



10-IN-1 HOLZ-SPIELESAMMLUNG/10-IN-1 WOODEN GAME COLLECTION/BOÎTE DE JEUX EN BOIS 10 EN 1

DE AT CH

10-IN-1 HOLZ-SPIELESAMMLUNG

Gebrauchsanweisung

FR BE

BOÎTE DE JEUX EN BOIS 10 EN 1

Mode d'emploi

PL

KOLEKCJA GIER 10 W 1 Z DREWNA

Instrukcja obsługi

SK

DREVENÉ HRY 10 V 1

Návod na používanie

DK

1011 SPILSAMLING AF TRÆ

Brugsvejledning

HU

10 AZ 1-BEN FAJÁTÉK-GYŰJTEMÉNY

Használati útmutató

GB IE

10-IN-1 WOODEN GAME COLLECTION

Instructions for use

NL BE

10-IN-1 VERZAMELING HOUTEN SPELLEN

Gebruiksaanwijzing

CZ

SADA HER 10 V 1

Návod k použití

ES

COLECCIÓN DE 10 JUEGOS EN 1 DE MADERA

Manual de instrucciones

IT

SET DI GIOCHI DA TAVOLO IN LEGNO 10 IN 1

Istruzioni per l'uso

SI

LESENA ZBIRKA IGER 10 V 1

Navodila za uporabo



IAN 390578_2201



DE/AT/CH	Gebrauchsanweisung	Seite	3
GB/IE	Instructions for use	Page	13
FR/BE	Mode d'emploi	Page	22
NL/BE	Gebruiksaanwijzing	Pagina	32
PL	Instrukcja obsługi	Strona	42
CZ	Návod k použití	Strana	51
SK	Návod na používanie	Strana	60
ES	Manual de instrucciones	Página	69
DK	Brugsvejledning	Side	79
IT	Istruzioni per l'uso	Pagina	88
HU	Használati útmutató	Oldal	98
SI	Navodila za uporabo	Stran	107

Legende der verwendeten Piktogramme	Seite 4
Einleitung	Seite 4
Lieferumfang.....	Seite 4
Bestimmungsgemäße Verwendung.....	Seite 4
Sicherheitshinweise	Seite 4
Spielanleitungen	Seite 4
Schach (für zwei Personen).....	Seite 4
Backgammon (für zwei Personen).....	Seite 6
Dame (für zwei Personen).....	Seite 8
Mancala (für zwei Personen).....	Seite 8
Tic-Tac-Toe (für zwei Spieler).....	Seite 9
Sternhalma (für zwei bis sechs Spieler).....	Seite 9
Schlangen & Leiter (für zwei bis vier Spieler).....	Seite 9
Ludo/Pachisi (für zwei bis vier Spieler).....	Seite 10
Solitaire (für ein bis zwei Spieler).....	Seite 10
Würfelfrennen (für zwei Spieler).....	Seite 11
Pflege und Lagerung	Seite 11
Entsorgung	Seite 11
Garantie	Seite 11
Abwicklung im Garantiefall.....	Seite 11
Service.....	Seite 12

Legende der verwendeten Piktogramme



Das CE-Zeichen bestätigt die Konformität mit den für das Produkt zutreffenden EU-Richtlinien.



Sicherheitshinweise
Handlungsanweisungen

10-in-1 Holz-Spielesammlung

● Einleitung

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

● Lieferumfang

- 1 Spielgehäuse
- 2 Spielbretter, 1 Schubfach
- 80 Spielsteine (32 Schachfiguren, 32 Backgammon-Spielsteine, 16 Ludo-Spielfiguren)
- 60 Spielkugeln
- 48 Mancala-Spielsteine
- 2 Würfel
- 1 Verdoppelungswürfel
- 1 Spielanleitung

● Bestimmungsgemäße Verwendung

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



Sicherheitshinweise

- ⚠ **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet! Kleine Kugel. Erstickungsgefahr.
- **ACHTUNG!** Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.
- **ACHTUNG!** Alle Verpackungs- und Befestigungsmaterialien sind nicht Bestandteil des Spielzeugs und sollten aus Sicherheitsgründen stets entfernt werden, bevor das Produkt den Kindern zum Spielen übergeben wird.
- Verpackung für spätere Rückfragen aufbewahren!
- Das Produkt ist für Kinder ab 6 Jahre geeignet.

● Spielanleitungen

● Schach (für zwei Personen)

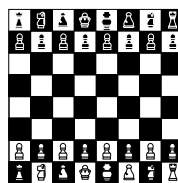
Spielmaterial:

- 32 Schachfiguren (16 weiße, 16 schwarze)
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Verlauf des Spiels:

Beide Spieler haben die gleiche Anzahl Spielfiguren:

- 1 Dame  
- 2 Läufer  
- 1 König  
- 2 Springer  
- 2 Türme  
- 8 Bauern  

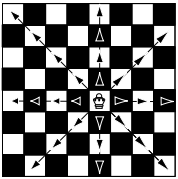


Die Schachfiguren werden wie abgebildet platziert, jede Dame wird auf ein Feld „ihrer“ eigenen Farbe gestellt. Der Spieler, der die weißen Figuren hat, darf anfangen. Beim Schachspielen geht es darum,

dass beide Spieler versuchen, sich gegenseitig zu behindern, um am Ende den König des Gegners bewegungsunfähig zu machen, d.h. ihn schachmatt zu setzen. Dies erfordert viele intelligente und strategische Züge und die Fähigkeit, mögliche Gegenzüge des Gegners vorzusehen. Sie müssen sicherstellen, dass Ihre Figuren durch eine oder mehrere andere Figuren Ihrer Farbe gesichert sind.

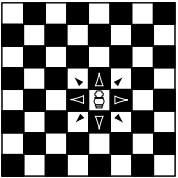
Züge der Schachfiguren:

□ Dame



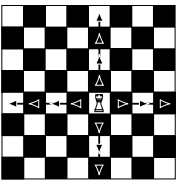
Mit der Dame kann man beliebig viele Felder in alle Richtungen, d.h. diagonal, senkrecht und waagrecht ziehen.

□ König



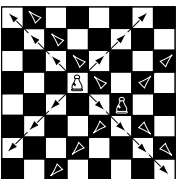
Mit dem König kann man Züge in jede Richtung machen, (diagonal, senkrecht, waagrecht), aber nur ein Feld pro Zug. Er darf nicht wie jede andere Figur betrachtet werden, wenn er bedroht ist. Man muss bei Bedrohung des Königs mit dem Ausruf „Schach“ warnen.

□ Turm



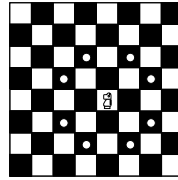
Mit dem Turm kann man beliebig viele Felder senkrecht und waagrecht ziehen. Die Figuren des Gegners können nur innerhalb dieser Reihe von Feldern angegriffen und geschlagen werden.

□ Läufer



Die Läufer kann man jede beliebige Anzahl von Feldern bewegen, aber ausschließlich in diagonalen Richtung. Da die Läufer niemals ihre Feldfarbe wechseln dürfen, können sie nur auf „ihrer“ Feldfarbe angreifen bzw. geschlagen werden.

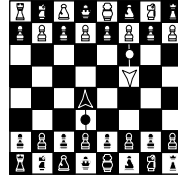
□ Springer



Der Springer ist die einzige Figur, mit der man über andere Figuren springen darf. Er ist eine besonders manövrierbare Figur. So werden Züge mit dem Springer gemacht: „ein Feld geradeaus und dann ein Feld schräg“. Das bedeutet, dass Züge mit dem Springer immer auf Feldern der anderen Farbe enden.

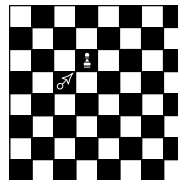
Der Springer ist die einzige Figur, mit der man über andere Figuren springen darf. Er ist eine besonders manövrierbare Figur. So werden Züge mit dem Springer gemacht: „ein Feld geradeaus und dann ein Feld schräg“. Das bedeutet, dass Züge mit dem Springer immer auf Feldern der anderen Farbe enden.

□ Bauern



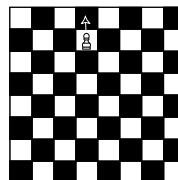
Bauern kann man ein oder zwei Felder nach vorne bewegen – zwei Felder allerdings nur von der Startposition aus. Sobald sich die Bauern außerhalb der Startposition befinden, darf man sie je Zug nur ein Feld bewegen. Man kann mit den Bauern weder rückwärts Züge machen, noch rückwärts angreifen bzw. schlagen. Mit den Bauern kann man Gegnerfiguren nur in diagonalen Richtung schlagen.

Bauern kann man ein oder zwei Felder nach vorne bewegen – zwei Felder allerdings nur von der Startposition aus. Sobald sich die Bauern außerhalb der Startposition befinden, darf man sie je Zug nur ein Feld bewegen. Man kann mit den Bauern weder rückwärts Züge machen, noch rückwärts angreifen bzw. schlagen. Mit den Bauern kann man Gegnerfiguren nur in diagonalen Richtung schlagen.



Wenn Sie es schaffen, den Bauern zu der Grundlinie der Gegenseite zu bringen, können Sie ihn gegen eine andere Figur austauschen, die Ihnen in vorangegangenen Spielzügen vom Gegner abgenommen wurden, unabhängig davon, ob gleiche Schachfiguren bereits im Spiel sind oder nicht.

Wenn Sie es schaffen, den Bauern zu der Grundlinie der Gegenseite zu bringen, können Sie ihn gegen eine andere Figur austauschen, die Ihnen in vorangegangenen Spielzügen vom Gegner abgenommen wurden, unabhängig davon, ob gleiche Schachfiguren bereits im Spiel sind oder nicht.



Schlagen:

Wenn eine Schachfigur geschlagen wird, übernimmt die angreifende Figur den Platz der Figur, die aus dem Spielbrett herausgenommen wurde. Der „En passant“-Schlagzug darf nur gemacht werden, wenn ein Bauer von der Ausgangsposition bewegt wird. Wenn man einen Bauern von der Startposition durch

einen zwei Felder-Zug bewegt und über ein bedrohtes Feld neben einem gegnerischen Bauern zum Stehen kommt, kann der gegnerische Bauer den eigenen mit dem nächsten Zug schlagen, indem er auf das zuvor bedrohte Feld zieht. Das bedeutet, dass man den Gegnerbauer auf das Feld stellt, das er bedroht hat, und dass der geschlagene Bauer vom Spielbrett genommen wird. „En passant“-Züge sind nicht obligatorisch.

Rochade:

Das ist ein Doppelzug, mit dem König und Turm gleichzeitig bewegt werden. Dieser Zug dient dazu, den König in eine besonders geschützte Stellung zu bringen. Die Rochade ist nur möglich,

- wenn weder der König noch der Turm in einem vorangegangenen Spielzug bewegt wurden,
- wenn sich keine andere Figur zwischen König und Turm befindet,
- wenn der König nicht im Schach steht,
- wenn dieser Zug den König nicht in Bedrohung (Schach) versetzt.

Schachmatt:

Wenn der König von einer Gegnerfigur bedroht wird, wird ihm „Schach“ geboten. Dieser Begriff muss vom angreifenden Spieler ausgesprochen werden. Jetzt muss der andere Spieler seinen König aus dieser Lage befreien. Hierfür gibt es mehrere Möglichkeiten: die drohende Figur kann geschlagen werden, der König kann zu einem freien Feld, das nicht bedroht wird, bewegt werden, oder einer der Königsmänner kann in die Angriffslinie bewegt werden, um den König zu verteidigen. Schachmatt bedeutet, dass der gegnerische König durch keinen der vorher genannten Gegenzüge mehr aus der Schachposition gerettet werden kann und im folgenden Zug geschlagen wird.

Unentschieden:

Am Ende können Situationen auftreten, in der keiner der Spieler den Gegner Schachmatt setzen kann. Dieses Spiel endet nun unentschieden. Beide Spieler müssen mit dem Unentschieden einverstanden sein.

● Backgammon (für zwei Personen)

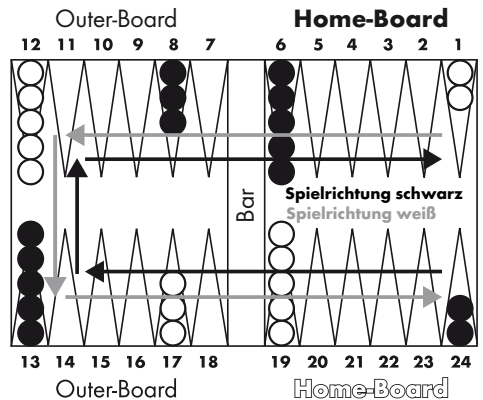
Spielmaterial:

- 30 Backgammon-Spielsteine (15 weiße, 15 schwarze)
- 2 Würfel
- 1 Verdopplungswürfel
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

- Das Spielbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass jeder Spieler vor einem Zackenfeld mit 12 spitzen Dreiecken (den so genannten POINTS) sitzt. Das Spielfeld wird in 4 Felder unterteilt und den Farben schwarz und weiß zugeordnet. Das schwarze Innenfeld (das so genannte Home-Board) ist oben rechts, das schwarze Außenfeld (das so genannte Outer-Board) oben links, das weiße Innenfeld unten rechts und das weiße Außenfeld unten links. Die oberen POINTS (1 – 12) sind die schwarzen POINTS, die unteren POINTS (13 – 24) sind die weißen POINTS.

Jeder Spieler erhält 15 Spielsteine, die er wie folgt auf dem Spielbrett verteilt:



SCHWARZ:

- 2 Steine auf POINT 24
- 5 Steine auf POINT 13
- 3 Steine auf POINT 8
- 5 Steine auf POINT 6

WEISS:

- 2 Steine auf POINT 1
 - 5 Steine auf POINT 12
 - 3 Steine auf POINT 17
 - 5 Steine auf POINT 19
- Gewürfelt wird mit 2 normalen und 1 Dopplerwürfel.

Ziel des Spiels:

Beide Spieler versuchen, ihre Spielsteine so schnell wie möglich in das eigene Home-Board, also das Innenfeld ihrer Farbe zu bringen. Wer als Erster keine Steine mehr auf dem Brett hat, hat gewonnen.

Verlauf des Spiels:

- Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel; derjenige, der die höhere Zahl würfelt, zieht zuerst. Er führt seinen ersten Zug mit den beiden Augenzahlen, die soeben von ihm und dem Gegenspieler gewürfelt wurden.
- Anschließend würfeln beide abwechselnd mit zwei Würfeln. Beide gewürfelten Zahlen werden gesetzt, jede Zahl extra. Der Spieler setzt die Zahl, indem er einen seiner Steine um so viele POINTS in die Richtung seines Home-Boards rückt, wie der Würfelwert vorgibt. Er darf dabei eigene und gegnerische Steine überspringen und auf einem freien POINT landen. Der POINT gilt als besetzt, wenn er von fünf eigenen oder mindestens zwei gegnerischen Spielsteinen besetzt wird.
- Landet ein Spielstein auf einem POINT, der von nur einem gegnerischen Spielstein besetzt ist, wird der gegnerische Spielstein vom Brett genommen und auf die Bar (Teil des Rahmens in der Mitte des Spielfeldes) gelegt. Der Spieler dieses Steines muss versuchen, diesen geschlagenen Spielstein wieder ins Spiel zu bringen, bevor er sein Spiel fortsetzen kann. Er muss den Stein gemäß der gewürfelten Augenzahl in das Home-Board des Gegners setzen. Würfelt er z. B. eine 1 und eine 6, setzt man den Stein auf den POINT 1 oder den POINT 6, wenn die gewählte Position noch frei ist.
- Jeder Spieler kann seine beiden Zahlen hintereinander mit einem oder zwei Steinen setzen. Würfelt er z. B. 2+4, so kann der Spieler zuerst mit einem Stein die 2 und dann die 4 setzen oder umgekehrt. 2 und 4 dürfen aber nie direkt zu 6 addiert werden, der Spieler muss immer zwischenlanden können! Der Wurf darf aber auch mit 2 unterschiedlichen Steinen gesetzt werden.
- Bei einem Pasch (2+2, 3+3 etc.) muss der Spieler den Wurf doppelt ausnutzen, d.h. 4x setzen. Er hat Zugzwang, es sei denn, er hat keine Möglichkeit, einen oder beide Würfelwerte zu ziehen.
- Rückwärts setzen ist nicht erlaubt.
- Hat ein Spieler alle Steine in sein Home-Board gezogen, folgt das Ausspielen. Er muss seine Würfelwerte jetzt nicht zum Ziehen benutzen, sondern dazu, seine Steine vom Brett zu nehmen. Würfelt der Spieler 1+3, so kann er von POINT 1 und 3 je einen Stein ins „Aus“ ziehen. Bei einem Pasch 3 kann er von POINT 3 vier Steine ausspielen, sofern er dort 4 Steine stehen hat.
- Kann er die Würfelwerte nicht zum Ausspielen verwenden, muss der Spieler von einer hinteren Position auf eine vordere ziehen. Ausnahme: Steht der letzte schwarze Stein z. B. auf POINT 4, kann Schwarz diesen Stein mit einer 4, einer 5 und einer 6 ausspielen, d.h. die Würfelwerte bereits geräumter POINTS können für den letzten POINT genutzt werden.
- Der Spieler, der zuerst alle Steine ausspielt, hat gewonnen. Konnte sein Gegner mind. 1 Stein ausspielen, zählt der Sieg einfach. Konnte der Gegner keinen Stein ausspielen, zählt der Sieg doppelt (ein sog. „Gammon“).
- Befinden sich noch Spielsteine des Gegners im Home-Board des Gewinners oder auf der Bar und der Gegner konnte noch keinen Stein ausspielen, zählt der Sieg dreifach (ein sog. „Backgammon“).

Verdoppeln:

Jeder Spieler kann während des Spiels seinen Spielsteininsatz verdoppeln, indem er vor seinem nächsten Wurf den Doppwürfel nimmt und ihn mit der 2 nach oben legt, so dass der Gegner sie lesen kann. Der Gegner hat die Möglichkeit, die Verdoppelung abzulehnen oder zu akzeptieren. Akzeptiert er sie, kann er während des Spiels wieder verdoppeln und den Würfel auf die 4 drehen. Eine versuchte Verdoppelung wird nicht gerechnet. Gewinnt Schwarz z. B. einfach, der Doppelwürfel zeigt 2, dann gewinnt Schwarz letztendlich zweifach. Gewinnt Schwarz zweifach, der Doppelwürfel zeigt 2, dann gewinnt Schwarz vierfach usw. Ob man im Vorteil ist und ein Verdoppeln sich lohnt, erfährt man, indem man ausrechnet, wie viele POINTS jeder eigene Stein und jeder gegnerische Stein bis zum Ausspielen noch überwinden muss. Die Partei mit den wenigsten noch ausstehenden Zügen ist im Vorteil.

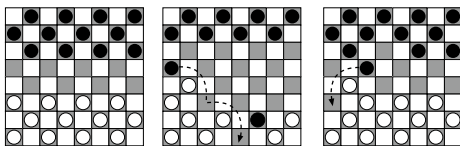
● Dame (für zwei Personen)

Spielmaterial:

- 24 Spielsteine (12 weiße, 12 schwarze)
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

Das Brett wird so hingelegt, dass jeder der beiden Spieler rechts ein weißes Eckfeld hat. Jeder Spieler legt seine Steine auf die schwarzen Felder der ersten 3 Reihen seiner Seite, so dass 4 Steine in jeder Reihe liegen.



Verlauf und Ziel des Spiels:

- Weiß beginnt, danach wird abwechselnd gezogen. Die Steine werden jeweils nur um ein Feld gezogen und zwar nur auf den schwarzen Feldern. Liegt ein Stein direkt vor einem gegnerischen Stein, und das dahinter liegende Feld ist frei, so kann er den Stein überspringen. Der

übersprungene Stein wird vom Spielbrett entfernt. Findet der gesprungene Stein auf dem neuen Feld die gleiche Situation vor, so kann er im gleichen Zug den nächsten Stein überspringen, auch im rechten Winkel. Auf diese Weise kann er in einem Zug zwei oder mehr Steine vom Spielbrett entfernen.

- Wird die gegnerische Grundlinie erreicht, kann der Stein in eine „Dame“ umgewandelt werden. Eine „Dame“ besteht aus zwei übereinander liegenden Steinen, kann vorwärts und rückwärts ziehen und ist in der Reichweite nicht eingeschränkt. Sie muss auch nicht direkt hinter dem gegnerischen Stein landen, wenn sie ihn nehmen will, sondern kann auch zwei Steine gleichzeitig schlagen, wenn zwischen ihnen mehr als ein Feld frei ist.
- Versäumt ein Spieler, einen gegnerischen Stein zu schlagen, obwohl er dazu in der Lage wäre, muss er seinen Stein vom Brett nehmen.
- Verloren hat der Spieler, der keine Steine mehr hat oder nicht mehr ziehen kann.

● Mancala (für zwei Personen)

Spielmaterial:

- 48 Mancala-Spielsteine
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:

- Das Spielbrett besteht aus sechs Gruben sowie der Mancala-Grube für jeden Spieler. Die Spieler sitzen sich gegenüber. Ein Spieler besitzt die Grube direkt vor ihm und die Mancala-Grube zu seiner Rechten. Zu Beginn des Spiels werden in alle Gruben – außer den Mancala-Gruben – jeweils vier Spielsteine gelegt. Ziel des Spiels ist es, so viele Spielsteine wie möglich in seine eigene Mancala-Grube zu befördern.

Verlauf des Spiels:

- Bestimmen Sie einen Spieler, der beginnt. Der Spieler wählt eine seiner Gruben aus und nimmt alle darin enthaltenen Spielsteine in die Hand. Anschließend legt er gegen den Uhrzeigersinn in die folgenden Gruben jeweils einen Spielstein, so lange bis er alle Steine verteilt hat. Dabei wird die eigene Mancala-Grube mitberücksichtigt, die gegnerische jedoch nicht. Anschließend ist der andere Spieler am Zug.
- Trifft einer der Spieler mit dem letzten Spielstein in der eigenen Hälfte auf eine leere Grube, darf er diese Steine und die des Gegners aus der gegenüberliegenden Grube nehmen und in seine Mancala-Grube legen.
- Sobald auf der gegnerischen Seite keine Spielsteine mehr übrig sind, darf der andere Spieler alle seine Steine in seine Mancala-Grube legen. Damit ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Steinen in seiner Mancala-Grube hat gewonnen.

● **Tic-Tac-Toe (für zwei Spieler)**

Spielmaterial:

- 10 Spielsteine (5 weiße, 5 schwarze)
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:

- Jeder Spieler erhält jeweils 5 weiße bzw. schwarze Spielsteine. Bestimmen Sie einen Spieler, der beginnt. Wer zuerst 3 Steine ohne Unterbrechung in einer Reihe platziert, hat das Spiel gewonnen.

Verlauf des Spiels:

- Beide Spieler setzen abwechselnd je einen Stein auf ein Kästchen des Spielfeldes. Sobald ein Spieler 3 Spielsteine derselben Farbe entweder senkrecht, waagrecht oder diagonal in Reihe gesetzt hat, ist das Spiel beendet.
- Sollte kein Spieler eine Reihe aus 3 Spielsteinen geschafft haben, wird das Spiel als Unentschieden gewertet.

● **Sternhalma (für zwei bis sechs Spieler)**

Spielmaterial:

- 60 Spielkugeln (jeweils 10 Kugeln in 6 Farben)
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:

- Jeder Spieler legt seine Spielkugeln in eines der sechs farbigen Dreiecke. Jedem Spieler wird eine Farbe zugeteilt. Daraus ergibt sich auch die Wahl seines Start- und Zielfeldes sowie seiner Spielkugeln. Wer zuerst seine 10 Spielkugeln in das gegenüberliegende Dreieck bringt, hat das Spiel gewonnen.

Verlauf des Spiels:

- Bestimmen Sie einen Spieler, der beginnt. Abwechselnd darf nach der Reihe jeder Spieler mit einer seiner Spielkugeln einen Zug ausführen. Dabei sind zwei Spielzüge erlaubt: das Ziehen oder das Springen.
- Beim Ziehen bewegt der Spieler nur eine Spielkugel. Die Kugel kann in alle Richtungen einen Schritt ziehen.
- Ist ein Zugfeld durch eine eigene oder eine gegnerische Kugel besetzt, kann der Spieler diese in der Zugrichtung überspringen. Voraussetzung ist, dass das Feld hinter der übersprungenen Kugel frei ist.
- Der Spieler muss sich bei jedem Zug zwischen Ziehen oder Springen entscheiden. Beides zusammen ist nicht erlaubt. Springen dürfen Sie so lange wie möglich. Sie werden aber nicht dazu gezwungen.
- Ist eine Spielkugel einmal im Zielfeld angelangt, darf diese es nicht mehr verlassen.

● **Schlangen & Leiter (für zwei bis vier Spieler)**

Spielmaterial:

- 4 Ludo-Spielfiguren (jeweils 1 Figur in 4 Farben)
- 1 Würfel
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:

- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld. Wer zuerst mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Verlauf des Spiels:

- Bestimmen Sie einen Spieler, der zuerst würfelt. Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf der Spieler mit seiner Spielfigur vorziehen. Danach wird reihum weitergespielt.
- Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem Feld mit einer Leiter, darf er diese hinaufklettern.
- Landet ein Spieler am Ende seines Zuges auf einem Feld mit einem Schlangenkopf, muss er zum Schwanz der Schlange zurückkehren.
- Landet der Spieler auf einem Feld, auf dem bereits eine gegnerische Spielfigur steht, so wird die Spielfigur geschlagen und der Gegner muss zurück zum Start.
- Zeigt der Würfel eine 6, darf der Spieler erneut würfeln.
- Sie benötigen die exakte Augenzahl, um auf dem Zielfeld zu landen.

● **Ludo/Pachisi** (für zwei bis vier Spieler)

Spielmaterial:

- 1 6 Ludo-Spielfiguren (jeweils 4 Figuren in 4 Farben)
- 1 Würfel
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:

- Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren in einer Farbe und stellt sie in das entsprechende Starthäuschen. Gewonnen hat, wer als erstes mit seinen 4 Spielfiguren das Zielhäuschen erreicht.

Verlauf des Spiels:

- Bestimmen Sie einen Spieler, der zuerst würfelt. Danach wird reihum weitergespielt.
- Jeder Spieler darf 3 Mal würfeln. Wer eine 6 hat, darf eine Spielfigur aus dem Starthäuschen auf das Startfeld stellen. Anschließend würfelt der Spieler erneut und rückt die gewürfelte Zahl vor. Solange ein Spieler alle 4 Spielfiguren im Starthäuschen hat, darf er 3 Mal würfeln.
- Würfelt ein Spieler erneut eine 6, kann er selbst entscheiden, eine weitere Spielfigur ins Spiel zu bringen oder mit einer Spielfigur 6 Felder vorzurücken. Nach jeder 6 darf man erneut würfeln.
- Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Spielfigur steht, kann man diese schlagen. Die Spielfigur des Gegenspielers muss dann zurück in das Starthäuschen und kann mit einer 6 erneut ins Spiel gebracht werden.
- Ist ein Feld mit einer eigenen Spielfigur besetzt, muss man den Zug mit einer anderen Figur machen. Doppelte Belegung ist nicht erlaubt.
- Im Zielhäuschen sind die Spielfiguren sicher und können nicht geschlagen werden. Die Figuren, die bereits das Zielhäuschen erreicht haben, dürfen nicht übersprungen werden.

● **Solitaire** (für ein bis zwei Spieler)

Spielmaterial:

- 32 Spielsteine
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:

- Die 32 Spielsteine werden so auf dem Spielbrett verteilt, dass nur das Feld in der Mitte frei bleibt. Ziel des Spiels ist es, dass am Ende ein Spielstein in der Mitte übrigbleibt.

Verlauf des Spiels:

- Entfernen Sie so viele Spielsteine wie möglich, indem Sie horizontal oder vertikal über einen anderen Stein springen.
- Sie dürfen immer nur über einen Spielstein springen und das Feld, auf dem sie landen, muss leer sein.
- Bei 2 Spielern wird immer abwechselnd gezogen. Wenn ein Spieler keinen Spielzug durchführen kann, hat er das Spiel verloren.

● **Würfelfrennen (für zwei Spieler)**

Spielmaterial:

- 30 Spielsteine (15 weiße, 15 schwarze)
- 2 Würfel
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung und Ziel des Spiels:

- Jeder Spieler erhält jeweils 15 weiße bzw. schwarze Spielsteine. Bestimmen Sie einen Spieler der beginnt. Wer am Ende des Spiels die meisten Steine auf dem Spielfeld hat, hat das Spiel gewonnen.

Verlauf des Spiels:

- Beide Würfel werden gleichzeitig geworfen. Die gewürfelten Zahlen werden zusammengerechnet. Anschließend platziert der Spieler einen Spielstein auf dem entsprechenden Spielfeld.
- Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe. Würfelt er das gleiche Ergebnis wie sein Gegenspieler, darf er keinen Spielstein auf dem Spielfeld platzieren.
- Es wird so lange gespielt, bis alle Felder belegt sind.

● **Pflege und Lagerung**

- Lagern Sie das Produkt immer trocken und sauber in einem temperierten Raum.
- Reinigen Sie das Produkt nicht mit scharfen Reinigungsmitteln, nutzen Sie lediglich ein trockenes Reinigungstuch.

● **Entsorgung**

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

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



Das Produkt und die Verpackungsmaterialien sind recyclebar und unterliegen einer erweiterten Herstellerverantwortung. Entsorgen Sie diese getrennt, den abgebildeten Verpackungs-Symbolen folgend, für eine bessere Abfallbehandlung. Das Tri-man-Logo gilt nur für Frankreich.

● **Garantie**

Das Produkt wurde nach strengen Qualitätsrichtlinien sorgfältig produziert und vor Anlieferung gewissenhaft geprüft. Im Falle von Mängeln dieses Produkts stehen Ihnen gegen den Verkäufer des Produkts gesetzliche Rechte zu. Diese gesetzlichen Rechte werden durch unsere im Folgenden dargestellte Garantie nicht eingeschränkt.

Sie erhalten auf dieses Produkt 3 Jahre Garantie ab Kaufdatum. Die Garantiefrist beginnt mit dem Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Original-Kassenbon gut auf. Diese Unterlage wird als Nachweis für den Kauf benötigt.

Tritt innerhalb von 3 Jahren ab dem Kaufdatum dieses Produkts ein Material- oder Fabrikationsfehler auf, wird das Produkt von uns – nach unserer Wahl – für Sie kostenlos repariert oder ersetzt. Diese Garantie verfällt, wenn das Produkt beschädigt, nicht sachgemäß benutzt oder gewartet wurde.

Die Garantieleistung gilt für Material- oder Fabrikationsfehler. Diese Garantie erstreckt sich nicht auf Produktteile, die normaler Abnutzung ausgesetzt sind (z. B. Batterien) und daher als Verschleißteile angesehen werden können oder Beschädigungen an zerbrechlichen Teilen, z. B. Schalter, Akkus oder die aus Glas gefertigt sind.

● Abwicklung im Garantiefall

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

Bitte halten Sie für alle Anfragen den Kassenbon und die Artikelnummer (IAN 390578_2201) als Nachweis für den Kauf bereit.

Die Artikelnummer entnehmen Sie bitte dem Typenschild, einer Gravur, auf dem Titelblatt Ihrer Bedienungsanleitung (unten links) oder als Aufkleber auf der Rück- oder Unterseite des Produkts.

Sollten Funktionsfehler oder sonstige Mängel auftreten, kontaktieren Sie zunächst die nachfolgend benannte Serviceabteilung telefonisch oder per E-Mail.

Ein als defekt erfasstes Produkt können Sie dann unter Beifügung des Kaufbelegs (Kassenbon) und der Angabe, worin der Mangel besteht und wann er aufgetreten ist, für Sie portofrei an die Ihnen mitgeteilte Service-Anschrift übersenden.

● Service

DE Service Deutschland

Tel.: 0800 5435 111

E-Mail: owim@lidl.de

AT Service Österreich

Tel.: 0800 292726

E-Mail: owim@lidl.at

CH Service Schweiz

Tel.: 0800562153

E-Mail: owim@lidl.ch

List of pictograms used	Page 14
Introduction	Page 14
Delivery contents.....	Page 14
Intended use.....	Page 14
Safety instructions	Page 14
Game instructions	Page 14
Chess (two players).....	Page 14
Backgammon (two players).....	Page 16
Draughts (two players).....	Page 18
Mancala (two players).....	Page 18
Tic-Tac-Toe (two players).....	Page 19
Chinese Checkers (two to six players).....	Page 19
Snakes and Ladders (two to four players).....	Page 19
Ludo/Pachisi (two to four players).....	Page 20
Solitaire (one to two players).....	Page 20
Dice race (two players).....	Page 20
Care and storage	Page 21
Disposal	Page 21
Warranty	Page 21
Warranty claim procedure.....	Page 21
Service.....	Page 21

List of pictograms used



CE mark indicates conformity with relevant EU directives applicable for this product.



Safety information
Instructions for use

10-in-1 Wooden Game Collection

● Introduction

We congratulate you on the purchase of your new product. You have chosen a high quality product. Familiarise yourself with the product before using it for the first time. In addition, please carefully refer to the operating instructions and the safety advice below. Only use the product as instructed and only for the indicated field of application. Keep these instructions in a safe place. If you pass the product on to anyone else, please ensure that you also pass on all the documentation with it.

● Delivery contents

- 1 game box
- 2 game boards, 1 drawer
- 80 playing pieces (32 chess pieces, 32 backgammon counters, 16 ludo figures)
- 60 playing balls
- 48 mancala playing pieces
- 2 dice
- 1 doubling cube
- 1 game instructions

● Intended use

This product is only intended for private household use. This product is not intended for commercial use.



Safety instructions

- WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Small ball. Choking hazard.

- **WARNING!** To be used under the direct supervision of an adult.
- **WARNING!** All packaging and fastening materials are not part of the toy and should be removed for safety reasons before giving the item to children.
- Retain packaging for future reference!
- The product is suitable for children aged from 6 years old.

● Game instructions

● Chess (two players)

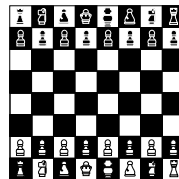
Playing materials:

- 32 chess pieces (16 light, 16 dark)
- 1 game board
- 1 game instructions

Playing the game:

Both players have the same number of pieces:

- 1 Queen  
- 2 Bishops    
- 1 King  
- 2 Knights    
- 2 Castles    
- 8 Pawns        

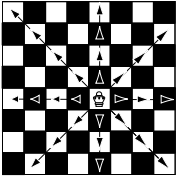


The chess pieces are positioned as pictured, each queen is placed on a square of her own colour. The player with the light pieces goes first. In a game of chess, both players attempt to impede the other,

in order to eventually immobilise the opponent's king, i.e. checkmate him. This requires various intelligent and strategic moves and the ability to anticipate possible counter-moves from your opponent. You must ensure that your pieces are protected by one or more other pieces of your colour.

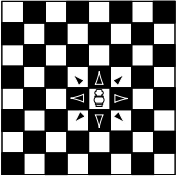
Moving the chess pieces:

□ Queen



With the queen, a player can move as many squares as desired, in all directions, i.e. diagonally, vertically and horizontally.

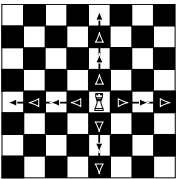
□ King



With the king, a player can move in any direction (diagonally, vertically, horizontally), but only by one square per turn. When the king is threatened, he may not be treated like any other piece. A player

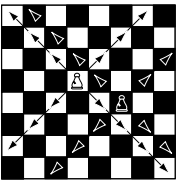
must warn that the king is under threat by calling „check“.

□ Castle



With the castle, a player can move as many squares as desired, either vertically or horizontally. The opponent's pieces can only be attacked and captured within this row of squares.

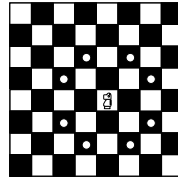
□ Bishop



The bishops can be moved any desired number of squares, but only in a diagonal direction. Since the bishops may never change their square colour, they can only be attacked or captured on a square

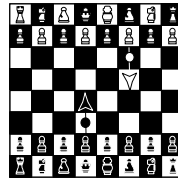
of „their“ colour.

□ Knight



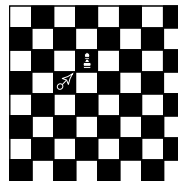
The knight is the only piece with which a player may jump over other pieces. It is a particularly manoeuvrable piece. Moves using the knight are made as follows: „one square ahead, then one square diagonally“. That means that moves made with a knight always end on squares of the other colour.

□ Pawns



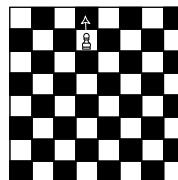
Pawns can only be moved forwards by one or two squares - however they can only be moved two squares from their starting position. As soon as the pawns are outside of their starting position, they

may only be moved one square per turn. The pawns can neither move backwards, nor attack or capture other pieces in a backwards direction. Pawns can only be used to capture opposing pieces by moving in a diagonal direction.



If you succeed in moving a pawn all the way to your opponent's base line, you can swap it for another piece that your opponent took from you in a previous move, regardless of whether or not the same

pieces are already in the game.



Capturing:

When a chess piece is captured, the attacking piece takes the place of the piece which was removed from the board. An „en passant“ capture may only be made if a pawn is moved from the starting position. If a player moves a pawn two squares

forward from its starting position and over a threatened square, coming to rest next to an opponent's pawn, then the opponent's pawn can capture the player's pawn in the next move by moving to the previously threatened square. That means that the opponent's pawn stands on the square that it threatened and the captured pawn is removed from the board. „En passant“ moves are not obligatory.

Castling:

This is a double move, in which the king and castle are moved at the same time. This move serves to bring the king into a particularly protected position. Castling is only possible,

- if neither the king nor the castle was moved in a previous turn,
- if no other pieces find themselves between the king and the castle,
- if the king is not in check,
- if this move does not put the king under threat (check).

Checkmate:

If the king is threatened by an opposing piece, he is in „check“. This term must be spoken aloud by the attacking player. Now the other player must free his king from this situation. To do this there are a number of possibilities: the piece threatening the king can be captured, the king can be moved to another square which is not under threat, or another piece can be moved into the line of attack in order to defend the king. Checkmate means that the opposing king can no longer be saved from a position of check by using any of the previously described counter-moves, and will be captured in the following turn.

Draw:

In the final stages of the game, situations can occur in which neither player can put their opponent in check. The game now ends in a draw. Both players must agree to the draw.

● Backgammon (two players)

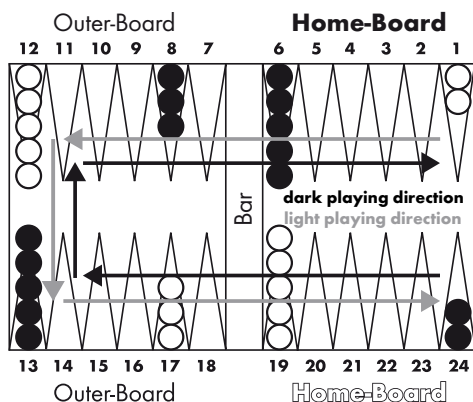
Playing materials:

- 30 backgammon counters (15 light, 15 dark)
- 2 dice
- 1 doubling cubes
- 1 game board
- 1 game instructions

Preparing the game:

- The game board is positioned between the two players so that each player is sitting in front of a spiked box with 12 pointed triangles (the so-called POINTS). The playing area is split into 4 tables and the colours dark and light are assigned. The dark inner table (the so-called home board) is in the top right, the dark outer table (the so-called outer board) in the top left, the light inner board in the bottom right and the light outer board in the bottom left. The upper POINTS (1 - 12) are the dark POINTS, the lower points (13 - 24) are the light POINTS.

Each player receives 15 counters, which are distributed on the game board as follows:



DARK:

- 2 counters on POINT 24
- 5 counters on POINT 13
- 3 counters on POINT 8
- 5 counters on POINT 6

LIGHT:

2 counters on POINT 1
5 counters on POINT 12
3 counters on POINT 17
5 counters on POINT 19

Players roll using 2 normal dice and 1 doubling cube.

Aim of the game:

Both players attempt to get their counters into their own home board, i.e. the inner table of their colour, as fast as possible. The winner is the first player who has no counters left on the board.

Playing the game:

- Each player rolls with one dice; the player who rolls the highest number moves first. He makes his first move using the two numbers that were just rolled by himself and his opponent.
- Subsequently both players take turns to roll using two dice. Both of the rolled numbers are played, each number separately. The player uses the number by moving one of his counters around the POINTS in the direction of his home board by as many spaces as specified by the dice value. In doing so, he may jump over his own and his opponent's counters and land on a free POINT. The POINT counts as occupied if it is occupied by five of the player's or at least two of the opponent's counters.
- If a counter lands on a POINT that is occupied by only one of the opponent's counters, then the opponent's counter is removed from the board and placed on the bar (the part of the frame in the middle of the board). The player of this counter must then try to bring this counter back into play before he can continue with any other move. He must place the counter in the opponent's home board according to the numbers rolled on the dice. If he rolls e.g. a 1 and a 6, he places the counter on POINT 1 or on POINT 6 if the chosen position is still unoccupied.
- Each player can play his two numbers one after another using one or two counters. If he rolls e.g. 2 + 4, the player can first place a

counter on 2 and then on 4, or vice versa.

