branca numa linha imaginária (2) entre os buracos centrais (1) e a tabela oposta à ponta do triângulo (3).
3. Empurre a bola branca para a ponta das bolas dispostas em forma de triângulo.
4. Nesse movimento, tente colocar uma bola de uma ou de duas cores num dos buracos.

Nota: Dependendo da bola que colocar no buraco, jogue a partir deste momento com as bolas correspondentes (de cor única ou de duas cores).

Nota: Se conseguir colocar várias bolas de diferentes cores nos buracos na tacada de abertura, pode decidir com que bolas quer jogar.

Nota: Se não colocar nenhuma bola nos buracos na tacada de abertura, mas pelo menos quatro bolas tiverem tocado nas tabelas, ainda é a sua vez de jogar.

Nota: Se não colocar nenhuma bola nos buracos na tacada de abertura e menos do que quatro bolas tiverem tocado nas tabelas, passa a vez para o outro jogador. O outro jogador pode decidir colocar as bolas na posição inicial e começar a partir daí.

5. Depois de ter colocado todas as suas bolas nos buracos, coloque a bola preta no buraco.

Nota: Antes da tacada, deve decidir em que buraco a bola preta deve cair.

Falta

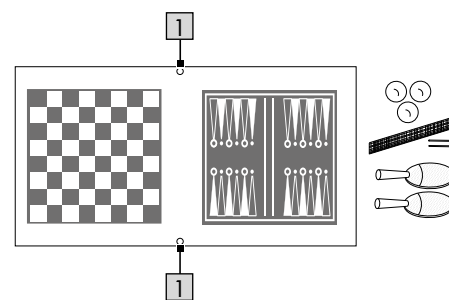
- Após uma falta, a vez passa para o outro jogador.
- É falta quando uma bola salta para fora da mesa.
- É falta quando a ponteira do taco ainda toca na bola branca após contacto com uma bola de cor.
- É falta quando a bola branca colocada num buraco.
- É falta quando a bola branca não toca em nenhuma bola de cor.
- É falta quando a bola branca toca primeiro na bola do adversário.

Ténis de mesa

Jogo de reação para 2 pessoas.

Acessórios

- 1 campo de jogo universal (6)
- Tabuleiro de gamão e xadrez
- 2 raquetes
- 1 rede de ténis de mesa
- 3 bolas de ténis de mesa



Montar a rede para ténis de mesa (fig. 1)

1. Coloque o campo de jogo universal (6) por cima da mesa de jogo com o tabuleiro de “xadrez” e “gamão” virado para cima.
2. Encaixe os postes de suspensão da rede (53a) nos orifícios previstos na estrutura (1).
3. Fixe a rede de ténis de mesa (53b) nos postes de suspensão (53a).

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é ganhar mais sets do que o adversário.

Regras do jogo

- Em geral, realizam-se três sets. No máximo podem realizar-se cinco sets.
- Em caso de empate, o último set decide quem é o vencedor.

Set

1. Ganha o primeiro jogador que conseguir fazer onze pontos.
2. Após cada set, há uma troca de lado. No último set, troca-se de lado assim que um jogador fizer cinco pontos.

Nota: Se o jogador e o seu adversário conseguirem dez pontos cada um, há prolongamento do set. Ganha o set quem liderar com dois pontos de avanço.

Serviço

1. Projete a bola na vertical, no sentido ascendente, para trás da mesa.
2. Bata na bola de forma que ela toque primeiro no seu lado do campo de jogo e, em seguida, no do adversário.
 - Se tocar na rede, isto é considerado "bola nula". Repita o serviço.
 - Se não acertar na bola ao servir, o seu adversário ganha um ponto.
 - Tem direito a duas tentativas, trocando em seguida. No prolongamento do set, o serviço é sempre feito alternadamente.

Troca de bola

- Atire a bola diretamente para o lado do adversário, e não primeiro para o seu próprio lado, como acontece no serviço.
- Apenas atire a bola quando ela tiver tocado previamente no seu lado do campo.
- Não receba a bola no ar (como acontece no "voleibol").
- Antes de ser atirada para o lado do adversário, a bola apenas pode tocar na rede ou nos postes de suspensão. Não é permitido tocar em outras partes do corpo, objetos, tais como vestuário ou paredes. Se, mesmo assim, isto acontecer, é considerado erro.
- Apenas é atribuído um ponto quando a bola toca no canto superior da mesa e não no lado da mesa.

