



10-IN-1 WOODEN GAME COLLECTION

(GB)

10-IN-1 WOODEN GAME COLLECTION

Set of instructions for use

(SI)

LESENA ZBIRKA IGER 10 V 1

Navodila za uporabo

(SK)

DREVENÉ HRY 10 V 1

Návod na používanie

(HU)

10 AZ 1-BEN FAJÁTÉK-GYŰJTEMÉNY

Használati útmutató

(CZ)

SADA HER 10 V 1

Návod k použití

(DE) (AT) (CH)

10-IN-1 HOLZ-SPIELESAMMLUNG

Gebrauchsanweisung

IAN 484110_2501

(HU)

(SK)

GB	Set of instructions for use	Page	3
HU	Használati útmutató	Oldal	12
SI	Navodila za uporabo	Stran	21
CZ	Návod k použití	Strana	31
SK	Návod na používanie	Strana	40
DE/AT/CH	Gebrauchsanweisung	Seite	49

List of pictograms used	Page 4
Introduction	Page 4
Delivery contents.....	Page 4
Intended use.....	Page 4
Safety instructions	Page 4
Game instructions	Page 4
Chess (two players)	Page 4
Backgammon (two players)	Page 6
Draughts (two players)	Page 8
Mancala (two players)	Page 8
Tic-Tac-Toe (two players)	Page 9
Chinese Checkers (two to six players).....	Page 9
Snakes and Ladders (two to four players)	Page 9
Ludo / Pachisi (two to four players).....	Page 10
Solitaire (one to two players).....	Page 10
Dice race (two players)	Page 10
Care and storage	Page 11
Disposal	Page 11
Warranty	Page 11
Warranty claim procedure.....	Page 11
Service	Page 11

List of pictograms used



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)

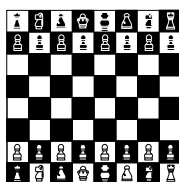
Playing materials:

- 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  

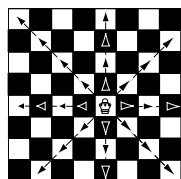


The chess pieces are positioned as pictured, each queen is placed on a square of her own colour. The player with the light pieces goes first. In a game of chess, both players attempt to impede the other,

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.

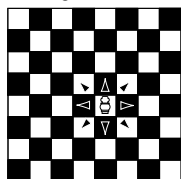
Moving the chess pieces:

□ Queen



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

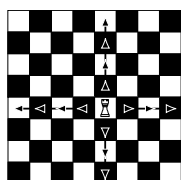
□ King



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

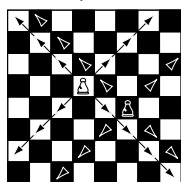
must warn that the king is under threat by calling „check“.

□ 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.

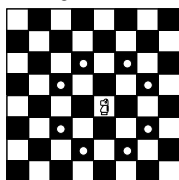
□ Bishop



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

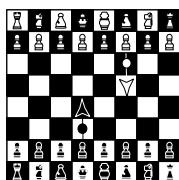


The knight is the only piece with which a player may jump over other pieces. It is a particularly manoeuvrable piece.

Moves using the knight are made as follows: „one square

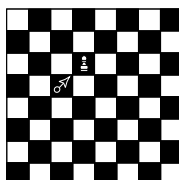
diagonally“. That means that moves made with a knight always end on squares of the other colour.

□ Pawns



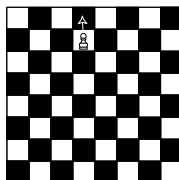
Pawns can only be moved forwards by one or two squares – however they can only be moved two squares from their starting position. As soon as the pawns are outside of their starting position, they

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 chess 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)

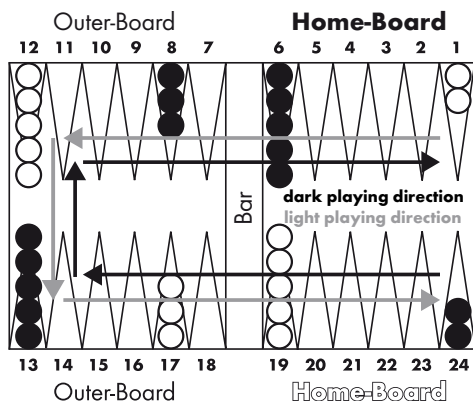
Playing materials:

- 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.