However 2 and 4 may not be directly summed up to 6, the player must always be able to land in between! The roll may however also be played using 2 different counters.

- If a double is rolled (2+2, 3+3 etc.) the player must use the roll twofold, i.e. play 4x. He is obligated to continue playing unless he has no opportunity to move by one or both of the dice values.
- Moving backwards is not allowed.
- If a player has moved all of his counters into his home board, he can begin „bearing off“. He must now not use his dice values to move, but instead to remove his pieces from the board. If the player throws 1+3, he can „bear off“ a counter each from POINT 1 and 3 (remove it from the board). If a double 3 is rolled, he can bear off four counters from POINT 3, provided that he has 4 counters placed there.
- If he cannot use the dice values to bear off any counters, the player must move from a back position to a forward one. Exception: if the last dark counter stands e.g. on POINT 4, dark can bear off the counter with a 4, a 5, and a 6, i.e. the dice value of POINTS that have already been cleared can be used for the last POINT.
- The winner is the first player to bear off all of his counters. If his opponent was able to bear off at least 1 counter, a single game is won. If the opponent was not able to bear off any counters, the win counts for double (a so-called „Gammon“).
- If the opponent still has counters left within the home board of the winning player or on the bar, and the opponent has still not been able to bear off any counters, then the winner scores a triple game (a so-called „Backgammon“).

Doubling:

During the game, each player can double his stake by taking the doubling cube before his next roll and placing it with the 2 facing upwards so that the opponent can read it. The opponent has the opportunity to accept or reject the doubling. If he accepts, he can double again during the game and turn the cube to 4. An attempted doubling is

not counted. If dark wins e.g. a single game and the doubling cube shows 2, then dark ultimately wins double. If dark wins a double game and the doubling cube shows 2, then dark wins 4x, etc. A player can find out if he has the advantage and if doubling would be profitable by counting how many POINTS each of his own counters and each of his opponent's counters must still get over before bearing off. The player with the fewest turns left to play has the advantage.

● Draughts (two players)

Playing materials:

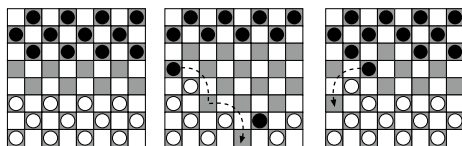
24 counters (12 light, 12 dark)

1 game board

1 game instructions

Preparing the game:

The board is positioned so that each of the two players has a white corner square on his right. Each player places his counters on the black squares of the first 3 rows on his side, so that 4 counters are positioned in each row.



Playing the game and aim of the game:

- Light goes first, after which players take turns. The counters are always moved by only one square at a time, and always onto a dark square. If a counter is lying directly in front of an opponent's counter, and the square behind it is free, the counter can be jumped over. The counter that was jumped over is removed from the game board. If the jumping counter finds itself in the same situation on the square that it lands on, it can jump over the next counter in the same move, including at a right angle. In this way, two or more counters can be removed from the game board in one turn.
- If the opponent's baseline is reached, the counter can be converted into a „queen“. A queen is

made from two counters placed on top of one another, can move both forwards and backwards and has an unlimited operating range. A queen also does not have to land between two of the opponent's counters if she wants to take them, instead she can capture two counters at the same time if there is more than one free square in between them.

- If a player fails to capture an opponent's counter even though he could have done, he must remove his counter from the board.
- The losing player is the player who has no counters left or who can no longer move.

● Mancala (two players)

Playing materials:

48 mancala pieces

1 game board

1 game instructions

Preparing the game and aim of the game:

- The game board is made up of six pits plus a Mancala for each player. Players sit opposite one another. A player owns the pits directly in front of him and the „Mancala“ (store) to his right. To begin the game, four pieces are placed in each pit - apart from in the Mancalas. The aim of the game is to deposit as many pieces as possible into your own Mancala.

Playing the game:

- Decide on which player will go first. The player selects one of his pits and picks up all the pieces in it. Moving in an anticlockwise direction, he then places one piece into each of the subsequent pits, until he has distributed all the pieces. When doing so, the player includes his own Mancala but not his opponent's. Then it is the turn of the other player.
- If one of the players arrives at an empty pit on his own side with his final piece, he can capture this piece as well as any of the opponent's pieces in the pit directly opposite and deposit them into his Mancala.
- When there are no longer any pieces left on

the opponent's side, the other player is allowed to deposit all his pieces into his Mancala. The game is then over. The winner is the player with the most pieces in his Mancala.

● Tic-Tac-Toe (two players)

Playing materials:

- 10 counters (5 light, 5 dark)
- 1 game board
- 1 game instructions

Preparing the game and aim of the game:

- Each player receives either 5 light or 5 dark counters. Decide on which player will go first. The winner is the first player to place 3 counters in a row without a break.

Playing the game:

- Both players take it in turns to place one counter on a square within the playing area. When a player has placed 3 counters of the same colour in a row, either vertically, horizontally or diagonally, the game is over.
- If neither player managed to make a row of 3 counters, the game ends in a draw.

● Chinese Checkers (two to six players)

Playing materials:

- 60 playing balls (10 balls in each of the 6 colours)
- 1 game board
- 1 game instructions

Preparing the game and aim of the game:

- Each player deposits his playing balls into one of the six coloured triangles. Each player is allocated a colour. This results in the selection of his start and home areas as well as his playing balls. The winner is the first player to deposit his 10 playing balls into the opposite triangle.

Playing the game:

- Decide on which player will go first. Going around the board, each player takes it in turns

to move one of his playing balls. There are two permitted moves: single-stepping or hopping.

- When single-stepping, the player moves only one playing ball. The ball can move one step in any direction.
- If a space is taken up by your own or an opponent's ball, the player can choose to hop over this ball. To do this, the space behind the ball that is jumped over must be free.
- For every turn, the player must decide between a single-step or a hop. Doing both in one turn is not allowed. You are allowed to hop as long as it is possible to do so. However you don't have to do so.
- Once a playing ball has arrived at a home space, it cannot leave it.

● Snakes and Ladders (two to four players)

Playing materials:

- 4 ludo figures (1 figure in each of the 4 colours)
- 1 dice
- 1 game board
- 1 game instructions

Preparing the game and aim of the game:

- Each player receives one figure and places it on the starting square of the same colour. The winner is the player who reaches the home square first.

Playing the game:

- Decide which player will roll first. The player may move forward the number of squares indicated by the dice value. Play then continues in turns.
- At the end of his turn, if a player lands on a square with a ladder, he may climb up it.
- At the end of his turn, if a player lands on a square with a snake's head, he must return to the snake's tail.
- If a player lands on a square which is already occupied by an opponent's figure, the piece is captured and the opponent must go back to the start.

- If the dice displays a 6, the player may roll again.
- You need an exact number in order to land on the home square.

● Ludo/Pachisi (two to four players)

Playing materials:

- 16 ludo figures (4 pieces in each of the 4 colours)
- 1 dice
- 1 game board
- 1 game instructions

Preparing the game and aim of the game:

- Each player receives 4 figures of one colour and places these in the corresponding starting house. The winner is the first player to reach the home area with his 4 figures.

Playing the game:

- Decide which player will roll first. Play then continues in turns.
- Each player may roll 3 times. If a player rolls a 6, he may take a figure out of the starting house and place it on the starting square. Then the player rolls again and moves forward the number of spaces indicated by the dice value. As long as a player has all 4 figures inside the starting house, he may roll 3 times.
- If a player rolls a 6 again, he can decide whether to bring another figure into the game or to move a figure forward 6 spaces. After every 6, a player may roll again.
- If a player lands on a square that is occupied by an opponent's figure, he can capture this figure. The opponent's figure must then go back to the starting house and can be brought back into the game with a 6.
- If a square is occupied by one of his own figures, a player must make the move using one of his other figures. Two figures are not allowed to occupy a single square.
- In the home area, the figures are safe and cannot be captured. The figures that have already reached the home area may not be jumped over.

● Solitaire (one to two players)

Playing materials:

- 32 counters
- 1 game board
- 1 game instructions

Preparing the game and aim of the game:

- The 32 counters are distributed on the playing area so that only the square in the middle remains free. The aim of the game is to have one counter remaining in the middle at the end.

Playing the game:

- Remove as many counters as possible by jumping over other counters horizontally or vertically.
- You may only ever jump over one counter and the space that you land on must be empty.
- When playing with 2 players, take it in turns to move. If a player cannot make a move, he has lost the game.

● Dice race (two players)

Playing materials:

- 30 counters (15 light, 15 dark)
- 2 dice
- 1 game board
- 1 game instructions

Preparing the game and aim of the game:

- Each player receives either 15 light or 15 dark counters. Decide on which player will go first. The winner is the player who has the most counters on the playing area at the end of the game.

Playing the game:

- Both dice are rolled at the same time. The rolled numbers are added together. Then the player places a counter on the corresponding playing area.
- Then it is the turn of the next player. If he rolls the same result as his opponent, he is not allowed to place a counter on the playing area.
- The game continues until all areas are occupied.

● Care and storage

- Always store the dry and clean product in a temperate room.
- Do not clean the product with harsh cleaning agents, use only a dry cleaning cloth.

● Disposal

The packaging is made entirely of recyclable materials, which you may dispose of at local recycling facilities.

Contact your local refuse disposal authority for more details of how to dispose of your worn-out product.



The product and packaging materials are recyclable, subject to extended manufacturer responsibility. Dispose it separately, following the illustrated packaging symbols, for better waste treatment. The Triman logo is valid in France only.

● Warranty

The product has been manufactured to strict quality guidelines and meticulously examined before delivery. In the event of product defects you have legal rights against the retailer of this product. Your legal rights are not limited in any way by our warranty detailed below.

The warranty for this product is 3 years from the date of purchase. The warranty period begins on the date of purchase. Please keep the original sales receipt in a safe location. This document is required as your proof of purchase.

Should this product show any fault in materials or manufacture within 3 years from the date of purchase, we will repair or replace it – at our choice – free of charge to you. This warranty becomes

void if the product has been damaged, or used or maintained improperly.

The warranty applies to defects in material or manufacture. This warranty does not cover product parts subject to normal wear, thus possibly considered consumables (e.g. batteries) or for damage to fragile parts, e.g. switches, rechargeable batteries or glass parts.

● Warranty claim procedure

To ensure quick processing of your case, please observe the following instructions:

Please have the till receipt and the item number (IAN 390578_2201) available as proof of purchase. You will find the item number on the rating plate, an engraving on the front page of the instructions for use (bottom left), or as a sticker on the rear or bottom of the product.

If functional or other defects occur, please contact the service department listed either by telephone or by e-mail.

You can return a defective product to us free of charge to the service address that will be provided to you. Ensure that you enclose the proof of purchase (till receipt) and information about what the defect is and when it occurred.

● Service

Ⓜ **Service Great Britain**

Tel.: 08000569216
E-Mail: owim@lidl.co.uk

Ⓜ **Service Ireland**

Tel.: 1800 200736
E-Mail: owim@lidl.ie

Légende des pictogrammes utilisés	Page 23
Introduction	Page 23
Contenu de livraison.....	Page 23
Utilisation conforme.....	Page 23
Consignes de sécurité	Page 23
Règles du jeu	Page 23
Échec (pour deux personnes).....	Page 23
Backgammon (pour deux personnes).....	Page 25
Dame (pour deux personnes).....	Page 27
Mancala (pour deux personnes).....	Page 27
Tic-Tac-Toe (pour deux personnes).....	Page 28
Dames chinoises (de deux à six personnes).....	Page 28
Serpents et échelles (de deux à quatre personnes).....	Page 28
Ludo/Pachisi (de deux à quatre personnes).....	Page 29
Solitaire (d'un à deux personnes).....	Page 29
Course de dés (à deux personnes).....	Page 29
Entretien et stockage	Page 30
Mise au rebut	Page 30
Garantie	Page 30
Faire valoir sa garantie.....	Page 31
Service après-vente.....	Page 31

Légende des pictogrammes utilisés



La marque CE indique la conformité aux directives européennes applicables à ce produit.



Instructions de sécurité
Instructions de manipulation

Boîte de jeux en bois 10 en 1

● Introduction

Nous vous félicitons pour l'achat de votre nouveau produit. Vous avez opté pour un produit de grande qualité. Avant la première mise en service, vous devez vous familiariser avec toutes les fonctions du produit. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-dessous et les consignes de sécurité. N'utilisez le produit que pour l'usage décrit et les domaines d'application cités. Conserver ces instructions dans un lieu sûr. Si vous donnez le produit à des tiers, remettez-leur également la totalité des documents.

● Contenu de livraison

- 1 Coffret de jeux
- 2 Échiquier, 1 tiroir
- 80 Pions (32 pièces d'échec, 32 pions de Backgammon, 16 pions de Ludo)
- 60 Billes de jeu
- 48 Pions de Mancala
- 2 Dés
- 1 Videau
- 1 Règle du jeu

● Utilisation conforme

Ce produit est uniquement destiné à un usage domestique et privé. Le produit n'est pas prévu pour un usage commercial.



Consignes de sécurité

- ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois ! Billes de petite taille. Danger d'étouffement.

- **ATTENTION !** Utilisation uniquement sous la surveillance immédiate d'un adulte.
- **ATTENTION !** Tous les matériaux d'emballage et de fixation ne font pas partie du jouet et ils doivent, pour des raisons de sécurité, toujours être jetés avant de remettre le produit aux enfants pour qu'ils puissent jouer avec.
- Conserver l'emballage pour toute demande de précision ultérieure !
- Le produit convient aux enfants à partir de 6 ans.

● Règles du jeu

● Échec (pour deux personnes)

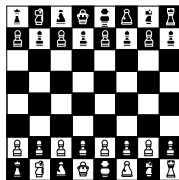
Matériel :

- 32 Pièces d'échec (16 blanches, 16 noires)
- 1 Échiquier
- 1 Règle du jeu

Déroulement du jeu :

Les deux joueurs ont le même nombre de pièces :

- 1 Reine
- 2 Fous
- 1 Roi
- 2 Cavaliers
- 2 Tours
- 8 Pions



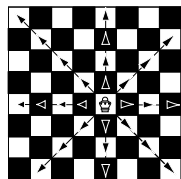
Les pièces d'échec sont placées comme le montre l'illustration, chaque reine est posée sur une case de sa „propre” couleur. Le joueur ayant les pièces blanches commence.

Aux échecs, il s'agit pour les deux joueurs de se contrer mutuellement pour, à la fin de la partie, empêcher tout déplacement du roi de son adversaire, c'est à dire de le mettre échec et mat. Cela implique de déplacer ses pièces de manière intelligente et stratégique et d'avoir la capacité à

prévoir les déplacements de son adversaire. Vous devez vous assurer que vos pions sont protégés par un ou plusieurs pions de votre couleur.

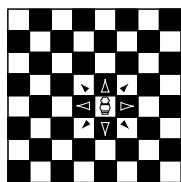
Déplacements des pièces d'échec :

□ Reine



La reine peut être déplacée sur un nombre quelconque de cases et dans toutes les directions, c'est à dire diagonalement, verticalement et horizontalement.

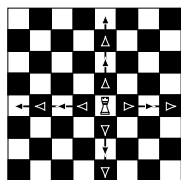
□ Roi



Le roi peut être déplacé dans toutes les directions (diagonalement, verticalement et horizontalement), mais seulement une case à la fois. Il ne doit pas être pris en considération comme chaque autre pièce

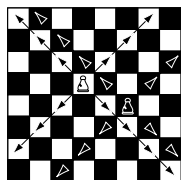
lorsqu'il est menacé. Lorsque le roi est menacé, on doit prévenir en disant „échec“.

□ Tour



La tour peut être déplacée sur un nombre quelconque de cases verticalement ou horizontalement. Les pièces de l'adversaire ne peuvent être attaquées et prises que sur cette ligne.

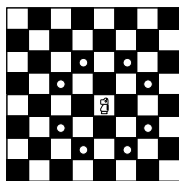
□ Fou



Le fou peut être déplacé sur un nombre quelconque de cases mais uniquement diagonalement. Comme les fous ne peuvent jamais changer de couleur de case, ils ne peuvent être attaqués, voire

pris, que sur leur couleur de case.

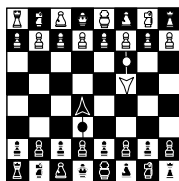
□ Cavalier



Le cavalier est la seule pièce avec laquelle on peut sauter au-dessus d'une autre pièce. C'est une pièce particulièrement maniable. Le cavalier se déplace de la manière suivante : une case verticale

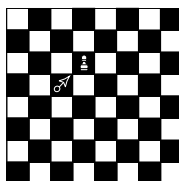
puis deux cases horizontales ou inversement. Cela signifie que les déplacements avec un cavalier se terminent toujours sur une couleur de case différente.

□ Pions



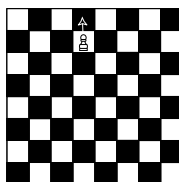
Les pions peuvent être déplacés vers l'avant d'une ou de deux cases - ils ne sont déplacés de deux cases qu'en quittant leur position de départ. Dès que les pions ont

quitté leur position de départ, ils ne peuvent être déplacés que d'une case à la fois. Les pions ne peuvent pas être déplacés vers l'arrière ni attaquer ou prendre une autre pièce de cette même manière. Avec les pions, des pièces adverses ne peuvent être prises que diagonalement.



Si vous réussissez à amener un pion sur la ligne de départ de votre adversaire, vous pouvez l'échanger contre une autre pièce que vous avez perdue dans un déplacement précédent, que des pièces

identiques se trouvent déjà sur l'échiquier ou non.



Prendre :

Lorsqu'une pièce d'échec est prise, la pièce réalisant l'attaque prend sa place sur l'échiquier. Le déplacement „en passant“ ne peut être fait que si un pion est déplacé à partir de sa position de départ.

Lorsqu'on déplace un pion de deux cases à partir de sa position de départ et qu'il se retrouve à côté d'un pion adverse via une case menacée, le pion adverse peut le prendre au prochain déplacement en revenant sur la case menacée. Cela signifie qu'on place le pion adverse sur la case qu'il a menacée et que le pion pris est retiré de l'échiquier. Les déplacements „en passant“ ne sont pas obligatoires.

Roque :

C'est un coup double où le roi et la tour sont déplacés simultanément. Ce coup est utilisé pour placer le roi dans une position particulièrement protégée. Le roque n'est possible,

- que si ni le roi ni la tour n'ont pas été déplacés le coup d'avant,
- que si aucune autre pièce ne se trouve entre le roi et la tour,
- que si le roi n'est pas échec,
- que si ce coup ne met pas le roi en danger (échec).

Échec et mat :

Lorsque le roi est menacé par une pièce adverse, il se trouve en échec. Ce terme doit être prononcé par le joueur attaquant. L'autre joueur doit alors libérer son roi de cette position. Il existe pour cela plusieurs possibilités : la pièce menaçante peut être prise, le roi peut se déplacer vers une case vide sur laquelle il n'est pas menacé ou un des fous du roi peut être déplacé sur la ligne d'attaque pour défendre le roi. Échec et mat signifie que le roi adverse ne peut plus être sauvé par les déplacements nommés ci-dessus de la position échec et qu'il sera pris au prochain coup.

Match nul :

Des situations peuvent se produire à la fin où aucun des joueurs ne peut mettre son adversaire échec et mat. Ce jeu se termine par un match nul. Les deux joueurs doivent être d'accord avec le match nul.

● Backgammon (pour deux personnes)

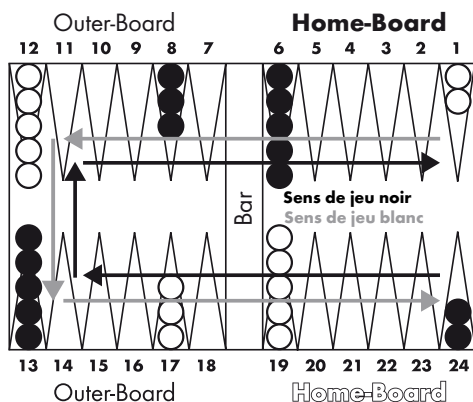
Matériel :

- 30 Pions de Backgammon (15 blancs, 15 noirs)
- 2 Dés
- 1 Dé double
- 1 Plateau
- 1 Règle du jeu

Préparation du jeu :

- Le plateau est placé entre les deux joueurs de manière à ce que chaque joueur soit assis devant un champ de flèches avec 12 triangle pointus (les dits POINTS). La zone de jeu est partagée en 4 champs auxquels correspondent les couleurs blanc et noir. Le jan intérieur noir (dit home-board) se situe en haut à droite, le jan extérieur noir (dit outer-board) se situe en haut à gauche, le jan intérieur blanc se situe en bas à droite et le jan extérieur blanc en bas à gauche. Les POINTS supérieurs (1 à 12) sont les POINTS noirs, les POINTS inférieurs (13 à 24) sont les POINTS blancs.

Chaque joueur reçoit 15 pions qu'il répartit comme suit sur le plateau :



NOIR :

- 2 pions sur le POINT 24
- 5 pions sur le POINT 13
- 3 pions sur le POINT 8
- 5 pions sur le POINT 6

BLANC :

- 2 pions sur le POINT 1
- 5 pions sur le POINT 12
- 3 pions sur le POINT 17
- 5 pions sur le POINT 19

Lancer les dés en utilisant les 2 dés normaux et 1 dés double.

Principe du jeu :

Les deux joueurs essaient d'amener au plus vite leurs pions dans leur propre home-board, cela signifie de les amener chacun dans le jan intérieur de leur couleur. Le premier joueur n'ayant plus de pions sur le plateau a gagné.

Déroulement du jeu :

- Chaque joueur lance un dé et celui obtenant le chiffre le plus élevé commence. Il réalise son premier déplacement avec les deux chiffres que lui et son adversaire viennent de lancer au dé.
- Les deux joueurs lancent ensuite les deux dés à tour de rôle. Les deux chiffres obtenus par le lancer de dés sont utilisés, les deux sont ajoutés. Le joueur fixe le chiffre en poussant un de ses pions du chiffre correspondant de POINTS dans la direction de son Home-Board que la valeur du dé donne. Il peut alors sauter ses propres pions ainsi que les pions adverses et arriver sur un POINT vide. Le POINT est considéré comme occupé lorsqu'il contient cinq de ses propres pions ou au moins deux pions adverses.
- Si un pion arrive sur un POINT qui n'est occupé que par un seul pion adverse, le pion adverse est retiré du plateau et posé sur la barre (partie du cadre situé au milieu de l'aire de jeu). Le joueur de ce pion doit essayer de faire revenir ce pion pris dans le jeu avant de continuer sa partie. Il doit placer le pion sur le home-board de l'adversaire en fonction du nombre obtenu en lançant le dé. Si, par exemple, il fait un 1 et un 6, on place le pion sur le POINT 1 ou le POINT 6 si la case est encore vide.
- Chaque joueur peut utiliser ses deux chiffres l'un après l'autre avec un ou deux pions. S'il fait 2 + 4 par exemple, le joueur peut alors tout d'abord utiliser le 2 et ensuite le 4 ou

inversement avec un pion. 2 et 4 ne peuvent pas être directement additionnés pour faire 6, le joueur doit toujours pouvoir faire un arrêt ! Mais le lancer peut aussi être fixé avec 2 pions différents.

- Pour un doublet (2 + 2, 3 + 3, etc.), le joueur doit jouer chaque dé deux fois, donc faire 4 déplacements. Il doit jouer (coup forcé) sauf s'il n'a aucune possibilité de faire un jet de dé.
- Il n'est pas autorisé de revenir en arrière.
- Si un joueur a amené tous ses pions sur son home-board, il a la main. Il ne doit pas utiliser ses jets de dés pour avancer mais pour retirer ses pions du plateau. Si le joueur fait 1 + 3, il peut retirer ses pions des POINTS 1 et 3. Dans le cas d'un double 3, il peut sortir 4 pions du POINT 3, pour peu qu'il y ait 4 pions.
- Si la valeur du jet de dés ne peut pas être utilisée pour avancer, le joueur doit alors partir d'une position plus à l'arrière. Exception : si le dernier pion noir se trouve par ex. sur le POINT 4, le noir peut alors jouer ce pion avec un 4, un 5 et un 6, c'est à dire que les valeurs de jets de dés de POINTS déjà retirés peuvent être utilisées pour le dernier POINT.
- Le joueur qui a sorti le premier tous les pions a gagné. Si son adversaire peut sortir au moins 1 pion, la victoire est comptabilisée une fois. Si l'adversaire ne peut sortir aucun pion, la victoire compte double (Gammon).
- Si des pions adverses se trouvent encore sur le Home-Board du vainqueur ou sur la barre et que l'adversaire n'a pu retirer encore aucun pion, la victoire compte trois fois (Backgammon).

Doublet :

Chaque joueur peut, pendant le jeu, doubler sa mise en utilisant son dé double avant son prochain jet et le place avec le 2 vers le haut de manière à ce que son adversaire puisse le voir. L'adversaire a la possibilité de refuser le doublement ou de l'accepter. S'il l'accepte, il peut à nouveau doubler durant le jeu et mettre le dé sur le 4. Une tentative de doublement n'est pas comptabilisée. Si le noir gagne, par, ex. une fois, le dé double montre 2, alors le noir gagne finalement deux fois. Si le noir gagne deux fois, le dé double montre 2, le noir

gagne alors quatre fois, etc. On saura si on a l'avantage et si un doublement est intéressant en calculant combien de POINTS chaque pion propre et chaque pion adverse doit gagner jusqu'à la sortie. La partie avec le moins de mouvements en cours a l'avantage.

● Dame (pour deux personnes)

Matériel :

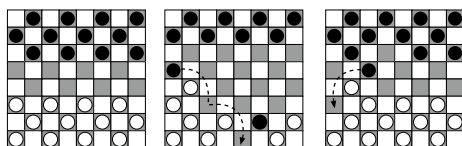
24 Pions (12 blancs, 12 noirs)

1 Damier

1 Règle du jeu

Préparation du jeu :

Placer le damier de manière à ce que chacun des deux joueurs ait une case blanche dans le coin droit. Chaque joueur pose ses pions sur les cases noires des 3 premières lignes de son côté, de sorte que chaque ligne contienne 4 pions.



Principe et but du jeu :

- Le blanc commence, puis chaque joueur joue à tour de rôle. À chaque coup, les pions ne peuvent être déplacés que d'une case et uniquement sur les cases noires. Si un pion se trouve directement devant un pion adverse et que la case qui se trouve derrière ce pion est vide, le pion peut sauter le pion adverse. Le pion sauté est retiré du damier. Si le pion qui vient de faire un saut se retrouve dans la même situation sur la nouvelle case, il peut poursuivre et sauter le pion suivant, même selon un angle droit. De cette manière, il peut éliminer deux ou plusieurs pions du damier d'un seul coup.
- Si la ligne de base de l'adversaire est atteinte, le pion peut être transformé en „dame“. Une „dame“ se compose de deux pions superposés, peut avancer et reculer et n'est pas limitée en portée. Toutefois, elle n'a pas non plus besoin de se retrouver directement derrière un pion

adverse pour pouvoir s'en emparer, mais peut aussi prendre deux pions simultanément lorsqu'il y a plus d'une case vide entre ces pions.

- Si un joueur ne prend pas un pion adverse lorsqu'il en a la possibilité, il doit retirer un de ses pions du damier.
- Le joueur qui ne possède plus de pions ou qui se trouve bloqué a perdu.

● Mancala (pour deux personnes)

Matériel :

48 Pions de Mancala

1 Plateau

1 Règle du jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Le plateau est constitué de six trous ainsi que d'un grenier pour chaque joueur. Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre. Un joueur possède le trou situé directement devant lui et le grenier situé à sa droite. Au début du jeu, quatre pions sont placés dans chaque trou, en dehors des greniers. Le but du jeu est d'amener autant de pions que possible dans son propre grenier.

Déroulement du jeu :

- Déterminez quel joueur va commencer. Le joueur choisit un de ses trous et prends tous les pions s'y trouvant dans sa main. Il place ensuite un pion dans chaque trou suivant (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) jusqu'à ce qu'il ait réparti tous les pions. Il tient alors compte de son propre grenier mais pas du grenier adverse. C'est ensuite le tour du joueur adverse.
- Si un des joueurs tombe avec le dernier pion sur un trou vide dans sa propre moitié de plateau, il a le droit de prendre ces pions et ceux de son adversaire du trou opposé et de les placer dans son grenier.
- Dès que le côté adverse est vide de pions, l'autre joueur peut placer tous ses pions restants dans son grenier. La partie est ainsi terminée. Le joueur possédant le plus de pions dans son grenier est le gagnant.

● Tic-Tac-Toe (pour deux personnes)

Matériel :

- 10 Pions (5 blancs, 5 noirs)
- 1 Plateau
- 1 Règle du jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Chaque joueur reçoit 5 pions blancs ou noirs. Choisissez quel joueur commence la partie. Celui plaçant 3 pions sans interruption sur une ligne a gagné la partie.

Déroulement du jeu :

- Les deux joueurs placent un pion à tour de rôle sur une case de la grille. Dès qu'un joueur a placé 3 pions de la même couleur soit verticalement, soit horizontalement, soit diagonalement sur une ligne, la partie est finie.
- Si aucun des joueurs ne réussit à placer 3 pions sur une ligne, il y a match nul.

● Dames chinoises (de deux à six personnes)

Matériel :

- 60 Billes (10 billes dans 6 couleurs différentes)
- 1 Plateau
- 1 Règle du jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Chaque joueur place ses billes sur un des six triangles de couleur. Chaque joueur se voit attribuer une couleur. De cette couleur dépend aussi son ordre de départ, son but et également ses billes. Le joueur ayant placé ses 10 billes dans le triangle opposé a gagné la partie.

Déroulement du jeu :

- Déterminez quel joueur va commencer. Tour à tour, chaque joueur peut faire effectuer un déplacement à sa bille. Deux déplacements sont possibles : avancer une bille ou sauter par-dessus une bille.
- Lorsqu'il joue, le joueur ne peut déplacer qu'une bille à la fois. Cette bille peut avancer d'une case dans n'importe quelle direction.
- Si une case est occupée par sa propre bille ou par la bille de l'adversaire, le joueur peut la sauter dans le sens du déplacement. La condition pour cela est que la case se trouvant derrière la case sautée soit libre.
- Le joueur doit, pour chaque coup, se décider pour un déplacement normal ou pour un saut au-dessus d'une case. Les deux actions ne sont pas permises simultanément. Vous pouvez sauter des cases aussi souvent que cela est possible. Mais vous n'y êtes pas obligé.
- Lorsqu'une bille est arrivée au but, elle ne doit plus le quitter.

● Serpents et échelles (de deux à quatre personnes)

Matériel :

- 4 Pions (1 pion dans 4 couleurs différentes)
- 1 Dé
- 1 Plateau
- 1 Règle du jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Chaque joueur reçoit un pion et se positionne sur la case de départ de la couleur correspondante. Le joueur atteignant le premier la case arrivée a gagné la partie.

Déroulement du jeu :

- Déterminer le joueur devant lancer le dé en premier. Le joueur avance son pion du nombre de cases correspondant au nombre obtenu avec le dé. Le jeu se poursuit à tour de rôle.
- Lorsqu'un joueur atteint une case sur laquelle se trouve une échelle, il peut y grimper.

- Lorsqu'un joueur atteint une case sur laquelle se trouve une tête de serpent, il doit retourner à la case sur laquelle se trouve sa queue.
- Si le joueur arrive sur une case déjà occupée par un pion adverse, le pion est pris et le joueur adverse doit retourner à la case départ.
- Lorsqu'un joueur fait un 6, il peut rejouer.
- Vous devez faire le nombre exact nécessaire pour arriver à la case arrivée.

● Ludo/Pachisi (de deux à quatre personnes)

Matériel :

- 16 Pions (4 pions dans 4 couleurs différentes)
- 1 Dé
- 1 Plateau
- 1 Règle du jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Chaque joueur reçoit 4 pions d'une même couleur et les place sur la base de départ correspondante. Le joueur atteignant le premier la case d'arrivée avec ses 4 pions a gagné la partie.

Déroulement du jeu :

- Déterminer le joueur devant lancer le dé le premier. Le jeu se poursuit à tour de rôle.
- Chaque joueur peut lancer 3 fois le dé. Le joueur faisant un 6 peut placer un pion de sa base de départ sur la case départ. Le joueur lance ensuite à nouveau les dés et avance son pion du nombre obtenu. Tant qu'un joueur a ses 4 pions dans la base de départ, il peut lancer 3 fois le dé.
- Si un joueur refait un 6, il peut lui-même décider de mettre un nouveau pion en jeu ou d'avancer un pion de 6 cases. Après avoir fait un 6, on peut rejouer.
- Si un joueur arrive sur une case sur laquelle se trouve un pion adverse, il peut l'éliminer. Le pion d'un adversaire doit alors retourner sur sa base de départ et peut revenir en jeu après avoir fait un 6.
- Si une case est occupée par un de ses propres

pions, on doit avancer un autre pion. Deux pions ne peuvent pas être sur la même case.

- Lorsque les pions ont atteint la base d'arrivée, elles ne peuvent plus être prises. On ne peut pas sauter au-dessus des pions étant arrivés aux bases d'arrivées.

● Solitaire (d'un à deux personnes)

Matériel :

- 32 Pions
- 1 Plateau
- 1 Règle du jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Les 32 pions sont répartis sur le plateau de manière à ce que seule la case du milieu reste vide. L'objectif du jeu est qu'à la fin de la partie, un seul pion demeure au centre du plateau.

Déroulement du jeu :

- Éliminez autant de pions que possible en sautant au-dessus de ces pions horizontalement ou verticalement.
- Vous ne pouvez que sauter au-dessus d'un seul pion et la case sur laquelle vous arrivez doit être vide.
- Si 2 joueurs participent à la partie, il joue à tour de rôle. Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer, il a perdu la partie.

● Course de dés (à deux personnes)

Matériel :

- 30 Pions (15 blancs, 15 noirs)
- 2 Dés
- 1 Plateau
- 1 Règle du jeu

Préparation du jeu et objectif du jeu :

- Chaque joueur reçoit 15 pions blancs ou 15 pions noirs. Choisissez le joueur commençant la partie. Le joueur ayant le nombre le plus grand de pions sur le plateau à la fin de la partie, a gagné.

Déroulement du jeu :

- Les deux dés sont lancés en même temps. Les chiffres obtenus sont ajoutés les uns aux autres. Le joueur place ensuite un pion sur la case correspondante.
- C'est alors le tour de l'autre joueur. S'il obtient le même nombre que son adversaire, il ne peut pas placer de pion sur le plateau.
- La partie continue jusqu'à ce que toutes les cases soient occupées.

● Entretien et stockage

- Rangez toujours le produit sec et propre dans une pièce tempérée.
- Ne nettoyez pas le produit avec des produits nettoyant puissants, utilisez uniquement un chiffon de nettoyage sec.

● Mise au rebut

L'emballage se compose de matières recyclables pouvant être mises au rebut dans les déchetteries locales.

Votre mairie ou votre municipalité vous renseigneront sur les possibilités de mise au rebut des produits usagés.



Le produit et les matériaux d'emballage sont recyclables et soumis à la responsabilité élargie du fabricant.

Mettez-les au rebut séparément, en suivant les symboles d'emballage illustrés, pour un meilleur traitement des déchets. Le logo Triman n'est valable qu'en France.

● 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 possède 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.

Le produit a été fabriqué selon des critères de qualité stricts et contrôlé consciencieusement avant sa livraison. En cas de défaillance, vous êtes en droit de retourner ce produit au vendeur. La présente garantie ne constitue pas une restriction de vos droits légaux.

Ce produit bénéficie d'une garantie de 3 ans à compter de sa date d'achat. La durée de garantie débute à la date d'achat. Veuillez conserver le ticket de caisse original. Il fera office de preuve d'achat.

Si un problème matériel ou de fabrication devait survenir dans 3 ans suivant la date d'achat de ce produit, nous assurons à notre discrétion la réparation ou le remplacement du produit sans frais supplémentaires. La garantie prend fin si le produit est endommagé suite à une utilisation inappropriée ou à un entretien défaillant.

La garantie couvre les vices matériels et de fabrication. Cette garantie ne s'étend ni aux pièces du produit soumises à une usure normale (p. ex. des

pires) et qui, par conséquent, peuvent être considérées comme des pièces d'usure, ni aux dommages sur des composants fragiles, comme des interrupteurs, des batteries ou des éléments fabriqués en verre.

● Faire valoir sa garantie

Pour garantir la rapidité d'exécution de la procédure de garantie, veuillez respecter les indications suivantes :

Veuillez conserver le ticket de caisse et la référence du produit (IAN 390578_2201) à titre de preuve d'achat pour toute demande.

Le numéro de référence de l'article est indiqué sur la plaque d'identification, gravé sur la page de titre de votre manuel (en bas à gauche) ou sur un autocollant apposé sur la face arrière ou inférieure du produit. En cas de dysfonctionnement du produit, ou de tout autre défaut, contactez en premier lieu le service après-vente par téléphone ou par e-mail aux coordonnées indiquées ci-dessous.

Vous pouvez alors envoyer franco de port tout produit considéré comme défectueux au service clientèle indiqué, accompagné de la preuve d'achat (ticket de caisse) et d'une description écrite du défaut avec mention de sa date d'apparition.

● Service après-vente

FR Service après-vente France

Tél. : 0800904879

E-Mail : owim@lidl.fr

BE Service après-vente Belgique

Tél. : 080071011

Tél. : 80023970 (Luxembourg)

E-Mail : owim@lidl.be

Legenda van de gebruikte pictogrammen	Pagina 33
Inleiding	Pagina 33
Omvang van de levering.....	Pagina 33
Correct gebruik	Pagina 33
Veiligheidsinstructies	Pagina 33
Spelinstructies	Pagina 33
Schaken (voor twee personen)	Pagina 33
Backgammon (voor twee personen).....	Pagina 35
Dammen (voor twee personen)	Pagina 37
Mancala (voor twee personen)	Pagina 37
Boter kaas en eieren (voor twee personen)	Pagina 38
Sterrenhalma (voor twee tot zes personen)	Pagina 38
Slangen & ladder (voor twee tot vier personen)	Pagina 39
Ludo/pachisi (voor twee tot vier personen)	Pagina 39
Solitaire (voor een tot twee personen)	Pagina 39
Dobbelsteen spel (voor twee personen).....	Pagina 40
Onderhoud en opslag	Pagina 40
Afvoer	Pagina 40
Garantie	Pagina 40
Afwikkeling in geval van garantie	Pagina 41
Service	Pagina 41

Legenda van de gebruikte pictogrammen



De CE-markering duidt op conformiteit met relevante EU-richtlijnen die van toepassing zijn op dit product.



Veiligheidsinstructies
Instructies

10-in-1 verzameling houten spellen

● Inleiding

Hartelijk gefeliciteerd met de aankoop van uw nieuwe product. U hebt voor een hoogwaardig product gekozen. Maak u voor de eerste ingebruikname vertrouwd met het product. Lees hiervoor aandachtig de volgende gebruiksaanwijzing en de veiligheidsvoorschriften. Gebruik het product alleen zoals beschreven en voor de aangegeven toepassingsgebieden. Bewaar deze gebruiksaanwijzing op een veilige plek. Geef, wanneer u het product doorgeeft aan derden, ook alle documenten mee.

● Omvang van de levering

- 1 speldoos
- 2 speelborden, 1 lade
- 80 spelstenen (32 schaakfiguren, 32 backgammon schijven, 16 ludo-spelfiguren)
- 60 spelkogels
- 48 mancala spelstenen
- 2 dobbelstenen
- 1 verdubbelingssteen
- 1 spelhandleiding

● Correct gebruik

Dit product is uitsluitend bedoeld voor het gebruik in privé-huishoudens. Het product is niet bedoeld voor commercieel gebruik.



Veiligheidsinstructies

- ⚠ WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden! Kleine balletjes. Verstikkingsgevaar.
- **LET OP!** Alleen gebruiken onder direct toezicht van volwassenen.
- **LET OP!** Alle verpakkings- en bevestigingsmaterialen zijn geen onderdeel van het speelgoed en moeten om veiligheidsredenen altijd worden verwijderd, voordat kinderen met het speelgoed kunnen spelen.
- De verpakking voor eventuele reclamatie goed bewaren!
- Het product is geschikt voor kinderen vanaf 6 jaar.