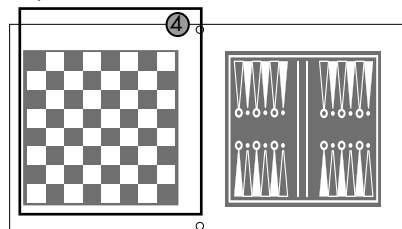
Consulte a extensa literatura especializada existente para descobrir mais regras especiais e dicas.

Xadrez

Jogo de tabuleiro estratégico para 2 pessoas.

Acessórios

- 1 campo de jogo universal (6)
- Tabuleiro de xadrez (4)
- 16 peças pretas
- 16 peças brancas

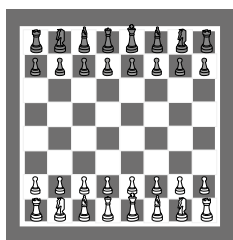


- 16 peões
- 4 torres
- 4 cavalos
- 4 bispos
- 2 rainhas
- 2 reis

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é encurralar o rei adversário - fazer xeque-mate.

Posição básica



Cada jogador possui 8 peões, duas torres, dois cavalos, dois bispos, uma rainha e um rei.

1. Coloque as peças de xadrez na posição inicial (ver fig.).

Nota: O espaço entre os jogadores deve ser organizado de forma que a torre branca do lado esquerdo fique numa casa preta.

2. O primeiro a jogar é o jogador com as peças brancas. Apenas pode ser movimentada uma peça de cada vez.

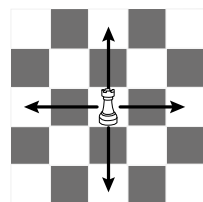
Nota: A jogada Roque é uma exceção a esta regra (ver ponto "Roque").

3. Mova as peças de xadrez de acordo com as regras de movimento. Se um jogador arrastar a sua peça para uma casa, que já esteja ocupada por uma peça adversária, esta é derrotada.

4. Tire a peça derrotada do tabuleiro.

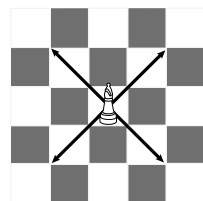
Movimentos das peças de xadrez

Torre



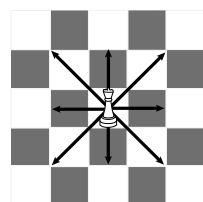
A torre apenas pode deslocar-se na horizontal ou na vertical. Não pode saltar por cima de outras peças.

Bispo



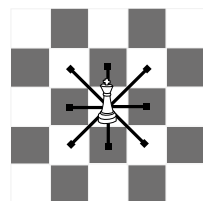
O bispo pode mover-se na diagonal por todo o tabuleiro. Não pode saltar por cima de outras peças.

Rainha



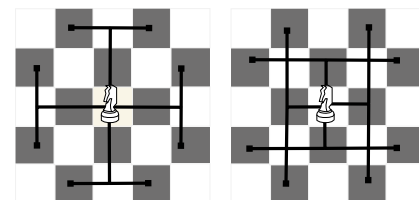
A rainha é a peça com maior liberdade de movimento. A rainha pode mover-se na horizontal, vertical e diagonal. Não pode saltar por cima de outras peças.

Rei



O rei apenas pode mover-se uma casa no sentido que quiser, desde que essa casa não esteja ocupada ou ameaçada por uma peça adversária.

Cavalo

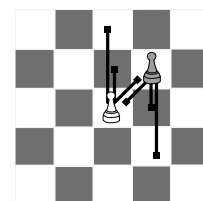


O cavalo move-se duas casas na vertical ou na horizontal e uma casa para a direita ou para a esquerda.

O cavalo é a única peça que pode saltar por cima de outras peças (casas ocupadas).

Peão

O peão move-se sempre apenas para a frente.



Nota: A exceção é a captura de uma peça adversária com o peão. Se a casa diagonal do lado esquerdo ou direito estiver ocupada por uma peça adversária, ele pode deslocar-se na diagonal e capturar essa peça

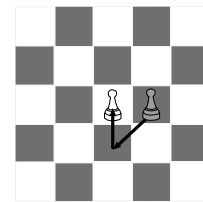
O peão pode fazer ainda as seguintes jogadas especiais:

Avançar duas casas

Na primeira jogada de um peão, este pode avançar duas casas para a frente. As duas casas não podem estar ocupadas.

Capturar en passant

Esta jogada apenas é permitida logo após avançar duas casas.



Se um jogador avançar duas casas diretamente para o lado de um peão do adversário, este pode passar na diagonal para trás do peão que avançou duas casas e capturá-lo "en passant".

