



10-IN-1 HOLZ-SPIELESAMMLUNG

(DE) (AT) (CH)

10-IN-1 HOLZ-SPIELESAMMLUNG

Gebrauchsanweisung

(FR) (CH)

BOÎTE DE JEUX EN BOIS 10 EN 1

Mode d'emploi

(IT) (CH)

SET GIOCHI DA TAVOLO IN LEGNO, 10 IN 1

Istruzioni per l'uso

IAN 484110_2501

DE/AT/CH	Gebrauchsanweisung	Seite	3
FR/CH	Mode d'emploi	Page	13
IT/CH	Istruzioni per l'uso	Pagina	23

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 Spieler)	Seite 4
Backgammon (für zwei Spieler).....	Seite 6
Dame (für zwei Spieler).....	Seite 8
Mancala (für zwei Spieler)	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 12
Service	Seite 12

Legende der verwendeten Piktogramme



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 Spieler)

Spielmaterial:

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

Verlauf des Spiels:

Beide Spieler haben die gleiche Anzahl Spielfiguren:

1 Dame  

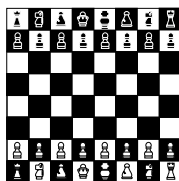
2 Läufer  

1 König  

2 Springer  

2 Türme  

8 Bauern  



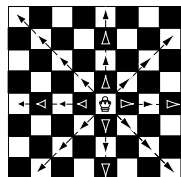
Die Schachfiguren werden wie abgebildet platziert, jede Dame wird auf ein Feld „ihrer“ eigenen Farbe gestellt. Der Spieler, der die weißen Figuren hat, darf anfangen. Beim Schachspielen geht es darum,

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 vorauszusehen. Sie müssen sicherstellen,

dass Ihre Figuren durch eine oder mehrere andere Figuren Ihrer Farbe gesichert sind.

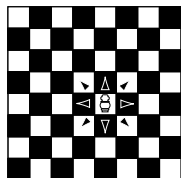
Züge der Schachfiguren:

□ Dame



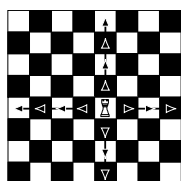
Mit der Dame kann man beliebig viele Felder in alle Richtungen, d.h. diagonal, senkrecht und waagrecht ziehen.

□ König



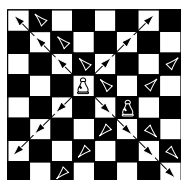
Mit dem König kann man Züge in jede Richtung machen, (diagonal, senkrecht, waagrecht), aber nur ein Feld pro Zug. Er darf nicht wie jede andere Figur betrachtet werden, wenn er bedroht ist. Man muss bei Bedrohung des Königs mit dem Ausruf „Schach“ warnen.

□ 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.

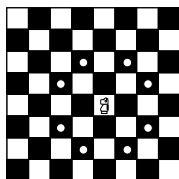
□ Läufer



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.

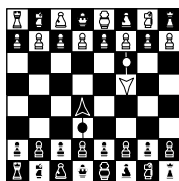
□ Springer



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

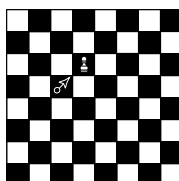
Feld schräg“. Das bedeutet, dass Züge mit dem Springer immer auf Feldern der anderen Farbe enden.

□ Bauern



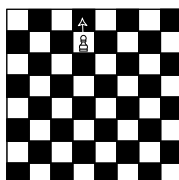
Bauern kann man ein oder zwei Felder nach vorne bewegen – zwei Felder allerdings nur von der Startposition aus. Sobald sich die Bauern außerhalb der Startposition befinden, darf man sie je Zug nur

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.