● Spelinstructies

● Schaken (voor twee personen)

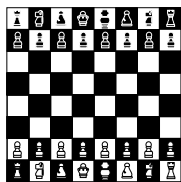
Spelmateriaal:

- 32 schaakfiguren (16 witte, 16 zwarte)
- 1 speelbord
- 1 spelhandleiding

Verloop van het spel:

Beide spelers hebben hetzelfde aantal schaakstukken:

- | | |
|--|---|
| 1 dame   | 2 lopers     |
| 1 koning   | 2 paarden     |
| 2 torens     | 8 pionnen        |

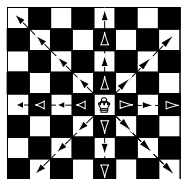


De schaakstukken worden zoals weergegeven geplaatst; iedere dame wordt op een veld van „haar“ eigen kleur geplaatst. De speler die de witte schaakstukken heeft, mag beginnen. Bij het schaken is

het de bedoeling dat beide spelers proberen, de tegenstander erbij te hinderen om ervoor te zorgen dat de koning aan het einde van het spel zich niet meer kan bewegen, d.w.z. hem schaakmat te zetten. Hiervoor zijn veel intelligente en strategische zetten en de vaardigheid, mogelijke zetten van de tegenstander te voorspellen voor nodig. U moet ervoor zorgen dat uw schaakfiguren door een of meerdere andere figuren van uw kleur worden beschermd.

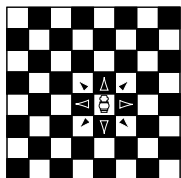
Zetten van de schaakfiguren:

□ Dame



Met de dame kunt u een willekeurig aantal velden in elke richting zetten. D.w.z. diagonaal, horizontaal en verticaal.

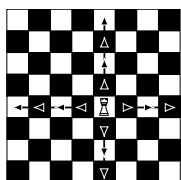
□ Koning



Met de koning kunt u zetten in elke richting doen (diagonaal, verticaal, horizontaal), maar alleen één veld per zet. Hij mag niet als elke andere figuur worden gezien als hij wordt bedreigd. Men moet in

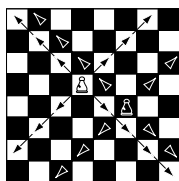
geval van een bedreiging de koning altijd met de kreet „schaak“ waarschuwen.

□ Toren



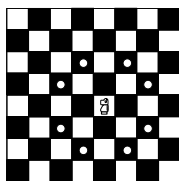
Met de toren kunt u een willekeurig aantal velden horizontaal en verticaal zetten. De schaakfiguren van de tegenstander kunnen alleen binnen deze rij van velden worden aangevallen en geslagen.

□ Loper



De loper kunt u een willekeurig aantal velden zetten, maar alleen in de diagonale richting. Aangezien de loper nooit de kleur van zijn veld mag wisselen, kunnen zij alleen maar op „hun“ veldkleur worden aangevallen resp. geslagen.

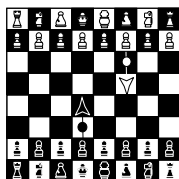
□ Paard



Het paard is het enige schaakfiguur, waarmee men over andere figuren mag springen. Het is een bijzonder bewegelijke schaakfiguur. Zo kunt u met het paard zetten: „een veld rechtdoor en dan een

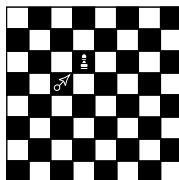
veld schuin“. Dat betekent dat een zet met het paard altijd op een veld van een andere kleur eindigt.

□ Pionnen

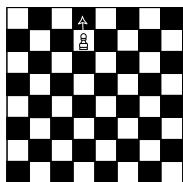


Pionnen kunnen één of twee velden naar voren bewegen - twee velden echter alleen vanuit de startpositie. Zodra de pion zich niet meer op de startpositie bevindt, mag hij per zet slechts nog een veld

bewegen. Met de pion kunt u geen zet achteruit maken en ook niet achteruit aanvallen of slaan. Met de pionnen kunt u de figuren van de tegenstander alleen in diagonale richting slaan.



Als het u lukt, de pion tot aan de startlijn van de tegenstander te bewegen, kunt u hem vervangen door een ander figuur dat u bij één van de voorafgaande zetten heeft verloren, ongeacht of dezelfde schaakfiguren zich reeds in het spel bevinden of niet.



Slaan:

Als een schaakfiguur wordt geslagen, neemt het aangrijpende figuur de plaats van het figuur in, dat van het speelbord moet worden genomen. De „en passant” zet mag alleen worden gemaakt als een pion vanuit de uitgangspositie wordt gezet. Als u een pion van de startpositie twee velden vooruit zet en boven een bedreigd veld naast een pion van de tegenstander staat, kan de pion van de tegenspeler de eigen pion met de volgende zet slaan door naar het tevoren bedreigde veld te bewegen. Dat betekent dat de pion van de tegenspeler op het veld wordt gezet dat hij bedreigde en dat de geslagen pion van het bord wordt genomen. „En passant” zetten zijn niet verplicht.

Rokade:

Dat is een dubbele zet, waarbij koning en toren gelijktijdig wordt bewogen. Deze zet is ervoor bestemd, de koning in een heel bijzonder beschermde positie te brengen. De rokade is alleen mogelijk,

- als noch de koning, noch de toren in een voorafgaande zet werd verplaatst,
- als zich geen andere figuur tussen koning en toren bevindt,
- als de koning niet schaak staat,
- als de koning door deze zet niet wordt bedreigd (schaak).

Schaakmat:

Als de koning door een figuur van de tegenstander wordt bedreigd, wordt hem „schaak” aangeboden. Deze term moet door de aanvallende speler worden uitgesproken. Nu moet de andere speler zijn koning bevrijden uit deze situatie. Hiervoor zijn er meerdere mogelijkheden: het bedreigende figuur kan worden geslagen, de koning kan naar een vrij veld, dat niet wordt bedreigd, bewegen, of een van de pionnen kan in de lijn van de aanval worden bewogen om de koning te verdedigen. Schaakmat betekent dat de koning van de tegenstander door geen van de

voorheen genoemde zetten meer uit de schaakpositie kan worden gered en met de volgende zet wordt geslagen.

Remise:

Aan het einde kunnen situaties ontstaan, waarin geen van de spelers de tegenstander schaakmat kan zetten. Dit spel eindigt dan in een remise. Beide spelers moeten akkoord gaan met de remise.

● Backgammon (voor twee personen)

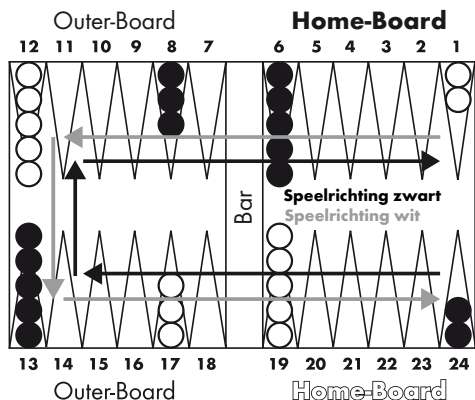
Spelmateriaal:

- 30 backgammon-schijven (15 witte, 15 zwarte)
- 2 dobbelstenen
- 1 verdubbelssteen
- 1 speelbord
- 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding:

- Het spelbord wordt zo tussen de beide spelers geplaatst dat iedere speler voor een getand veld met 12 puntige driehoeken (de zogenaamde PUNTEN) zit. Het speelveld wordt verdeeld in 4 velden en worden onderverdeeld in de kleuren zwart en wit. Het zwarte binnenveld (het zogenaamde home board of thuisveld) bevindt zich rechts boven, het zwarte buitenveld (het zogenaamde outer board) links boven, het witte binnenveld rechts onder en het witte buitenveld links onder. De bovenste PUNTEN (1-12) zijn de zwarte PUNTEN, de onderste PUNTEN (13-24) zijn de witte PUNTEN.

Iedere speler ontvangt 15 schijven, die hij als volgt op het spelbord verdeelt:



ZWART:

- 2 stenen op PUNT 24
- 5 stenen op PUNT 13
- 3 stenen op PUNT 8
- 5 stenen op PUNT 6

WIT:

- 2 stenen op PUNT 1
- 5 stenen op PUNT 12
- 3 stenen op PUNT 17
- 5 stenen op PUNT 19

Er wordt gedobbeld met 2 normale en 1 verdubbeldingssteen.

Doel van het spel:

Beide spelers proberen, de schijven zo snel mogelijk in het eigen Home Board, dus het thuisveld van zijn kleur te brengen. Wie als eerste geen schijven meer op het bord heeft staan, heeft gewonnen.

Verloop van het spel:

- Iedere speler gooit met een dobbelsteen; degene die het hogere getal heeft gegooid, is als eerste aan de beurt. Hij voert zijn eerste zet uit met het beide aantal ogen, dat zojuist door hem en zijn tegenstander werd gegooid.
- Vervolgens gooien beide spelers afwisselend met twee dobbelstenen. Beide gegooid aantal ogen worden gezet, ieder getal extra. De speler zet het getal, door een van zijn schijven zoveel PUNTEN in de richting van zijn Home Board te schuiven, als het aantal ogen laat zien. Daarbij mag hij

over zijn eigen stenen en die van de tegenspeler springen om op een vrij PUNT te landen. De PUNT geldt als bezet als hij door vijf eigen of minimaal twee stenen van de tegenstander bezet wordt.

- Als een steen op een PUNT terecht komt dat door slechts één steen van de tegenstander wordt bezet, wordt de steen van de tegenstander van het bord genomen en op de balk (deel van het frame in het midden van het speelveld) gelegd. De speler van deze steen moet proberen deze geslagen steen weer in het spel te brengen, voordat hij het spel kan voortzetten. Hij moet de steen overeenkomstig het geworpen aantal ogen in het home board van de tegenstander zetten. Gooit hij bijv. een 1 en een 6, zet hij de steen op PUNT 1 of PUNT 6 als de gekozen positie nog vrij is.
- Iedere speler kan zijn beide getallen achter elkaar met een of twee schijven zetten. Gooit hij bijv. 2+4, kan de speler eerst met een steen de 2 en dan de 4 zetten of omgedraaid. 2 en 4 mogen echter nooit direct tot een 6 worden opgeteld. De speler moet altijd kunnen tussen landen! De worp mag echter ook met 2 verschillende schijven worden gezet.
- Als er twee keer hetzelfde getal wordt gegooid (2+2, 3+3 etc.) moet de speler de worp dubbel zetten, d.w.z. 4x zetten. Hij moet zetten, tenzij hij geen mogelijkheid heeft, een of beide waarden van de dobbelstenen te zetten.
- Terugzetten is niet toegestaan.
- Als een speler al zijn schijven in zijn Home Board heeft gezet, volgt het uitspelen. Hij moet de waarden van zijn dobbelstenen nu niet gebruiken om te zetten maar om de schijven van het bord te halen. Gooit de speler 1+3, kan hij van PUNT 1 en 3 elk een schijf „eruit“ halen. Mocht hij 2x de 3 hebben gegooid, kan hij van PUNT 3 vier schijven eruit halen, voor zover hier 4 schijven staan.
- Kan de waarde van de dobbelsteen niet worden gebruikt om uit te spelen, moet de speler van een verder weg gelegen positie naar voren zetten. Uitzondering: staat de laatste zwarte schijf bijv. op PUNT 4, kan zwart deze schijf met een 4, een 5 of een 6 uitspelen. D.w.z. de waarde

van de dobbelsteen van reeds vrijgemaakte PUNTEN kunnen voor de laatste PUNT worden gebruikt.

- De speler, die als eerste al zijn schijven uitspeelt, heeft gewonnen. Als de tegenstander tenminste 1 schijf kon uitspelen, telt de winst een keer. Als de tegenstander geen schijf kon uitspelen, telt de winst dubbel (een zog. „Gammon“).
- Als nog schijven van de tegenstander in het Home Board van de winnaar of op de balk liggen en de tegenstander nog geen schijf heeft kunnen uitspelen, telt de overwinning drievoudig (een zogenaamd „Backgammon“).

Verdubbelen:

Iedere speler kan tijdens het spel zijn speelinzet verdubbelen door voor zijn volgende worp de verdubbelingssteen te pakken en hem met de 2 naar boven te leggen, zodat de tegenstander dit kan zien. De tegenstander heeft de mogelijkheid, de verdubbeling te weigeren of te accepteren. Accepteert hij dit, kan hij tijdens het spel weer verdubbelen en de verdubbelingssteen op de 4 draaien. Een gepoogde verdubbeling wordt niet meegeteld. Wint zwart bijv. enkelvoudig en ligt de verdubbelingssteen 2, dan wint zwart tenslotte dubbel. Wint zwart dubbel en ligt de verdubbelingssteen op 2 dan wint zwart viervoudig enz. Of u voor staat en een verdubbeling de moeite waard is, ervaart men door uit te rekenen, hoeveel PUNTEN iedere eigen schijf en iedere schijf van de tegenstander nog moet afleggen voordat hij wordt uitgespeeld. De speler met de minste nog te maken zetten is in voordeel.

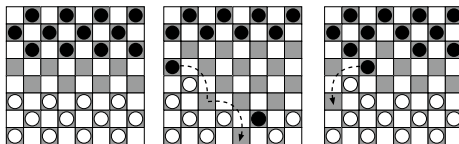
● Dammen (voor twee personen)

Spelmateriaal:

- 24 spelstenen (12 witte, 12 zwarte)
 - 1 speelbord
 - 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding:

Het bord wordt zo neergelegd, dat beide spelers rechts een wit veld hebben. Iedere speler legt zijn stenen op de zwarte velden van de eerste 3 rijen, zodat telkens 4 stenen in een rij liggen.



Verloop en doel van het spel:

- Wit begint, daarna wordt om de beurt gezet. De stenen mogen telkens slechts één veld worden verplaatst en wel alleen op de zwarte velden. Wanneer een steen direct voor een steen van de tegenstander ligt, en het veld daarachter is leeg, dan kan de tegenstander over de steen heen springen („slaan“). De geslagen steen wordt van het bord verwijderd. Wanneer de steen waarmee geslagen wordt op het nieuwe veld dezelfde situatie tegenkomt, dan mag deze direct de volgende steen slaan, ook in een haakse hoek. Op die manier kan deze in één keer twee of meer stenen van het bord verwijderen.
- Wanneer de startlijn van de tegenstander wordt bereikt, wordt de steen omgezet in een „dam“. Een „dam“ bestaat uit twee op elkaar liggende stenen, kan naar voren en naar achteren bewegen en mag meer dan één veld passeren. Deze hoeft ook niet direct achter de steen van een tegenstander te worden geplaatst wanneer deze wordt geslagen, maar kan ook twee stenen tegelijkertijd slaan, wanneer daartussen meer dan één veld leeg is.
- Wanneer een speler verzuimt een steen van de tegenstander te slaan, ondanks dat hij daartoe in staat is, dan moet hij zijn steen van het bord nemen.
- Die speler heeft verloren, die geen stenen meer heeft of die niet meer kan zetten.

● Mancala (voor twee personen)

Spelmateriaal:

- 48 mancala-spelstenen
 - 1 speelbord
 - 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding en doel van het spel:

- Het spelbord bestaat uit zes kuiltjes evenals de mancala-kuil voor iedere speler. De spelers zitten tegenover elkaar. Een speler bezit de kuil direct voor hem en de mancala-kuil rechts van hem. Aan het begin van het spel worden in alle kuiltjes - behalve de mancala-kuil - telkens vier spelstenen geplaatst. Doel van het spel is, zo veel spelstenen als mogelijk in zijn eigen mancala-kuil te brengen.

Verloop van het spel:

- Bepaal welke speler mag beginnen. De speler kiest een van zijn kuilen uit en neemt alle daarin bevindende spelstenen in de hand. Vervolgens legt hij tegen de klok in de volgende kuiltjes telkens een spelsteen, totdat hij alle stenen heeft verdeeld. Hierbij wordt de eigen mancala-kuil ook betrokken, die van de tegenstander echter niet. Vervolgens is de andere speler aan de beurt.
- Komt een van de spelers met de laatste steen in de eigen helft uit bij een lege kuil, mag hij deze stenen en die van de tegenstander uit de tegenoverliggende kuil halen en in zijn mancala-kuil leggen.
- Zodra de zijde van de tegenspeler geen spelstenen meer heeft, mag de andere speler al zijn stenen in zijn mancala-kuil leggen. Daarmee is het spel afgelopen. De speler met de meeste stenen in zijn mancala-kuil heeft gewonnen.

● **Boter kaas en eieren (voor twee personen)**

Spelmateriaal:

- 10 spelstenen (5 witte, 5 zwarte)
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding en doel van het spel:

- Iedere speler krijgt elk 5 witte resp. zwarte spelstenen. Bepaal welke speler begint. Wie als eerste 3 stenen zonder onderbreking in een rij heeft geplaatst, heeft het spel gewonnen.

Verloop van het spel:

- Beide spelers plaatsen afwisselend elk een steen op een vakje van het spelbord. Zodra een speler 3 spelstenen van dezelfde kleur of horizontaal, verticaal of diagonaal in een rijtje heeft gezet, is het spel afgelopen.
- Mocht geen speler een rij van 3 spelstenen bereiken, wordt het spel als gelijkspel beoordeeld.

● **Sterrenhalma (voor twee tot zes personen)**

Spelmateriaal:

- 60 spelkogels (elk 10 kogels in 6 kleuren)
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding en doel van het spel:

- Iedere speler legt zijn spelkogels in een van de zes kleurige driehoeken. Iedere speler heeft een kleur. Hierdoor wordt ook gelijk bepaald welk start- en finishveld bij de spelkogels horen. Wie als eerste zijn 10 spelkogels in het tegenoverliggende driehoek heeft gebracht, heeft het spel gewonnen.

Verloop van het spel:

- Bepaal welke speler mag beginnen. Om beurten mag elke speler met een van zijn spelkogels een zet uitvoeren. Hierbij zijn twee zetten toegestaan: het trekken en het springen.
- Bij het trekken beweegt de speler slechts een spelkogel. De kogel kan in alle richtingen een stap trekken.
- Als een veld door een eigen of door een kogel van de tegenstander bezet is, kan de speler deze in de richting van de zet springen. Voorwaarde hiervoor is dat het veld achter de te springen kogel vrij is.
- De speler moet bij iedere zet kiezen tussen trekken en springen. Het is niet toegestaan beide zetten te doen. Springen mag u zo lang als het mogelijk is. U bent echter niet hiertoe gedwongen.
- Als een spelkogel bij de finish is aangekomen, mag hij dit veld niet meer verlaten.

● Slangen & ladder (voor twee tot vier personen)

Spelmateriaal:

- 4 Ludo-spelfiguren (elk 1 figuur in 4 kleuren)
- 1 dobbelsteen
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding en doel van het spel:

- Iedere speler krijgt een spelfiguur en plaatst deze op het startveld met dezelfde kleur. Wie als eerste met zijn spelfiguur het finish-veld heeft bereikt, heeft het spel gewonnen.

Verloop van het spel:

- Bepaal welke speler het eerste dobbelt. In overeenstemming met het aantal gegooidde ogen mag de speler zijn spelfiguur zetten. Daarna wordt om beurten verder gespeeld.
- Als een speler aan het einde van zijn zet op een veld met een ladder landt, mag hij hier omhoog klimmen.
- Als een speler aan het einde van zijn zet op een veld met een slangenkop landt, moet hij terugkeren naar de staart van de slang.
- Als een speler op een veld landt, waar reeds een spelfiguur van de tegenspeler staat, wordt het spelfiguur geslagen en moet de tegenstander terug naar de start.
- Als er een 6 wordt gegooid, mag de speler nog een keer gooien.
- U heeft het exacte aantal ogen nodig om op het speelveld te landen.

● Ludo/pachisi (voor twee tot vier personen)

Spelmateriaal:

- 16 Ludo-spelfiguren (elk 4 figuren in 4 kleuren)
- 1 dobbelsteen
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding en doel van het spel:

- Iedere speler krijgt 4 spelfiguren van dezelfde kleur en plaatst deze op het overeenkomstige starthuisje. Degene die alle 4 de spelfiguren in het finish-huisje heeft gezet, heeft gewonnen.

Verloop van het spel:

- Bepaal welke speler als eerste mag dobbelen. Daarna wordt om beurten verder gespeeld.
- Iedere speler mag 3 keer gooien. Wie een 6 heeft, mag een spelfiguur uit het starthuisje op het startveld zetten. Vervolgens gooit de speler nog een keer en zet het aantal ogen naar voren. Zolang een speler alle 4 spelfiguren in het starthuisje heeft, mag hij 3 keer dobbelen.
- Gooit een speler nogmaals een 6, kan hij zelf bepalen, of hij nog een spelfiguur op het speelveld zet of met een spelfiguur 6 velden naar voren gaat. Na iedere 6 mag nogmaals worden gedobbeld.
- Komt een speler op een veld waar een spelfiguur van een tegenspeler staat, kan hij deze slaan. Het spelfiguur van de tegenspeler moet dan terug naar het starthuisje en kan met een 6 opnieuw terug worden gebracht op het speelveld.
- Als een veld met een eigen spelfiguur is bezet, moet deze zet met een ander spelfiguur worden uitgevoerd. Het is niet toegestaan, dat twee spelfiguren op een veld staan.
- In het finish-huisje zijn de spelfiguren veilig en kunnen niet worden geslagen. U mag niet over de figuren springen die reeds in het finish-huisje staan.

● Solitaire (voor een tot twee personen)

Spelmateriaal:

- 32 stenen
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding en doel van het spel:

- De 32 stenen worden zo op het spelbord geplaatst, dat slechts nog een veld in het midden vrij blijft. Doel van het spel is dat aan het einde een steen in het midden over blijft.

Verloop van het spel:

- Verwijder zo veel stenen als mogelijk, door horizontaal en verticaal over een andere steen te springen.
- U mag telkens over slechts een steen springen en het veld, waar u landt, moet leeg zijn.
- Bij 2 spelers wordt steeds om beurten gespeeld. Als een speler niet kan zetten, heeft hij het spel verloren.

● Dobbelsteen spel (voor twee personen)

Spelmateriaal:

- 30 stenen (15 witte, 15 zwarte)
- 2 dobbelstenen
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding

Spelvoorbereiding en doel van het spel:

- Iedere speler heeft elk 15 witte resp. zwarte stenen. Bepaal welke speler mag beginnen. Wie aan het einde van het spel de meeste stenen op het spelbord heeft, heeft het spel gewonnen.

Verloop van het spel:

- Beide dobbelstenen worden gelijktijdig gegooid. De gegooidе getallen worden bij elkaar opgeteld. Vervolgens plaatst de speler een steen op het overeenkomstige veld.
- Daarna is de andere speler aan de beurt. Gooit hij hetzelfde aantal ogen als zijn tegenspeler, mag hij geen steen op het spelbord zetten.
- Er wordt zo lang gespeeld, totdat alle velden bezet zijn.

● Onderhoud en opslag

- Bewaar het product steeds op kamertemperatuur in een droge, schone ruimte.
- Reinig het product niet met agressieve reinigingsmiddelen, gebruik alleen een droog reinigingsdoekje.

● Afvoer

De verpakking bestaat uit milieuvriendelijke grondstoffen die u via de plaatselijke recyclingcontainers kunt afvoeren.

Informatie over de mogelijkheden om het uitgediende product na gebruik te verwijderen, verstrekt uw gemeentelijke overheid.



Het product en de verpakkingsmaterialen zijn recyclebaar en vallen onder de uitgebreide fabrikantverantwoordelijkheid. Voor een betere afvalverwerking dient u het apart weg te gooien volgens de afgebeelde symbolen op de verpakking. Het Triman-logo geldt alleen voor Frankrijk.

● Garantie

Het product wordt volgens strenge kwaliteitsrichtlijnen zorgvuldig geproduceerd en voor levering grondig getest. In geval van schade aan het product kunt u rechtmatig beroep doen op de verkoper van het product. Deze wettelijke rechten worden door onze hierna vermelde garantie niet beperkt.

Op dit product verlenen wij 3 jaar garantie vanaf aankoopdatum. De garantieperiode start op de dag van aankoop. Bewaar de originele kassabon alstublieft. Dit document is nodig als bewijs voor aankoop.

Wanneer binnen 3 jaar na de aankoopdatum van dit product een materiaal- of productiefout optreedt, dan wordt het product door ons – naar onze keuze – gratis voor u gerepareerd of vervangen. Deze

garantie komt te vervallen als het product beschadigd wordt, niet correct gebruikt of onderhouden wordt.

De garantie geldt voor materiaal- en productiefouten. Deze garantie is niet van toepassing op productonderdelen, die onderhevig zijn aan normale slijtage en hierdoor als aan slijtage onderhevige onderdelen gelden (bijv. batterijen) of voor beschadigingen aan breekbare onderdelen, zoals bijv. schakelaars, accu's of dergelijke onderdelen, die gemaakt zijn van glas.

● Afwikkeling in geval van garantie

Om een snelle afhandeling van uw reclamatie te waarborgen dient u de volgende instructies in acht te nemen:

Houd bij alle vragen alstublieft de kassabon en het artikelnummer (IAN 390578_2201) als bewijs van aankoop bij de hand.

Het artikelnummer vindt u op de typeplaat, ingegraveerd, op het titelblad van uw handleiding (linksonder) of als sticker op de achter- of onderzijde.

Wanneer er storingen in de werking of andere gebreken optreden, dient u eerst telefonisch of per e-mail contact met de onderstaande service-afdeling op te nemen. Een als defect geregistreerd product kunt u dan samen met uw aankoopbewijs (kassabon) en vermelding van de concrete schade alsmede het tijdstip van optreden voor u franco aan het u meegedeelde servicepunt verzenden.

● Service

NL Service Nederland

Tel.: 08000225537

E-Mail: owim@lidl.nl

BE Service België

Tel.: 080071011

Tel.: 80023970 (Luxemburg)

E-Mail: owim@lidl.be

Legenda zastosowanych piktogramów	Strona 43
Wstęp	Strona 43
Zawartość	Strona 43
Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem	Strona 43
Wskazówki bezpieczeństwa	Strona 43
Instrukcje gier	Strona 43
Szachy (dla dwóch osób)	Strona 43
Backgammon (dla dwóch osób)	Strona 45
Warcaby (dla dwóch osób)	Strona 47
Mankala (dla dwóch osób)	Strona 47
Kółko i krzyżyk (dla dwóch osób)	Strona 48
Trylma (od dwóch do sześciu osób)	Strona 48
Węże i drabiny (od dwóch do czterech osób)	Strona 48
Chińczyk/Pachisi (od dwóch do czterech osób)	Strona 49
Samotnik (od dwóch do jednego osób)	Strona 49
Wyścig (dla dwóch osób)	Strona 49
Pielęgnacja i przechowywanie	Strona 50
Utylizacja	Strona 50
Gwarancja	Strona 50
Sposób postępowania w przypadku naprawy gwarancyjnej	Strona 50
Serwis	Strona 50

Legenda zastosowanych piktogramów



Znak CE wskazuje zgodność z odpowiednimi Dyrektywami UE dotyczącymi tego produktu.



Wskazówki bezpieczeństwa
Instrukcja postępowania

Kolekcja gier 10 w 1 z drewna

● Wstęp

Gratulujemy Państwu zakupu nowego produktu. Zdecydowali się Państwo na zakup produktu najwyższej jakości. Przed uruchomieniem urządzenia po raz pierwszy zapoznaj się z nim. W tym celu przeczytaj uważnie poniższą instrukcję obsługi oraz wskazówki dotyczące bezpieczeństwa. Produkt należy użytkować w sposób tu opisany i zgodnie z określonym zakresem zastosowania. Należy przechowywać tę instrukcję w bezpiecznym miejscu. Przekazując produkt innej osobie, należy również przekazać wszystkie dokumenty.

● Zawartość

- 1 obudowa gry
- 2 plansze, 1 szufladka
- 80 kamieni do gry (32 figury szachowe, 32 kamienie do gry w backgammona, 16 pionków do chińczyka)
- 60 kulek do gry
- 48 kamieni do gry w mankale
- 2 kostki
- 1 kostka podwajająca
- 1 instrukcja gry

● Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem

Niniejszy produkt przeznaczony jest wyłącznie do użytku w gospodarstwie domowym. Ten produkt nie jest przewidziany do użytku komercyjnego.



Wskazówki bezpieczeństwa

- ⚠ OSTRZEŻENIE!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe kulki. Niebezpieczeństwo udławienia się.
- **UWAGA!** Używanie wyłącznie pod nadzorem osób dorosłych.
- **UWAGA!** Wszystkie materiały opakowaniowe i mocujące nie stanowią części zabawki i z przyczyn bezpieczeństwa zawsze należy je usunąć przed przekazaniem produktu dzieciom do grania.
- Zachować opakowanie w razie późniejszych pytań!
- Produkt jest przeznaczony dla dzieci w wieku od 6 lat.

● Instrukcje gier





























● Szachy (dla dwóch osób)

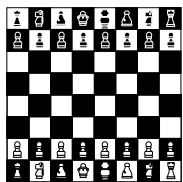
Przybory do gry:

- 32 figury szachowe (16 białych, 16 czarnych)
- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja gry

Przebieg gry:

Obaj gracze mają taką samą ilość figur szachowych:

- 1 królowa  
- 2 gońce    
- 1 król  
- 2 skoczki    
- 2 wieże    
- 8 pionków            

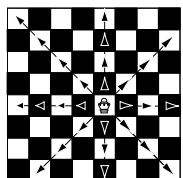


Figury szachowe ustawia się w sposób pokazany na ilustracji, każda królowa stawiana jest na pole „swojego” koloru. Rozpoczyna gracz, który ma białe figury. W grze w szachy chodzi o to, aby

obaj gracze próbowali wzajemnie przeszkodzić sobie w uczynieniu króla przeciwnika niezdolnym do wykonania ruchu, tzn. w zamiatowaniu króla (szach mat). Wymaga to wielu inteligentnych i strategicznych posunięć oraz zdolności przewidywania możliwych ruchów przeciwnika. Należy pamiętać, aby zabezpieczać swoje figury jedną lub więcej figurami swojego koloru.

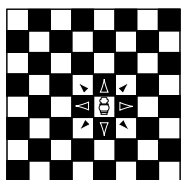
Ruchy figur szachowych:

□ Królowa



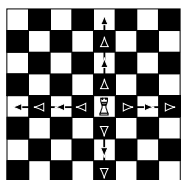
Królową można przesuwać przez dowolną ilość pól we wszystkich kierunkach, tzn. po przekątnej, pionowo i poziomo.

□ Król



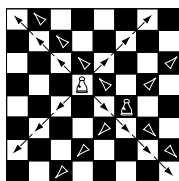
Króla można przesuwać w każdym kierunku (po przekątnej, pionowo, poziomo), ale tylko o jedno pole na ruch. Nie można go traktować jak każdą inną figurę, jeśli jest zagrożony. O zagrożeniu króla należy ostrzec powiedzeniem „szach”.

□ Wieża



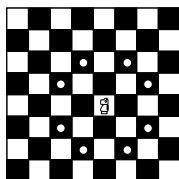
Wieżę można przesuwać przez dowolną ilość pól pionowo i poziomo. Figury przeciwnika można zaatakować i zbić tylko w obrębie rzędu pól.

□ Goniec



Gońca można przesuwać po dowolnej ilości pól, ale wyłącznie po przekątnej. Ponieważ gońcom nigdy nie wolno zmienić koloru pola, można ich zaatakować lub zbić tylko na „ich” kolorze pola.

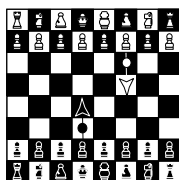
□ Skoczek



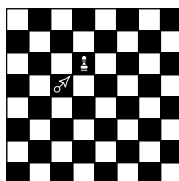
Skoczek jest jedyną figurą, która może przeskakiwać przez inne figury. Jest on figurą o szczególnych możliwościach manewrowania. Skoczka przesuwa się w następujący sposób: „jedno pole prosto, a następnie jedno pole na ukos”.

Oznacza to, że ruchy skoczka zawsze kończą się na polach innego koloru.

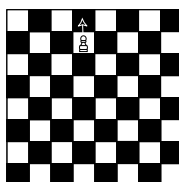
□ Pionki



Pionki można przesuwać o jedno lub dwa pola do przodu – o dwa pola jednak tylko z pozycji startowej. Gdy tylko pionki znajdują się poza pozycją startową, mogą być przesuwane tylko jedno pole na ruch. Pionkami nie można poruszać się ani do tyłu, ani atakować lub zbijać do tyłu. Pionkami można zbijać figury przeciwnika tylko po przekątnej.



Jeśli dotrze się pionkiem do linii podstawowej przeciwnika, można wymienić go na inną figurę, która została zbita przez przeciwnika, niezależnie od tego, czy te same figury szachowe są już w grze czy nie.



Zbijanie:

Jeśli figura szachowa zostanie zbita, atakująca figura zajmuje miejsce figury, która została zdjęta z planszy. Bicie w przelocie („en passant”) można wykonać tylko wtedy, jeśli pionek zostanie przesunięty z pozycji wyjściowej. Jeżeli pionek zostanie przesunięty z pozycji startowej o dwa pola i stanie na zagrożonym polu obok pionka przeciwnika, to pionek przeciwnika może zbić ten pionek w następnym ruchu przez ustawienie się na polu, któremu zagrażał. To oznacza, że pionek przeciwnika zostaje ustawiony na polu, któremu zagrażał, i że zbity pionek zostaje zdjęty z planszy. Ruchy „en passant” nie są obowiązkowe.

Roszada:

Jest to podwójny ruch, w którym król i wieża są przesuwane jednocześnie. Ten ruch służy temu, aby ustawić króla w szczególnie chronionej pozycji. Roszada jest możliwa tylko wtedy,

- gdy ani król, ani wieża nie zostały przesunięte w ruchu poprzedzającym,
- gdy między królem a wieżą nie znajduje się żadna inna figura,
- gdy król nie jest akurat szachowany,
- jeśli ten ruch nie stawia króla w pozycji zagrożonej (szach).

Szach mat:

Jeśli król jest zagrożony przez figurę przeciwnika, jest w „szachu”. To pojęcie musi zostać wypowiedziane przez atakującego przeciwnika. Teraz drugi gracz musi uwolnić króla z tej sytuacji. Do tego celu jest wiele możliwości: można zbić zagrażającą figurę, można przesunąć króla na wolne pole, które nie jest zagrożone lub ustawić obrońców króla na linii ataku, aby go obronić. Szach mat oznacza, że nie można już uratować króla przeciwnika z pozycji szachu w żaden z wcześniej wymienionych sposobów i w kolejnym ruchu zostanie zbity.

Pat:

Na koniec mogą wystąpić sytuacje, w których żaden z graczy nie może dać szach mata. Gra zostaje wówczas nierozstrzygnięta. Obaj gracze muszą wyrazić zgodę na pat.

● Backgammon (dla dwóch osób)

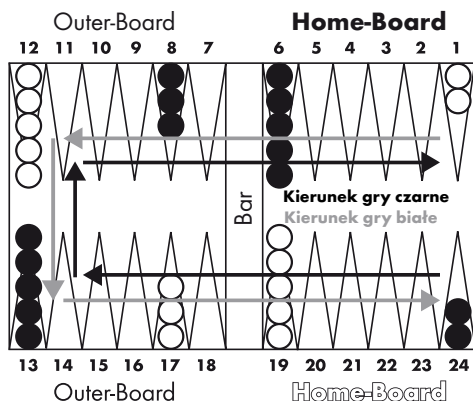
Przybory do gry:

- 30 kamieni do gry w backgammona (15 białych, 15 czarnych)
- 2 kostki
- 1 kostka podwajająca
- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja gry

Przygotowanie gry:

- Planszę kładzie się między dwoma graczami w taki sposób, aby każdy z graczy siedział przed ząbkowanym polem z 12 ostrzymi trójkątami (tak zwanymi LINIAMI). Plansza jest podzielona na 4 pola i przyporządkowana kolorom czarnemu i białemu. Czarne pole wewnętrzne (tzw. dom) znajduje się u góry po prawej, czarne pole zewnętrzne (tzw. podwórze) u góry po lewej, białe pole wewnętrzne u dołu po prawej, a białe pole zewnętrzne u dołu po lewej. Górne LINIE (1-12) są to czarne LINIE, a dolne LINIE (13-24) są to białe LINIE.

Każdy gracz otrzymuje 15 kamieni, które rozkłada się na planszy w następujący sposób:



CZARNE:

- 2 kamienie na LINIĘ 24
- 5 kamieni na LINIĘ 13
- 3 kamienie na LINIĘ 8
- 5 kamieni na LINIĘ 6

BIAŁE:

- 2 kamieni na LINIĘ 1
- 5 kamieni na LINIĘ 12
- 3 kamienie na LINIĘ 17
- 5 kamieni na LINIĘ 19

Rzuca się 2 normalnymi kostkami i 1 kostką podwajającą.

Cel gry:

Obaj gracze próbują przesunąć swoje kamienie tak szybko jak to możliwe do swojego domu, a więc na pole wewnętrzne swojego koloru. Kto jako pierwszy nie ma już żadnych kamieni na planszy, wygrywa.

Przebieg gry:

- Każdy gracz rzuca jedną kostką; ten, kto wyrzuci najwyższą liczbę, wykonuje pierwszy ruch. Wykonuje pierwszy ruch z ilością oczek wyrzuconych zarówno przez siebie, jak i przeciwnika.
- Następnie obaj rzucają na zmianę dwiema kostkami. Przesuwa się o wszystkie wyrzucone liczby oczek, każdą osobno. Gracz przesuwają się o liczbę pól, przesuwając jeden ze swoich kamieni o tyle LINII w kierunku swojego domu, ile pokazuje wartość kostki. Może przy tym przeskakiwać kamienie własne i kamienie przeciwnika, aby ustawić się na wolnej LINII. LINIA jest uważana za zajętą, jeżeli stoi na niej pięć własnych kamieni lub co najmniej dwa kamienie przeciwnika.
- Jeżeli kamień znajdzie się na LINII zajmowanej przez tylko jeden kamień przeciwnika, kamień przeciwnika jest zdejmowany z planszy i trafia na bandę (część ramki pośrodku pola gry). Właściciel tego kamienia musi wprowadzić go ponownie do gry, aby móc kontynuować. Kamień wprowadza się do gry według wyrzuconej liczby oczek. Jeżeli na przykład wyrzucone liczby to 1 i 6, kamień ustawia się na linii 1 lub 6, jeżeli wybrana pozycja jest jeszcze wolna.
- Każdy gracz może przesunąć się o obie liczby po sobie jednym lub dwoma kamieniami. Jeśli gracz wyrzuci np. 2+4, może najpierw przesunąć kamień o 2 pola, a następny o 4 lub odwrotnie. 2 i 4 nie mogą być jednak bezpośrednio dodawane do siebie jako 6, gracz musi zawsze móc

stanać pomiędzy! Rzut można jednak ustawić również 2 różnymi kamieniami.

- W razie dubletu (2+2, 3+3 itp.) gracz musi wykorzystać rzut podwójnie, tzn. przesunąć się 4x. Jest zmuszony do wykonania ruchu, chyba że nie ma możliwości wykonać jednego lub obu ruchów na podstawie oczek.
- Ruch wstecz nie jest dozwolony.
- Jeśli gracz przeciągnie wszystkie kamienie do swojego domu, następuje wyprowadzenie kamieni. Teraz musi on wykorzystywać swoje wartości kostki nie do ruchów, lecz do wyprowadzania swoich kamieni z planszy. Jeśli gracz wyrzuci 1+3, wówczas może on wyprowadzić po jednym kamieniu z LINII 1 i 3 „poza” planszę. W razie dubletu z 3 może on z LINII 3 wyprowadzić cztery kamienie, jeśli znajdują się na niej 4 kamienie.
- Jeśli gracz nie wykorzysta liczby wyrzuconych oczek do wyprowadzenia kamieni, musi przejść z tylnej pozycji na przednią. Wyjątek: Jeśli ostatni kamień znajduje się np. na LINII 4, Czarny może wyprowadzić ten kamień z 4, 5 i 6, tzn. wartości oczek już opróżnionych LINII mogą być wykorzystane do ostatniej LINII.
- Gracz, który pierwszy wyprowadzi wszystkie pionki, wygrywa. Jeśli jego przeciwnikowi udało się wyprowadzić przynajmniej 1 kamień, zwycięstwo liczy się normalnie. Jeśli przeciwnikowi nie udało się wyprowadzić żadnego kamienia, zwycięstwo liczy się podwójnie (tzw. „gammon”).
- Jeżeli w domu zwycięzcy lub na bandzie znajdują się jeszcze kamienie przeciwnika, a przeciwnik nie wyprowadził jeszcze żadnego kamienia, zwycięstwo liczy się trzykrotnie (tzw. „backgammon”).

Dublowanie:

Każdy gracz może podczas gry podwoić swoją stawkę, jeśli przed następnym rzutem weźmie kostkę podwajającą i położy ją z 2 u góry tak, aby przeciwnik mógł ją odczytać. Przeciwnik ma możliwość odrzucenia lub zaakceptowania dublowania. Jeśli je zaakceptuje, może podczas gry ponownie ją podwoić i odwrócić kostkę na 4. Próba dublowania nie jest zaliczana. Jeśli Czarny wygrywa np. pojedynczo, kostka podwajająca pokazuje 2, wtedy na koniec Czarny wygrywa podwójnie. Jeśli Czarny wygrywa podwójnie, a kostka podwajająca

pokazuje 2, wtedy Czarny wygrywa poczwórnje itp. Czy odnosi się korzyść i dublowanie się optaca, wychodzi na końcu po obliczeniu, ile jeszcze LINII ma do przejścia każdy własny kamień i każdy kamień przeciwnika aż do wyprowadzenia. Strona z najmniejszą liczbą ruchów do wykonania jest w korzystniejszym położeniu.