Conversão de peões

Se um jogador conseguir que um peão chegue ao lado contrário (à primeira fila do adversário), ele pode converter o peão num (outro) cavalo, bispo, torre ou rainha, mesmo que estas peças já tenham sido capturadas durante o jogo.

Roque

- O roque trata-se de uma jogada única no xadrez, na qual é possível mover duas peças ao mesmo tempo.
- Nesta jogada, o rei move-se duas casas para a esquerda ou para a direita a partir da posição inicial e a torre move-se por cima do rei para a casa imediatamente ao lado do mesmo.

Condições para fazer o roque:

- Nem o rei nem a torre se podem ter movimentado anteriormente.
- Não podem existir peças entre o rei e a torre.
- Antes do roque o rei não pode estar em xeque, nem se pode movimentar nem saltar para uma casa sob ataque adversário.

Xadrez

- Quando um jogador ameaça o rei adversário, ele diz xeque.

- O rei ameaçado tem de sair desta situação capturando uma peça ou movimentando-se. Se isto não for possível, porque só se poderia movimentar para casas sob ameaça, é xeque-mate. O jogador perde.

- Se um jogador que não estiver em xeque, não tiver outras opções de jogadas, trata-se de um impasse – o jogo termina em empate.

A história do xadrez remonta a vários séculos. Atualmente o xadrez é o jogo de tabuleiro mais popular na Europa. Há inúmeras variantes, dicas e estratégias. Existe uma grande quantidade de literatura especializada sobre o tema.

Damas

Jogo de tabuleiro estratégico para 2 pessoas.

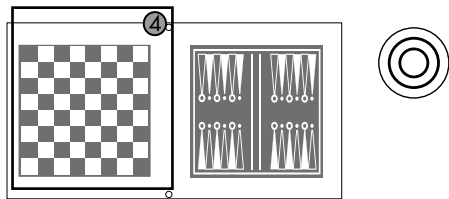
Acessórios

1 campo de jogo universal (6)

Tabuleiro de damas (4)

12 peças pretas

12 peças brancas



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é retirar ao adversário todas as opções de jogadas, capturando ou bloqueando todas as peças do adversário.

Preparação do jogo

1. Os jogadores dispõem as suas peças pelas casas pretas das primeiras três fileiras.
2. O jogo realiza-se apenas nas casas pretas.
3. Quem tiver as peças pretas, começa.

Regras do jogo

- As peças apenas pode avançar uma casa para a esquerda ou para a direita na diagonal. Quando for possível, deve capturar as peças do adversário. Estas são retiradas do campo de jogo após a conclusão da jogada. Há uma obrigação de captura!
- Se conseguir que uma peça chegue à linha adversária, esta peça é transformada em dama. Para isso, é-lhe colocada uma segunda peça por cima.
- Pode deslocar uma dama na diagonal para a frente e para trás, para qualquer casa à sua escolha. Se tiver a oportunidade de capturar várias peças adversárias com a dama, deverá fazê-lo.
- Depois de capturar a última peça, tem de colocar a dama no campo imediatamente atrás.
- Se existirem várias opções de captura, pode escolher livremente que peça é capturada.
- Um jogador perde quando não tiver mais opções de jogada. Se nenhum jogador conseguir ganhar, declara-se um empate.

Consulte a literatura especializada para descobrir mais regras especiais, estratégias e dicas.

Gamão

Jogo de tática/dados para 2 pessoas.

Acessórios

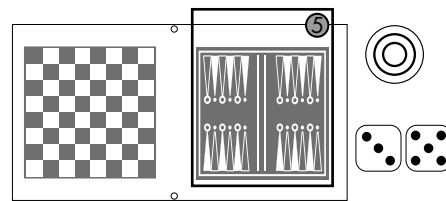
1 campo de jogo universal (6)

Tabuleiro de gamão (5)

15 peças pretas

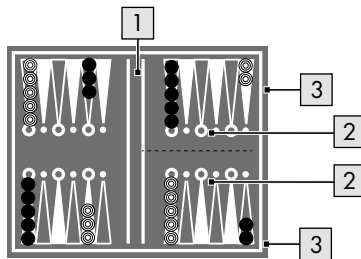
15 peças brancas

2 dados



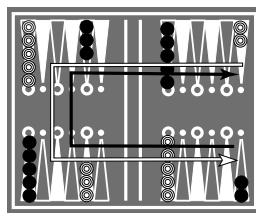
Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é, em primeiro lugar, mover as suas peças para o quadrante interior (2) e, em seguida, lançá-las para o quadrante exterior (3) (ver. fig.). O jogador que for mais rápido ganha o jogo. Na linha central do tabuleiro (barra) (1) são colocadas as peças movimentadas. Para remover as peças é necessário respeitar o sentido do jogo e determinadas regras.