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 ab-

genommen 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 Spielsteine 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 Spieler)

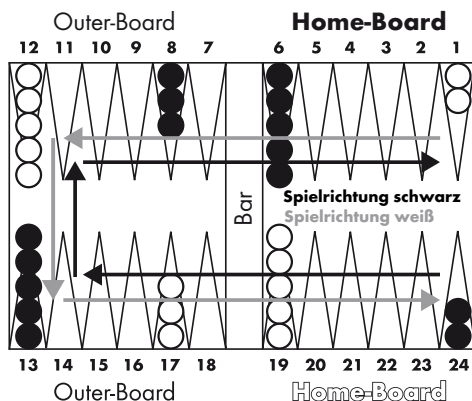
Spielmaterial:

- 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 ist 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 Verdoppelungswürfel.

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. 4 x 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 Spieleinsatz verdoppeln, indem er vor seinem nächsten Wurf den Verdoppelungswürfel 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.

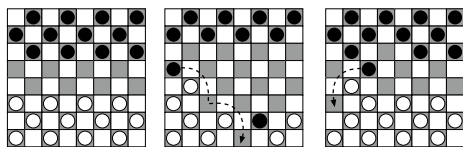
● Dame (für zwei Spieler)

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 Spieler)

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.

● **Sternhalm (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:

- 16 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 zusammen gerechnet. 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.

● **Garantie**

Das Produkt wurde nach strengen Qualitätsrichtlinien hergestellt und vor der Auslieferung sorgfältig geprüft. Im Falle von Material- oder Herstellungsfehlern haben Sie gegenüber dem Verkäufer des Produkts gesetzliche Rechte. Ihre gesetzlichen Rechte werden in keiner Weise durch unsere unten aufgeführte Garantie eingeschränkt.

Die Garantie für dieses Produkt beträgt 3 Jahre ab Kaufdatum. Die Garantiezeit beginnt mit dem Kaufdatum. Bewahren Sie den Originalkaufbeleg an einem sicheren Ort auf, da dieses Dokument als Nachweis des Kaufs erforderlich ist.

Alle Schäden oder Mängel, die bereits zum Zeitpunkt des Kaufs vorhanden sind, müssen unverzüglich nach dem Auspacken des Produkts gemeldet werden.

Sollte das Produkt innerhalb von 3 Jahren ab Kaufdatum einen Material- oder Herstellungsfehler aufweisen, werden wir es – nach unserer Wahl – kostenlos für Sie reparieren oder ersetzen. Die Garantiezeit verlängert sich durch einen stattgegebenen Gewährleistungsanspruch nicht. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile.

Diese Garantie erlischt, wenn das Produkt beschädigt oder unsachgemäß verwendet oder gewartet wurde.

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

Die Garantie deckt Material- und Herstellungsfehler ab. Diese Garantie erstreckt sich weder auf Produktteile, die normalem Verschleiß unterliegen, und somit als Verschleißteile gelten (z. B. Batterien, Akkus, Schläuche, Farbpatronen), noch auf Schäden an zerbrechlichen Teilen, z. B. Schalter oder Teile aus Glas.

● 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 484110_2501) 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

Légende des pictogrammes utilisés	Page 14
Introduction	Page 14
Contenu de livraison.....	Page 14
Utilisation conforme.....	Page 14
Consignes de sécurité	Page 14
Règles du jeu	Page 14
Échec (pour deux personnes).....	Page 14
Backgammon (pour deux personnes).....	Page 16
Dame (pour deux personnes).....	Page 18
Mancala (pour deux personnes).....	Page 18
Tic-Tac-Toe (pour deux personnes).....	Page 19
Dames chinoises (de deux à six personnes).....	Page 19
Serpents et échelles (de deux à quatre personnes).....	Page 19
Ludo / Pachisi (de deux à quatre personnes).....	Page 20
Solitaire (d'un à deux personnes).....	Page 20
Course de dés (à deux personnes).....	Page 20
Entretien et stockage	Page 21
Mise au rebut	Page 21
Garantie	Page 21
Faire valoir sa garantie.....	Page 21
Service après-vente.....	Page 21

Légende des pictogrammes utilisés



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)

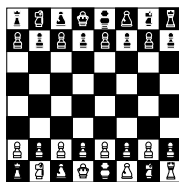
Matériel :

- 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         |

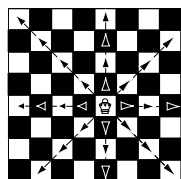


Les pièces d'échec sont placées comme le montre l'illustration, chaque reine est posée sur une case de sa « propre » couleur. Le joueur ayant les pièces blanches commence. Aux échecs, il s'agit pour les

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.