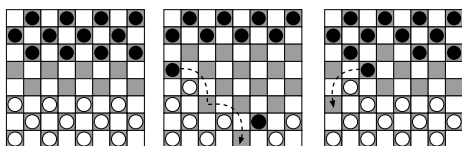
● Warcaby (dla dwóch osób)

Przybory do gry:

- 24 kamienie do gry (12 białych, 12 czarnych)
- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja gry

Przygotowanie gry:

Ustawić planszę tak, aby każdy z graczy miał po swojej prawej stronie białe pole narożne. Obaj gracze ustawiają swoje kamienie na czarnych polach 3 pierwszych rzędów swojej strony, tak aby w każdym rzędzie znajdowały się po 4 kamienie.



Przebieg i cel gry:

- Pierwszy ruch wykonuje grający białymi kamieniami, kolejne ruchy gracze wykonują na zmianę. Kamienie poruszają się zawsze tylko o jedno pole i wyłącznie po czarnych polach. Jeśli kamień leży bezpośrednio przed kamieniem przeciwnika, za którym znajduje się wolne pole, może ten kamień przeskoczyć. Zbity w ten sposób kamień usuwa się z planszy. Jeśli na nowym polu występuje taka sama sytuacja, to w tym samym ruchu można przeskoczyć kolejny kamień, również pod kątem prostym. W ten sposób można zbić w jednym ruchu dwa lub więcej kamieni.
- Kamień, który osiągnie ostatni rząd planszy (od strony przeciwnika), staje się „damką”. „Damka” składa się z dwóch kamieni (jeden ustawiony na drugim) i może poruszać się

zarówno do przodu, jak i do tyłu, bez ograniczenia zasięgu. W przypadku bicia nie musi także stawać bezpośrednio za kamieniem przeciwnika, lecz może zbić również dwa kamienie jednocześnie, jeśli pomiędzy nimi wolne jest więcej niż jedno pole.

- Jeśli gracz przepuści bicie kamienia przeciwnika, musi usunąć swój kamień z planszy.
- Przegrywa ten gracz, który straci wszystkie kamienie lub nie może wykonać ruchu.

● Mankala (dla dwóch osób)

Przybory do gry:

- 48 kamieni do gry w mankałę
- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja gry

Przygotowanie i cel gry:

- Plansza składa się z sześciu dołków oraz bezpośrednio przed sobą i dołek mankala po swojej prawej stronie. Przy rozpoczęciu gry do wszystkich dołków – oprócz dołków mankala – wkłada się po cztery kamienie. Celem gry jest przesunięcie jak największej liczby kamieni do własnego dołka mankala.

Przebieg gry:

- Wyznacza się gracza rozpoczynającego grę. Gracz wybiera jeden z dołków i bierze do ręki wszystkie zawarte w nim kamienie. Następnie kładzie on w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara każdorazowo po jednym kamieniu do kolejnych dołków, aż nie rozłoży wszystkich kamieni. Przy tym uwzględniany jest własny dołek mankala, ale nie przeciwnika. Następny ruch należy do drugiego gracza.
- Jeśli jeden z graczy trafi ostatnim kamieniem na własnej połowie na pusty dołek, może wziąć te kamienie i kamienie przeciwnika z dołka leżącego naprzeciw i włożyć je do swojego dołka mankala.
- Gdy tylko po stronie przeciwnika nie pozostaną żadne kamienie, drugi gracz może włożyć

wszystkie swoje kamienie do swojego dołka mankala. W ten sposób gra kończy się. Gracz z największą ilością kamieni w swoim dołku mankala wygrywa.

● **Kółko i krzyżyk** (dla dwóch osób)

Przybory do gry:

10 kamieni do gry (5 białych, 5 czarnych)

1 plansza do gry

1 instrukcja gry

Przygotowanie i cel gry:

- Każdy gracz otrzymuje po 5 białych lub czarnych kamieni. Wyznacza się gracza rozpoczynającego grę. Ten, kto pierwszy umieści 3 kamienie bez przerwy w jednym rzędzie, wygrywa grę.

Przebieg gry:

- Wszyscy gracze kładą na zmianę po jednym kamieniu na kostkę pola gry. Gdy tylko gracz ułoży 3 kamienie tego samego koloru pionowo, poziomo lub po przekątnej, gra jest zakończona.
- Jeśli żaden z graczy nie ułoży rzędu z 3 kamieni, gra jest uznawana za nierozstrzygniętą.

● **Trylma (od dwóch do sześciu osób)**

Przybory do gry:

60 kulek do gry (po 10 kulek w 6 kolorach)

1 plansza do gry

1 instrukcja gry

Przygotowanie i cel gry:

- Każdy gracz kładzie swoje kulki do gry w jeden z sześciu kolorowych trójkątów. Każdemu graczowi przyporządkowany jest kolor. Z tego wynika wybór pola startowego i docelowego oraz jego kulek do gry. Kto pierwszy przesuwnie swoje 10 kulek do gry do trójkąta leżącego naprzeciwko, wygrywa grę.

Przebieg gry:

- Wyznacza się gracza rozpoczynającego grę. Na zmianę każdy gracz po kolei może wykonać ruch jedną ze swoich kulek. Przy tym dozwolone są dwa ruchy: przesuwanie lub przeskakiwanie.
- Przy przesuwaniu gracz przesuwa tylko jedną kulkę. Kulka może być przesuwana o jedno pole we wszystkich kierunkach.
- Jeśli pole jest zajęte przez własną kulkę lub należącą do przeciwnika, gracz może ją przeskoczyć w kierunku ruchu. Warunkiem jest to, że pole za przeskoczoną kulką jest wolne.
- Gracz musi przy każdym ruchu wybrać pomiędzy przesuwaniem lub przeskakiwaniem. Oba rodzaje naraz nie są dozwolone. Przeskakiwać można tak długo jak to możliwe. Nie jest to jednak konieczne.
- Gdy tylko kulka do gry trafi do pola docelowego, nie może go już opuścić.

● **Węże i drabiny (od dwóch do czterech osób)**

Przybory do gry:

4 pionki do chińczyka (po 1 pionku w 4 kolorach)

1 kostka

1 plansza do gry

1 instrukcja gry

Przygotowanie i cel gry:

- Każdy gracz otrzymuje jeden pionek i stawia go na polu gry w tym samym kolorze. Kto pierwszy osiągnie pole docelowe swoim pionkiem, wygrywa grę.

Przebieg gry:

- Wyznacza się gracza, który pierwszy rzuca kostką. Odpowiednio do wyrzuconej liczby oczek gracz może posuwać się swoim pionkiem. Następnie gra się dalej po kolei.
- Jeśli gracz na koniec swojego ruchu znajdzie się na polu z drabiną, może po niej wejść.
- Jeśli gracz na koniec swojego ruchu wyląduje na polu z głową węża, musi odwrócić się do ogona węża.
- Jeśli gracz wyląduje na polu, na którym stoi

już pionek przeciwnika, pionek jest zbijany i przeciwnik musi wrócić na start.

- Jeśli kostka pokazuje 6, gracz może rzucić ponownie.
- Wymagana jest dokładna liczba oczek, aby wylądować na polu docelowym.

● Chińczyk/Pachisi (od dwóch do czterech osób)

Przybory do gry:

- 16 pionków do chińczyka (po 4 pionki w 4 kolorach)
- 1 kostka
- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja gry

Przygotowanie i cel gry:

- Każdy gracz otrzymuje 4 pionki w jednym kolorze i stawia je w odpowiednim domku na starcie. Wygrywa ten, kto jako pierwszy dojdzie swoimi 4 pionkami do domku docelowego.

Przebieg gry:

- Wyznacza się gracza, który pierwszy rzuca kostką. Następnie gra się dalej po kolei.
- Każdy gracz może rzucić 3 razy. Kto ma 6, może ustawić pionek z domku startowego na polu startowym. Następnie gracz rzuca ponownie i przechodzi wyrzuconą ilość oczek. Gdy tylko gracz będzie miał 4 pionki w domku startowym, może rzucić 3 razy.
- Jeśli gracz ponownie wyrzuci 6, sam może zdecydować, czy chce wprowadzić do gry kolejny pionek lub przejść 6 pól kolejnym pionkiem. Po każdym wyrzuceniu 6 można rzucić kostką ponownie.
- Jeśli gracz wejdzie na pole, na którym stoi pionek przeciwnika, może go zbić. Pionek przeciwnika musi wtedy wrócić do domku startowego i ponownie być wprowadzony do gry przy wyrzuceniu 6.
- Jeśli pole jest zajęte przez własny pionek, należy wykonać ruch innym pionkiem. Dwa pionki na jednym polu są niedozwolone.
- W domku docelowym pionki są bezpieczne i nie można ich zbić. Pionków, które już dotarły do domku docelowego, nie można przeskoczyć.

● Samotnik (od dwóch do jednego osób)

Przybory do gry:

- 32 kamienie do gry
- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja gry

Przygotowanie i cel gry:

- 32 kamienie do gry są rozkładane na planszy w taki sposób, aby tylko jedno pole w środku pozostało wolne. Celem gry jest to, aby na koniec w środku pozostał jeden kamień.

Przebieg gry:

- Usuwa się w miarę możliwości jak najwięcej kamieni, przeskakując poziomo lub pionowo o inny kamień.
- Można przeskakiwać zawsze tylko nad jednym kamieniem, a pole, na którym się ląduje, musi być puste.
- W przypadku 2 graczy ruchy wykonuje się zawsze na zmianę. Jeśli gracz nie może wykonać ruchu, przegrywa grę.

● Wyścig (dla dwóch osób)

Przybory do gry:

- 30 kamieni do gry (15 białych, 15 czarnych)
- 2 kostki
- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja gry

Przygotowanie i cel gry:

- Każdy gracz otrzymuje po 15 białych lub czarnych kamieni do gry. Wyznacza się gracza rozpoczynającego grę. Kto na koniec ma największą ilość kamieni na polu gry, wygrywa.

Przebieg gry:

- Rzuca się obiema kostkami jednocześnie. Wyrzucone liczby są dodawane. Następnie gracz umieszcza kamień na odpowiednim polu gry.
- Następny ruch należy do drugiego gracza w kolejności. Jeśli wyrzuci on taki sam wynik jak przeciwnik, nie może umieścić kamienia na

- polu gry.
- Gra się dopóty, dopóki wszystkie pola nie będą zajęte.

● **Pielęgnacja i przechowywanie**

- Produkt należy przechowywać zawsze w stanie suchym i czystym, w pomieszczeniu o stałej temperaturze.
- Produktu nie należy czyścić ostrymi środkami czyszczącymi, należy używać wyłącznie suchej szmatki czyszczącej.

● **Utylizacja**

Opakowanie wykonane jest z materiałów przyjaznych dla środowiska, które można przekazać do utylizacji w lokalnym punkcie przetwarzania surowców wtórnych.

Informacji na temat możliwości utylizacji wyeksploatowanego produktu udziela urząd gminy lub miasta.



Produkt i materiał opakowania nadają się do ponownego przetworzenia, oraz pod warunkiem rozszerzenia odpowiedzialności producenta. Aby zapewnić lepszą utylizację odpadów, wyrzucaj je oddzielnie, zgodnie z ilustrowanymi symbolami na opakowaniu. Logo Triman jest ważne tylko dla Francji.

● **Gwarancja**

Produkt wyprodukowano według wysokich standardów jakości i poddano skrupulatnej kontroli przed wysyłką. W przypadku wad produktu nabywcy przysługują ustawowe prawa. Gwarancja nie ogranicza ustawowych praw nabywcy produktu.

Produkt objęte jest 3 gwarancją, licząc od daty zakupu. Gwarancja wygasa w razie zawinionego przez użytkownika uszkodzenia produktu, niewłaściwego użycia lub konserwacji.

W przypadku wystąpienia w ciągu 3 lat od daty zakupu wad materiałowych lub fabrycznych, dokonujemy – według własnej oceny – bezpłatnej naprawy lub wymiany produktu.

Świadczenie gwarancyjne obejmuje wady materiałowe i fabryczne. Gwarancja nie obejmuje części produktu ulegających normalnemu zużyciu, uznawanych za części zużywalne (np. baterie) oraz uszkodzeń części łamliwych, np. przełączników, akumulatorów lub wykonanych ze szkła.

Zgodnie z Kodeksem Cywilnym art. 581 §1 wraz z wymianą urządzenia lub ważnej części czas gwarancji rozpoczyna się na nowo.

● **Sposób postępowania w przypadku naprawy gwarancyjnej**

Aby zapewnić szybkie rozpatrzenie Państwa wniosku, prosimy stosować się do następujących wskazówek:

Przed skontaktowaniem się z działem serwisowym należy przygotować paragon i numer artykułu (IAN 390578_2201) jako dowód zakupu.

Numer artykułów można znaleźć na tabliczce znamionowej, na grawerunku, na stronie tytułowej jego instrukcji (na dole po lewej stronie) lub jako naklejkę na stronie odwrotnej lub spodniej.

W razie wystąpienia błędów w działaniu lub innych wad, należy skontaktować się najpierw z wymienionym poniżej działem serwisowym telefonicznie lub pocztą elektroniczną.

Produkt uznany za uszkodzony można następnie z dołączeniem dowodu zakupu (paragonu) i podaniem, na czym polega wada i kiedy wystąpiła, przesłać bezpłatnie na podany Państwu adres serwisu.

● **Serwis**

PL **Serwis Polska**

Tel.: 008004911946

E-Mail: owim@lidl.pl

Legenda použitých piktogramů	Strana 52
Úvod	Strana 52
Obsah dodávky	Strana 52
Použití ke stanovenému účelu	Strana 52
Bezpečnostní upozornění	Strana 52
Návody ke hrám	Strana 52
Šachy (pro dvě osoby)	Strana 52
Backgammon (pro dvě osoby)	Strana 54
Dáma (pro dvě osoby)	Strana 55
Mancala (pro dvě osoby)	Strana 56
Tic-Tac-Toe (pro dva hráče)	Strana 56
Čínská dáma (pro dva až šest hráčů)	Strana 57
Hadi & žebříky (pro dva až čtyři hráče)	Strana 57
Ludo/Pachisi (pro dva až čtyři hráče)	Strana 57
Solitaire (pro jednoho až dva hráče)	Strana 58
Závod kostek (pro dva hráče)	Strana 58
Ošetřování a skladování	Strana 58
Zlikvidování	Strana 58
Záruka	Strana 58
Postup v případě uplatňování záruky	Strana 59
Servis	Strana 59

Legenda použitých piktogramů



Značka CE vyjadřuje soulad s příslušnými směrnici EU, které se vztahují na tento výrobek.



Bezpečnostní upozornění
Instrukce

Sada her 10 v 1

● Úvod

Blahopřejeme Vám ke koupi nového výrobku. Rozhodli jste se pro kvalitní výrobek. Před prvním uvedením do provozu se seznamte s výrobkem. K tomu si pozorně přečtete následující návod k obsluze a bezpečnostní pokyny. Používejte výrobek jen popsaným způsobem a pouze pro uvedené oblasti použití. Ušchovejte si tento návod na bezpečném místě. Všechny podklady vydejte při předání výrobku i třetí osobě.

● Obsah dodávky

- 1 pouzdro
- 2 hrací desky, 1 zásuvka
- 80 hracích kamenů (32 šachových figurek, 32 Backgammon hracích kamenů, 16 Ludo figurek)
- 60 kuliček
- 48 hracích kamenů Mancala
- 2 hrací kostky
- 1 zdvojnásobující kostka
- 1 návod ke hře

● Použití ke stanovenému účelu

Tento výrobek je určený pouze k použití v soukromých domácnostech. Výrobek není určen k výdělečné činnosti.



Bezpečnostní upozornění

UPOZORNĚNÍ! Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Malé kuličky. Nebezpečí zalknutí.

- **POZOR!** Používání pod přímým dohledem dospělých osob.
- **POZOR!** Veškeré obalové a upevňovací materiály nejsou součástí hračky a mají se z bezpečnostních důvodů odstranit dříve než předá výrobek dětem na hraní.
- Ušchovejte si obal pro případné pozdější dotazy!
- Výrobek je určený pro děti od 6 let.

● Návody ke hře



















● Šachy (pro dvě osoby)

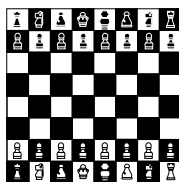
Obsah:

- 32 šachových figurek (16 bílých, 16 černých)
- 1 šachovnice
- 1 návod ke hře

Průběh hry:

Oba hráči mají stejný počet figurek:

- | | |
|--|--|
| 1 dámu   | 2 střelce     |
| 1 krále   | 2 jezdce     |
| 2 věže     | 8 pěšců   |

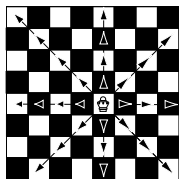


Šachové figurky se umístí podle obrázku, každá dáma se stavi na pole její vlastní barvy. Hru začíná hráč s bílými figurkami. Při šachu se hráči snaží navzájem se blokovat a nakonec krále protihráče znehybnit, tzn. do-

sáhnou matovou situaci, šachmat. Toto vyžaduje mnoho inteligentních tahů a schopnost pravděpodobné tahy soupeře předvídat. Musíte zajistit, aby byly Vaše figurky zajištěné jednou nebo více figurkami Vaší barvy.

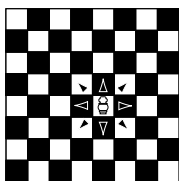
Tahy šachových figurek:

□ Dáma



Dáma se smí pohybovat po libovolném počtu polí, ve všech směrech, tzn. diagonálně, svisle i vodorovně.

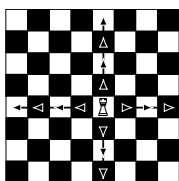
□ Král



Král se může pohybovat v každém směru (diagonálně, svisle, vodorovně), ale jen jedno pole při tahu. Jestliže je ohrožen, nesmí se s ním zacházet jako s každou jinou figurkou. Ohrožení krále se

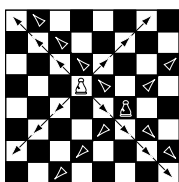
musí ohlásit slovem „šach“.

□ Věž



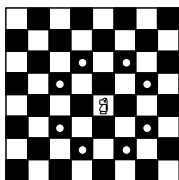
Věž se smí pohybovat svisle a vodorovně po libovolném počtu polí. Figurky soupeře mohou být napadeny a brány jen v těchto řadách.

□ Střelec



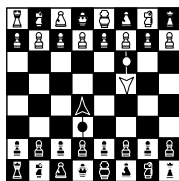
Střelec se může pohybovat po libovolném počtu polí, ale jen v diagonálním směru. Střelci nesmí nikdy měnit jejich barvu polí a smí napadat jen v jejich barvě polí resp. brát.

□ Jezdec

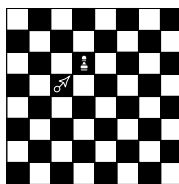


Jezdec je jediná figurka, která smí přes ostatní figurky skákat. Je obzvlášť manévrovatelnou figurkou. Jezdec se pohybuje následujícím způsobem: „jedno pole rovně a jedno pole šikmo“. To znamená, že tahy jezdcem končí vždy na polích jiné barvy.

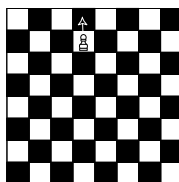
□ Pěšci



Pěšci se mohou pohybovat jedno nebo dvě pole dopředu - dvě pole dopředu jen ze startovní polohy. Jakmile jsou pěšci mimo startovní pozici smí se s nimi při tahu pohybovat jen na jedno další, nejbližší pole dopředu. Pěšci nemohou táhnout zpět, ve směru zpět napadat resp. brát. Pěšci mohou brát figurky soupeře jen v diagonálním směru.



Jestliže se Vám podaří dotáhnout pěšcem na základní řadu strany soupeře, můžete ho vyměnit za jinou, libovolnou figurku, kterou jste ve hře ztratili, nezávisle na tom, jestli je nebo není taková figurka ve hře.



Braní:

Jestliže se figurka sebere zaujme její místo figurka, která jí napadla. „En passant“- „brání mimochodem“ pěšcem se smí provést jen tehdy, jestliže se pěšec pohyboval o dvě pole z výchozí pozice. Pokud pěšec ohrožuje pole, které soupeřův pěšec přeskočil tím, že z úvodní pozice postoupil o dvě pole, pak ho může tento pěšec vzít, jako by soupeř postoupil pouze o jedno pole. Tento tah se smí provést pouze bezprostředně poté, co soupeř tímto pěšcem táhnul. To znamená, že protihráč postaví pěšce na ohrožené pole a pěšec se sebere. Tahy „en passant“ nejsou povinné.

Rošáda:

Je dvojitý tah, při kterém se současně pohybuje králem a věží. Tento tah slouží k umístění krále do obzvlášť chráněné pozice. Rošádu je možné provést jen tehdy, jestliže,

- se s králem ani s věží ještě nepohybovalo,
- není mezi králem a věží jiná figurka,
- není král v šachu,
- není po tomto tahu král napaden (šach).

Šachmat:

Jestliže je král ohrožen figurkou soupeře, pak je v šachu. Toto musí napadající hráč zahlásit slovem šach. Nyní musí protihráč napadeného krále z této situace vysvobodit. K tomu je více možností: napadající figurka se může brát, králem je možné uhnout na pole které není soupeřovými figurkami ohrožené, nebo se může jiná figurka k obraně krále přesunout do linie napadení. Šachmat znamená, že král nemůže z pozice hlášené jako šachmat uhnout aniž by nebyl napadený.

Remíza:

Na konci hry může dojít k situaci, ve které žádný hráč nemůže dát soupeři šachmat. Tím končí hra nerozhodně. Oba hráči musí s nerozhodným výsledkem souhlasit.

● Backgammon (pro dvě osoby)

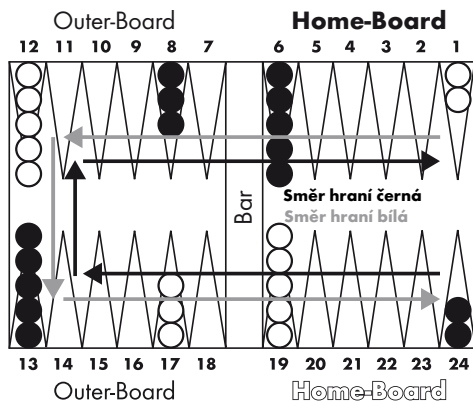
Obsah:

- 30 Backgammon hracích kamenů (15 bílých, 15 černých)
- 2 hrací kostky
- 1 zdvojnásobující hrací kostka
- 1 šachovnice
- 1 návod ke hře

Příprava hry:

- Hrací deska se položí mezi hráče tak, že každý hráč sedí před polem s 12 špičatými trojúhelníky (tak zvané POINTS). Hrací pole se dělí na 4 pole přiřazené barvám černé a bílé. Černé vnitřní pole (tzv. Home-Board) je nahoře vpravo, černé vnější pole (tzv. Outer-Board) nahoře vlevo, bílé vnitřní pole dole vpravo a bílé vnější pole dole vlevo. Hořejší POINTS (1 - 12) jsou černé POINTS, dolní POINTS (13 - 24) jsou bílé POINTS.

Každý hráč má 15 hracích kamenů, které jsou na hrací desce rozmístěné následujícím způsobem:



ČERNÉ:

- 2 kameny na POINT 24
- 5 kamenů na POINT 13
- 3 kameny na POINT 8
- 5 kamenů na POINT 6

BÍLÉ:

- 2 kameny na POINT 1
- 5 kamenů na POINT 12
- 3 kameny na POINT 17
- 5 kamenů na POINT 19

Hází se 2 normálními a 1 zdvojnásobující kostkou.

Cíl hry:

Oba hráči se pokouší dostat vlastní hrací kameny pokud možno co nejrychleji na vlastní Home-Board, tzn. do vnitřního pole jejich barvy. Zvítězí hráč, který jako první již nemá vlastní hrací kameny na desce.

Průběh hry:

- Každý hráč hází jednou kostkou, hráč s vyšší hodnotou je první na tahu. Provede svůj první tah oběma hozenými čísly, kterými se rozhodlo o začínajícím hráči.
- Dále pak hází oba hráči střídavě, oběma kostkami. Oběma hozenými čísly se kameny přesunují, každé se bere zvlášť. Hráč uplatní číslo k přesunutí jednoho vlastního kamene o tolik POINTS ve směru k Home-Boards. Smí přitom

- přeskočit vlastní kameny a kameny soupeře a postavit se na volné pole POINT. POINT platí jako obsazené pole, je-li obsazeno pěti vlastními kameny nebo nejméně dvěma kameny soupeře.
- Dostane-li se hrací kámen na POINT, který je obsazen jen jedním kamenem soupeře, vezme se hrací kámen soupeře z desky a položí se na přepážku (část rámu ve středu hracího pole). Hráč tohoto kamene se musí pokusit zavést tento vyřazený hrací kámen znovu do hry, ještě předtím než může pokračovat ve hře. Musí kámen podle hodnoty hozené kostkou postavit na Home-Board soupeře. Hodili-li kostkou např. hodnotu 1 a 6, postaví kámen na POINT 1 nebo POINT 6, je-li zvolená pozice ještě volná.
 - Každý hráč může obě čísla uplatnit za sebou s jedním nebo dvěma kameny zvlášť. Jestliže hodí např. 2+4, pak může nejprve jedním kamenem jít na 2 a potom na pole 4 nebo opačně. 2 a 4 se ale nesmí nikdy sčítat jako 6, hráč musí vždy udělat krok! Počty ok na kostkách mohou platit i pro 2 různé kameny.
 - Při situaci Pasch (2+2, 3+3 atd.) musí hráč vrh využít dvojitě, d.h. 4x sadit. Hráč musí táhnout, ledaže nemá možnost táhnout jednu nebo obě hodnoty z vrhu.
 - Postupovat zpět není dovoleno.
 - Jestliže má hráč všechny kameny v jeho Home-Board, následuje jejich vyvádění. Nyní nemusí používat hodnoty kostek k tahům, ale k vyvedení vlastních kamenů z desky. Hráč, který hodil např. 1+3, může z POINT 1 a 3 po jednom kameni vyvést z pole. Při situaci Pasch 3 může z POINT 3 čtyři kameny vyvést, pokud tam 4 kameny má.
 - Pokud nemůže hodnoty vrhu k vyvedení použít, pak musí táhnout ze zadní pozice na přední. Výjimka: Jestliže stojí poslední černý kámen např. na POINT 4, pak může černý tento kámen vyvést s 4, 5 a 6, tzn. hodnoty vrhu již vyprázdněného POINTS, se mohou použít pro poslední POINT.
 - Vítězí hráč, který jako první všechny kameny vyvedl. Jestliže mohl jeho soupeř odehrát nejméně 1 kámen, platí tato výhra jako jednoduchá. Jestliže nemohl jeho soupeř odehrát žádný kámen, platí tato výhra dvojitě (tzv. „Gammon“).

- Nacházejí-li se všechny hrací kameny soupeře v Home-Board vítěze nebo na Bar a soupeř nemohl ani jeden svůj kámen vyvést, platí vítězství trojitě (tzv. „Backgammon“).

Zdvojnásobení:

Každý hráč může během hry hodnotu zdvojnásobit, přitom položí před vrhem dvojnásobnou kostku hodnotou 2 nahoru, aby ji mohl soupeř vidět. Soupeř má možnost zdvojnásobení odmítnout nebo akceptovat. Jestliže hodnotu akceptuje, může během hry zase zdvojnásobit a kostku otočit na 4. Pokus o zdvojnásobení se nepočítá. Jestliže vyhraje černý např. jednoduše, dvojitá kostka ukazuje 2, potom vyhraje černý nakonec dvojnásobně. Jestliže vyhraje černý dvojnásobně, dvojitá kostka ukazuje 2, potom vyhrává černý čtyřnásobně, atd.. Jestli má hráč výhodu a zdvojnásobení se vyplácí lze zjistit výpočtem kolik POINTS musí každý vlastní a každý kámen soupeře až k vyvádění překonat. Strana, která má nejméně ještě zbývajících tahů je ve výhodě.

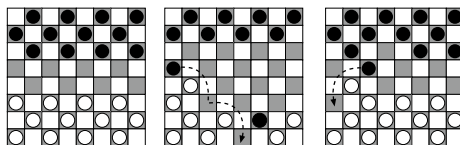
● Dáma (pro dvě osoby)

Obsah:

- 24 hracích kamenů (12 bílých, 12 černých)
 - 1 šachovnice
 - 1 návod ke hře

Příprava hry:

Šachovnice se položí tak, aby každý z obou hráčů měl po pravé ruce bílé pole. Každý hráč rozestaví své kameny na černá pole prvních 3 řad na své straně tak, aby v každé řadě byly 4 kameny.



Průběh a cíl hry:

- Začíná bílý, poté střídavě táhnou oba soupeři. Kamenem se táhne vždy jen o jedno pole, a to pouze po černých polích. Pokud se některý kámen ocitne před soupeřovým kamenem a pole za ním je prázdné, musí ho soupeř svým kamenem přeskočit. Přeskočený kámen se odebere ze šachovnice. Pokud se po přeskočení kámen na novém poli ocitne ve stejné situaci, může v jednom tahu přeskočit další kámen, pokračovat lze i v pravém úhlu. Takto lze jedním tahem vzít dva nebo i více kamenů.
- Při dosažení soupeřovy základní řady lze hrací kámen změnit na „dámu“. „Dáma“ je tvořena dvěma kameny postavenými na sebe, lze s ní táhnout vpřed i zpět a její dosah není omezen. Při skákání nemusí doskakovat těsně za soupeřův kámen, který bere, ale může zároveň vzít i dva kameny, i když je mezi nimi více volných polí.
- Pokud jeden z hráčů zapomene skákat, ačkoliv to mohl udělat, musí odstranit svůj kámen ze šachovnice.
- Prohrál ten hráč, který už nemá žádné kameny nebo který už nemá kam táhnout.

● Mancala (pro dvě osoby)

Obsah:

- 48 mancala hracích kamenů
- 1 hrací deska
- 1 návod ke hře

Příprava a cíl hry:

- Hrací deska má šest důlků a Mancala důlek pro každého hráče. Hráči sedí proti sobě. Jeden hráč vlastní důlky přímo před ním a vpravo Mancala důlek. Na začátku hry se vloží do každého důlku, mimo Mancala důlku, čtyři

hrací kameny. Cílem hry je dopravit co nejvíce hracích kamenů do vlastního Mancala důlku.

Průběh hry:

- Určete, který hráč hru začne. Tento hráč si zvolí jeden svůj důlek a vezme z něho všechny

kameny do ruky. Potom vkládá ve směru proti směru chodu hodinových ručiček do následujících důlků po jednom kamenu, až všechny kameny rozdělí. Přitom vkládá i do vlastního Mancala důlku, Mancala důlek protihráče vynechá. Potom je na řadě druhý hráč.

- Jestliže vhodí hráč poslední kámen do prázdného důlku ve vlastní polovině, smí tento kámen vzít i kameny z protilehlého důlku protihráče a vložit je do vlastního Mancala důlku.
- Jakmile nejsou na straně protihráče žádné kameny, smí druhý hráč všechny jeho kameny vložit do Mancala důlku. Tím hra končí. Vyhrává hráč, který má nejvíce kamenů ve vlastním Mancala důlku.

● Tic-Tac-Toe (pro dva hráče)

Obsah:

- 10 hracích kamenů (5 bílých, 5 černých)
- 1 hrací deska
- 1 návod ke hře

Příprava a cíl hry:

- Každý hráč dostane 5 bílých resp. černých hracích kamenů. Určete hráče, který začne. Vyhrává hráč, který jako první umístil 3 kameny do řady bez přerušení.

Průběh hry:

- Oba hráči střídavě umísťují vždy jeden kámen na políčko hrací plochy. Hra končí jakmile jeden hráč položí 3 kameny vodorovně, svisle nebo diagonálně do jedné řady bez mezery.
- Jestliže nevytvoří žádný hráč řadu z 3 kamenů, končí hra nerozhodně.

● Čínská dáma (pro dva až šest hráčů)

Obsah:

- 60 kuliček (po 10 kuličkách v 6 barvách)
- 1 hrací deska
- 1 návod ke hře

Příprava a cíl hry:

- Každý hráč si položí vlastní kuličky do jednoho ze šesti barevných trojúhelníků. Každému hráči se přiřadí jedna barva. Tím se určí i jeho startovní a cílové pole, včetně jeho kuliček. Vyhrává hráč, který jako první dostane 10 vlastních kuliček do protilehlého trojúhelníku.

Průběh hry:

- Určete, který hráč hru začne. Popořadě může každý hráč táhnout s jednou svojí kuličkou. Přitom jsou dovolené dva tahy: normální tah nebo přeskočení.
- Při tahu pohybuje hráč jen s jednou kuličkou. Kuličkou lze táhnout jeden krok ve všech směrech.
- Jestliže je pozice obsazená vlastní kuličkou nebo kuličkou protihráče, smí je hráč ve směru tahu přeskočit. Předpokladem je, že je pozice za kuličkou, kterou přeskakuje, volná.
- Hráč, který je na řadě se musí rozhodnout mezi tahem nebo přeskočením. Obojí současně není dovoleno. Skákat můžete tak dlouho jak je to možné. Ale nejste k tomu nuceni.
- Kulička, kterou hráč dotáhl na cílové pole, nesmí toto pole opustit.

● Hadi & žebříky (pro dva až čtyři hráče)

Obsah:

- 4 Ludo figurky (po 1 figurce ve 4 barvách)
- 1 hrací kostka
- 1 hrací deska
- 1 návod ke hře

Příprava a cíl hry:

- Každý hráč dostane jednu figurku a postaví jí na startovní pole stejné barvy. Vyhraje hráč, který jako první dostal svojí figurku do cíle.

Průběh hry:

- Určete hráče, který bude jako první házet kostkou. Podle počtu hozených ok smí hráč svojí figurku posunout. Hra pokračuje kolem dokola.
- Jestliže skončí tah hráče na políčku žebříku, smí hráč figurkou vylézt po žebříku nahoru.
- Jestliže skončí tah hráče na políčku s hadí

hlavou, musí figurku vrátit zpět na ocas hada.

- Jestliže skončí tah hráče na políčku, na kterém již stojí figurka protihráče, musí se figurka protihráče vrátit zpátky na start.
- Jestliže padne na kostce 6, může hráč znovu házet.
- K dosažení cílového políčka potřebujete přesnou hodnotu na kostce.

● Ludo/Pachisi (pro dva až čtyři hráče)

Obsah:

- 16 Ludo-figurky (po 4 figurkách ve 4 barvách)
- 1 hrací kostka
- 1 hrací deska
- 1 návod ke hře

Příprava a cíl hry:

- Každý hráč dostane 4 figurky ve stejné barvě a postaví je do startovního domečku odpovídající barvy. Vyhrává hráč, který jako první dorazí se svými 4 figurkami do cílového domečku.

Průběh hry:

- Určete hráče, který bude jako první házet kostkou. Hra pokračuje kolem dokola.
- Každý hráč smí 3krát házet. Hráč, který hodí 6 smí postavit jednu figurku ze startovního domečku na startovní pole. Potom hází hráč ještě jednou a táhne dopředu podle hodnoty na kostce. Dokud má hráč ještě všechny 4 figurky ve startovním domečku, smí házet 3krát.
- Jestliže hodí hráč znovu 6, může se rozhodnout nasadit další figurku do hry nebo s jinou figurkou ve hře postoupit o 6 políček. Po každé 6 se smí znovu házet.
- Jestliže dojde hráč s figurkou na pole obsazené figurkou protihráče, může jí vyhodit ze hry. Vyhozená figurka protihráče musí pak zpátky do startovního domečku a může se až po hození 6 zase zařadit do hry.
- Jestliže je pole obsazené vlastní figurkou, musí se pokračovat jinou figurkou. Dvojitě obsazení není dovolené.
- V cílovém domečku jsou figurky v bezpečí, nemohou být vyhozeny. Figurky, které již cílový domeček dosáhly se nesmí přeskakovat.

● Solitaire (pro jednoho až dva hráče)

Obsah:

- 32 hracích kamenů
- 1 hrací deska
- 1 návod ke hře

Příprava a cíl hry:

- 32 hracích kamenů se rozdělí po hrací ploše tak, aby zůstalo jen jedno pole uprostřed neobsazené. Cílem hry je, aby na konci zůstal jen jeden kámen uprostřed pole.

Průběh hry:

- Odstraňujte pokud možno co nejvíce kamenů přeskakováním vodorovně nebo svisle.
- Smíte přeskocit vždy jen jeden kámen, pole dopadu musí být prázdné.
- U 2 hráčů se jejich tahy střídají. Hráč, který nemůže provést žádný tah hru prohrál.

● Závod kostek (pro dva hráče)

Obsah:

- 30 hracích kamenů (15 bílých, 15 černých)
- 2 hrací kostky
- 1 hrací deska
- 1 návod ke hře

Příprava a cíl hry:

- Každý hráč dostane po 15 bílých resp. černých kamenů. Určete, který hráč začne. Vyhrává hráč, který má na konci na hrací ploše nejvíce kamenů.

Průběh hry:

- Obě kostky se hodí současně. Hozená čísla se sečtou. Potom hráč umístí jeden hrací kámen na odpovídající pole.
- Potom je na řadě druhý hráč. Jestliže hodí stejný výsledek jako protihráč, nesmí na hrací pole umístit žádný kámen.
- Hraje se tak dlouho až se obsadí všechna pole.

● Ošetřování a skladování

- Výrobek skladujte vždy suchý a čistý ve vytápěné místnosti.
- Nečistěte výrobek agresivními čisticími prostředky, používejte pouze suchý čisticí hadr.

● Zlikvidování

Obal se skládá z ekologických materiálů, které můžete zlikvidovat prostřednictvím místních sběrů recyklovatelných materiálů.

O možnostech likvidace vysloužilých zařízení se informujte u správy vaší obce nebo města.



Výrobek a obalové materiály jsou recyklovatelné a podléhají rozšířené odpovědnosti výrobce. Pro lepší zpracování odpadu jej likvidujte odděleně podle vyobrazených symbolů na obalu. Logo Tri-man platí jen pro Francii.

● Záruka

Výrobek byl vyroben s nejvyšší pečlivostí podle přísných kvalitativních směrnic a před odesláním prošel výstupní kontrolou. V případě závad máte možnost uplatnění zákonných práv vůči prodejci. Vaše práva ze zákona nejsou omezena naší níže uvedenou zárukou.

Na tento artikl platí 3 záruka od data zakoupení. Záruční lhůta začíná od data zakoupení. Uschovejte si dobře originál pokladni stvrzenky. Tuto stvrzenku budete potřebovat jako doklad o zakoupení.

Pokud se do 3 let od data zakoupení tohoto výrobku vyskytne vada materiálu nebo výrobní vada, výrobek Vám – dle našeho rozhodnutí – bezplatně opravíme nebo vyměníme. Tato záruka zaniká, jestliže se výrobek poškodí, neodborně použil nebo neodržel pravidelnou údržbu.

Záruka platí na vady materiálu a výrobní vady. Tato záruka se nevztahuje na díly výrobku podléhající opotřebení (např. na baterie), dále na poškození křehkých, choulostivých dílů, např. vypínačů, akumulátorů nebo dílů zhotovených ze skla.

● Postup v případě uplatňování záruky

Pro zajištění rychlého zpracování Vašeho případu se řiďte následujícími pokyny:

Pro všechny požadavky si připravte pokladní stvrzenku a číslo artiklu (IAN 390578_2201) jako doklad o zakoupení.

Číslo artiklu najdete na typovém štítku, gravuře, titulní stránce návodu (vlevo dole) nebo na nálepce na zadní nebo spodní straně.

V případě poruch funkce nebo jiných závad nejdříve kontaktujte, telefonicky nebo e-mailem, v následujícím textu uvedené servisní oddělení.

Výrobek registrovaný jako vadný potom můžete s příloženým dokladem o zakoupení (pokladní stvrzenkou) a údaji k závadě a kdy k ní došlo, bezplatně zaslat na adresu servisu, která Vám byla sdělena.