Preparação do jogo

Coloque as peças na formação inicial (ver fig.).



- As brancas jogam-se do lado superior direito para a esquerda no sentido do lado inferior direito para o seu quadrante interno (e daí para o quadrante externo).
- As pretas jogam-se do lado direito inferior para a direita no sentido do lado superior direito para o quadrante interno (e em seguida para o quadrante externo).

Regras do jogo

- Primeiro, lance os dados para decidir quem começa. Para isso, cada jogador lança um dado. Começa o jogador com o número mais alto.
- A partir deste momento lança-se sempre os dois dados.
- Agora tem de decidir se pretende deslocar o número obtido nos dados com uma ou duas peças.
- Não pode ir para casas que estejam ocupadas com mais do que uma peça do adversário.
- Se utilizar os dois números indicados pelos dados para uma peça, os números não podem ser simplesmente adicionados, mas cada resultado do lançamento dos dados tem de ser aplicado em separado e a paragem intermédia deve realizar-se num campo permitido.

- Basicamente, os dois números indicados pelos dados têm de ser reproduzidos em movimentos. Caso só possa mover um número, tem de usar o número mais alto indicado pelos dados.
- Se lhe sair uma dupla (duas vezes o mesmo número), o resultado é duplicado, ou seja, pode movimentar-se com este número quatro vezes – conforme a jogada com uma, duas, três ou quatro peças.
- Se uma peça chegar a uma casa com apenas uma peça adversária, esta é removida e colocada na linha central (barra).
- O jogador que tiver uma ou mais peças na barra, tem de as colocar primeiro em jogo antes de poder movimentar as outras peças. As peças na barra são colocadas em jogo no quadrante interno do adversário – nas casas 1-6 dependendo do número dos dados e dos pontos permitidos.

Prime

- Uma opção para dificultar o jogo do seu adversário é conseguir um Prime.
- Vários pontos consecutivos são ocupados com, pelo menos, duas peças, para as bloquear para o adversário.
- Se forem ocupados 6 pontos consecutivos, trata-se de um Full-Prime, um bloqueio insuperável.
- Quando todas as peças estiverem no quadrante interno, pode começar a retirar as peças com os dados. Se uma peça for capturada, esta tem de voltar ao jogo e ser levada até ao próprio quadrante interno, antes de poder ser retirada.
- As peças são retiradas, sendo removidas no quadrante interno através da última casa do quadrante externo. Se o resultado dos dados não chegar para o quadrante externo, as peças deslocam-se simplesmente o número de casas indicado pelos dados.
- Se o número de casas dos dados for superior à peça que está mais longe, esta pode ser removida.
- Ganha o jogador que retire primeiro as suas peças do tabuleiro.

Consulte a literatura especializada para descobrir mais estratégias, dicas e regras especiais.

Acessórios e outros jogos

1 baralho de cartas

1 jogo de argolas

1 jogo de ferraduras

2 barras de arremesso com ventosas

Armazenamento e limpeza

Armazenar o artigo sempre seco e limpo num local com temperatura constante. Limpar apenas com um pano de limpeza seco. **IMPORTANTE!** Nunca limpar com produtos de limpeza abrasivos.

Instruções para a eliminação

Elimine o artigo e os materiais da embalagem de acordo com as normas locais atuais. Os materiais da embalagem, como por ex. o saco de plástico, não devem estar ao alcance das crianças. Guarde o material da embalagem fora do alcance das crianças.

Indicações sobre a garantia e o processamento de serviço

O produto foi produzido com os maiores cuidados e sob constante controlo. Com este produto obtém uma garantia de três anos, válida a partir da data de aquisição. Guarde o talão de compra.

A garantia apenas é válida para defeitos de material e fabrico e é anulada em caso de utilização errada ou inadequada do produto. Os seus direitos legais, especialmente os direitos de garantia do consumidor, não são limitados pela presente garantia.

Em caso de eventuais reclamações, queira contactar o serviço de atendimento abaixo mencionada ou entre em contacto connosco via e-mail. Os nossos empregados do serviço de atendimento irão combinar consigo o mais rapidamente possível o procedimento subsequente. Atendê-lo-emos pessoalmente em cada caso. Segundo a DL 67/2003, com a troca do aparelho dá-se início a um novo prazo de garantia. Depois de expirada a garantia, eventuais reparações implicam o pagamento de custos.

IAN: 306207

 Assistência Portugal
Tel.: 70778 0005
(0,12 EUR/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.pt