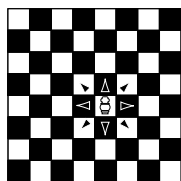
Déplacements des pièces d'échec :

□ 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.

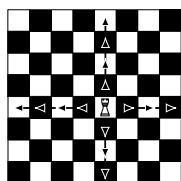
□ Roi



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

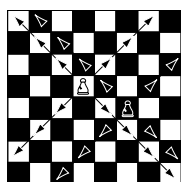
lorsqu'il est menacé. Lorsque le roi est menacé, on doit prévenir en disant « échec ».

□ 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.

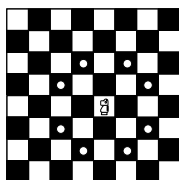
□ Fou



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.

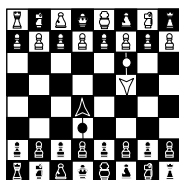
□ Cavalier



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

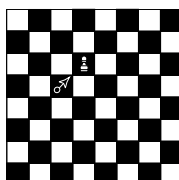
puis deux cases horizontales ou inversement ». Cela signifie que les déplacements avec un cavalier se terminent toujours sur une couleur de case différente.

□ Pions



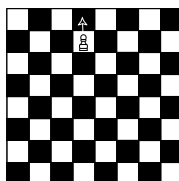
Les pions peuvent être déplacés vers l'avant d'une ou de deux cases – ils ne sont déplacés de deux cases qu'en quittant leur position de départ.

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 une des pièces peut être déplacée 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)

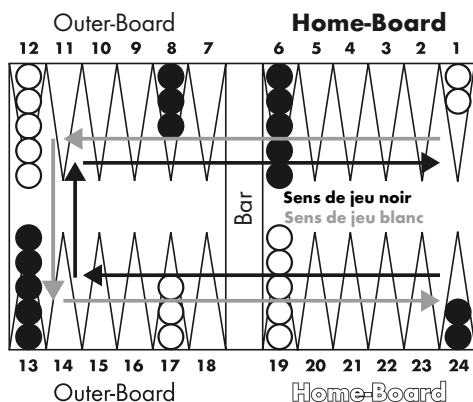
Matériel :

- 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 2 dés normaux et 1 dé 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).

Doubler :

Chaque joueur peut, pendant le jeu, doubler sa mise en utilisant le 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 :

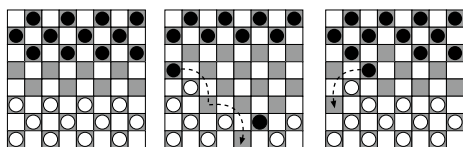
24 Pions (12 blancs, 12 noirs)

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.

● **Garantie**

Le produit a été fabriqué selon des critères de qualité stricts, et contrôlé consciencieusement avant sa livraison. En cas de défaut de matériau ou de fabrication, vous avez des droits légaux vis-à-vis du vendeur du produit. Vos droits légaux ne sont en aucun cas limités par notre garantie mentionnée ci-dessous.

La garantie de ce produit est de 3 ans à partir de la date d'achat. La période de garantie commence à la date d'achat. Conservez l'original de la preuve d'achat dans un endroit sûr car ce document est nécessaire pour prouver l'achat.

Tout dommage ou défaut déjà présent au moment de l'achat doit être signalé immédiatement après le déballage du produit.