● Servis

Servis Česká republika

Tel.: 800600632

E-Mail: owim@lidl.cz

Legenda použitých piktogramov	Strana 61
Úvod	Strana 61
Obsah dodávky	Strana 61
Používanie v súlade s určeným účelom	Strana 61
Bezpečnostné upozornenia	Strana 61
Návody na hry	Strana 61
Šach (pre dve osoby)	Strana 61
Backgammon (pre dve osoby)	Strana 63
Dáma (pre dve osoby)	Strana 64
Mancala (pre dve osoby)	Strana 65
Tic-Tac-Toe (pre dvoch hráčov)	Strana 65
Halma (pre dvoch až šiestich hráčov)	Strana 66
Hady & rebrík (pre dvoch až štyroch hráčov)	Strana 66
Ludo/Pachisi/Človeče, nehnevaj sa! (pre dvoch až štyroch hráčov)	Strana 66
Solitér (pre jedného až dvoch hráčov)	Strana 67
Závody kociek (pre dvoch hráčov)	Strana 67
Údržba a uskladnenie	Strana 67
Likvidácia	Strana 68
Záruka	Strana 68
Postup v prípade poškodenia v záruke	Strana 68
Servis	Strana 68

Legenda použitých piktogramov



Značka CE uvádza zhodu s príslušnými smernicami EÚ platnými pre tento výrobok.



Bezpečnostné upozornenia
Manipulačné pokyny

Drevené hry 10 v 1

● Úvod

Blahoželáme Vám ku kúpe Vášho nového výrobku. Kúpou ste sa rozhodli pre vysoko kvalitný produkt. Pred prvým uvedením do prevádzky sa oboznámte s výrobkom. Za týmto účelom si pozorne prečítajte nasledujúci návod na obsluhu a bezpečnostné pokyny. Výrobok používajte iba v súlade s popisom a v uvedených oblastiach používania. Tento návod uschovajte na bezpečnom mieste. Ak výrobok odovzdáte ďalšej osobe, priložte k nemu aj všetky podklady.

● Obsah dodávky

- 1 púzdro pre hry
- 2 hracie dosky, 1 zásuvka
- 80 hracích kameňov (32 šachových figúriek, 32 Backgammon-kameňov, 16 Ludo-figúriek)
- 60 hracích guľičiek
- 48 mancala hracích kameňov
- 2 kocky
- 1 zdvojovacia kocka
- 1 návod na hru

● Používanie v súlade s určeným účelom

Tento výrobok je určený len na používanie v súkromných domácnostiach. Výrobok nie je určený na komerčné používanie.



Bezpečnostné upozornenia

- ⚠ **UPOZORNENIE!** Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Drobná guľička. Nebezpečenstvo dusenia.
- **POZOR!** Používanie pod bezprostredným dohľadom dospelých osôb.
- **POZOR!** Obalový a upevňovací materiál nie je súčasťou hračky a mal by byť z bezpečnostných dôvodov vždy odstránený predtým, ako výrobok odovzdáte na hranie deťom.
- Obal uschovajte pre neskoršie spätné otázky!
- Výrobok je vhodný pre deti od 6 rokov.

● Návod na hry

● Šach (pre dve osoby)

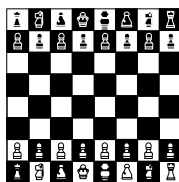
Hrací materiál:

- 32 šachových figúriek (16 bielych, 16 čiernych)
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Priebeh hry:

Obaja hráči majú rovnaký počet hracích figúriek:

- 1 dáma   2 strelci  
- 1 kráľ   2 jazdci    
- 2 veže     8 pešiacov  

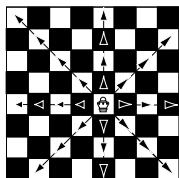


Šachové figúrky umiestnite podľa obrázka, každá dáma musí stáť na políčku „jej“ vlastnej farby. Hráč, ktorý má biele figúrky, smie začať. Pri šachu ide o to, že obaja hráči sa snažia navzájom sa blokovať, aby

na konci znemožnili pohyb kráľa protihráča, tzn. snažia sa dať mu šach-mat. To si vyžaduje mnohé intelektuálne a strategické ťahy a schopnosť predvídať možné ťahy protihráča. Musíte zabezpečiť, aby boli Vaše figúrky chránené jednou alebo viacerými figúrkami Vašej farby.

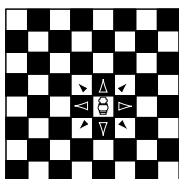
Ťahy šachových figúriek:

□ Dáma



Dámu možno posúvať o ľubovoľný počet políčok vo všetkých smeroch tzn. diagonálne, zvisle a vodorovne.

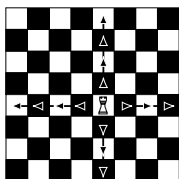
□ Kráľ



je nutné varovať ohlásením „šach“.

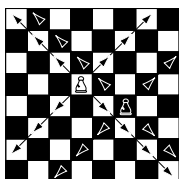
S kráľom možno robiť pohyby v každom smere (diagonálne, zvisle, vodorovne), ale iba jedno políčko na ťah. Keď je ohrozený, prikladá sa mu iný význam ako všetkým ostatným figúrkam. Pri ohrození kráľa

□ Veža



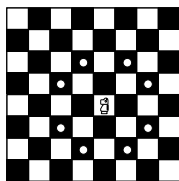
Vežu možno posúvať o ľubovoľný počet políčok zvisle a vodorovne. Figúrky protihráča môžu byť napadnuté a porazené len vrámcami tohto radu políčok.

□ Strelce



Strelca možno posúvať o ľubovoľný počet políčok, ale výlučne v diagonálnom smere. Keďže strelci nikdy nemôžu zmeniť svoju farbu políčok, môžu byť napadnutí resp. porazení iba na „svojej“ farbe políčok.

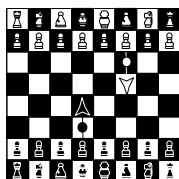
□ Jazdec



že ťahy s jazdcom vždy skončia na políčkach inej farby.

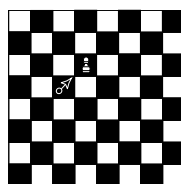
Jazdec je jediná figúrka, ktorou je možné preskočiť iné figúrky. Je to mimoriadne manévrovateľná figúrka. Ťahy s jazdcom sú robené nasledovne: „jedno políčko rovno a potom jedno políčko šikmo“. To znamená,

□ Pešiak



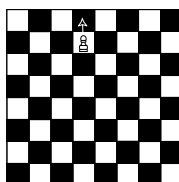
Pešiakom možno posúvať jedno alebo dve políčka dopredu – dve políčka však iba zo štartovacej pozície. Ak náhle sa pešiaci nachádzajú mimo štartovacej pozície, možno ich posúvať iba jedno políčko za ťah. Pešiakmi nemožno robiť ťahy dozadu, ani nemožno dozadu napádať resp. vyhadzovať. Pešiakom možno figúrku protihráča vyhodiť iba v diagonálnom smere.

Pešakov možno posúvať jedno alebo dve políčka dopredu – dve políčka však iba zo štartovacej pozície. Ak náhle sa pešiaci nachádzajú mimo štartovacej pozície, možno ich posúvať iba jedno



práve v hre rovnaké šachové figúrky alebo nie.

Ak sa Vám podarí prejsť s pešiakom až k základnej čiare súperovej strany, môžete ho vymeniť za inú figúrku, ktorú Vám v predchádzajúcich ťahoch vyhodil súper, nezávisle od toho, či sú



Vyhadzovanie:

Keď je niektorá figúrka vyhodená, prevezme úlohu čiara figúrka jej miesto. „En passant“-ťah smie byť uskutočnený iba vtedy, keď je pešák posúvaný z východiskovej pozície. Ak potiahnete pešiaka zo základného postavenia dvojkrokom cez ohrozené políčko a postavíte ho na políčko vedľa pešiaka

súpera, môže pešiak súpera vyradiť Vášho pešiaka nasledujúcim ťahom tak, že prejde na predtým ohrozené políčko. To znamená, že sa pešiak súpera postaví na políčko, ktoré predtým ohrozoval, a že porazený pešiak je vyhodенý z hracej dosky. Ťahy „En passant“ nie sú povinné.

Rošáda:

Ide o dvojťah, pri ktorom sa súčasne pohne kráľ a veža. Tento ťah slúži na presunutie kráľa do mimoriadne chránenej pozície. Rošáda je možná iba vtedy,

- keď ani kráľ, ani veža v predchádzajúcich ťahoch neboli pohnuté,
- keď sa medzi kráľom a vežou nenachádza žiadna iná figúrka,
- keď kráľ nestojí v pozícii šach,
- keď tento ťah neohrozí kráľa (šach).

Šach-mat:

Keď je kráľ ohrozený súperovou figúrkou, dostáva „šach“. Tento pojem musí útočiaci hráč vysloviť. Teraz musí druhý hráč vyslobodiť svojho kráľa z tejto situácie. Na to existuje viac možností: možno vyhodí hroziacu figúrku, kráľa možno posunúť na voľné políčko, ktoré nie je ohrozené, alebo niektorá figúrka z kráľovho vojska sa môže presunúť na líniu útoku, aby chránila kráľa. Šach-mat znamená, že súperov kráľ nemôže byť zachránený žiadnym z vyššie uvedených ťahov a v nasledujúcom ťahu bude porazený.

Nerozhodné:

Na konci môžu nastať situácie, kedy ani jeden hráč nedokáže dať súperovi šach-mat. Táto hra končí nerozhodne. Obaja hráči musia súhlasiť s remízou.

● Backgammon (pre dve osoby)

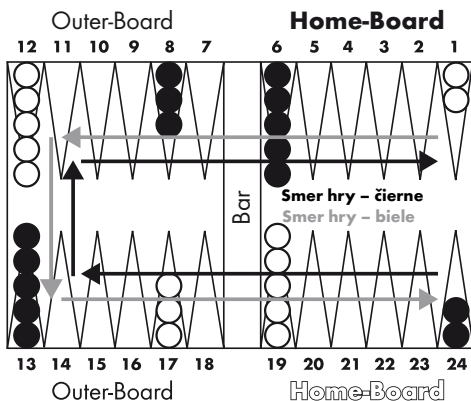
Hrací materiál:

- 30 hracích kameňov Backgammon (15 bielych, 15 čiernych)
- 2 kocky
- 1 zdvojovacia kocka
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Príprava na hru:

- Hracia doska je položená medzi oboma hráčmi tak, že každý hráč sedí pred vrúbkovanou plochou s 12 špicatými trojuholníkmi (takzvanými POINTS). Hracia doska je rozdelená na 4 plochy a priradená farbám čierna a biela. Čierne vnútorné pole (tzv. home-board) je vpravo hore, čierne vonkajšie pole (tzv. outer-board) vľavo hore, biele vnútorné pole vpravo dole a biele vonkajšie pole vľavo dole. Horné POINTS (1 – 12) sú čierne POINTS, dolné POINTS (13 – 24) sú biele POINTS.

Každý hráč obdrží 15 hracích kameňov, ktoré nasledovne rozdelí na hracej doske:



ČIERNA:

- 2 kamene na POINT 24
- 5 kameňov na POINT 13
- 3 kamene na POINT 8
- 5 kameňov na POINT 6

BIELA:

- 2 kamene na POINT 1
- 5 kameňov na POINT 12
- 3 kamene na POINT 17
- 5 kameňov na POINT 19

Hádzajú sa 2 normálnymi kockami a 1 zdvojovacia kockou.

Cieľ hry:

Obaja hráči sa snažia čo najrýchlejšie dostať svoje hracie kamene do vlastnej home-board, teda do vnútorného poľa svojej farby. Vyhrá ten, kto ako prvý nemá žiadne kamene na doske.

Priebeh hry:

- Každý hráč hodí jednou kockou; ten, kto hodí vyššie číslo, ťahá prvý. Vykoná svoj prvý ťah s oboma číselnými hodnotami, ktoré práve hodil on a jeho protihráč.
- Následne hádžu striedavo obaja dvoma kockami. Obe hodené číselné hodnoty sú posunuté, každé číslo extra. Hráč ťahá číslo tak, že jeden zo svojich kameňov posunie o toľko POINT-políčok v smere jeho home-board, koľko určuje hodnota na kocke. Smie pritom preskočiť vlastné a súperove kamene a postaví sa na voľný POINT. POINT sa považuje za obsadený vtedy, keď sa na ňom nachádza päť vlastných alebo minimálne dva súperove kamene.
- Ak hrací kameň pristane na POINT-e, na ktorom sa nachádza iba jeden súperov kameň, zoberie sa tento súperov kameň z hracej dosky a položí sa na tzv. bar (časť rámu v strede hracieho poľa). Hráč, ktorému patrí tento kameň, sa musí pokúsiť dostať tento vyradený kameň späť do hry, skôr ako môže pokračovať v hre. Kameň musí položiť na home-board súpera podľa hodenej číselnej hodnoty na kockách. Ak hodí napr. 1 a 6, položí kameň na POINT 1 alebo POINT 6, ak je zvolená pozícia ešte voľná.
- Každý hráč môže obe svoje čísla potiahnuť za sebou s jedným alebo dvoma kameňmi. Ak hodí napr. 2+4, môže ťahať najskôr s jedným kameňom 2 a potom 4 alebo naopak. 2 a 4 však nikdy nesmú byť priamo sčítané na 6, hráč musí mať najskôr vždy medzipristáť! Hodené čísla však môžu byť ťahané aj s 2 rôznymi kameňmi.
- Pri zhode (Pasch) (2+2, 3+3 atď.) musí hráč využiť hodenú hodnotu dvojnásobne, tzn. ťahať 4x. Hráč musí ťahať, okrem prípadu, že nemá možnosť ťahať jednu alebo obe hodené číselné hodnoty.
- Zasadíť naspäť nie je povolené.
- Ak niektorý hráč dostal všetky svoje kamene do svojej home-board, nasleduje vyvedenie kameňov. Hodnoty hodené kockami teraz nepoužije na ťahanie, ale na to, aby dostal svoje

kamene z dosky. Ak hráč hodí 1+3, môže z POINT 1 a 3 vyvieť po jednom kameni. Pri zhode (Pasch) 3 môže z POINT 3 vyvieť štyri kamene, ak tam má 4 kamene.

- Ak svoje hodené hodnoty nemôže použiť na vyvedenie kameňov, musí hráč posúvať zo zadnej pozície na prednú. Výnimka: Ak posledný čierny kameň stojí napr. na POINT 4, môže čierny hráč vyvieť tento kameň pomocou 4, 5 a 6, tzn. hodené hodnoty už uvoľnených POINTS môžu byť použité pre posledný POINT.
- Hráč, ktorý ako prvý vyvedie všetky kamene, vyhral. Ak jeho súper vyvedol minimálne 1 kameň, ide o jednoduché víťazstvo. Ak súper nevyvedol žiadny kameň, ráta sa víťazstvo dvojnásobne (tzv. „Gammon“).
- Ak sa na home-board víťaza alebo v poli bar nachádzajú ešte kamene súpera a súper ešte nemohol vyvieť žiadny kameň, počíta sa víťazstvo trojnásobne (tzv. „Backgammon“).

Zdvojnásobenie:

Každý hráč môže počas hry zdvojnásobiť svoju stávkou tak, že pred svojím nasledujúcim vrhom vezme zdvojovaciu kocku a položí ju s 2 hore, tak, aby to súper mohol vidieť. Súper má možnosť zdvojnásobenie odmietnuť alebo akceptovať. Ak ho akceptuje, môže počas hry opäť zdvojnásobiť a otočiť kocku na 4. Pokus o zdvojnásobenie sa nepočíta. Ak čierna vyhrá napr. jednoducho, zdvojovacia kocka ukazuje 2, v tom prípade čierna vyhrá nakoniec dvojnásobne. Ak čierna vyhrá dvojnásobne, zdvojovacia kocka ukazuje 2, potom čierna vyhrá štvornásobne atď. Či je hráč vo výhode a či sa zdvojenie oplatí sa dozviete tak, že vypočítate, koľko POINTS-políčok ešte musí prekonať každý vlastný kameň a každý súperov kameň až po jeho vyvedenie. Strana s najmenším počtom zvyšných ťahov je vo výhode.

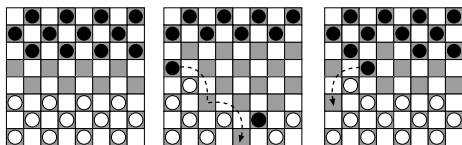
● Dáma (pre dve osoby)

Hrací materiál:

- 24 hracích kameňov (12 bielych 12 čiernych)
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Príprava na hru:

Doska sa položí tak, aby mali obaja hráči vpravo biele rohové pole. Každý hráč položí svoje kamene na čierne polia prvých 3 radov svojej strany tak, aby sa v každom rade nachádzali 4 kocky.



Priebeh a cieľ hry:

- Začína biela, potom sa ťahá striedavo. Kameňmi sa ťahá vždy len o jedno políčko a len po čiernych políčkach. Ak sa kameň nachádza pred kameňom súpera, a pole za ním je voľné, kameň je možné preskočiť. Preskočený kameň sa odstráni z hracej dosky. Ak sa pred skákajúcim kameňom vyskytne na novom políčku tá istá situácia, v tom istom ťahu môže preskočiť nasledujúci kameň, aj v pravom uhle. Týmto spôsobom môže v jednom ťahu z hracej dosky odstrániť dve alebo viacero kameňov.
- Ak dosiahne súperovu základnú líniu, kameň sa môže zmeniť na „dámu“. „Dáma“ pozostáva z dvoch kameňov položených na seba, môže ťahať dopredu a dozadu a nemá obmedzený dosah. Nemusí zostať stáť za súperovým kameňom, keď ho chce vziať, ale môže súčasne vziať dva kamene, ak je medzi nimi voľné viac ako jedno políčko.
- Ak jeden z hráčov nevyhodí súperov kameň, hoci by mohol, musí svoj kameň zobrať z hracej plochy.
- Prehral ten hráč, ktorý nemá žiadne kamene alebo nemôže ťahať.

● Mancala (pre dve osoby)

Hrací materiál:

- 48 mancala hracích kameňov
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Príprava na hru a cieľ hry:

- Hracia doska pozostáva zo šiestich jamiek a Mancala-jamky pre každého hráča. Hráči sedia oproti sebe. Hráčovi patrí jamka priamo pred ním a Mancala-jamka po jeho pravej strane. Na začiatku hry sú do každej jamky – okrem Mancala-jamiek – vložené štyri hracie kamene. Cieľom hry je dopraviť čo možno najviac hracích kameňov do svojej vlastnej Mancala-jamky.

Priebeh hry:

- Určite hráča, ktorý začne. Hráč si vyberie jednu zo svojich jamiek a vezme všetky hracie kamene z nej do ruky. Následne vloží proti smeru hodinových ručičiek do nasledujúcich jamiek vždy jeden hrací kameň, až kým nerozdelí všetky kamene. Pritom zohľadňuje vlastnú Mancala-jamku, súperovu však nie. Následne je na rade druhý hráč.
- Ak jeden z hráčov stretne s posledným hracím kameňom na svojej polovici prázdnu jamku, môže vybrať tieto kamene a súperove kamene s protiaľhlejšej jamky a vložiť ich do svojej Mancala-jamky.
- Akonáhle na súperovej strane neostali žiadne kamene, smie druhý hráč vložiť všetky jeho kamene do svojej Mancala-jamky. Tým hra skončí. Hráč, ktorý ma najviac kameňov v svojej Mancala-jamke, vyhral.

● Tic-Tac-Toe (pre dvoch hráčov)

Hrací materiál:

- 10 hracích kameňov (5 bielych 5 čiernych)
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Príprava na hru a cieľ hry:

- Každý hráč obdrží 5 bielych resp. čiernych hracích kameňov. Určite hráča, ktorý začne. Kto ako prvý umiestni 3 kamene bez prerušenia do jedného radu, vyhral.

Priebeh hry:

- Obaja hráči striedavo vkladajú vždy po jednom kameni na okienka hracieho poľa. Akonáhle jeden hráč zasadí 3 hracie kamene rovnakej farby zvisle, vodorovne alebo diagonálne do radu, hra skončila.
- Ak sa ani jednému hráčovi nepodari vytvoriť rad z 3 hracích kameňov, je hra ukončená nerozhodne.

● **Halma (pre dvoch až šiestich hráčov)**

Hrací materiál:

- 60 guličiek (vždy po 10 guličiek v 6 farbách)
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Príprava na hru a cieľ hry:

- Každý hráč položí svoje guličky do jedného zo šiestich farebných trojuholníkov. Každému hráčovi je pridelená jedna farba. Z toho vyplynie výber jeho štartovacieho a cieľového políčka ako aj jeho guličiek. Kto ako prvý dostane svojich 10 guličiek do protiahlého trojuholníka, vyhral hru.

Priebeh hry:

- Určite hráča, ktorý začne. Striedavo po rade môže každý hráč vykonať jeden ťah s jednou zo svojich guličiek. Povolené sú dva druhy ťahov: posúvanie alebo skákanie.
- Pri posúvaní hýbe hráč iba jednou guličkou. Guličku možno posunúť o jeden krok do akéhokoľvek smeru.
- Ak je niektoré políčko obsadené vlastnou alebo súperovou guličkou, môže ju hráč v smere ťahu preskočiť. Predpokladom je, že políčko za preskakovanou guličkou je voľné.
- Hráč sa pri každom ťahu musí rozhodnúť pre posúvanie alebo preskakovanie. Oboje naraz nie je dovolené. Preskakovať možno tak dlho, ako je to možné. Nie je to však povinné.
- Ak gulička dosiahla cieľové políčko, už ho nesmie opustiť.

● **Hady & rebrik (pre dvoch až štyroch hráčov)**

Hrací materiál:

- 4 ludo-figúrky (vždy 1 figúrka v 4 farbách)
- 1 kocka
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Príprava na hru a cieľ hry:

- Každý hráč dostane jednu figúrku a postaví ju na štartovacie políčko rovnakej farby. Kto ako prvý dosiahne so svojou figúrkou cieľové políčko, vyhral hru.

Priebeh hry:

- Určite hráča, ktorý ako prvý hádže kockou. Závisle od čísla hodeného kockou smie hráč posunúť svoju figúrku dopredu. Potom sa hrá dookola.
- Ak niektorý hráč na konci svojho ťahu pristane na políčku s rebrikom, môže po rebriku výjsť hore.
- Ak niektorý hráč na konci svojho ťahu pristane na políčku s hadou hlavou, musí sa vrátiť naspäť k chvostu hada.
- Ak hráč príde na políčko, na ktorom už stojí protihráčova figúrka, je táto figúrka vyhodená a protihráč musí ísť naspäť na štart.
- Ak kocka ukazuje 6, môže hráč hádzať ešte raz.
- Musíte hodiť presné číslo, aby ste sa dostali na cieľové políčko.

● **Ludo/Pachisi/Človeče, nehnevaj sa! (pre dvoch až štyroch hráčov)**

Hrací materiál:

- 16 ludo-figúriek (zakaždým 4 figúrky v 4 farbách)
- 1 kocka
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Príprava na hru a cieľ hry:

- Každý hráč dostane 4 hracie figúrky v jednej farbe a postaví ich do príslušného štartovacieho domčeka. Vyhrá hráč, ktorý ako prvý dostane svoje 4 hracie figúrky do cieľového domčeka.

Priebeh hry:

- Určite hráča, ktorý ako prvý hádže kockou. Potom sa hrá dookola.
- Každý hráč smie 3 krát hádzať kockou. Kto hodí 6, smie postaviť jednu figúrku zo štartovacieho domčeka na štartovacie políčko. Tento hráč následne znova hádže kockou a posunie sa dopredu o hodené číslo. Pokiaľ má hráč všetky 4 hracie figúrky v štartovacom domčeku, smie 3 krát hádzať kockou.
- Ak znova hodí 6, môže sa rozhodnúť, či postaví do hry ďalšiu hraciu figúrku alebo posunie hraciu figúrku o 6 políčok dopredu. Po každej 6 môžete znova hádzať kockou.
- Ak hráč príde na políčko, na ktorom stojí súperova figúrka, môže ju vyhodiť. Súperova figúrka sa musí vrátiť naspäť do štartovacieho domčeka a do hry sa môže znova dostať pomocou 6.
- Ak je políčko obsadené vlastnou figúrkou, musíte spraviť ťah s inou figúrkou. Dvojité obsadenie nie je dovolené.
- V cieľovom domčeku sú hracie figúrky v bezpečí a nemôžu byť vyhodené. Figúrky, ktoré už dosiahli cieľový domček, nesmú byť preskakované.

● **Solitér (pre jedného až dvoch hráčov)**

Hrací materiál:

- 32 hracích kameňov
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Príprava na hru a cieľ hry:

- 32 hracích kameňov rozdeľte na hracej doske tak, že ostane voľné iba jedno políčko v strede. Cieľom hry je, aby na konci ostal v strede jeden hrací kameň.

Priebeh hry:

- Odstráňte čo najviac hracích kameňov tak, že horizontálne alebo vertikálne preskakujete cez iný kameň.
- Môžete skákať iba cez jeden hrací kameň a políčko, na ktorom pristanete, musí byť prázdne.
- V prípade 2 hráčov ťaháte vždy striedavo. Keď hráč nemôže uskutočniť žiadny ťah, prehral hru.

● **Závody kociek (pre dvoch hráčov)**

Hrací materiál:

- 30 hracích kameňov (15 bielych 15 čiernych)
- 2 kocky
- 1 hracia doska
- 1 návod na hru

Príprava na hru a cieľ hry:

- Každý hráč obdrží 15 bielych resp. čiernych hracích kameňov. Určite hráča, ktorý začne. Hráč, ktorý má na konci hry najviac hracích kameňov na hracom poli, vyhral.

Priebeh hry:

- Hod'te obe kocky naraz. Spočítajte hodené čísla. Následne hráč položí hrací kameň na príslušné políčko.
- Potom je na rade druhý hráč. Ak hodí kockou rovnaký výsledok ako jeho protihráč, nesmie na hracie pole umiestniť žiadny hrací kameň.
- Hrá sa tak dlho, kým nie sú obsadené všetky políčka.

● **Údržba a uskladnenie**

- Výrobok skladujte vždy v suchom a čistom stave v dobre vykurovanej miestnosti.
- Výrobok nečistite ostrými čistiacimi prostriedkami, použite iba suchú handričku.

● **Likvidácia**

Obal pozostáva z ekologických materiálov, ktoré môžete odovzdať na miestnych recyklačných zberných miestach.

O možnostiach likvidácie opotrebovaného výrobku sa môžete informovať na Vašej obecnej alebo mestskej správe.



Produkt a obalové materiály sú recyklovateľné a podliehajú rozšírenej zodpovednosti výrobcu. Kvôli lepšiemu spracovaniu odpadu ho zlikvidujte oddelene podľa zobrazených symbolov na obale. Triman-Logo platí iba pre Francúzsko.

● **Záruka**

Tento výrobok bol dôkladne vyrobený podľa prísnych akostných smerníc a pred dodaním svedomito testovaný. V prípade nedostatkov tohto výrobku Vám prináležia zákonné práva voči predajcovi produktu. Tieto zákonné práva nie sú našou nižšie uvedenou zárukou obmedzené.

Na tento produkt poskytujeme 3-ročnú záruku od dátumu nákupu. Záručná doba začína plynúť dátumom kúpy. Starostlivo si prosím uschovajte originálny pokladničný lístok. Tento doklad je potrebný ako dôkaz o kúpe.

Ak sa v rámci 3 rokov od dátumu nákupu tohto výrobku vyskytne chyba materiálu alebo výrobná chyba, výrobok Vám bezplatne opravíme alebo vymeníme – podľa nášho výberu. Táto záruka zaniká, ak bol produkt poškodený, neodborne používaný alebo neodborne udržiavaný.

Poskytnutie záruky sa vzťahuje na chyby materiálu a výrobné chyby. Táto záruka sa nevzťahuje na časti produktu, ktoré sú vystavené normálnemu opotrebovaniu, a preto ich je možné považovať za opotrebovateľné diely (napr. batérie) alebo na poškodenia

na rozbitných dieloch, napr. na spínači, akumulátorových batériách alebo častiach, ktoré sú zhotovené zo skla.

● **Postup v prípade poškodenia v záruke**

Pre zaručenie rýchleho spracovania Vašej požiadavky dodržte prosím nasledujúce pokyny:

Pre všetky otázky majte pripravený pokladničný doklad a číslo výrobku (IAN 390578_2201) ako dôkaz o kúpe.

Číslo výrobku nájdete na typovom štítku, gravúre, na prednej strane Vášho návodu (dole vľavo) alebo ako nálepku na zadnej alebo spodnej strane. Ak sa vyskytnú funkčné poruchy alebo iné nedostatky, najskôr telefonicky alebo e-mailom kontaktujte následne uvedené servisné oddelenie.

Produkt označený ako defektný potom môžete s priloženým dokladom o kúpe (pokladničný lístok) a uvedením, v čom spočíva nedostatok a kedy sa vyskytol, bezplatne odoslať na Vám oznámenú adresu servisného pracoviska.

● **Servis**

Ⓚ **Servis Slovensko**

Tel.: 0800 008158

E-pošta: owim@lidl.sk

Leyenda de pictogramas utilizados	Página 70
Introducción	Página 70
Volumen de suministro	Página 70
Uso adecuado	Página 70
Indicaciones de seguridad	Página 70
Instrucciones de juego	Página 70
Ajedrez (para dos personas)	Página 70
Backgammon (para dos personas)	Página 72
Damas (para dos personas)	Página 74
Mancala (para dos personas)	Página 74
Tres en raya (para dos personas)	Página 75
Damas chinas (para dos a seis personas)	Página 75
Serpientes y escaleras (para dos a cuatro personas)	Página 75
Ludo (para dos a cuatro personas)	Página 76
Solitario (para uno a dos personas)	Página 76
Carrera de dados (para dos personas)	Página 77
Cuidado y almacenaje	Página 77
Eliminación	Página 77
Garantía	Página 77
Tramitación de la garantía	Página 77
Asistencia	Página 78

Legenda de pictogramas utilizados



La marca CE indica la conformidad con las directivas de la UE aplicables a este producto.



Indicaciones de seguridad
Instrucciones de uso

Colección de 10 juegos en 1 de madera

● Introducción

Enhorabuena por la adquisición de su nuevo producto. Ha elegido un producto de alta calidad. Familiarícese con el producto antes de la primera puesta en funcionamiento. Lea detenidamente el siguiente manual de instrucciones y las indicaciones de seguridad. Utilice el producto únicamente como se describe a continuación y para las aplicaciones indicadas. Guarde estas instrucciones en un lugar seguro. En caso de transferir el producto a terceros, entregue también todos los documentos correspondientes.

● Volumen de suministro

- 1 caja de juego
- 2 tableros de juego, 1 cajón
- 80 fichas de juego (32 figuras de ajedrez, 32 fichas de backgammon, 16 figuras de ludo)
- 60 bolas de juego
- 48 fichas de mancala
- 2 dados
- 1 dado de doblaje
- 1 instrucciones de juego

● Uso adecuado

Este producto ha sido diseñado exclusivamente para uso doméstico. El producto no está indicado para ser utilizado con fines comerciales.



Indicaciones de seguridad

- ¡ADVERTENCIA!** No conviene para niños menores de 36 meses. Contiene bolas pequeñas. Peligro de atragantamiento.
- **¡ATENCIÓN!** Usar bajo la supervisión directa de adultos.
- **¡ATENCIÓN!** El material de embalaje y fijación no forma parte del juguete y por razones de seguridad debe retirarse siempre antes de entregarle el producto al niño para que juegue.
- ¡Conservar el envase para consultas posteriores!
- El producto es apropiado para niños a partir de 6 años.

● Instrucciones de juego

● Ajedrez (para dos personas)

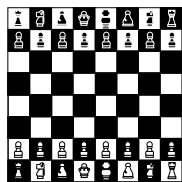
Material de juego:

- 32 figuras de ajedrez (16 blancas, 16 negras)
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Desarrollo del juego:

Ambos jugadores tienen la misma cantidad de figuras:

- 1 dama
- 2 alfiles
- 1 rey
- 2 caballos
- 2 torres
- 8 peones



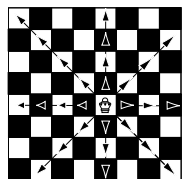
Las figuras de ajedrez se colocan como se muestra en la ilustración; cada dama se coloca en una casilla de su mismo color. Empieza el jugador con las figuras blancas.

En el juego de ajedrez, ambos

jugadores tratan de entorpecerse mutuamente para finalmente inmovilizar al rey de su adversario, es decir, darle jaque mate. Esto requiere muchos movimientos inteligentes y estratégicos y la habilidad de predecir los movimientos del adversario. Debe asegurarse de que sus figuras están protegidas por una o más figuras de su mismo color.

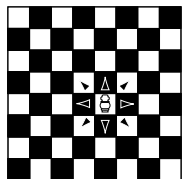
Movimientos de las figuras de ajedrez:

□ Dama



Con la dama pueden recorrerse tantas casillas como se desee en todas direcciones, es decir, en diagonal, en vertical y en horizontal.

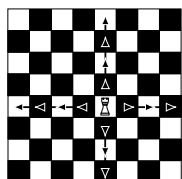
□ Rey



El rey puede moverse en todas direcciones (diagonal, vertical, horizontal), pero solo una casilla por movimiento. No se lo debe considerar como cualquier otra figura cuando se ve amenazado. Debe

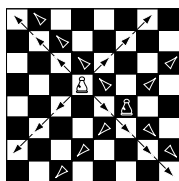
advertirse una amenaza al rey con la exclamación „jaque”.

□ Torre



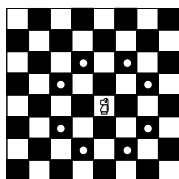
La torre puede moverse tantas casillas como se desee en vertical y horizontal. Las figuras del adversario pueden atacarse y capturarse solo dentro de esa serie de casillas.

□ Alfil



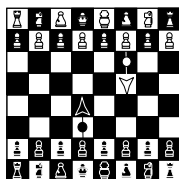
El alfil puede moverse tantas casillas como se desee, pero solo en dirección diagonal. Puesto que el alfil no puede cambiar el color de la casilla sobre la que se encuentra, solo puede atacar y capturar en las casillas de su color.

□ Caballo



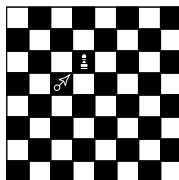
El caballo es la única figura con la que pueden saltarse otras figuras. Es una figura especialmente maniobrable. Así se mueve el caballo: „una casilla hacia adelante y otra en diagonal”. Eso significa que el caballo acaba siempre en una casilla del color contrario.

□ Peón

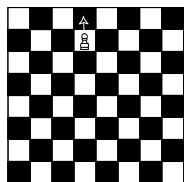


El peón puede moverse una o dos casillas hacia adelante, pero dos casillas solo desde su posición inicial. Una vez que el peón ya no se encuentre en su posición inicial, puede moverse solo una casilla por turno.

Con el peón no pueden realizarse movimientos hacia atrás, ni atacar ni comer hacia adelante. Con el peón solo pueden capturarse figuras contrarias en dirección diagonal.



Si consigue llevar un peón a la línea base del lado de su adversario, puede intercambiarlo por otra figura que haya sido capturada por su adversario en turnos anteriores, independientemente de si hay figuras de ese mismo tipo en juego o no.



Capturar:

Cuando una figura de ajedrez es capturada, la figura atacante toma la posición de la figura que ha abandonado el tablero de juego. El movimiento de captura „al paso“ solo puede realizarse cuando un peón se mueve desde su posición inicial. Cuando se avanzan dos casillas con un peón desde su posición inicial y el movimiento finaliza pasando por encima de una casilla amenazada al lado de un peón contrario, este puede capturar al peón en su próximo turno, acabándolo en la casilla amenazada. Eso significa que el peón contrario se coloca en la casilla que amenazaba y que el peón capturado se retira del tablero de juego. La captura „al paso“ no es obligatoria.

Enroque:

Es un movimiento doble en el que el rey y la torre se mueven al mismo tiempo. Este movimiento sirve para situar al rey en una posición especialmente segura. El enroque solo es posible:

- cuando ni el rey ni la torre se han movido en turnos anteriores,
- cuando no haya ninguna otra figura entre el rey y la torre,
- cuando el rey no esté en jaque,
- cuando este movimiento no amenace (ponga en jaque) al rey.

Jaque mate:

Cuando el rey se vea amenazado por una figura contraria, se dice que está „en jaque“. Esto debe advertirlo el jugador atacante en voz alta. Ahora, el otro jugador debe librar a su rey de esta situación. Para ello, hay varias posibilidades: puede capturarse la figura que amenaza, puede desplazarse el rey a una casilla libre que no esté amenazada, o una de las figuras del rey puede colocarse en la línea de ataque para defenderlo. Jaque mate significa que el rey contrario no puede librarse de la posición de jaque de ninguna de las maneras mencionadas

anteriormente y puede ser capturado en el siguiente turno.

Tablas:

Al final del juego, pueden surgir situaciones en las que ninguno de los jugadores puede dar jaque mate al adversario. En ese caso, el juego acaba en tablas. Ambos jugadores deben estar de acuerdo con las tablas.

● Backgammon (para dos personas)

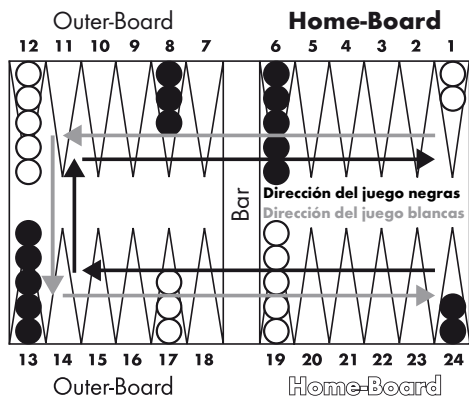
Material de juego:

- 30 fichas de backgammon (15 blancas, 15 negras)
- 2 dados
- 1 dado de doblaje
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Preparación del juego:

- El tablero de juego se coloca entre los jugadores de tal manera que cada jugador tenga delante un área con 12 triángulos (los llamados PICOS). El tablero de juego se divide en 4 cuadrantes a los que se les asignan los colores negro y blanco. El cuadrante interno (el llamado home board) negro se encuentra arriba a la derecha; el cuadrante externo (el llamado outer board) negro, arriba a la izquierda; el cuadrante interno blanco, abajo a la derecha; y el cuadrante externo blanco, abajo a la izquierda. Los PICOS superiores (1 - 12) son los PICOS negros; los PICOS inferiores (13 - 24) son los PICOS blancos.

Cada jugador dispone de 15 fichas que distribuirá en el tablero de juego de la siguiente manera:



NEGRO:

- 2 fichas en el PICO 24
- 5 fichas en el PICO 13
- 3 fichas en el PICO 8
- 5 fichas en el PICO 6

BLANCO:

- 2 fichas en el PICO 1
- 5 fichas en el PICO 12
- 3 fichas en el PICO 17
- 5 fichas en el PICO 19

Para el lanzamiento se utilizan 2 dados normales y 1 dado de doblaje.

Objetivo del juego:

Ambos jugadores intentan llevar sus fichas lo más rápido posible al home board, es decir, al cuadrante interior de su mismo color. Gana el que primero se quede sin fichas en el tablero.

Desarrollo del juego:

- Cada jugador lanza un dado; el que obtenga el número más alto juega primero. Realiza su primera jugada con ambos números obtenidos por él y por el jugador contrario.
- A continuación, ambos jugadores lanzan alternativamente dos dados. Se cuentan ambos números obtenidos, cada número por separado. El jugador cuenta los números moviendo su ficha tantos PICOS en dirección a su home board como marque el resultado de los dados. Para ello, puede saltar fichas tanto propias

como contrarias y caer en un PICO libre. Un PICO se considera ocupado cuando contenga cinco fichas propias o al menos dos fichas contrarias.

- Si una ficha cae en un PICO ocupado por una sola ficha contraria, esta se retira del tablero y se coloca en la barra (parte del marco en medio del tablero de juego). El dueño de la ficha debe intentar devolver la ficha capturada al juego antes de poder seguir jugando. Debe colocar la ficha en la home board del adversario según el número obtenido al lanzar los dados. Si, por ejemplo, obtiene un 1 y un 6, coloca la ficha en el PICO 1 o en el PICO 6, si la posición elegida todavía está libre.
- Cada jugador puede contar los números obtenidos uno tras otro con una o dos fichas. Si, por ejemplo, obtiene un 2+4, el jugador puede contar primero 2 con una ficha y luego 4, o al revés. Sin embargo, 2 y 4 no pueden sumarse directamente a 6, ¡el jugador debe siempre poder acabar en un punto intermedio! El lanzamiento puede contarse con 2 fichas distintas.
- Si se obtienen dobles (2+2, 3+3 etc.) el jugador debe utilizar el lanzamiento dos veces, es decir, contar 4 veces. Está obligado a jugar, a no ser que no tenga la posibilidad de contar uno o ambos resultados del lanzamiento.
- No se puede retroceder.
- Cuando un jugador haya llevado todas sus fichas a su home board, debe sacarlas del tablero. Ahora ya no utiliza los resultados de los dados para avanzar, sino para sacar sus fichas del tablero. Si el jugador obtiene 1+3, puede sacar fuera una ficha de los PICOS 1 y 3. Si obtiene un 3 doble, puede sacar cuatro fichas del PICO 3, siempre y cuando tenga ahí 4 fichas.
- Si los resultados de los dados no permiten sacar ninguna ficha fuera, debe avanzarlas de una posición más alejada a una más cercana. Excepción: si la última ficha negra se encuentra, por ejemplo, en el PICO 4, el jugador negro puede sacarla fuera con un 4, un 5 o un 6; es decir, los resultados de los dados correspondientes a PICOS ya vacíos pueden utilizarse para el último PICO.