Si le produit présente un défaut de matériau ou de fabrication dans les 3 ans qui suivent la date d'achat, nous le réparerons ou le remplacerons - à notre choix - gratuitement pour vous. La période de garantie n'est pas prolongée par une demande de

garantie acceptée. Cette mesure s'applique également pour les pièces remplacées et réparées.

Cette garantie est annulée si le produit a été endommagé ou utilisé ou entretenu de manière incorrecte.

La garantie couvre les défauts de matériels et de fabrication. Cette garantie ne couvre pas les pièces du produit soumises à une usure normale, et qui sont donc considérées comme des pièces d'usure (par exemple les piles, les piles rechargeables, tuyaux, les cartouches d'encre), ni les dommages aux pièces fragiles, par exemple les interrupteurs ou les pièces 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 4841 10_2501) 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**

Service après-vente France

Tél. : 0800904879

E-Mail : owim@lidl.fr

CH Service après-vente Suisse

Tél. : 0800562153

E-Mail : owim@lidl.ch

Legenda dei pittogrammi utilizzati	Pagina 24
Introduzione	Pagina 24
Contenuto della confezione	Pagina 24
Utilizzo conforme alla destinazione d'uso	Pagina 24
Avvertenze per la sicurezza	Pagina 24
Istruzioni dei giochi	Pagina 24
Scacchi (per due persone)	Pagina 24
Backgammon (per due persone)	Pagina 26
Dama (per due persone)	Pagina 28
Mancala (per due persone)	Pagina 28
Tris (per due giocatori)	Pagina 29
Dama cinese (da due a sei giocatori)	Pagina 29
Scale e serpenti (da due a quattro giocatori)	Pagina 29
Ludo / Pachisi (da due a quattro giocatori)	Pagina 30
Solitario (da uno a due giocatori)	Pagina 30
Dice Run (Corsa dei dadi) (per due giocatori)	Pagina 30
Cura e conservazione	Pagina 31
Smaltimento	Pagina 31
Garanzia	Pagina 31
Gestione dei casi in garanzia	Pagina 31
Assistenza	Pagina 32

Legenda dei pittogrammi utilizzati



Avvertenze di sicurezza
Istruzioni per l'uso

Set 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. Consegnare 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)

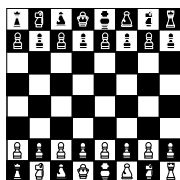
Materiale di gioco:

- 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   |

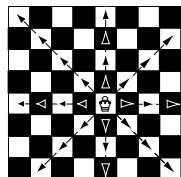


I pezzi degli Scacchi vengono disposti come illustrato; ogni regina deve essere posta su di una casella del „proprio“ colore. Inizierà il giocatore con i pezzi bianchi. Nel gioco degli Scacchi, entrambi i giocatori tenteranno di impedirsi a vicenda di immobilizzare alla fine il re dell'avversario, ossia 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.

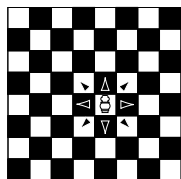
Mosse dei pezzi degli Scacchi:

□ Regina



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

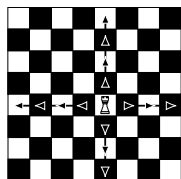
□ Re



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

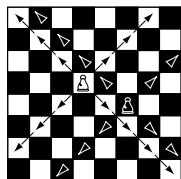
minacciato di presa. Quando si minaccia il re bisogna pronunciare la parola „scacco“.

□ Torre



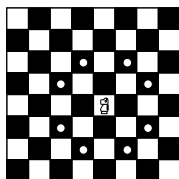
Con la torre è possibile muoversi a piacere in molte caselle in verticale e in orizzontale. I pezzi dell'avversario possono essere attaccati ed eliminati solo all'interno di questa fila di caselle.

□ Alfieri



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

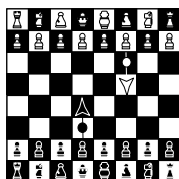
□ Cavallo



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“.