- Gana el jugador que primero saque todas sus fichas. Si el adversario ha podido sacar fuera al menos 1 ficha, se considera una victoria simple. Si el adversario no ha podido sacar ninguna ficha fuera, se considera una victoria doble (conocida como „Gammon“).
- Si todavía quedan fichas del adversario en el home board del ganador o en la barra y el adversario no ha podido sacar fuera ninguna ficha, se considera una victoria triple (conocida como „Backgammon“).

Doblar:

Cada jugador puede doblar su apuesta durante el juego tomando el dado de doblaje durante su siguiente turno y colocándolo con el 2 hacia arriba, de forma que el adversario pueda leerlo. El adversario tiene la posibilidad de rechazar o aceptar la doblada. Si la acepta, puede volver a doblar durante el juego y colocar el dado en el número 4. No se tendrá en cuenta un intento de doblada. Si, por ejemplo, el jugador negro gana con una victoria simple y el dado de doblaje muestra un 2, este gana doble. Si el jugador negro gana una victoria doble y el dado de doblaje muestra un 2, este gana cuádruple, y así sucesivamente. Para saber si se está jugando con ventaja y vale la pena doblar, deben calcularse cuántos PICOS debe superar todavía cada ficha propia y contraria hasta salir del tablero. El bando con el menor número restante de movimientos tiene ventaja.

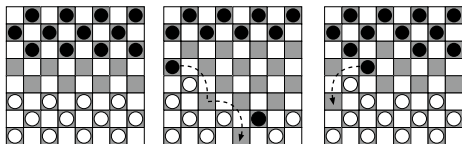
● Damas (para dos personas)

Material de juego:

- 24 fichas de juego (12 blancas, 12 negras)
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Preparación del juego:

El tablero se coloca de forma que ambos jugadores tengan en la esquina de su derecha una casilla blanca. Cada jugador coloca sus fichas en las casillas negras de las 3 primeras filas de su lado, de forma que coloca 4 fichas en cada fila.



Desarrollo y objetivo del juego:

- Las blancas empiezan, y luego se juega alternativamente. Las fichas solo se pueden mover una casilla y esta debe ser negra. Si una ficha está junto a una ficha contraria y la siguiente casilla está libre, la primera ficha puede saltarla. La ficha saltada se retira del tablero. Si la ficha que salta encuentra en la nueva casilla la misma situación, puede volver a saltar sobre la siguiente ficha, incluso en ángulo recto. De esta forma, una ficha puede eliminar del tablero en una jugada dos o más fichas.
- Si se alcanza la línea del fondo contraria, la ficha se convierte en una „dama“. Una „dama“ está formada por dos fichas superpuestas, puede avanzar y retroceder y no tiene límite de distancia. No hace falta que se quede justo detrás de la ficha que captura, sino que puede capturar dos fichas a la vez aunque haya más de una casilla libre entre ellas.
- Si un jugador olvida capturar una ficha, debe retirar su ficha del tablero.
- El jugador que se quede sin fichas o ya no pueda mover es el perdedor de la partida.

● Mancala (para dos personas)

Material de juego:

- 48 fichas de mancala
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Preparación y objetivo del juego:

- El tablero de juego consta de seis hoyos, así como el hoyo de mancala para cada jugador. Los jugadores se sientan uno frente a otro. Cada jugador tiene el hoyo frente a él y el hoyo de mancala a su derecha. Al inicio del juego se colocan seis fichas en cada hoyo, excepto en el hoyo de mancala. El objetivo del juego es

conseguir tantas fichas como sea posible en el propio hoyo de mancala.

Desarrollo del juego:

- Determine el jugador que empieza. El jugador elige uno de sus hoyos y toma todas las fichas que contenga en la mano. A continuación, coloca en sentido antihorario una ficha en cada hoyo hasta que las haya repartido todas. En esto se tendrá en cuenta el propio hoyo de mancala, pero no el del adversario. Entonces pasa a ser el turno del otro jugador.
- Si con la última ficha un jugador acaba en un hoyo vacío en su mitad, puede tomar esa ficha y todas las del adversario en el hoyo opuesto y colocarlas en su hoyo de mancala.
- En el momento que no queden fichas en el bando opuesto, el otro jugador puede colocar todas sus fichas en su hoyo de mancala. De esta forma finaliza el juego. Gana el jugador con más fichas en su hoyo de mancala.

● **Tres en raya (para dos personas)**

Material de juego:

- 10 fichas de juego (5 blancas, 5 negras)
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Preparación y objetivo del juego:

- Cada jugador recibe 5 fichas blancas o negras respectivamente. Determine el jugador que empieza. Gana el que primero coloque 3 fichas en fila una al lado de la otra.

Desarrollo del juego:

- Ambos jugadores colocan alternativamente una ficha en una casilla del tablero de juego. En el momento en que un jugador coloque 3 fichas del mismo color en fila vertical, horizontal o diagonal, se acaba la partida.
- Si ningún jugador consigue una fila de 3 fichas, el juego se considera tablas.

● **Damas chinas (para dos a seis personas)**

Material de juego:

- 60 bolas de juego (10 bolas para cada uno de los 6 colores)
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Preparación y objetivo del juego:

- Cada jugador coloca sus bolas de juego en uno de los seis triángulos de color. A cada jugador se le asigna un color. De ahí resulta también la elección de su triángulo de salida y de llegada, así como sus bolas de juego. Gana el que primero coloque sus 10 bolas de juego en el triángulo opuesto.

Desarrollo del juego:

- Determine el jugador que empieza. Alternativamente y siguiendo el orden, cada jugador juega su turno con una bola de juego. Hay dos acciones posibles: mover o saltar.
- Al mover, el jugador mueve solamente una bola. La bola puede dar un paso en cualquier dirección.
- Si una casilla está ocupada por una bola propia o contraria, el jugador puede saltarla en la dirección del movimiento. La condición es que la casilla tras la bola saltada esté libre.
- En cada turno, el jugador debe decidir si mueve o salta. No se pueden hacer ambos a la vez. Puede saltar tantas veces como quiera. No es un movimiento obligatorio.
- Cuando una bola alcance su triángulo de llegada, ya no puede abandonarlo.

● **Serpientes y escaleras (para dos a cuatro personas)**

Material de juego:

- 4 figuras de ludo (1 figura para cada uno de los 4 colores)
- 1 dado
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Preparación y objetivo del juego:

- Cada jugador recibe una figura de juego y la coloca en la casilla de salida de su mismo color. Gana el que primero alcance la casilla de llegada con su figura.

Desarrollo del juego:

- Determine el jugador que lanza los dados en primer lugar. Mueva con su figura el número de casillas obtenido al lanzar el dado. Después, se sigue jugando siguiendo el orden.
- Si un jugador acaba su turno en una casilla con una escalera, puede subirla.
- Si un jugador acaba su turno en una casilla con la cabeza de una serpiente, debe volver a la cola de la serpiente.
- Si un jugador acaba su turno en una casilla que ya contiene una figura contraria, esta es capturada y el adversario debe volver a la casilla de salida.
- Si se obtiene un 6 con el dado, el jugador puede volver a lanzarlo.
- Se necesita el número exacto para llegar a la casilla de salida.

● **Ludo (para dos a cuatro personas)**

Material de juego:

- 1 6 figura de ludo (4 figuras para cada uno de los 4 colores)
- 1 dado
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Preparación y objetivo del juego:

- Cada jugador recibe 4 figuras de juego de un color y las coloca en su recuadro de salida correspondiente. Gana el que primero alcance el recuadro de llegada con sus 4 figuras de juego.

Desarrollo del juego:

- Determine el jugador que lanza los dados en primer lugar. Después, se sigue jugando siguiendo el orden.
- Cada jugador puede lanzar el dado 3 veces.

Si obtiene un 6, puede sacar una figura de juego de su recuadro de salida y colocarla en la casilla de salida. A continuación, el jugador vuelve a lanzar y avanza el número obtenido en el dado. Siempre que un jugador tenga sus 4 figuras en el recuadro de salida, puede lanzar el dado 3 veces.

- Si un jugador vuelve a obtener un 6, puede decidir si quiere poner otra figura más en juego o avanzar 6 casillas. Después de cada 6 se puede lanzar el dado otra vez.
- Si un jugador llega a una casilla ocupada por una figura contraria, puede capturarla. La figura de juego del adversario debe volver a su recuadro de salida y puede volver al juego con un 6.
- Si una casilla está ocupada por una figura propia, deben avanzarse las casillas con otra figura. Una casilla no puede estar doblemente ocupada.
- En el recuadro de llegada, las figuras están seguras y no pueden ser capturadas. No pueden saltarse las figuras que ya hayan llegado al recuadro de llegada.

● **Solitario (para uno a dos personas)**

Material de juego:

- 32 fichas de juego
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Preparación y objetivo del juego:

- Las 32 fichas de juego se distribuyen en el tablero de tal forma que solo quede libre la casilla del medio. El objetivo del juego es que al final solo quede una ficha en el medio.

Desarrollo del juego:

- Retire tantas fichas de juego como sea posible saltando sobre otra ficha en horizontal o vertical.
- Solo puede saltar sobre otra ficha, y la casilla en la que caiga debe estar vacía.
- Con 2 jugadores se juega alternativamente. Si un jugador no puede realizar ningún movimiento, este pierde la partida.

● Carrera de dados (para dos personas)

Material de juego:

- 30 fichas de juego (15 blancas, 15 negras)
- 2 dados
- 1 tablero de juego
- 1 instrucciones de juego

Preparación y objetivo del juego:

- Cada jugador recibe 15 fichas blancas o negras respectivamente. Determine el jugador que empiece. Gana el jugador que tenga más fichas en el tablero al acabar la partida.

Desarrollo del juego:

- Ambos dados se lanzan a la vez. Se suma el resultado de ambos dados. A continuación, el jugador coloca una ficha en la casilla correspondiente.
- Entonces pasa a ser el turno del otro jugador. Si obtiene el mismo resultado que su adversario, no puede colocar ninguna ficha en el tablero.
- Se sigue jugando hasta que todas las casillas estén ocupadas.

● Cuidado y almacenaje

- Este producto se debe guardar limpio y seco en un lugar de temperatura suave.
- No limpie el producto con productos de limpieza agresivos, utilice únicamente un paño seco.

● Eliminación

El embalaje está compuesto por materiales no contaminantes que pueden ser desechados en el centro de reciclaje local.

Para obtener información sobre las posibilidades de desecho del producto al final de su vida útil, acuda a la administración de su comunidad o ciudad.



El producto y el material de embalaje son reciclables, bajo la responsabilidad ampliada del fabricante. Deséchelo por separado para un mejor tratamiento de los residuos, siguiendo los símbolos ilustrados en el embalaje. El logotipo Triman se aplica solo para Francia.

● Garantía

El producto ha sido fabricado cuidadosamente siguiendo exigentes normas de calidad y ha sido probado antes de su entrega. En caso de defecto del producto, usted tiene derechos legales frente al vendedor del mismo. Nuestra garantía (abajo indicada) no supone una restricción de dichos derechos legales.

Este producto dispone de una garantía de 3 años desde la fecha de compra. El plazo de garantía comienza a partir de la fecha de compra. Por favor, conserve adecuadamente el justificante de compra original. Este documento se requerirá como prueba de que se realizó la compra.

Si en el plazo de 3 años a partir de la fecha de compra se produce un fallo de material o fabricación en este producto, repararemos el producto o lo sustituiremos gratuitamente por un producto nuevo (según nuestra elección). La garantía quedará anulada si el producto resulta dañado o es utilizado o mantenido de forma inadecuada.

La garantía cubre defectos de materiales o de fabricación. Esta garantía no cubre aquellos componentes del producto sometidos a un desgaste normal y que, por ello, puedan considerarse piezas de desgaste (por ej. las pilas). Tampoco cubre daños de componentes frágiles como, por ejemplo, los interruptores, baterías y piezas de cristal.

● Tramitación de la garantía

Para garantizar una rápida tramitación de su consulta, tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

Para realizar cualquier consulta, tenga a mano el recibo y el número de artículo (IAN 390578_2201) como justificante de compra.

Encontrará el número de artículo en una inscripción de la placa indentificativa, en la portada de las instrucciones (abajo a la izquierda) o en una pegatina en la parte posterior o inferior.

Si el producto fallase o presentase algún defecto, póngase primero en contacto con el departamento de asistencia indicado, ya sea por teléfono o correo electrónico.

Puede enviarnos el producto defectuoso libre de franqueo adjuntando el recibo de compra (ticket de compra) e indicando dónde está y cuándo ha ocurrido el fallo a la dirección de asistencia que le indicamos.

● Asistencia

ES Asistencia en España

Tel.: 900984948

E-Mail: owim@lidl.es

De anvendte piktogrammers legende	Side 80
Indledning	Side 80
Leverede dele	Side 80
Formålsbestemt anvendelse	Side 80
Sikkerhedshenvisninger	Side 80
Spillevejledninger	Side 80
Skak (for to personer)	Side 80
Backgammon (for to personer)	Side 82
Dam (for to personer)	Side 83
Mancala (for to personer)	Side 84
Kryds og bolle (for to spillere)	Side 84
Kinaskak (for to til seks spillere)	Side 85
Stigespil (for to til fire spillere)	Side 85
Ludo/Pachisi (for to til fire spillere)	Side 85
Solitaire (for en til to spillere)	Side 86
Terningespil (for to spillere)	Side 86
Pleje og opbevaring	Side 86
Bortskaffelse	Side 86
Garanti	Side 86
Afvikling af garantisager	Side 87
Service	Side 87

De anvendte piktogrammers legende



CE-mærket indikerer at produktet er i overensstemmelse med relevante EU-direktiver gældende for produktet.



Sikkerhedsanvisninger
Handlingsanvisninger

10i1 spilsamling af træ

● Indledning

Hjerteligt tillykke med købet af deres nye produkt. Du har besluttet dig for et produkt af høj kvalitet. Gør Dem fortrolig med apparatet inden første ibrugtagning. Læs derfor den efterfølgende brugsvejledning og sikkerhedsanvisningerne omhyggeligt. Brug kun produktet som beskrevet og kun til de angivne anvendelsesområder. Opbevar denne vejledning på et sikkert sted. Hvis De giver produktet videre til andre, skal alle dokumenter følges med.

● Leverede dele

- 1 spillekabinet
- 2 spillebrætter, 1 skuffe
- 80 brikker (32 skakfigurer, 32 Backgammon-brikker, 16 Ludo-brikker)
- 60 spillefigurer
- 48 mancala-spillesten
- 2 terninger
- 1 dobletarning
- 1 spillevejledning

● Formålsbestemt anvendelse

Dette produkt er udelukkende beregnet til anvendelse i private husholdninger. Produktet er ikke beregnet til erhvervsmæssig brug.



Sikkerhedshenvisninger

⚠ ADVARSEL! Ikke egnet til børn under 36 måneder! Indeholder en lille kugle. Kvælningsfare.

- **OBS!** Skal anvendes under umiddelbart opsyn af voksne.
- **OBS!** Alle emballage- og fastgørelsesmaterialer er ikke bestanddel af legetøjet og bør altid fjernes på grund af sikkerhedsmæssige årsager, inden produktet gives til børn til leg.
- Opbevar emballagen til senere henvendelser!
- Produktet er egnet til børn fra 6 år.

● Spillevejledninger

● Skak (for to personer)

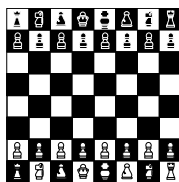
Spilmateriale:

- 32 skakfigurer (16 hvide, 16 sorte)
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spillet forløb:

Begge spillere har det samme antal skakfigurer:

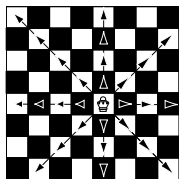
- 1 dronning  
- 2 løbere    
- 1 konge  
- 2 springere    
- 2 tårne    
- 8 bønder          



Skakfigurene placeres som afbildet, hver dronning placeres på et felt med samme farve som figuren. Spilleren med de hvide figurer må begynde. Ved skak drejer det sig om, at begge spillere prøver på at hindre hinanden, for til sidst at gøre modstanderens konge immobil, dvs. at sætte modstanderen skakmat. Dette forudsætter mange intelligente og strategiske træk og evnen til at kunne forudse modstanderens modtræk. Du skal sikre dig, at dine figurer er sikret af en eller flere andre figurer i din farve.

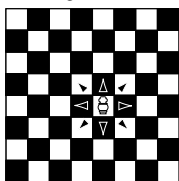
Skakfigurenes bevægelser:

□ Dronningen



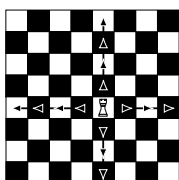
Dronningen kan flyttes til ethvert felt i alle retninger, dvs. diagonalt, lodret og vandret.

□ Kongen



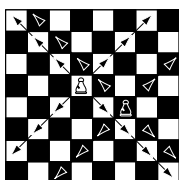
Kongen kan flyttes i alle retninger, (diagonalt, lodret, vandret), men kun et felt per træk. Kongen må ikke betragtes som enhver anden figur, når han er truet. Når kongen trues, skal man advare ved at råbe „skak“.

□ Tårnet



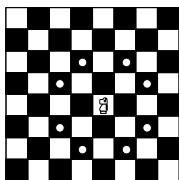
Tårnet kan flyttes til ethvert lodret eller vandret felt. Modstanderens figurer kan kun angribes og besejres inden for denne række af felter.

□ Løberen



Løberen kan flyttes til ethvert felt, men udelukkende i diagonal retning. Da løberne aldrig må skifte deres feltfarve, kan de kun angribes hhv. besejres på deres feltfarve.

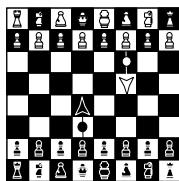
□ Springereren



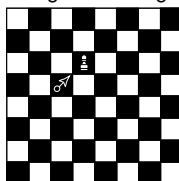
Springeren er den eneste figur, som må springe henover andre figurer. Springereren er en særlig bevægelig figur. Således foretages træk med springeren: „et felt ligeud og et felt skråt“. Det betyder, at træk

med springeren altid ender på modstanderens felter.

□ Bonden

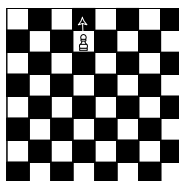


Bonden kan flyttes en eller to felter fremad – dog kun to felter fra startpositionen. Så snart bonden er uden for startpositionen, må den kun flyttes til et felt per træk. Man kan hverken foretage et baglæns træk med bonden, eller angribe hhv. besejre baglæns. Bonden kan kun slå modstanderens figur i diagonal retning.



Hvis det lykkes for dig, at flytte bonden til modstanderens grundlinje, kan du udskifte den til en anden figur, som modstanderen har taget fra dig i tidligere træk, uafhængigt af, om der allerede be-

finder sig samme slags skakfigurer i spillet eller ej.



Slag:

Hvis en skakfigur bliver slået, overtager den angribende figur den plads, som den slåede figur har haft på skakbrættet. Et „en passant“-træk må kun udføres, hvis en bonde bevæges fra udgangspositionen. Hvis en bonde bevæges to felter fra startpositionen og den kommer til at stå på et truet felt ved siden af en modstanders bonde, kan modstanderens bonde slå den egne i næste træk, idet han rykker frem på det før truede felt. Det betyder, at man stiller modstanderens bonde på et felt, som han har truet, og at den slåede bonde tages af skakbrættet. „En passant“-træk er ikke obligatoriske.

Rokade:

Er et træk, hvor kongen og tårnet flyttes i ét træk.

Dette træk sørger for, at kongen kan indtage en særlig beskyttet stilling. Rokaden er kun muligt,

- hvis hverken kongen eller tårnet blev flyttet i et foregående træk,

- hvis der ikke befinder sig andre figurer mellem kongen og tårnet,
- hvis kongen ikke er i skak,
- hvis dette træk ikke truer kongen (skak).

Skakmat:

Hvis kongen trues af modstanderens figur, får han tilbudt „skak“. Dette begreb skal udtales af den modstander som angriber. Nu gælder det om, at den anden spiller forhindrer, at kongen bliver slået. Hertil er der flere muligheder: den truende figur kan slås, kongen kan flyttes til et tomt felt, som ikke trues, eller en af kongens beskyttere kan flyttes ind i angrebslinjen, for at forsvare kongen. Skakmat betyder, at modstanderens konge ikke kan reddes ved nogle af de før omtalte træk og kan slås i det efterfølgende træk.

Remis

Til sidst kan der opstå situationer, hvor ingen af spillerne kan opnå skakmat. Dette spil slutter nu uafgjort. Begge spillere skal være indforstået med et remis.

● Backgammon (for to personer)

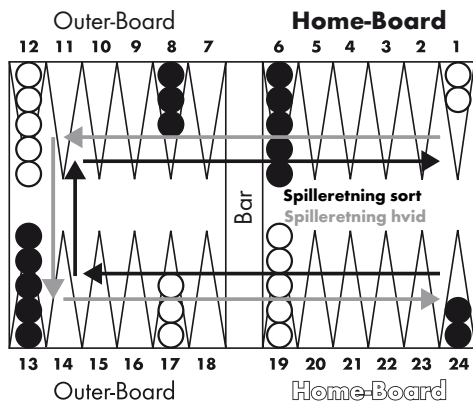
Spilmateriale:

- 30 Backgammon-brikker (15 hvide, 15 sorte)
- 2 terninger
- 1 dobleterning
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spilforberedelse:

- Spillebrættet bliver lagt på en sådan måde mellem spillerne, at hver spiller har et takket felt med 12 spidse trekanten (de såkaldte POINTS). Spillebrættet bliver opdelt i 4 felter og delt op i sort og hvidt. Det sorte inderfelt (det såkaldte indre hjemland) er oppe til højre, det sorte yderfelt (det såkaldte ydre hjemland) oppe til venstre, det hvide inderfelt nede til højre og det hvide yderfelt nede til venstre. De øverste POINTS (1-12) er de sorte POINTS, de nederste POINTS (13-24) er de hvide POINTS.

Hver spiller får 15 brikker, som bliver fordelt på spillebrættet på følgende måde:



Sort:

- 2 brikker på POINT 24
- 5 brikker på POINT 13
- 3 brikker på POINT 8
- 5 brikker på POINT 6

Hvid:

- 2 brikker på POINT 1
- 5 brikker på POINT 12
- 3 brikker på POINT 17
- 5 brikker på POINT 19

Der bliver anvendt 2 almindelige terninger og 1 dobleterning.

Spilletets mål:

Begge spillere prøver på at få brikkerne tilbage til deres egne indre hjemland hurtigst muligt, dvs. i inderfeltet i deres farve. Den spiller som først får alle sine brikker til sit indre hjemland har vundet.

Spilletets forløb:

- Hver spiller benytter sin egen terning, den som slår det højeste antal øjne begynder. Trækket udføres med det antal øjne på terningerne, som blev kastet af spilleren og modstanderen.
- Efterfølgende kaster begge spillere skiftevis med begge terninger. Begge terningers tal bliver anvendt, ethvert tal for sig. Spilleren anvender

- tallet, idet en af brikkerne flyttes med så mange POINTS i retningen mod hjemlandet, som terningens værdi angiver. Spilleren må derved overspringe egne og modstanderens brikker og lande på et frit POINT. POINT'en gælder som optaget, når den besættes med fem egne eller mindst to af modstanderens spillebrikker.
- Hvis en spillebrik lander på en POINT, som er optaget af kun en af modstanderens spillebrikker, tages modstanderens spillebrik fra spillebrættet og lægges på baren (del af rammen i midten af spillefeltet). Spilleren af denne brik skal prøve, at bringe denne slåede brik tilbage i spillet igen, inden han kan fortsætte sit spil. Spilleren skal sætte brikken i henhold til det kastede øjetal i modstanderens hjemland. Kaster spilleren fx 1 og 6, sætter man brikken på POINT 1 eller POINT 6, hvis den valgte position stadig er fri.
 - Begge spillere kan sætte begge tal efter hinanden med et eller to brikker. Hvis spilleren fx kaster 2+4, kan spilleren først sætte en brik på 2'eren og derefter på 4'eren eller omvendt. 2 og 4 må dog aldrig blive lagt sammen til 6 med det samme, spilleren skal altid kunne mellemlande! Rykket må dog også udføres med 2 forskellige brikker.
 - Ved et passslag (2+2, 3+3 etc.) skal spilleren udnytte kastet dobbelt, dvs. rykke 4 gange. Spilleren har træktvang, med mindre det ikke er mulighed at trække en eller begge værdier.
 - Det er ikke tilladt at trække tilbage.
 - Hvis en spiller har trukket alle sine brikker tilbage til hjemlandet, følger udtagningen. Nu skal spilleren ikke bruge terningslagene til at trække, men til at tage sine brikker fra brættet. Kaster spilleren 1+3, kan spilleren trække henholdsvis en brik ud fra POINT 1 og 3. Ved passslag 3 kan spilleren tage fire brikker ud fra POINT 3, såfremt spilleren har fire brikker stående på POINT'en.
 - Kan terningslagene ikke anvendes til at spille brikker ud, skal spilleren rykke fra en bagvedliggende position til en foranliggende position. Undtagelse: hvis den sidste sorte brik fx befinder sig på POINT 4, kan sort spille denne brik ud med 4, 5 og 6, dvs. værdierne af de allerede

ryddede POINTS kan bruges til dette sidste POINT.

- Den spiller, som først har udtaget alle brikker, har vundet. Hvis modstanderen har formået at tage mindst 1 brik ud, er sejren almindeligt. Hvis modstanderen ikke kunne spille en brik ud, tæller sejren som dobbelt (en såkaldt „gammon“).
- Befinder modstanders spillebrikker sig stadig i vinderens hjemland eller på en bar og modstanderen ikke kunne spille nogen brik ud endnu, tæller sejren tredobbelt (en såkaldt „backgammon“).

Fordobling:

Begge spillere kan under spillet fordoble indsatsen, idet dobletningen tages i brug før det næste kast og lægges frem med 2-tallet opad, så at modstanderen kan se det. Modstanderen har mulighed for at afslå eller acceptere fordoblingen. Bliver fordoblingen accepteret, kan modstanderen fordoble under spillet og vende terningen på 4-tallet. Et forsøg på en fordobling bliver ikke medregnet. Vinder sort fx almindeligt, og dobletningen viser 2, så vinder sort dobbelt. Vinder sort dobbelt, og dobletningen viser 2, vinder sort firedobbelt osv. Om man har en fordel og det betaler sig at fordoble, finder man ud af, når man udregner, hvor mange POINT hver enkelt af de egne brikker og modstanderens brikker skal overvinde frem til udspilningen. Spilleren med det færreste antal af udstående træk har en fordel.

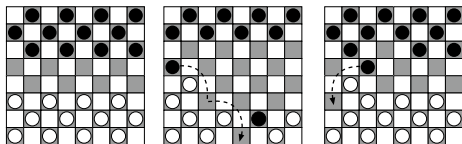
● Dam (for to personer)

Spilmateriale:

- 24 spillebrikker (12 hvide, 12 sorte)
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spilforberedelse:

Brættet skal anbringes således, at hver af de to spillere har et hvidt felt til højre i hjørnet. Hver spiller anbringer sine brikker på de sorte felter i de første 3 rækker, så der ligger 4 brikker i hver række.



Spillets forløb og mål:

- Hvid starter spillet, derefter skiftes man om at trække. Brikkerne flyttes fremad kun et felt ad gangen og kun på de sorte felter. Hvis en af modstanderens brikker er placeret direkte foran en af de egne brikker, og feltet bagved er frit, er det muligt at hoppe over den. Den brik, som blev hoppet over, fjernes fra brættet. Hvis situationen for brikken, som rykkes, er den samme på det nye felt, kan den i det samme ryk hoppe over den næste brik, og det endda også i ret vinkel. På den måde er det muligt at fjerne to eller flere brikker fra brættet i et ryk.
- Hvis en brik når ned på modstanderens baglinje, bliver den lavet om til en såkaldt „dam“. En dam består af to brikker, som ligger ovenpå hinanden og som kan hoppe ubegrænset fremad og tilbage og ikke er begrænset i rækkevidden. Den behøver heller ikke at lande direkte bagved modstanderens brik, når spilleren ønsker at slå den, eftersom det er muligt at slå to brikker samtidigt, når der er mere en et felt frit imellem dem.
- Hvis en spiller undlader at slå en modstanders brik, selvom det var muligt, skal vedkommende fjerne sin brik fra brættet.
- Den spiller, som ikke har flere brikker eller ikke mere kan rykke, har tabt.

● Mancala (for to personer)

Spilmateriale:

- 48 Mancala-spillesten
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spilforberedelse og formål med spillet:

- Spillebrættet består af seks huller samt et Mancala-hul til begge spillere. Spillerne sidder overfor hinanden. En spiller råder over hullet direkte foran og Mancala-hullet til højre. I begyndelsen af

spillet bliver der lagt fire spillesten i alle huller - med undtagelse af Mancala-hullet. Målet med spillet er, at man placerer så mange spillesten som muligt i sit egen Mancala-hul.

Spillets forløb:

- Vælg den spiller der skal begynde. Spilleren vælger et af sine huller og tager alle spillesten fra hullet i hånden. Derefter lægger spilleren henholdsvis en spillesten i de følgende huller med urets retning, indtil alle sten er fordelt. Derved bliver det eget Mancala-hul også taget i brug, men ikke modstanderens. Nu er det den anden spillers tur.
- Lægger en af spillerne den sidste spillesten i et tomt hul i egen banehalvdel, må spilleren tage sin sten og modstanderens sten fra hullet der ligger overfor og lægge dem i sit egen Mancala-hul.
- Så snart der på modstanderens side ikke er flere spillesten, må den anden spiller lægge alle sine sten i sit Mancala-hul. Dermed er spillet afsluttet. Spilleren med de fleste sten i det egne Mancala-hul har vundet.

● Kryds og bolle (for to spillere)

Spilmateriale:

- 10 brikker (5 hvide, 5 sorte)
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spilforberedelse og formål med spillet:

- Hver spiller får henholdsvis 5 hvide og 5 sorte brikker. Afgør hvilken spiller der skal begynde. Den spiller som har placeret 3 brikker på række uden afbrydelse har vundet spillet.

Spillets forløb:

- Begge spillere placerer på skift en brik på et felt af spillebrættet. Så snart en spiller har placeret 3 brikker i samme farve enten vandret, lodret eller diagonalt på række, er spillet afsluttet.
- Hvis ingen af spillerne har fået en række med 3 brikker i samme farve, er spillet uafgjort.

● Kinaskak (for to til seks spillere)

Spilmateriale:

- 60 spillefigurer (henholdsvis 10 figurer i 6 farver)
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spilforberedelse og formål med spillet:

- Hver af spillerne placerer sine figurer i et af de seks farvede trekanter. Enhver spiller får tildelt en farve. Deraf følger også valget af start- og målfeltet samt spillefigurerne. Den spiller som først har fået sine 10 figurer på den modsatte trekant har vundet spillet.

Spillets forløb:

- Vælg den spiller der skal begynde. Spillerne må skiftevis foretage et træk med en af deres figurer. Der er to muligheder: træk og spring.
- Ved træk bevæger spilleren kun en spillefigur. Figuren kan foretage et træk i alle retninger.
- Hvis et felt er optaget af en egen eller en af modstanderens figurer, kan spilleren springe hen over dem. Forudsætningen er, at feltet bagved den figur som springes hen over er frit.
- Spilleren skal ved hver tur overveje, om figuren skal rykkes eller springe. Begge dele er ikke tilladt på samme tid. Figuren må springe så længe so muligt. Men det er ikke påkrævet.
- Hvis en spillefigur er kommet i mål, må den ikke flyttes væk derfra.

● Stigespil (for to til fire spillere)

Spilmateriale:

- 4 ludo-spillefigurer (henholdsvis 1 figur i 4 farver)
- 1 terning
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spilforberedelse og formål med spillet:

- Hver spiller får en spillefigur og placerer den på startfeltet i samme farve. Den spiller som først kommer i mål med sin figur, vinder spillet.

Spillets forløb:

- Vælg den spiller som skal begynde med at kaste terningen. Spilleren må foretage så mange træk som terningens øjne viser. Derefter spilles der på skift.
- Havner en spiller på et felt med en stige, må spilleren klatre op ad den.
- Havner en spiller på et felt med et slangehovede, skal spilleren vende tilbage til slangens hale.
- Havner spilleren på et felt, hvor en af modstanderens figurer står, så skal modstanderens figur rykke tilbage til start.
- Hvis terningen viser 6 øjne, må spilleren kaste terningen påny.
- Du skal bruge det præcise øjental for at komme tilbage til start.

● Ludo/Pachisi (for to til fire spillere)

Spilmateriale:

- 16 ludo-spillefigurer (henholdsvis 4 figurer i 4 farver)
- 1 terning
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spilforberedelse og formål med spillet:

- Hver spiller får 4 spillefigurer i samme farve og stiller dem op i „huset” med samme farve. Den spiller som først får alle 4 spillefigurer i huset har vundet.

Spillets forløb:

- Vælg den spiller der skal starte med at kaste terningen. Derefter spilles der på skift.
- Hver spiller må kaste terningen 3 gange. Den spiller som får en 6'er, må tage en spillefigur og placere den på startfeltet. Derefter må spilleren kaste terningen påny og rykke figuren frem i forhold til det antal af øjne på terningen. Så længe en spiller har alle 4 spillefigurer i huset, må spilleren kaste terningen 3 gange.
- Kaster spilleren igen en 6'er, kan spilleren selv vælge, hvilken spillefigur der skal bringes i spil eller rykke en anden spillefigur 6 felter frem. Efter hver 6'er må man kaste terningen påny.
- Kommer en spiller på et felt, hvor modstanderens

- spillefigur står, kan denne figur slås. Modstanderens spillefigur skal så tilbage til huset og kan igen bringes i spil med en 6'er.
- Er et felt optaget af en egen spillefigur, skal man udføre trækket med en anden figur. To figurer på samme felt er ikke tilladt.
 - I huset er spillefigurene i sikkerhed og kan ikke slås. De figurer, som allerede er nået frem til huset, må ikke springes over.

● Solitaire (for en til to spillere)

Spilmateriale:

- 32 brikker
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spilforberedelse og formål med spillet:

- De 32 brikker bliver fordelt på spillebrættet, så at kun feltet i midten er frit. Formål med spillet er, at der til sidst kun er en brik tilovers på det midterste felt.

Spillets forløb:

- Fjern så mange brikker som muligt, idet du springer lodret eller vandret hen over en anden brik.
- Du må kun springe over en brik ad gangen og det felt, som du lander på, må ikke være optaget.
- Ved 2 spillere, skiftes spillerne til at foretage et træk. Hvis en af spillerne ikke kan foretage et træk, har spilleren tabt.

● Terningespil (for to spillere)

Spilmateriale:

- 30 brikker (15 hvide, 15 sorte)
- 2 terninger
- 1 spillebræt
- 1 spillevejledning

Spilforberedelse og formål med spillet:

- Hver spiller får henholdsvis 15 hvide og 15 sorte brikker. Vælg den spiller der skal begynde. Den spiller som til sidst har flest brikker på spillebrættet, har vundet spillet.

Spillets forløb:

- Begge terninger kastes på samme tid. Terningernes øjental bliver lagt sammen. Derefter placerer spilleren en brik på det tilsvarende felt.
- Derefter er det den anden spillers tur. Kaster spilleren det samme resultat som modstanderen, må spilleren ikke placere en brik på feltet.
- Der spilles så længe, indtil alle felter er optaget.

● Pleje og opbevaring

- Opbevar produktet altid tørt og rent i et tempereret rum.
- Rengør ikke produktet med skræppe rengøringsmidler, benyt udelukkende en tør rengøringsklud.

● Bortskaffelse

Indpakningen består af miljøvenlige materialer, som De kan bortskaffe over de lokale genbrugssteder.

De får oplyst muligheder til bortskaffelse af det udtjente produkt hos deres lokale myndigheder eller bystyre.



Produktet og emballagematerialerne kan genanvendes under udvidet producentansvar. For bedre affaldsbehandling skal det bortskaffes separat, efter de illustrerede symboler på emballagen. Triman-logoet gælder kun for Frankrig.

● Garanti

Produktet blev produceret omhyggeligt efter de strengeste kvalitetskrav og kontrolleret grundigt inden levering. Hvis der forekommer mangler ved dette produkt, så har de juridiske rettigheder over for sælgeren af dette produkt. Disse juridiske rettigheder indskrænkes ikke af vores garanti, der beskrives i det følgende.

De får 3 års garanti fra købsdatoen på dette produkt. Garantifristen begynder med købsdatoen. Opbevar den originale kassebon på et sikkert sted. Denne kassebon behøves som dokumentation for købet. Hvis der inden for 3 år fra købsdatoen af for dette produkt opstår en materiale- eller fabrikationsfejl, bliver produktet repareret eller erstattet – efter vores valg – af os uden omkostninger for dem. Garantien bortfalder, hvis produktet bliver beskadiget eller ikke anvendes eller vedligeholdes korrekt.

Garantien gælder for materiale- eller fabrikationsfejl. Denne garanti dækker ikke produktdele, som er udsat for normalt slid og derfor kan betragtes som normale sliddele (f.eks. batterier) eller ved skader på skrøbelige dele; f.eks. kontakter, akkumulatorer som er fremstillet af glas.

● Afvikling af garantisager

For at kunne garantere en hurtig sagsbehandling af deres forespørgsel, bedes De følge følgende anvisninger:

Opbevar kassebon og artikelnummer (IAN 390578_2201) som købsdokumentation, så disse kan fremlægges på forespørgsel. Artikelnumrene er angivet på typeskiltet, ved en indgraving, på forsiden af vejledningen (nederst til venstre) eller på et mærkat på bag- eller undersiden. Hvis der forekommer funktionsfejl eller andre mangler, skal De først kontakte nedenstående serviceafdeling telefonisk eller via e-mail.

Et produkt, der er registreret som defekt, kan De derefter sende portofrit til den meddelte serviceadresse ved vedlægning af købsbeviset (kassebon) og angivelsen af, hvori manglen består, og hvornår den er opstået.

● Service

Ⓚ **Service Danmark**

Tel.: 80253972

E-Mail: owim@lidl.dk

Legenda dei pittogrammi utilizzati	Pagina 89
Introduzione	Pagina 89
Contenuto della confezione.....	Pagina 89
Utilizzo conforme alla destinazione d'uso.....	Pagina 89
Avvertenze per la sicurezza	Pagina 89
Istruzioni dei giochi	Pagina 89
Scacchi (per due persone).....	Pagina 89
Backgammon (per due persone).....	Pagina 91
Dama (per due persone).....	Pagina 93
Mancala (per due persone).....	Pagina 94
Tris (per due giocatori).....	Pagina 94
Dama cinese (da due a sei giocatori).....	Pagina 94
Scale e serpenti (da due a quattro giocatori).....	Pagina 95
Ludo/Pachisi (da due a quattro giocatori).....	Pagina 95
Solitario (da uno a due giocatori).....	Pagina 96
Dice Run (Corsa dei dadi) (per due giocatori).....	Pagina 96
Cura e conservazione	Pagina 96
Smaltimento	Pagina 96
Garanzia	Pagina 96
Gestione dei casi in garanzia.....	Pagina 97
Assistenza.....	Pagina 97

Legenda dei pittogrammi utilizzati



Il marchio CE indica la conformità con le rilevanti direttive UE applicabili a questo prodotto.



Avvertenze di sicurezza
Istruzioni per l'uso

Set di giochi da tavolo in legno 10 in 1

● Introduzione

Congratulazioni per l'acquisto del vostro nuovo prodotto. Con esso avete optato per un prodotto di qualità. Familiarizzare con il prodotto prima di metterlo in funzione per la prima volta. A tale scopo, leggere attentamente le seguenti istruzioni d'uso e le avvertenze di sicurezza. Utilizzare il prodotto solo come descritto e per i campi di applicazione indicati. Conservare queste istruzioni in un luogo sicuro. Conservare tutta la documentazione in caso di cessione del prodotto a terzi.

● Contenuto della confezione

- 1 custodia del gioco
- 2 tavole da gioco, 1 cassetto
- 80 pedine (32 pezzi degli Scacchi, 32 pedine Backgammon, 16 pezzi del Ludo)
- 60 palline
- 48 pedine Mancala
- 2 dadi
- 1 dado del raddoppio
- 1 manuale di istruzioni di gioco

● Utilizzo conforme alla destinazione d'uso

Questo prodotto è destinato esclusivamente a un uso domestico privato. Il prodotto non è destinato ad un uso commerciale.