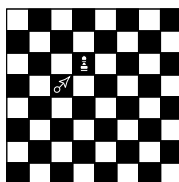
Questo significa che le mosse effettuate con il cavallo finiranno sempre su caselle dell'altro colore.

□ Pedone



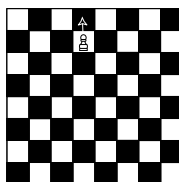
Il pedone può essere spostato di una o di due caselle in avanti; di due caselle tuttavia solamente a partire dalla posizione iniziale. Appena i pedoni non si troveranno più nella posizione iniziale, sarà possibile muoverli

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. L'altro giocatore dovrà quindi 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 dei pezzi può essere spostato nella linea di attacco, per difendere il re. Scacco matto significa che il re avversario non può più essere salvato dalla posizione di scacco con nessuna delle mosse avversarie sopra citate e verrà quindi 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)

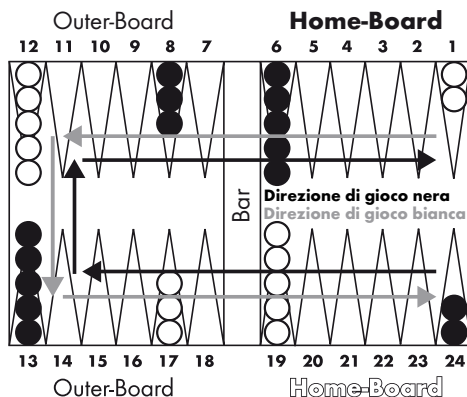
Materiale di gioco:

- 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:

Durante il gioco ogni giocatore può raddoppiare la propria capacità strategica, prendendo il dado del raddoppio prima del tiro successivo e

mettendolo con il 2 verso l'alto, in modo 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:

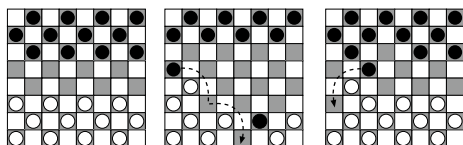
24 pedine (12 bianche, 12 nere)

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.

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

● Garanzia

Il prodotto è stato fabbricato accuratamente secondo severe direttive di qualità ed è stato controllato meticolosamente prima della consegna. In caso di difetti di materiale o fabbricazione l'acquirente può far valere diritti legali nei confronti del venditore.

La nostra garanzia sotto riportata non costituisce alcun limite ai diritti legali dell'acquirente.

Questo prodotto è garantito per 3 anni con decorrenza dalla data di acquisto. La garanzia decorre dalla data d'acquisto. Conservare lo scontrino originale in un posto sicuro perché questo documento viene richiesto come prova dell'avvenuto acquisto.

Tutti i danni o difetti presenti già al momento dell'acquisto devono essere comunicati subito dopo l'apertura della confezione.

Se entro 3 anni dalla data di acquisto di questo prodotto si rileva un difetto di materiale o di fabbricazione, noi procederemo, a nostra discrezione, alla riparazione o sostituzione gratuite del prodotto o al rimborso del prezzo di acquisto. Un eventuale intervento in garanzia non prolunga né rinnova il periodo di garanzia stesso. Ciò vale anche per le parti sostituite e riparate.

Questa garanzia decade in caso di danneggiamento oppure uso o manutenzione impropri del prodotto.

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 4841 10_2501) 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

IT Assistenza Italia

Tel.: 800790789

E-Mail: owim@lidl.it

CH Assistenza Svizzera

Tel.: 0800562153

E-Mail: owim@lidl.ch

OWIM GmbH & Co. KG

Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
GERMANY

Model no.: HG07263
Version: 07/2025

Stand der Informationen · Version des
informations · Versione delle informazioni:
03/2025 · Ident.-No.: HG07263032025-1

IAN 484110_2501