Avvertenze per la sicurezza

- ATTENZIONE!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi! Palline piccole. Pericolo di soffocamento.
- **ATTENZIONE!** Utilizzare sotto la stretta sorveglianza di un adulto.
- **ATTENZIONE!** Tutti i materiali che costituiscono l'imballaggio e quelli utilizzati per il fissaggio non sono parte integrante del giocattolo e si consiglia pertanto di rimuoverli sempre per motivi di sicurezza, prima di consegnare il prodotto ai bambini per giocare.
- Conservare la confezione per successivi chiarimenti!
- Il prodotto è adatto a bambini a partire dai 6 anni.

● Istruzioni dei giochi

● Scacchi (per due persone)

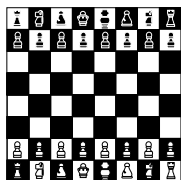
Materiale di gioco:

- 32 pezzi degli Scacchi (16 bianchi, 16 neri)
- 1 scacchiera
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Svolgimento del gioco:

I due giocatori hanno lo stesso numero di pezzi:

- | | |
|---|--|
| 1 regina   | 2 alfieri    |
| 1 re   | 2 cavalli    |
| 2 torri     | 8 pedoni           |

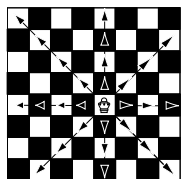


I pezzi degli Scacchi vengono disposti come illustrato; ogni regina deve essere posta su di una casella del „proprio“ colore. Inizierà il giocatore con i pezzi bianchi. Nel gioco degli

Scacchi, entrambi i giocatori tenteranno di impedirsi a vicenda di immobilizzare alla fine il re dell'avversario, ossia di dargli „scacco matto“. Questo richiede molte mosse intelligenti e strategiche, oltre alla capacità di prevedere le possibili mosse dell'avversario. Bisogna assicurarsi che i propri pezzi siano protetti da uno o da altri pezzi del proprio colore.

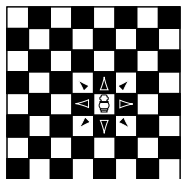
Mosse dei pezzi degli Scacchi:

□ Regina



Con la regina è possibile muoversi a piacere in molte caselle, in tutte le direzioni, quindi in diagonale, in verticale e in orizzontale.

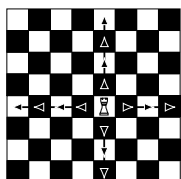
□ Re



Con il re è possibile muoversi in ogni direzione (in diagonale, in verticale, in orizzontale), ma solo di una casella per ogni mossa. Non può essere considerato come ogni altro pezzo, quando viene

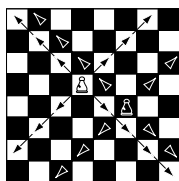
minacciato di presa. Quando si minaccia il re bisogna pronunciare la parola „scacco“.

□ Torre



Con la torre è possibile muoversi a piacere in molte caselle in verticale e in orizzontale. I pezzi dell'avversario possono essere attaccati ed eliminati solo all'interno di questa fila di caselle.

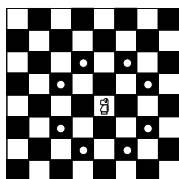
□ Alfiere



Gli alfieri possono muoversi di quante caselle vogliono, ma esclusivamente in diagonale. Siccome gli alfieri non possono mai muoversi su caselle diverse dal proprio colore, potranno attaccare

o essere eliminati solo sulle caselle del „proprio“ colore.

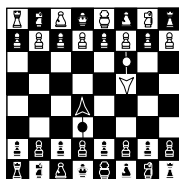
□ Cavallo



Il cavallo è l'unico pezzo con cui è possibile saltare su altri pezzi. È un pezzo particolarmente versatile. Così, con il cavallo ci si potrà muovere „su di una casella diritto e poi su di una casella in diagonale“.

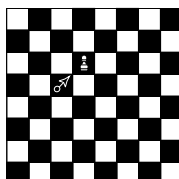
Questo significa che le mosse effettuate con il cavallo finiranno sempre su caselle dell'altro colore.

□ Pedone



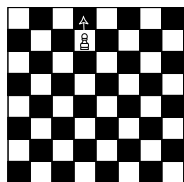
Il pedone può essere spostato di una o di due caselle in avanti; di due caselle tuttavia solamente a partire dalla posizione iniziale. Appena i pedoni non si troveranno più nella posizione iniziale, sarà possibile muoverli

solo di una casella per ogni mossa. Con i pedoni non è possibile eseguire né mosse all'indietro, né attaccare o eliminare all'indietro. Con i pedoni è possibile eliminare i pezzi dell'avversario solo in diagonale.



Se si riesce a portare il pedone alla linea di partenza del campo avversario, sarà possibile sostituirlo con un altro pezzo che è stato preso dall'avversario con le mosse precedenti, a prescindere dal

fatto che gli stessi pezzi siano già presenti nel gioco o meno.



Eliminazione:

Se un pezzo degli Scacchi viene eliminato, il pezzo attaccante prenderà il posto del pezzo eliminato dalla scacchiera. La mossa di eliminazione „en passant“ può essere eseguita solo se un pedone viene spostato dalla posizione di partenza. Quando un pedone viene spostato dalla posizione di partenza con una mossa di due caselle e si ferma su di una casella minacciata vicino a un pedone avversario, quest'ultimo potrà eliminare il proprio pedone con la prossima mossa, muovendosi sulla casella minacciata. Di conseguenza, il pedone avversario verrà posto sulla casella che ha minacciato e il pedone eliminato verrà tolto dalla scacchiera. Le mosse „en passant“ non sono obbligatorie.

Arrocco:

Questa è una doppia mossa con la quale il re e la torre vengono spostati insieme. Questa mossa serve a portare il re in una posizione particolarmente protetta. L'arrocco è possibile solo

- quando né il re, né la torre sono stati spostati in alcuna mossa precedente,
- se non c'è un altro pezzo tra il re e la torre,
- se il re non è in posizione di scacco,
- se questa mossa non mette il re in pericolo (scacco).

Scacco matto:

Quando il re viene minacciato da un pezzo avversario gli viene dato „scacco“. Questa parola deve essere pronunciata dal giocatore che attacca. Allora l'altro giocatore dovrà togliere il suo re da questa posizione. A questo proposito, ci sono diverse possibilità: il pezzo che minaccia può essere eliminato, il re può essere spostato in una casella vuota che non è minacciata, oppure uno degli uomini del re può essere spostato nella linea di attacco, per difenderlo. Scacco matto significa che il re avversario non può più essere salvato dalla posizione

di scacco da nessuna delle mosse avversarie menzionate in precedenza e che verrà eliminato nella mossa seguente.

Parità:

Alla fine, potrebbero verificarsi situazioni in cui nessuno dei giocatori possa dare scacco matto. Questa partita finirà quindi in parità. Entrambi i giocatori devono essere d'accordo sulla parità.

● Backgammon (per due persone)

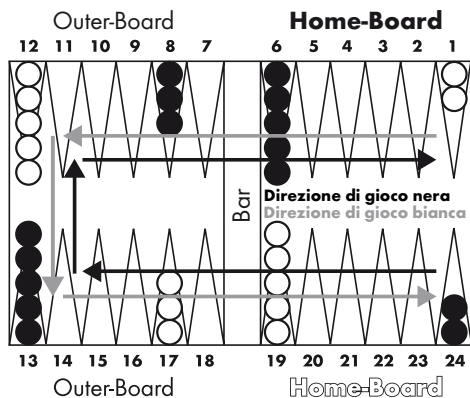
Materiale di gioco:

- 30 pedine Backgammon (15 bianche, 15 nere)
- 2 dadi
- 1 dado del raddoppio
- 1 tavola da gioco
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Preparazione del gioco:

- La tavola da gioco viene sistemata tra i due giocatori, così che ognuno di loro sia seduto davanti a una tavola dentellata con 12 triangoli appuntiti (i cosiddetti POINT). La tavola da gioco è suddivisa in 4 aree e nei colori bianco e nero. L'area nera interna (chiamata „home board“) si trova in alto a destra e l'area nera esterna (chiamata „outer board“) si trova in alto a sinistra, mentre l'area bianca interna si trova in basso a destra e l'area bianca esterna in basso a sinistra. I POINT in alto (1-12) sono i POINT del nero, i POINT in basso (13-24) sono i POINT del bianco.

Ogni giocatore ha 15 pedine che dovrà disporre sulla tavola da gioco come segue:



NERO:

- 2 pedine sul POINT 24
- 5 pedine sul POINT 13
- 3 pedine sul POINT 8
- 5 pedine sul POINT 6

BIANCO:

- 2 pedine sul POINT 1
 - 5 pedine sul POINT 12
 - 3 pedine sul POINT 17
 - 5 pedine sul POINT 19
- Si utilizzano 2 dadi normali e 1 dado del raddoppio.

Obiettivo del gioco:

Entrambi i giocatori tentano di portare le proprie pedine il più velocemente possibile nella propria home board, cioè nel campo interno del proprio colore. Chi per primo non avrà più pedine sulla tavola, vince.

Svolgimento del gioco:

- Ogni giocatore tira un dado e quello che ottiene il numero maggiore, tirerà per primo. Egli farà la sua prima mossa in corrispondenza di entrambi i punteggi ottenuti dal suo lancio del dado e da quello dell'avversario.
- Poi, tireranno entrambi due dadi, alternandosi. Valgono entrambi i numeri ottenuti, sommati o separati. Il giocatore muove una delle sue pedine di un numero di POINT pari al punteggio ottenuto con il dado, nella direzione della sua home board. Egli può saltare le proprie pedine e quelle dell'avversario, giungendo a un

POINT libero. Il POINT si considera occupato, se è occupato da cinque pedine proprie o da almeno due pedine dell'avversario.

- Se una pedina finisce su di un POINT occupato solo da una pedina avversaria, quest'ultima verrà eliminata dalla tavola e messa sulla barra (parte della cornice, in mezzo alla tavola). Il giocatore che possiede questa pedina perduta deve cercare di riportarla in gioco, prima di continuare con il suo turno. Egli dovrà muovere la pedina a seconda del punteggio dei dadi nella home board dell'avversario. Ad es. se tirando i dadi gli escono un 1 e un 6, muoverà la pedina sul POINT 1 o sul POINT 6, se la posizione selezionata è ancora libera.
- Ogni giocatore può utilizzare entrambi i numeri dei dadi ottenuti consecutivamente con una o con due pedine. Se gli uscisse ad es. 2+4, il giocatore potrà prima spostare la pedina di 2 e poi di 4 o il contrario. 2 e 4 però non devono mai essere sommati direttamente trasformandosi in un 6: il giocatore deve sempre potersi fermare tra un numero e l'altro! Però possono essere spostate anche 2 pedine diverse per ogni lancio.
- Nel caso in cui si ottenesse una pariglia (2+2, 3+3 ecc.) il giocatore dovrà sfruttare il lancio come doppio, ossia 4x. Avrà l'obbligo di mossa, a meno che non abbia alcuna possibilità di spostare la pedina di uno o di entrambi i punteggi dei dadi.
- Muoversi all'indietro non è concesso.
- Quando un giocatore avrà spostato tutte le pedine nella propria home board, seguirà l'uscita delle pedine dalla tavola. Ora non dovrà utilizzare i punteggi dei dadi ottenuti per spostare le pedine, ma per farle uscire dalla tavola. Se il giocatore ottiene 1+3, potrà muovere all'"esterno" una pedina dal POINT 1 e una dal POINT 3. Nel caso di una pariglia di 3 potrà portare fuori quattro pedine dal POINT 3, se in quest'ultimo ci sono 4 pedine.
- Se non può utilizzare i punteggi dei dadi per far uscire le pedine, il giocatore dovrà muoverle da una posizione posteriore a una anteriore. Eccezione: se l'ultima pedina nera è posizionata ad es. sul POINT 4, il giocatore con il nero potrà farla uscire con un 4, un 5 e un 6,

quindi i punteggi dei POINT già vuoti possono essere utilizzati per l'ultimo POINT.

- Il giocatore che per primo riesce a portare fuori tutte le proprie pedine, vince. Se il suo avversario è riuscito a portare fuori almeno 1 pedina, la vittoria vale come vittoria semplice. Se l'avversario non è riuscito a portare fuori nessuna pedina, la vittoria vale doppio (cosiddetto „gammon“).
- Se ci sono ancora delle pedine dell'avversario nella home board del vincitore o sulla barra e l'avversario non è riuscito a portare fuori ancora nessuna pedina, la vittoria vale triplo (cosiddetto „backgammon“).

Raddoppiare:

Ogni giocatore, durante il gioco, può raddoppiare la propria capacità strategica, prendendo il dado per il raddoppio prima del tiro seguente e mettendolo con il 2 verso l'alto, così che l'avversario possa leggerlo. L'avversario ha la possibilità di rifiutare o di accettare il raddoppio. Se lo accetta, durante il gioco potrà raddoppiarlo di nuovo, girando il dado sul 4. Non è possibile effettuare un raddoppio improvvisato. Se vince il nero, ad es. con vittoria semplice, il dado per il raddoppio mostra il 2, allora alla fine il nero vincerà doppio. Se il nero vince doppio, il dado per il raddoppio mostra il 2, allora il nero vincerà quadruplo, ecc. Se si è in vantaggio e vale la pena raddoppiare, si saprà calcolando quanti POINT ognuna delle proprie pedine e ognuna delle pedine dell'avversario bisognerà ancora superare, finché esse usciranno dalla tavola. Il giocatore con meno mosse da compiere sarà in vantaggio.

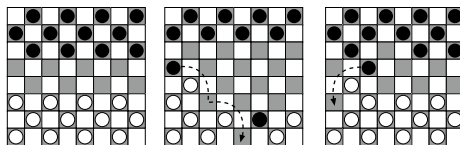
● Dama (per due persone)

Materiale di gioco:

- 24 pedine (12 bianche, 12 nere)
- 1 scacchiera
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Preparazione del gioco:

La scacchiera viene disposta in maniera tale che ogni giocatore abbia una casella bianca a destra. Ogni giocatore posiziona le proprie pedine sulle caselle nere delle prime 3 file del proprio lato della scacchiera, in maniera tale che su ogni fila si trovino disposte 4 pedine.



Svolgimento ed obiettivo del gioco:

- Il bianco inizia, poi si procede a turno. Le pedine vengono spostate di una casella alla volta e solo sulle caselle nere. Se una pedina viene a trovarsi direttamente di fronte ad una pedina avversaria e la casella dietro a tale pedina è libera, allora la pedina potrà saltare sopra quella avversaria. La pedina sopra cui si salta viene eliminata dalla scacchiera. Se sulla nuova casella la pedina saltante troverà un'altra pedina avversaria, allora con la stessa mossa essa potrà saltare anche sopra la pedina successiva, anche ad angolo retto. In questo modo, essa sarà in grado di eliminare dalla scacchiera due o più pedine avversarie.
- Una volta raggiunta la prima linea avversaria, la pedina potrà essere trasformata in una „dama“. Una „dama“ è formata da due pedine sovrapposte: essa può muoversi in avanti e all'indietro senza alcuna restrizione in fatto di lunghezza di spostamento. Essa non dovrà nemmeno giungere direttamente dietro alla pedina avversaria, se desidera eliminarla, ma può eliminare anche due pedine contemporaneamente, se fra di esse vi è più di una casella libera.
- Se un giocatore dimentica di eliminare una pedina avversaria anche se potrebbe, dovrà eliminare la propria pedina dalla scacchiera.
- Perde il giocatore che non possiede più pedine o che non è più in grado di fare alcuna mossa.

● Mancala (per due persone)

Materiale di gioco:

- 48 pedine Mancala
- 1 tavola da gioco
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Preparazione e scopo del gioco:

- La tavola da gioco consiste in sei buche e di una buca Mancala per ogni giocatore. I giocatori si siedono uno di fronte all'altro. Un giocatore possiede le buche direttamente davanti a sé e la buca Mancala alla sua destra. All'inizio del gioco, si mettono quattro pedine in ogni buca (tranne che nelle buche Mancala). Lo scopo del gioco è quello di portare più pedine possibili nella propria buca Mancala.

Svolgimento del gioco:

- Decidere quale giocatore comincerà per primo. Il giocatore sceglie una delle sue buche e prende in mano tutte le pedine ivi contenute. Poi metterà una pedina in ognuna delle buche seguenti in senso antiorario, finché tutte le pedine saranno distribuite. Qui bisognerà includere la propria buca Mancala, però non quella dell'avversario. Poi toccherà all'altro giocatore.
- Se uno dei giocatori incontra con l'ultima pedina una buca vuota nella propria metà, potrà prendere queste pedine e quelle dell'avversario situate nella buca di fronte e metterle nella propria buca Mancala.
- Non appena sul lato dell'avversario non saranno rimaste più pedine, l'altro giocatore potrà mettere tutte le proprie pedine nella propria buca Mancala. Così si conclude il gioco. Il giocatore che ha più pedine nella propria buca Mancala, vince.

● Tris (per due giocatori)

Materiale di gioco:

- 10 pedine (5 bianche, 5 nere)
- 1 tavola da gioco
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Preparazione e scopo del gioco:

- Ogni giocatore ha 5 pedine bianche e 5 pedine nere. Decidere quale giocatore comincerà per primo. Chi per primo mette 3 pedine in fila di seguito, vince.

Svolgimento del gioco:

- I due giocatori mettono a turno una pedina in una casella del campo da gioco. Appena un giocatore mette in fila 3 pedine dello stesso colore in verticale, orizzontale o diagonale, il gioco finisce.
- Se nessun giocatore riuscirà a mettere in fila 3 pedine, il gioco finirà in parità.

● Dama cinese (da due a sei giocatori)

Materiale di gioco:

- 60 palline (10 palline per ognuno dei 6 colori)
- 1 tavola da gioco
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Preparazione e scopo del gioco:

- Ogni giocatore mette le proprie palline in uno dei sei triangoli colorati. A ogni giocatore verrà assegnato un colore. Di conseguenza si sceglieranno i propri campi di partenza e di arrivo, così come le proprie palline. Chi per primo porterà le proprie 10 palline nel triangolo di fronte, vincerà il gioco.

Svolgimento del gioco:

- Decidere quale giocatore comincerà per primo. A turno, ogni giocatore potrà fare una mossa con una delle proprie palline. Sono permesse due mosse: muovere o saltare.
- Se si muove la pallina, il giocatore potrà spostarne solo una. La pallina può spostarsi in ogni direzione di un passo.
- Se una casella è occupata da una pallina propria o appartenente all'avversario, il giocatore potrà saltare su di essa nella direzione della mossa. È necessario che la casella dietro la pallina che si salta sia libera.
- Per ogni mossa, il giocatore dovrà decidere se spostare o far saltare la sua pallina. Non è

possibile effettuare entrambe le mosse insieme. È possibile far saltare la pallina finché si vuole. Però non si è obbligati.

- Una volta che una pallina sarà giunta sulla casella di destinazione, non potrà più essere spostata.

● Scale e serpenti (da due a quattro giocatori)

Materiale di gioco:

- 4 pezzi del Ludo (ogni pezzo in 4 colori)
- 1 dado
- 1 tavola da gioco
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Preparazione e scopo del gioco:

- Ogni giocatore riceve un pezzo e lo mette sulla casella di partenza dello stesso colore. Chi raggiunge per primo la casella di arrivo, vince.

Svolgimento del gioco:

- Decidere quale giocatore tirerà i dadi per primo. A seconda del risultato dei dadi, il giocatore potrà muovere per primo il suo pezzo. Poi si procederà in cerchio.
- Se alla fine della propria mossa, un giocatore arriva su di una casella con una scala, egli potrà salire su di essa.
- Se alla fine della propria mossa, un giocatore arriva su di una casella con una testa di serpente, egli dovrà tornare alla coda del serpente.
- Se il giocatore arriva su di una casella già occupata da un pezzo avversario, il pezzo verrà eliminato e l'avversario dovrà tornare alla partenza.
- Se tirando il dado uscirà un 6, il giocatore potrà tirare di nuovo.
- È necessario ottenere il numero esatto per poter arrivare sulla casella di arrivo.

● Ludo/Pachisi (da due a quattro giocatori)

Materiale di gioco:

- 16 pezzi del Ludo (ognuno dei 4 pezzi in 4 colori)
- 1 dado
- 1 tavola da gioco
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Preparazione e scopo del gioco:

- Ogni giocatore ha 4 pezzi in un colore e li mette nelle casette di partenza corrispondenti. Vince chi per primo raggiunge la casetta di arrivo con i propri 4 pezzi.

Svolgimento del gioco:

- Decidere quale giocatore tirerà i dadi per primo. Poi si procederà in cerchio.
- Ogni giocatore può tirare il dado per 3 volte. Se si ottiene un 6, si può spostare un pezzo dalla casetta di partenza sulla casella di partenza. Poi il giocatore tirerà ancora il dado e avanzerà a seconda del numero ottenuto. Finché un giocatore avrà tutti e 4 i pezzi nella casetta di partenza, potrà tirare il dado 3 volte.
- Se un giocatore otterrà ancora un 6, potrà decidere se inserire un nuovo pezzo nel gioco o se procedere di 6 caselle con un pezzo. Ogni volta che si ottiene un 6, è possibile tirare ancora il dado.
- Se un giocatore giunge su di una casella dove si trova il pezzo di un avversario, sarà possibile eliminare quest'ultimo. Il pezzo dell'avversario dovrà tornare alla casetta di partenza e potrà rientrare nel gioco ottenendo un 6 con il dado.
- Se una casella è occupata da un pezzo proprio, sarà necessario fare la mossa con un altro pezzo. Non è consentita una doppia occupazione della casella.
- Nella casetta di arrivo, i pezzi sono al sicuro e non possono essere eliminati. Non è possibile saltare sui pezzi che hanno già raggiunto la casetta di arrivo.

● Solitario (da uno a due giocatori)

Materiale di gioco:

- 32 pedine
- 1 tavola da gioco
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Preparazione e scopo del gioco:

- Le 32 pedine vengono distribuite sulla tavola da gioco in modo tale che il campo in mezzo rimanga libero. Lo scopo del gioco è che alla fine rimanga una pedina nel mezzo.

Svolgimento del gioco:

- Eliminare tante pedine quante possibili, saltando su altre in orizzontale o in verticale.
- È possibile saltare sempre solo su di una pedina e la casella sulla quale si giunge deve essere vuota.
- In presenza di 2 giocatori, procedere alternando le mosse. Se un giocatore non può eseguire alcuna mossa, ha perso.

● Dice Run (Corsa dei dadi) (per due giocatori)

Materiale di gioco:

- 30 pedine (15 bianche, 15 nere)
- 2 dadi
- 1 tavola da gioco
- 1 manuale di istruzioni di gioco

Preparazione e scopo del gioco:

- Ogni giocatore ha 15 pedine bianche e 15 pedine nere. Decidere quale giocatore comincerà per primo. Chi alla fine avrà più pedine sulla tavola da gioco, vince.

Svolgimento del gioco:

- Tirare entrambi i dadi contemporaneamente. I numeri ottenuti con i dadi vengono sommati. Poi il giocatore metterà una pedina sulla casella corrispondente.
- Poi toccherà all'altro giocatore. Se quest'ultimo otterrà lo stesso punteggio del suo avversario, non potrà mettere alcuna pedina sulla tavola da gioco.
- Si continua così finché tutte le caselle saranno occupate.

● Cura e conservazione

- Riporre il prodotto sempre asciutto e pulito in un ambiente temperato.
- Non pulire il prodotto con detergenti aggressivi, usare esclusivamente un panno asciutto.

● Smaltimento

L'imballaggio è composto da materiali ecologici che possono essere smaltiti presso i siti di raccolta locali per il riciclo.

È possibile informarsi circa le possibilità di smaltimento del prodotto usato presso l'amministrazione comunale o cittadina.



Il prodotto e il materiale da imballaggio sono riciclabili, soggetto a responsabilità estesa del produttore. Smaltire separatamente per un ottimale trattamento dei rifiuti, seguendo i simboli illustrati sulla confezione. Il logo Triman è valido solamente per la Francia.

● Garanzia

Il prodotto è stato prodotto secondo severe direttive di qualità e controllato con premura prima della consegna. In caso di difetti del prodotto, l'acquirente può far valere i propri diritti legali nei confronti del venditore. Questi diritti legali non vengono limitati in alcun modo dalla garanzia di seguito riportata.

Questo prodotto è garantito per 3 anni a partire dalla data di acquisto. Il termine di garanzia ha inizio a partire dalla data di acquisto. Conservare lo scontrino di acquisto originale in buone condizioni. Questo documento servirà a documentare l'avvenuto acquisto.

Il prodotto da Lei acquistato dà diritto ad una garanzia di 3 anni a partire dalla data di acquisto. La presente garanzia decade nel caso di danneggiamento del prodotto, di utilizzo o di manutenzione inadeguati.

La prestazione in garanzia vale per difetti del materiale o di fabbricazione. Questa garanzia non si estende a componenti del prodotto esposti a normale logorio, che possono pertanto essere considerati come componenti soggetti a usura (esempio capacità della batteria, calcificazione, lampade, pneumatici, filtri, spazzole...). La garanzia non si estende altresì a danni che si verificano su componenti delicati (esempio interruttori, batterie, parti realizzate in vetro, schermi, accessori vari) nonché danni derivanti dal trasporto o altri incidenti.

● Gestione dei casi in garanzia

Per garantire un rapido disbrigo delle proprie pratiche, seguire le istruzioni seguenti:

Per ogni richiesta si prega di conservare lo scontrino e il codice dell'articolo (IAN 390578_2201) come prova d'acquisto.

Il numero d'articolo può essere dedotto dalla targhetta, da un'incisione, dal frontespizio delle istruzioni (in basso a sinistra) oppure dall'adesivo applicato sul retro o sul lato inferiore.

In caso di disfunzioni o avarie, contattare innanzitutto i partner di assistenza elencati di seguito telefonicamente oppure via e-mail.

Si può inviare il prodotto ritenuto difettoso all'indirizzo del centro di assistenza indicato con spedizione esente da affrancatura, completo del documento di acquisto (scontrino) e della descrizione del difetto, specificando anche quando tale difetto si è verificato.

● Assistenza

Assistenza Italia

Tel.: 800790789

E-Mail: owim@lidl.it

Az alkalmazott piktogramok jelmagyarázata	Oldal	99
Bevezető	Oldal	99
A csomag tartalma.....	Oldal	99
Rendeltetészerű használat.....	Oldal	99
Biztonsági utasítások	Oldal	99
Játékszabályok	Oldal	99
Sakk (kétszemélyes).....	Oldal	99
Triaktrak (kétszemélyes).....	Oldal	101
Dámajáték (kétszemélyes).....	Oldal	103
Mancala (kétszemélyes).....	Oldal	103
Tic-Tac-Toe (kétszemélyes).....	Oldal	103
Csillaghalma (kettő- vagy hatszemélyes).....	Oldal	104
Kígyók és létrák (kettő vagy négysemmélyes).....	Oldal	104
Ludó / Pachisi (kettő vagy négysemmélyes).....	Oldal	104
Pasziánsz (egy vagy kétszemélyes).....	Oldal	105
Kockaroham (kétszemélyes).....	Oldal	105
Ápolás és tárolás	Oldal	105
Mentesítés	Oldal	105
Garancia	Oldal	106
Garanciális ügyek lebonyolítása.....	Oldal	106
Szerviz.....	Oldal	106

Az alkalmazott piktogramok jelmagyarázata



A CE-jelzés a termékre vonatkozó releváns EU-irányelvek betartását jelöli.



Biztonsági tudnivalók
Kezelési utasítások

10 az 1-ben fajáték-gyűjtemény

● Bevezető

Gratulálunk új termékének vásárlása alkalmából. Ezzel egy magas minőségű termék mellett döntött. Az első üzembevetel előtt ismerkedjen meg a készülékkel. Ehhez figyelmesen olvassa el a következő Használati utasítást és a biztonsági tudnivalókat. A terméket csak a leírtak szerint és a megadott felhasználási területeken alkalmazza. Órizza meg ezt az útmutatót egy biztos helyen. A termék harmadik félnek történő továbbadása esetén mellékelje a termék a teljes dokumentációját is.

● A csomag tartalma

- 1 játékborítás
- 2 játéktábla, 1 fiók
- 80 játékkő (32 sakkbábu, 32 triktrak játékkő, 16 ludó játékbábu)
- 60 játékgolyó
- 48 mancala játékkő
- 2 kocka
- 1 duplázókocka
- 1 játékszabály

● Rendeltetésszerű használat

Ez a termék csak magánháztartásokban való használatra készült. A termék nem közületi felhasználásra készült.



Biztonsági utasítások

- FIGYELMEZTETÉS!** Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis golyó. Fulladásveszély.

- **FIGYELEM!** Csak felnőttek közvetlen felügyelete mellett használható.
- **FIGYELEM!** A csomagoló- és rögzítőanyagok nem a játék tartozékai, ezeket biztonsági okokból mindig távolítsa el, mielőtt odaadja a terméket a gyermekeknek játszani.
- Órizza meg a csomagolást!
- A termék 6 éves kor feletti gyermekek számára alkalmas.

● Játékszabályok

● Sakk (kétszemélyes)

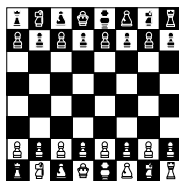
Játékeszközök:

- 32 sakkfigura (16 fehér, 16 fekete)
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

A játék menete:

Mindkét játékosnak ugyanannyi bábuja van:

- 1 vezér
- 2 futó
- 1 király
- 2 huszár
- 2 bástya
- 8 gyalog



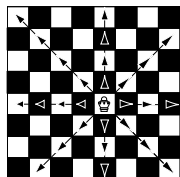
A sakkbábukat az ábra alapján helyezzük el, minden vezért a „saját” színű mezőre tegyük. A fehér bábuval lévő játékos kezdhet. A sakkban az a cél, hogy mindkét játékos megpróbálja egymást

feltartóztatni, hogy a végén az ellenfél királyát mozdulatlaná tegyék, tehát sakk-mattba. Ehhez sok intelligens és stratégiai lépésre és képességre van szükség, és az ellenfél esetleges visszalépéseinek előrelátására. Győződjön meg róla, hogy a

bábui az ön színének egy vagy több bábuja segítségével biztonságban legyenek.

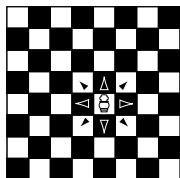
Sakkbábuk lépései:

□ Vezér



A vezér bármely irányba, tehát átlósan, függőlegesen és vízszintesen bármennyi mezőt léphet.

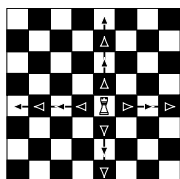
□ Király



A királlyal bármely irányba léphet (átlósan, függőlegesen és vízszintesen), de csak egy mezőt lépésenként. ha veszélybe kerül, nem szabad úgy tekinteni rá, mint a többi báburra. A király veszélybe

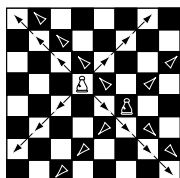
kerülésekor „sakk” felkiáltással kell figyelmeztetni.

□ Bástya



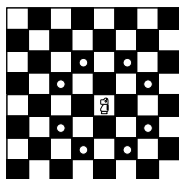
A bástyával bármennyit lehet függőlegesen és vízszintesen lépni. Az ellenfél bábuit csak a mezők ezen során belül lehet megtámadni és kiütni.

□ Futó



A futó bármennyi mezőt léphet, de csak átlós irányba. Mivel a futók soha nem cserélhetik ki a mezejük színét, ezért csak a „saját” mezőszí-
nükben támadhatók meg ill. üthetők ki.

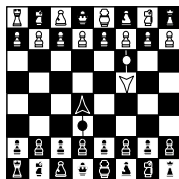
□ Huszár



A huszár az egyetlen bábu, amivel más bábukat át lehet ugrani. Ezzel a bábuval nagyon jól lehet manőverezni. Így lépünk a huszárral „egy mezőt egyenesen és egy mezőt srégen”. Ez azt jelenti,

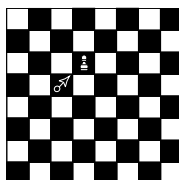
hogy a lépések a huszárral mindig másik mezőszínnel végződnek.

□ Gyalog



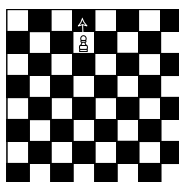
A gyalogokat egy vagy két mezővel előre lehet mozgatni - két mezőt természetesen csak a kezdő pozícióból.

Amint a gyalogok a kezdő pozíció kívül helyezkednek el, lépésenként csak egy mezőt mozoghatnak. A gyalogokkal nem lehet hátrafelé lépni, támadni ill. ütni sem. A gyalogokkal az ellenfél bábuját csak átlósan lehet kiütni.



Ha sikerül a gyalogokat az ellenfél alapvonalára eljuttatni, akkor egy másik báburra kicserélheti, amelyet az előrelépésnél az ellenféltől lehet, függetlenül attól, hogy már vannak vagy nincsenek

ugyanolyan bábuk a játékban.



Ütés:

Ha egy sakkbábút kiütünk, akkor az a támadó bábu veszi át a bábu helyét, amelyiket a játéktábláról leveszünk. Az „en passant” ütőlépésre csak akkor kerülhet sor, ha egy gyalog a kiinduló pozícióból elmozdul. Ha egy gyalogot a kiinduló pozícióból indulva két mezőt lépve elmozdítanak és egy

fenyegetett mezőt átlépve egy ellenséges gyalog mellé kerül, akkor az ellenség gyalogja a következő lépésével ütheti a saját gyalogját úgy, hogy előtte fenyegetett mezőre lép. Ez azt jelenti, hogy az ellenség gyalogját arra a mezőre állítják amelyet fenyegetett, és a kiütött gyalogot leveszik a játéktábláról. Az "en passant"-lépések nem kötelezők.

Sáncolás:

Ez egy dupla lépés, amikor a király és a bástya egyszerre mozognak. Ez a lépés arra szolgál, hogy a királyt egy különösen védett helyre vigyűk.

A sáncolás csak akkor lehetséges,

- ha sem a király, sem a bástya nem előrefelé léptek,
- ha nincs bábu a király és a bástya között,
- ha király nem sakkban áll,
- ha ez a lépés nem veszélyezteti (sakk) a királyt.

Sakk-matt:

Ha királyt az ellenfél bábuja veszélyezteti, akkor „sakkot” ad neki. Ezt a kifejezést a támadó játékos mondja ki. Most a másik játékosnak ki kell szabadítani a királyát ebből a helyzetből. Erre több lehetőség van: a fenyegető bábu kiüthető, a királyt egy szabad mezőre lehet helyezni, ami nem fenyegetett, vagy a királyt embereit a támadóvonalra lehet vinni, hogy a királyt megvédjék. A sakk-matt azt jelenti, hogy az ellenfél királyát egyik előbb említett lépéssel sem lehet a sakkpozícióból megmenteni és következő lépésben kiütik.

Patt:

A végén olyan helyzetek léphetnek fel, hogy egyik játékos sem tudja az ellenfelét sakk-matt pozícióba helyezni. Ez a játék döntetlennel végződik. Mindkét játékosnak el kell fogadnia a döntetlent.

● Triktrak (kétszemélyes)

Játékeszközök:

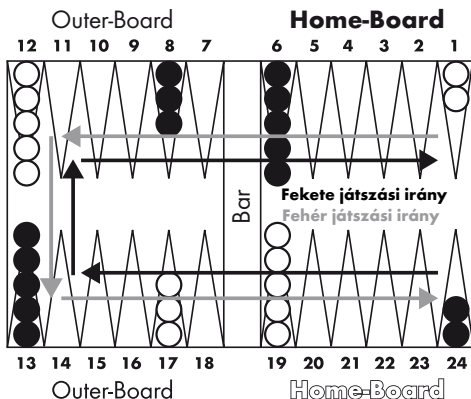
30 triktrak játékkő (15 fehér, 15 fekete)

- 2 kocka
- 1 duplázó kocka
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

Játék előkészítése:

- A játéktáblát úgy helyezzük a két játékos közé, hogy minden játékos egy 12 hegyes háromszögből (az úgy nevezett POINTOK) álló cakkos mező előtt üljön. A játémezőt 4 mezőre osztják és a színeket fekete és fehér szerint hozzárendelik. A fekete belső mező (az úgynevezett Home-Board) felül a jobboldalon, a fekete külső mező (az úgynevezett Outer-Board) felül a baloldalon, a fehér belső mező alul a jobboldalon található. A felső POINTOK (1-12) a fekete POINTOK, az alsó POINTOK (13-24) a fehér POINTOK.

Minden játékos 15 játékkövet kap, melyet az alábbiak szerint oszt el a játéktáblán:



FEKETE:

- 2 kő a POINT 24-re
- 5 kő a POINT 13-ra
- 3 kő a POINT 8-ra
- 5 kő a POINT 6-ra

FEHÉR:

- 2 kő a POINT 1-re
- 5 kő a POINT 12-re
- 3 kő a POINT 17-re
- 5 kő a POINT 19-re

Dobni 2 normál és 1 duplázó kockával kell.

A játék célja:

Mindkét játékos megpróbálja a játékköveit olyan gyorsan ahogy lehet a saját Home-Board-jára, tehát a saját színének belső mezejébe vinni. Akinek először elfogynak a kövei a mezőről, az nyert.

A játék menete:

- Minden játékos dob egy kockával, aki a nagyobb számot dobta, az húz először. Az első lépését mindkét dobott ponttal teszi meg, melyeket ő és az ellenfele dobott.
- Végül mindketten felváltva két kockával dobnak. Mindkét dobott pontot felteszik, minden számot külön. A játékos felteszi a számot úgy, hogy köveinek egyikét annyi POINT-tal mozdítja a saját Home-Board-ja felé, amennyit a dobott érték kiad. Eközben a saját és az ellenfél köveit át lehet ugorni és egy szabad POINT-ra érkezni. A POINT foglalt, ha azon öt saját vagy az ellenfélnek legalább két játékköve található.
- Ha a játékkő egy olyan POINT-ra érkezik, amelyen az ellenségnek csak egy játékköve található, akkor az ellenség játékkövét eltávolítják a tábláról és a bar-ra (a keret játékező közepén található része) helyezik. A kiütött kővel játszó játékosnak ezt a kiütött játékkövet kell újra játékba hoznia mielőtt a játékot folytathatja. Neki ezt a követ a dobott pontok szerint az ellenfele Home Board-jába kell helyeznie. Ha például egy 1-et és egy 6-ot dob, a követ az 1 POINT-ra vagy a 6 POINT-ra helyezheti amennyiben a kiválasztott hely szabad.
- Minden játékos mindkét számát egymás után egy vagy két kővel felteheti. Ha pl. 2+4-et dob, akkor a játékos egy kővel a 2-est és utána a 4-est teheti fel vagy fordítva. A 2-t és a 4-et soha nem lehet mindjárt 6-nak összeadni, a játékosnak mindig közöttük meg kell állnia! A dobást viszont 2 különböző kővel is fel lehet tenni.
- Páros kockavetésnél (2+2, 3+3 stb.) a játékos a dobást duplán ki kell hogy használja, tehát 4x tesz. Lépnie kell, ha nincs lehetősége egy vagy mindkét dobott értéket kihúzni.
- Hátrafelé nem lehet tenni.
- Ha a játékos minden követ a Home-Board-jába húzott, jön a kijátszás. A dobott értékeit most nem húzásra kell használnia, hanem a köveit

kell levennie a mezőről. Ha a játékos 1+3-at dob, akkor a POINT 1-től és 3-tól egy-egy követ „Ki” húzhat. Egy 3-as páros kockavetésénél a POINT 3-tól négy követ kijátszhat, amíg 4 köve van ott.

- A dobott értékeket nem használhatja kijátszásra, a játékosnak egy hátsó helyzetből előre kell húznia. Kivétel: ha az utolsó fekete kő p.l POINT 4-en, akkor a fekete ezt a követ egy 4-essel, egy 5-össel vagy egy 6-ossal kijátszhatja, ez azt jelenti, hogy a már kiürített POINT-ok dobott értékei felhasználhatóak az utolsó POINT-hoz.
- Az a játékos nyert, aki legelőször kijátszsa az összes követ. Ha az ellenfele legalább 1 követ kijátszott, akkor a győzelem egyszeresnek számít. Ha az ellenfél nem tudott egy követ se feltenni, akkor a győzelem duplának számít (egy u.n. „Gammon”).
- Amennyiben a győztes Home Board-jában vagy a bar-on még ott vannak az ellenség játékkövei és az ellenfél még egyetlen követ se tudott feltenni, a győzelem háromszorosnak számít (egy u.n. „triktrak”).

Duplázás:

Minden játékos a játék közben megduplázhatja a tétet, hogy a következő dobása előtt a duplázó kockát veszi el és azt a 2-sel felfelé leteszi, úgy hogy az ellenfél le tudja olvasni. Az ellenfél elutasíthatja vagy elfogadhatja a duplázást. Ha elfogadja, akkor a játék közben ismét duplázhat és a kockát a 4-re fordíthatja. A megkísérelt duplázás nem számít. Ha a fekete nyer pl. egyszerűen, a duplázó kocka 2-t mutat, akkor a fekete végül kétszeresen nyer. Ha a fekete kétszeresen nyer, a duplázó kocka 2-t mutat, akkor a fekete négyszeresen nyer stb. Hogy előnyben van-e és megéri-e duplázni, azt akkor tudhatja meg, ha kiszámolja, hogy az egyes saját és az ellenfél köveinek hány POINT-ot kell legyőzniük a kijátszáshoz. A legkevesebb még kívülről lépéssel rendelkező csapat előnyben van.

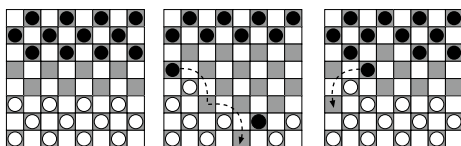
● Dámajáték (kétszemélyes)

Játékeszközök:

- 24 játékkő (12 fehér, 12 fekete)
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

Játék előkészítése:

A táblát úgy kell elhelyezni, hogy mindkét játékos jobb keze felől fehér legyen a sarokmező. Mindegyik játékos a köveket a saját oldalán lévő első 3 sor fekete mezeire helyezi, úgy hogy mindegyik sorban 4 kő legyen.



Játék menete és célja:

- A fehér kezd, ezután felváltva lépnek. A kövek mindig csak egy mezővel tolhatók arrébb és mindig csak a fekete mezőkre. Ha az egyik kő közvetlenül az ellenfél köve előtt van és a mögötte lévő mező szabad, akkor ez a kő átugorható. Az átugrott követ a játéktábláról el kell távolítani. Ha az éppen ugró kő az új mezőn az előbbivel egyező helyzetbe kerül, akkor a lépés folytatásaként átugorhatja a következő követ derékszögben is. Ilyen módon egy lépésben eltávolíthat két vagy több követ is a játéktábláról.
- Ha eléri az ellenfél alapvonalát, akkor a kő átváltoztatható egy „dámává”. A „dáma” két egymáson fekvő kőből áll, előre és hátrafelé is léphet és hatóköre nincs korlátozva. Nem is kell közvetlenül az ellenfél korongja mögött landolnia, ha azt le akarja venni, hanem egyidejűleg két korongot is kiüthet, ha közöttük több mint egy mező szabad.
- Ha a játékos nem üti ki az ellenfél követ, pedig megtehetné volna, akkor a követ le kell vennie a tábláról.
- Az a játékos veszít, akinek már nincs több köve vagy már nem tud lépni.

● Mancala (kétszemélyes)

Játékeszközök:

- 48 mancala játékkő
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

A játék előkészítése és a játék célja:

- A játéktábla hat gödörből áll, valamint minden játékos számára egy mancala gödörből. A játékosok egymással szemben ülnek. Az egyik játékos elfoglalja a gödröt közvetlenül maga előtt és jobb oldalán lévő mancala gödröt. A játék kezdetekor minden gödörbe – kivéve a mancala gödörbe – egyenként négy játékkövet teszünk. A játék célja, hogy a lehető legtöbb játékkövet tegye a saját mancala gödörbe.

A játék menete:

- Jelöljön ki egy játékos, aki kezd. A játékos kiválasztja az egyik gödröt és az össze abban lévő játékkövet a kezébe veszi. Végül tegyen az óramutató járásával ellentétes irányba lévő következő gödörbe egy játékkövet addig, amíg minden játékkövet el nem osztott. Közben a saját mancala gödrét figyelembe veszi, az ellenfelét viszont nem. Végül a másik játékos lép.
- Ha a játékosok egyike az utolsó játékkőnél a saját térfelén egy üres gödröt talál, akkor elveheti ezeket és az ellenfél szemben lévő gödrének köveit is és berakhatja a saját mancala gödörbe.
- Amint az ellenfél oldalán nem maradt már játékkő, a másik játékos berakhatja az össze követ a mancala gödörbe. Ezzel véget ért a játék. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb köve van a mancala gödörében.

● Tic-Tac-Toe (kétszemélyes)

Játékeszközök:

- 10 játékkő (5 fehér, 5 fekete)
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

A játék előkészítése és a játék célja:

- Minden játékos kap 5 fehér ill fekete játékkövet. Jelöljön ki egy játékost, aki kezd. Aki először helyez el megszakitás nélkül 3 követ egy sorba, az nyer.

A játék menete:

- Mindkét játékos felváltva helyez el egy követ a játémező négyzetére. Amint az egyik játékos 3 egyforma színű játékkövet függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan sorba rak, véget ér a játék.
- Ha egyik játékosnak sem sikerült 3 játékköből álló sort kiraknia, akkor a játék döntetlen.

● Csillaghalma (kettő- vagy hatszemélyes)

Játékeszközök:

- 60 játékgolyó (mindig 10 golyó 6 színben)
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

A játék előkészítése és a játék célja:

- Minden játékos leteszi a játékgolyóit a hat színes háromszög egyikébe. Minden játékos kap egy színt. Ezek közül kiválasztja a cél- és startmezőt, valamint a játékgolyóit. Aki először juttatja el a 10 játékgolyóját a szemben lévő háromszögbe, az nyer.

A játék menete:

- Jelöljön ki egy játékost, aki kezd. Sorban, minden játékos felváltva lép egyet az egyik játékgolyójával. Ekkor két lépés lehetséges: a húzás vagy az ugrás.
- Húzásnál a játékos csak egy játékgolyót mozgathat. A golyó minden irányba egy lépést léphet.
- Ha a mezőt a saját vagy az ellenfél golyója elfoglalja, azt a játékos a lépés irányába átugorhatja. A követelmény az, hogy a mező az átugrott golyó mögött szabad legyen.
- A játékos minden lépésnél eldöntheti, hogy húz vagy ugrik. Mindkettő együtt nem engedélyezett. Akkorát ugorhat, amekkorát lehet. De nem kötelező.
- Ha a játékgolyó a célmezőbe ért, akkor nem hagyhatja el azt.

● Kígyók és létrák (kettő vagy négyszemélyes)

Játékeszközök:

- 4 ludó játékbábu (mindig 1 bábu 4 színben)
- 1 kocka
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

A játék előkészítése és a játék célja:

- Minden játékos kap egy játékbábút és ráteszi az ugyanolyan színű startmezőre. Aki először eléri a célmezőt a bábujaival, az nyeri a játékot.

A játék menete:

- Jelöljön ki egy játékost, aki először dob. A dobott számnak megfelelően léphet a játékos a bábujaival. Ezután sorban tovább játsznak.
- Ha a játékos a lépés végén egy olyan mezőre lép, ahol létra van, akkor felmászhat rá.
- Ha a játékos a lépés végén egy olyan mezőre lép, ahol kígyófej van, akkor a kígyó farkáig vissza kell lépnie.
- Ha a játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfél egyik bábuja áll, akkor kiüti a bábút és az ellenfélnek vissza kell mennie a starthoz.
- Ha a kocka 6-ot mutat, akkor a játékos újra dobhat.
- A pontos számra van szüksége ahhoz, hogy a célmezőre érjen.

● Ludó/Pachisi (kettő vagy négyszemélyes)

Játékeszközök:

- 16 ludó játékbábu (egyenként 4 bábu 4 színben)
- 1 kocka
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

A játék előkészítése és a játék célja:

- Minden játékos 4 bábút kap egy színben és lerakja a megfelelő startházacskába. Az nyeri, aki a 4 bábujaival először eléri a célházikót.

A játék menete:

- Jelöljön ki egy játékost, aki először dob. Ezután sorban tovább játszunk.
- Minden játékos 3-szor dobhat. Akinek 6-osa van, a startházikóból a startmezőre tehet egy figurát. Végül a játékos újra dob és a dobott számmal lép előre. Amíg a játékos mind a 4 játékbábuj a startházikóban van, addig 3-szor dobhat.
- Ha a játékos ismét 6-ot dob, akkor maga döntheti el, hogy egy további játékbábút visz játékba vagy a játékbábujával lép 6 mezőt. Minden 6-os után újra dobhat.
- Ha a játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfél bábuja áll, akkor kiütheti. Az ellenfél játékbábujának vissza kell mennie a startházikóba és 6-ossal vehet részt újra a játékban.
- Ha a mezőn a saját játékbábunk van, akkor egy másik bábuval kell lépni. Duplán nem lehet állni.
- A célházikóban a játékbábuk biztonságban vannak és nem üthetők ki. Azokat a bábukat, amelyek már elhagyták a célházikót, nem lehet átugrani.

● Pasziánsz (egy vagy kétszemélyes)

Játékeszközök:

- 32 játékkő
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

A játék előkészítése és a játék célja:

- A 32 játékkövet úgy osztják el a játékmezőn, hogy csak középső mező maradjon szabadon. A játék célja, hogy a végén középen maradjon egy játékkő.

A játék menete:

- Távolítson el annyi játékkövet, amennyit lehet, úgy hogy vízszintesen vagy függőlegesen átugrik egy másik követ.
- Mindig csak egy játékkövet ugorhat át, és a mező, ahova érkezik legyen üres.
- 2 játékos esetén mindig felváltva lépjen. Ha egy játékos nem tud lépni, akkor elveszítette a játékot.

● Kockaroham (kétszemélyes)

Játékeszközök:

- 30 játékkő (15 fehér, 15 fekete)
- 2 kocka
- 1 játéktábla
- 1 játékszabály

A játék előkészítése és a játék célja:

- Minden játékos kap 15 fehér ill. fekete játékkövet. Jelöljön ki egy játékost, aki kezd. Akinek a végén a legtöbb kőve marad a játékmezőn, az nyerte a játékot.

A játék menete:

- Mindkét kockát egyszerre dobjuk. A dobott számokat összeadjuk. Végül a játékos egy játékkövet helyez a megfelelő játékmezőre.
- Végül a következő játékos jön. Ha ugyanazt az eredményt dobja, mint az ellenfele, akkor nem helyezhet el játékkövet a játékmezőre.
- Addig játszunk, amíg minden mezőt el nem foglalnak.

● Ápolás és tárolás

- Mindig szárazon és tisztán tárolja a terméket egy fűtött helyiségben.
- Ne tisztítsa a terméket erős tisztítószerrel, csak egy száraz tisztítókendőt használjon.

● Mentésítés

A csomagolás környezetbarát anyagokból készült, amelyeket a helyi újrahasznosító helyeken adhat le ártalmatlanítás céljából.

A kiszolgált termék megsemmisítési lehetőségeiről lakóhelye illetékes önkormányzatánál tájékozódhat.



A termék és a csomagolóanyagok újrahasznosíthatók, és kiterjesztett gyártói felelősséggel tartoznak. A jobb hulladékkezelés érdekében a csomagoláson látható szimbólumok szerint külön dobja ki. A Triman-logó csak Franciaországra vonatkozik.

● **Garancia**

A terméket szigorú minőségi előírások betartásával gondosan gyártottuk, és szállítás előtt lelkiismeretesen ellenőriztük. Ha a terméken hiányosságot tapasztal, akkor a termék eladójával szemben törvényes jogok illetik meg Önt. Ezeket a törvényes jogokat a következőkben ismertetett garancia vállalásunk nem korlátozza.

A termékre 3 év garanciát adunk a vásárlás dátumától számítva. A garanciális idő a vásárlás dátumával kezdődik. Kérjük, jól őrizze meg a pénztári blokkot. Ez a bizonylat szükséges a vásárlás tényének az igazolásához.

Ha a termék vásárlásától számított 3 éven belül anyag- vagy gyártási hiba merül fel, akkor a vásárlásunk szerint a terméket ingyen megjavítjuk vagy kicseréljük. A garancia megszűnik, ha a terméket megrongálták, nem szakszerűen kezelték vagy tartották karban.

A garancia az anyag- vagy gyártáshibákra vonatkozik. A garancia nem terjed ki azokra a termékrészekre, melyek normál kopásnak vannak kitéve és ezért fogyóeszköznek tekinthetők (pl. elemek), vagy a törékeny részekre sérülésére, pl. kapcsolók, akkuk, vagy üvegből készült részek.

● **Garanciális ügyek lebonyolítása**

Ügyének gyors elintézetősége céljából, kérjük kövesse az alábbi útmutatást:

Kérjük, kérdések esetére készítse elő a pénztárblokkot és a cikkszámot (IAN 390578_2201) a vásárlás tényének az igazolására.

Kérjük, hogy a cikkszámot olvassa le a típustábláról, a gravírozásból, az Útmutató címlapjáról (balra lent), illetve a hátoldalon, vagy a termék alján található matricáról.

Amennyiben működési hibák, vagy egyéb hiányosság lépne fel, előszöris vegye fel a kapcsolatot a következőkben megnevezett szervizek egyikével telefonon, vagy e-mailen.

A hibásnak ítélt terméket ezután a vásárlást igazoló blokk, valamint a hiba leírásának és keletkezési idejének mellékelésével díjmentesen postázhatja az Önnel közölt szervizcímre.

● **Szerviz**

(HU) Szerviz Magyarország

Tel.: 0680021536

E-mail: owim@lidl.hu

Legenda uporabljenih piktogramov	Stran	108
Uvod	Stran	108
Obseg dobave	Stran	108
Predvidena uporaba	Stran	108
Varnostni napotki	Stran	108
Navodila za igro	Stran	108
Šah (za dve osebi)	Stran	108
Backgammon (za dve osebi)	Stran	110
Dama (za dve osebi)	Stran	111
Mancala (za dve osebi)	Stran	112
Križci in krožci (za dva igralca)	Stran	112
Zvezdna halma (za od dva do šest igralcev)	Stran	113
Kače in lestve (za od dva do štiri igralce)	Stran	113
Ludo / Pachisi (za od dva do štiri igralce)	Stran	113
Solitaire (za enega ali dva igralca)	Stran	114
Dirka s kockami (za dva igralca)	Stran	114
Nega in hramba	Stran	114
Odstranjevanje	Stran	114
Garancija	Stran	115
Postopek pri uveljavljanju garancije	Stran	115
Servis	Stran	115
Garancijski list	Stran	116

Legenda uporabljenih piktogramov



Oznaka CE označuje skladnost z relevantnimi direktivami EU, ki veljajo za ta izdelek.



Varnostni napotki
Navodila za upravljanje

Lesena zbirka iger 10 v 1

● Uvod

Iskrene čestitke ob nakupu vašega novega izdelka. Odločili ste se za kakovosten izdelek. Pred prvo uporabo se seznanite z izdelkom. V ta namen pozorno preberite naslednja navodila za uporabo in varnostne napotke. Izdelek uporabljajte samo tako, kot je opisano in samo za navedena področja uporabe. To navodilo hranite na varnem mestu. V primeru izročitve izdelka tretjim, jim predajte tudi vso dokumentacijo.

● Obseg dobave

- 1 igralno ohišje
- 2 igralni deski, 1 predal
- 80 igralnih figur (32 šahovskih figur, 32 figur za backgammon, 16 figur za ludo)
- 60 igralnih kroglic
- 48 figur za mancalo
- 2 kocki
- 1 kocka za podvojitev
- 1 navodila za igranje

● Predvidena uporaba

Ta izdelek je namenjen izključno za uporabo v zasebnih gospodinjstvih. Ta izdelek ni predviden za poslovno uporabo.



Varnostni napotki

- ▲ OPOZORILO!** Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev! Majhna krogla. Nevarnost zadušitve zaradi tujka.

- **POZOR!** Uporaba le pod neposrednim nadzorom odrasle osebe.
- **POZOR!** Embalažni in pritrdilni materiali niso sestavni del igrace in jih je treba iz varnostnih razlogov vedno odstraniti, preden predate izdelek otrokom za igranje.
- Embalažo shranite za poznejšo uporabo!
- Izdelek je primeren za otroke, starejše od 6 let.

● Navodila za igranje

● Šah (za dve osebi)

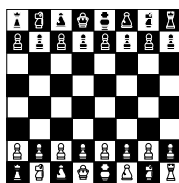
Vsebina:

- 32 šahovskih figur (16 belih, 16 črnih)
- 1 igralna plošča
- 1 navodila za igranje

Potek igre:

Igralca imata enako število igralnih figur:

- 1 dama
- 2 lovca
- 1 kralj
- 2 skakača
- 2 trdnjavi
- 8 kmetov

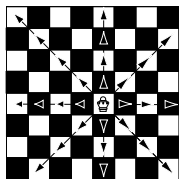


Šahovske figure se postavijo, kot je prikazano na sliki, dami se postavita na polji, ki sta »lastni« njuni barvi. Igralec z belimi figurami sme začeti. Pri šahu gre za to, da igralca poskušata, da se ob koncu

igre kralj nasprotnika ne more več premakniti, torej da je v položaju šah-mat. To zahteva veliko pametnih in strateških potez in sposobnost predvidevanja morebitnih potez nasprotnika. Poskrbeti morate, da so vaše figure zaščitene z eno ali več figurami enake barve.

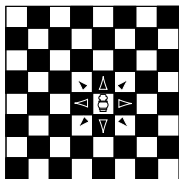
Poteze šahovskih figur:

□ Dama



Z damo lahko povlečete poteze po poljubnem številu polj v vseh smereh; torej diagonalno, navpično in vodoravno.

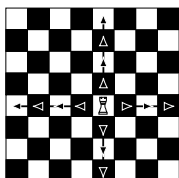
□ Kralj



je treba opozoriti z izrekom besede »šah«.

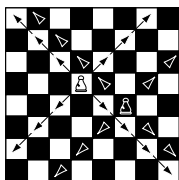
S kraljem lahko vlečete poteze v vseh smereh, (diagonalno, navpično, vodoravno), vendar le po eno polje na potezo. Na njega gledamo drugače kot na druge figure, če je ogrožen. Na ogrozitev kralja

□ Trdnjava



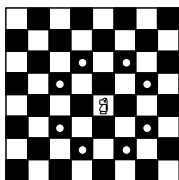
S trdnjavo lahko povlečete poteze po poljubnem številu polj navpično in vodoravno. Nasprotnikove figure je mogoče napasti in vzeti le v poljih znotraj te vrste.

□ Lovec



Lovec se lahko premika po poljubnem številu polj, vendar izključno v diagonalni smeri. Ker lovec ne sme nikoli zapustiti svoje barve polj, lahko napade oz. vzame le figure na »lastni« barvi polja.

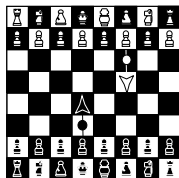
□ Skakač



Skakač je edina figura, s katero lahko preskakujete druge figure. Je figura, s katero lahko posebej manevrirate. Tako se izvajajo poteze s skakačem: »eno polje naravnost, nato pa eno polje poševno«.

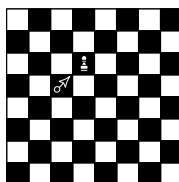
To pomeni, da se poteze s skakačem vedno končajo na poljih druge barve.

□ Kmeti



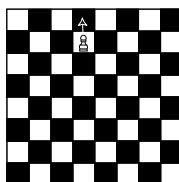
Kmete lahko premikamo le eno ali dve polji naprej – vendar dve polji le iz začetnega položaja. Ko je kmet zunaj začetnega položaja, ga je dovoljeno v eni potezi povleči le za eno polje. S kmetom ni

mogoče izvajati potez nazaj in tudi ne vzvratno napadati oz. vzeti. S kmeti lahko nasprotnikove figure vzamete le v diagonalni smeri.



Če uspete kmeta pripeljati do začetne vrste nasprotnika, ga lahko zamenjate s katero koli drugo figuro, ki vam jo je v predhodnih potezah vzel nasprotnik, ne glede na to, ali so enake šahovske figure

v igri ali ne.



Jemanje:

Ko je šahovska figura vzeta, prevzame napadajoča figura mesto figure, ki je bila vzeta z igralne plošče. Jemanje »En passant« je mogoče le, kadar se kmet premakne iz začetnega položaja. Če kmeta premaknemo z začetnega položaja s potezo prek dveh polj in mimo ogroženega polja ter se kmet ustavi poleg nasprotnikovega kmeta, lahko nasprotnikov kmet z naslednjo potezo vzame tega kmeta, tako da se premakne na predhodno ogroženo polje. To pomeni, da se kmet nasprotnika postavi na polje, ki ga je ogrožal, in da se premaganega kmeta vzame dol z igralne deske. Poteze »En passant« niso obvezne.

Rokada:

To je dvojna poteza, pri kateri se sočasno premakne kralj in trdnjava. Ta poteza je namenjena za to, da kralja prestavimo v posebej zaščiteni položaj. Rokada je mogoča le,

- če kralj in trdnjava med predhodnimi potezami še nista bila premaknjena,
- če se med kraljem in trdnjavo ne nahajata nobena druga figura,
- če kralj ni v šahu,
- če ta poteza ne premakne kralja na ogroženo polje (šah).

Šah-mat:

Če kralja ogroža nasprotna figura, je v »šahu«. To besedo mora napadajoči igralec izreči. Zdaj mora drugi igralec svojega kralja osvoboditi iz tega položaja. Za to je na voljo več možnosti: grozečo figuro je mogoče vzeti, kralja lahko premaknete na prosto polje, ki ni ogroženo, ali premaknete katero figuro v linijo napada, da ubranite kralja. Šah-mat pomeni, da nasprotnikovega kralja ni mogoče rešiti z nobeno od predhodno navedenih potez iz šaha in da bo z naslednjo potezo vzet.

Neodločeno:

Na koncu lahko pride do situacij, v katerih noben igralec ne more nasprotnika matirati. Takšna igra se konča z neodločenim izidom. Igralca se morata strinjati z neodločenim izidom.

● Backgammon (za dve osebi)

Vsebina:

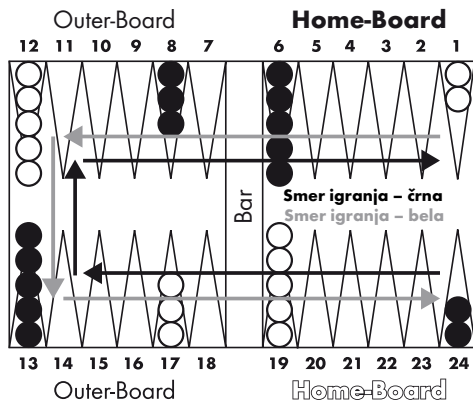
- 30 figur za backgammon (15 belih, 15 črnih)
- 2 kocki
- 1 kocka za podvojitev
- 1 igralna plošča
- 1 navodila za igranje

Priprava na igro:

- Igralna plošča se postavi med igralca tako, da vsak igralec sedi pred koničastim poljem z 12 koničastimi trikotniki (tako imenovanimi POINTS). Igralno polje je razdeljeno na 4 polja in dodeljeno črni in beli barvi. Črno notranje polje (tako

imenovani home board) je zgoraj desno, črno zunanje polje (tako imenovani outer board) zgoraj levo, belo notranje polje spodaj desno in belo zunanje polje spodaj levo. Zgornje POINTS (1–12) so črne POINTS, spodnje POINTS (13–24) pa so bele POINTS.

Vsak igralec prejme 15 figur, ki jih razdeli po igralni plošči tako:



ČRNI:

- 2 figure na POINT 24
- 5 figur na POINT 13
- 3 figure na POINT 8
- 5 figur na POINT 6

BELI:

- 2 figure na POINT 1
- 5 figur na POINT 12
- 3 figure na POINT 17
- 5 figur na POINT 19

Mečejo se 2 običajni kocki in 1 kocka za podvojitev.

Cilj igre:

Oba igralca poskušata svoje figure čim hitreje spraviti do lastne home board, torej v notranje polje lastne barve. Kdor prvi nima več figur na plošči, je zmagovalec.

Potek igre:

- Vsak igralec meče eno kocko; tisti, ki vrže večje število, vleče prvi. Ta izvede svojo prvo potezo z obema kockama, ki sta jih pravkar vrgla on in nasprotnik.
- Nato izmenično mečeta oba z dvema kockama. Obe vrženi številki se upoštevata, vsako število posebej. Igralec nastavi število, tako da se s svojo figuro premakne za toliko POINTS v smeri svoje plošče home board, kot kaže vrednost kock. Pri tem lahko preskoči lastne in nasprotnikove igralne ploščice in pristane na nekem prostem POINT-u. POINT velja kot zaseden, kadar na njem stoji pet lastnih figur ali najmanj dve nasprotnikovi figuri.
- Če figura pristane na nekem POINT-u, ki je zaseden le z eno figuro nasprotnika, se nasprotnikovo figuro vzame z igralne deske in jo položi na pregrado (del okvirja na sredini igralne deske). Igralec te figure se mora potruditi, da to figuro zopet spravi v igro, preden sme nadaljevati z igranjem. Figuro mora v skladu z vrženim številom pik postaviti v home board nasprotnika. Če npr. vrže 1 in 6, figuro postavi na POINT 1 ali POINT 6, če je izbrani položaj še prost.
- Vsak igralec lahko obe svoji številki zaporedno prestavi z eno ali dvema figurama. Če npr. vrže 2+4, lahko igralec najprej eno figuro premakne za 2, nato pa še za 4 ali obratno. 2 in 4 ni dovoljeno neposredno sešteti v 6; igralcu mora biti omogočen vmesni postanek! Met je mogoče prestaviti tudi z 2 različnima figurama.
- V primeru enakih pik (2+2, 3+3 itn.) mora igralec met izkoristiti dvojno, torej 4x premakniti. Poteza je obvezna, razen če nima nobene možnosti povleči ene ali obeh vrednosti meta.
- Vzratno premikanje ni dovoljeno.
- Ko ima igralec vse figure v svoji home board, sledi izigravanje. Vrednosti kock zdaj ne uporabljaja za poteze, ampak za odstranjevanje svojih figur s plošče. Če vrže igralec 1+3, lahko s POINT 1 in 3 povleče po eno figuro v »ven«. Če vrže 3 na obeh kockah, lahko s POINT 3 odstrani štiri figure, če ima tam 4 figure.
- Če vrednosti kock ne more uporabiti za izigravanje, mora igralec z enega od zadnjih položajev povleči na sprednji položaj. Izjema: če je

zadnja črna figura npr. na POINT 4, lahko črni to figuro izigra s 4, 5 in 6; to pomeni, da je mogoče vrednosti kock že izpraznjenih POINTS uporabi za zadnjo POINT.

- Igralec, ki prvi izigra svoje figure, je zmagovalec. Če je nasprotnik izigral vsaj 1 figuro, je zmaga enkratna. Če nasprotnik ni mogel izigrati nobene figure, šteje zmaga kot dvojna (t.i. »Gammon«).
- Če se v home boardu zmagovalca ali na pregradi še nahajajo figure nasprotnika in nasprotnik še ni uspel odstraniti nobene figure, zmaga šteje trikratno (tako imenovani »Backgammon«).

Podvojevanje:

Vsak igralec lahko med igro podvoji svoj igralni vložek, tako da pred naslednjim metom vzame dvojni met in ga položi z 2 navzgor, tako da lahko nasprotnik to prebere. Nasprotnik ima možnost, da zavrne ali sprejme podvojitev. Če jo sprejme, lahko med igro znova podvoji in kocko obrne na 4. Poskušena podvojitev se ne računa. Če črni npr. zmaga enojno, kocka za podvojitev pa kaže 2, zmaga črni na koncu dvojno. Če črni zmaga dvojno, kocka za podvojitev pa kaže 2, potem zmaga črni štirikratno itn. Če je igralec v prednosti in se podvojitev splača, z računanjem ugotovi, za koliko POINTS se mora lastna figura in vsaka nasprotnikova figura še premakniti do izigravanja. Igralec, ki ima še manj potez, je v prednosti.

● Dama (za dve osebi)

Vsebina:

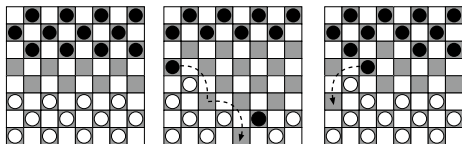
24 figur (12 belih, 12 črnih)

1 igralna ploščica

1 navodila za igranje

Priprava na igro:

Ploščo položite tako, da ima vsak od obeh igralcev na desni strani na vogalu belo polje. Vsak igralec postavi svoje figure na črna polja v prve 3 vrste na svoji strani, tako da so 4 figure v vsaki vrsti.



Potek in namen igre:

- Igro začne beli in nato igralca poteze vlečeta izmenično. Figure se vsakokrat pomikajo samo za eno polje in sicer po črnih poljih. Če je figura neposredno pred nasprotnikovo figuro, za njo pa prosto polje, vzamemo nasprotnikovo figuro s skokom čez njo. Figuro, ki smo jo preskočili, pa odstranimo s plošče. Če ima preskočena figura na novem polju isti položaj kot prej, lahko v isti potezi vzamemo naslednjo figuro tudi v desnem kotu. Tako je mogoče v eni potezi s plošče vzeti dve ali več figur.
- Figura, ki pride do nasprotnikove zadnje vrste, postane »dama«. »Damo« sestavljata dve figuri, ki sta položeni eno na drugo. Damo se lahko premika naprej in nazaj in pri tem lahko preskačuje poljubno število praznih polj. Dame ni treba postaviti neposredno za nasprotnikovo figuro, če jo hoče vzeti, ampak lahko hkrati vzame dve figuri, če je med njima prosto več kot eno polje.
- Če igralec zamudi vzeti nasprotnikovo figuro, čeprav bi imel možnost, mora s plošče vzeti svojo figuro.
- Igro izgubi tisti igralec, ki nima več figur ali ki figuro ne more več pomikati.

● Mancala (za dve osebi)

Vsebina:

- 48 figur za mancalo
- 1 igralna plošča
- 1 navodila za igranje

Priprava in cilj igre:

- Igralna plošča je sestavljena iz šestih vdolbinic in vdolbinice mancala za vsakega igralca. Igralca si sedita nasproti. En igralec je lastnik vdolbinice neposredno pred njim, vdolbinica mancala pa je na njegovi desni. Ob začetku igre se v vse vdolbinice – razen v vdolbinico mancala – položijo štiri figure. Cilj igre je, da

čim več figur premaknete v lastno vdolbinico mancala.

Potek igre:

- Določite igralca, ki začne. Igralec izbere svojo vdolbinico in vzame vse figure, ki so v njej v roko. Nato polaga v nasprotni smeri urnega kazalca po eno figuro, dokler ne razdeli vseh figur. Pri tem se upošteva lastna vdolbinica mancala, nasprotnikova pa ne. Nato je na vrsti nasprotnik.
- Če igralec z zadnjo figuro v lastni polovici nalleti na prazno vdolbinico, sme vzeti to figuro in nasprotnikovo, ki je v nasproti ležeči vdolbinici in ju položiti v svojo vdolbinico mancala.
- Ko na nasprotnikovi strani ni več figur, sme nasprotni igralec vse svoje figure položiti v svojo vdolbinico mancala. S tem se igra konča. Igralec, ki ima največ figur v svoji vdolbinici mancala, je zmagovalec.

● Križci in krožci (za dva igralca)

Vsebina:

- 10 figur (5 belih, 5 črnih)
- 1 igralna plošča
- 1 navodila za igranje

Priprava in cilj igre:

- Vsak igralec prejme po 5 belih oz. črnih figur. Določite igralca, ki začne. Kdor prvi položi svoje 3 figure v vrsto brez prekinitve, je zmagovalec.

Potek igre:

- Oba igralca izmenično polagata po eno figuro v kvadratke igralne plošče. Ko en igralec postavi 3 figure enake barve navpično, vodoravno ali diagonalno, je igra končana.
- Če noben igralec ne uspe sestaviti vrste 3 figur, se igra vrednoti kot neodločena.

● Zvezdna halma (za od dva do šest igralcev)

Vsebina:

60 kroglic (po 10 kroglic v 6 barvah)

1 igralna plošča

1 navodila za igranje

Priprava in cilj igre:

- Vsak igralec položi svoje igralne kroglice v enega od šestih barvnih trikotnikov. Vsakemu igralcu se dodeli ena barva. S tem dobi tudi izbiro začetnega in končnega polja ter svojih kroglic. Kdor prvi spravi svojih 10 kroglic v nasproti ležeči trikotnik, je zmagovalec.

Potek igre:

- Določite igralca, ki začne. Izmenično sme igralec po vrsti povleči potezo z eno od svojih kroglic. Pri tem sta dovoljeni dve potezi: vlečenje ali skakanje.
- Pri vlečenju igralec premakne le eno kroglico. Kroglico je dovoljeno povleči za en korak v vse smeri.
- Če povlečno polje zaseda lastna ali nasprotnikova kroglica, lahko igralec to v smeri vlečenja preskoči. Pogoji je, da je polje za preskočeno kroglico prazno.
- Igralec se mora pri vsaki potezi odločiti med vlečenjem ali skakanjem. Oboje hkrati ni dovoljeno. Skakanje je dovoljeno, kolikor dolgo je to mogoče. Vendar vam ni treba.
- Ko kroglica prispe na ciljno polje, ga ne sme več zapustiti.

● Kače in lestve (za od dva do štiri igralce)

Vsebina:

4 figur za ludo (po 1 figura v 4 barvah)

1 kocka

1 igralna plošča

1 navodila za igranje

Priprava in cilj igre:

- Vsak igralec prejme eno figuro in jo postavi na začetno polje enake barve. Kdor prvi doseže ciljno polje s svojo figuro, je zmagovalec igre.

Potek igre:

- Določite igralca, ki bo prvi metal kocko. Skladno z vrženim številom pik sme igralec povleči svojo figuro. Nato mečejo igralci po vrsti.
- Če igralec pristane ob koncu svoje poteze na polju z lestvijo, sme splezati po njej.
- Če igralec ob koncu svoje poteze pristane na polju s kačjo glavo, se mora vrniti na rep kače.
- Če igralec pristane na polju, na katerem je že nasprotnikova figura, jo izbije in nasprotnik se mora vrniti na začetek.
- Če je vržena kocka 6, sme igralec metati znova.
- Za pristanek na ciljno polje potrebujete točno število pik.

● Ludo/Pachisi (za od dva do štiri igralce)

Vsebina:

16 figur za ludo (po 4 figure v 4 barvah)

1 kocka

1 igralna plošča

1 navodila za igranje

Priprava in cilj igre:

- Vsak igralec prejme po 4 figure enake barve in jih postavi v ustrezno začetno hiško. Zmaga tisti igralec, ki prvi s svojimi 4 figurami doseže ciljno hiško.

Potek igre:

- Določite igralca, ki bo prvi metal kocko. Nato mečejo igralci po vrsti.
- Vsak igralec sme metati 3-krat. Kdor vrže 6, sme eno figuro postaviti iz začetne hiške na začetno polje. Nato znova meče isti igralec in se premakne za vrženo število pik naprej. Dokler ima igralec vse 4 figure v začetni hiški, sme metati 3-krat.
- Če igralec znova vrže 6, se lahko odloči, ali bo v igro postavil dodatno figuro ali bo premak-

nil figuro na plošči za 6 polj naprej. Po vsaki vrženi 6 meče igralec znova.

- Če igralec pristane na polju, na katerem je nasprotnikova figura, jo lahko izbije. Nasprotnikova figura mora nato nazaj v začetno hiško, s 6 pa jo lahko ponovno spravi v igro.
- Če je polje zasedeno z lastno figuro, je treba povleči drugo figuro. Na enem polju ne moreta biti dve figuri sočasno.
- V ciljni hiški so figure varne in jih ni mogoče izbiti. Figur, ki so že v ciljni hiški, ni dovoljeno preskočiti.

● Solitaire (za enega ali dva igralca)

Vsebina:

- 32 figur
- 1 igralna plošča
- 1 navodila za igranje

Priprava in cilj igre:

- 32 figur se razdeli po igralnem polju tako, da je le polje v sredini pristo. Cilj igre je, da na koncu ostane na sredini ena figura.

Potek igre:

- Odstranite čim več figur, tako da vodoravno ali navpično skačete prek drugih figur.
- Vedno je dovoljeno preskočiti le eno figuro, polje, na katerem pristanete, pa mora biti prazno.
- Pri 2 igralcih se poteze vlečejo izmenično. Če igralec ne more povleči nobene poteze, je izgubil igro.

● Dirka s kockami (za dva igralca)

Vsebina:

- 30 figur (15 belih, 15 črnih)
- 2 kocki
- 1 igralna plošča
- 1 navodila za igranje

Priprava in cilj igre:

- Vsak igralec prejme po 15 belih oz. črnih figur. Določite igralca, ki začne. Kdor ima ob koncu igre največ figur na igralnem polju, je zmagovalec igre.

Potek igre:

- Sočasno mečete obe kocki. Vrženi števili pik se seštejeta. Nato postavi igralec eno figuro na ustrezno igralno polje.
- Nato je na vrsti drugi igralec. Če vrže enak rezultat kot nasprotnik, ne sme postaviti nobene figure na igralno polje.
- Igra se tako dolgo, dokler niso zasedena vsa polja.

● Nega in hramba

- Shranjujte izdelek vedno suh in čist v temperiranem prostoru.
- Izdelka ne čistite z ostrimi čistilnimi sredstvi, temveč uporabljajte izključno suho čistilno krpo.

● Odstranjevanje

Embalaža je narejena iz okolju primernih materialov, ki jih lahko oddate za recikliranje na lokalnih zbirališčih odpadkov.

O možnostih odstranjevanja odsluženega izdelka se lahko pozanimate pri svoji občinski ali mestni upravi.



Izdelek in materiale embalaže je mogoče reciklirati, če proizvajalec nosi razširjeno odgovornost. Za lažjo obdelavo odpadkov jih odstranite ločeno, po ilustriranih simbolih na embalaži. Logotip Triman velja samo za Francijo.

● **Garancija**

● **Postopek pri uveljavljanju garancije**

Za zagotovitev hitre obdelave vašega primera vas prosimo, da sledite naslednjim napotkom:

Prosimo, da za vsa vprašanja pripravite račun in številko izdelka (IAN 390578_2201) kot dokazilo o nakupu.

Številko izdelka najdete na identifikacijski ploščici, gravuri, naslovni strani v navodilih (spodaj levo) ali na nalepki na hrbtni ali spodnji strani.

Če pride do napačnega delovanja ali drugih pomanjkljivosti, se obrnite najprej na v nadaljevanju navedeni servisni oddelek po telefonu ali prek e-pošte.

Izdelek, označen kot okvarjen, lahko nato brez poštnine pošljete na navedeni naslov servisa, zraven pa priložite potrdilo o nakupu (blagajniški račun) in navedite, za kakšno pomanjkljivost gre in kdaj je nastala.

● **Servis**

SI **Servis Slovenija**

Tel.: 00386 (0) 80 70 60

E-Mail: owim@lidl.si

Pooblašчени serviser:

OWIM GmbH & Co. KG
Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
NEMČIJA

Servisna telefonska številka: 00386 (0) 80 70 60

Garancijski list

1. S tem garancijskim listom OWIM GmbH & Co. KG, Stiftsbergstraße 1, 74167 Neckarsulm, Nemčija jamčimo, da bo izdelek v garancijskem roku ob normalni in pravilni uporabi brezhibno deloval in se zavezuje, da bomo ob izpolnitvi spodaj navedenih pogojev odpravili morebitne pomanjkljivosti in okvare zaradi napak v materialu ali izdelavi oziroma po svoji presoji izdelek zamenjali ali vrnili kupnino.
2. Garancija je veljavna na ozemlju Republike Slovenije.
3. Garancijski rok za proizvod je 3 leta od datuma izročitve blaga. Datum izročitve blaga je razviden iz računa.
4. Kupec je dolžan okvaro javiti pooblaščenemu servisu oziroma se informirati o nadaljnjih postopkih na zgoraj navedeni telefonski številki. Svetujemo vam, da pred tem natančno preberete navodila o sestavi in uporabi izdelka.
5. Kupec je dolžan pooblaščenemu servisu predložiti garancijski list in račun, kot potrdilo in dokazilo o nakupu ter dnevu izročitve blaga.
6. V primeru, da proizvod popravlja nepooblaščen servis ali oseba, kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije.
7. Vzroki za okvaro oziroma nedelovanje izdelka morajo biti lastnosti stvari same in ne vzroki, ki so zunaj proizvajalčeve oziroma prodajalčeve sfere. Kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije, če se ni držal priloženih navodil za sestavo in uporabo izdelka ali če je izdelek kakorkoli spremenjen ali nepravilno vzdrževan.
8. Jamčimo servis in rezervne dele še 3 leta po preteku garancijskega roka.
9. Obrabni deli oz. potrošni material so izvzeti iz garancije.
10. Vsi potrebni podatki za uveljavljanje garancije se nahajajo na dveh ločenih dokumentih (garancijski list, račun).
11. Ta garancija proizvajalca ne izključuje pravic potrošnika, ki izhajajo iz odgovornosti prodajalca za napake na blagu.

Prodajalec:

Lidl Slovenija d.o.o. k.d., Pod lipami 1, SI-1218 Komenda

OWIM GmbH & Co. KG

Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
GERMANY

Model no.: HG07263
Version: 07/2022

Stand der Informationen · Last Information Update
Version des informations · Stand van de informatie
Stan informacii · Stav informací · Stav informácií
Estado de las informaciones · Tilstand af information
Versione delle informazioni · Információk állása · Stanje
informacij; 05/2022 · Ident.-No.: HG07263052022-8



IAN 390578_2201