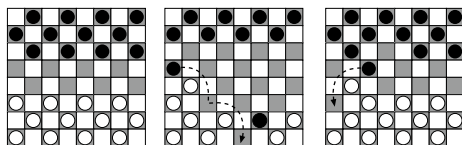
● Draughts (two players)

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 so, 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.

● **Warranty**

The product has been manufactured to strict quality guidelines and meticulously examined before delivery. In the event of material or manufacturing 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. Keep the original sales receipt in a safe location as this document is required as proof of purchase.

Any damage or defects already present at the time of purchase must be reported without delay after unpacking the product.

Should the 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. The warranty period is not extended as a result of a claim being granted. This also applies to replaced and repaired parts.

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

The warranty covers material or manufacturing defects. This warranty does not cover product parts subject to normal wear and tear, thus considered consumables (e.g. batteries, rechargeable batteries, tubes, cartridges), nor damage to fragile parts, e.g. switches 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 484110_2501) 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.: 0800 0569216

E-Mail: owim@lidl.co.uk

Az alkalmazott piktogramok jelmagyarázata	Oldal 13
--	----------

Bevezető	Oldal 13
A csomag tartalma.....	Oldal 13
Rendeltetésszerű használat.....	Oldal 13

Biztonsági utasítások	Oldal 13
------------------------------------	----------

Játékszabályok	Oldal 13
Sakk (kétszemélyes).....	Oldal 13
Triaktrak (kétszemélyes).....	Oldal 15
Dámajáték (kétszemélyes).....	Oldal 17
Mancala (kétszemélyes).....	Oldal 17
Tic-Tac-Toe (kétszemélyes).....	Oldal 17
Csillaghalma (kettő- vagy hatszemélyes)	Oldal 18
Kígyók és létrák (kettő vagy négysemmélyes)	Oldal 18
Ludó / Pachisi (kettő vagy négysemmélyes)	Oldal 18
Paszíánsz (egy vagy kétszemélyes).....	Oldal 19
Kockaroham (kétszemélyes)	Oldal 19

Ápolás és tárolás	Oldal 19
--------------------------------	----------

Mentesítés	Oldal 19
-------------------------	----------

Garancia	Oldal 20
Garanciális ügyek lebonyolítása	Oldal 20
Szerviz	Oldal 20

Az alkalmazott piktogramok jelmagyarázata



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 üzembevétel 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. Őrizze 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.
- Őrizze meg a csomagolást!
- A termék 6 éves kor feletti gyermekek számára alkalmas.

● Játékszabályok

● Sakk (kétszemélyes)

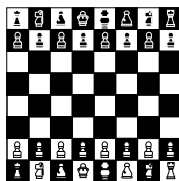
Játékeszközök:

- 32 sakkgura (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



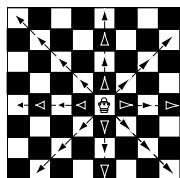
A sakkbábukat az ábra alapján helyezzük el, minden vezért a „saját” színű mezőre tegyük. A fehér bábukkal lévő játékos kezdhet. A sakkban az a cél, hogy mindkét játékos megpróbálja egymást

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.

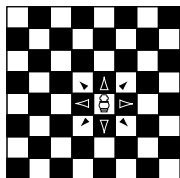
Sakkbábuk lépései:

□ Vezér



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

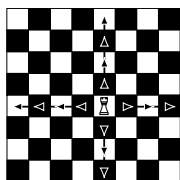
□ Király



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 bábra. A király veszélybe

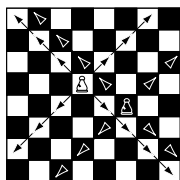
kerülésekor „sakk” felkiáltással kell figyelmeztetni.

□ Bástya



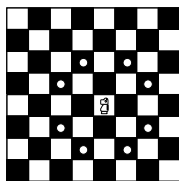
A bástyával bármennyit lehet függőlegesen és vízszintesen lépni. Az ellenfél bábuit csak a mezők ezen során belül lehet megtámadni és kiütni.

□ 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.

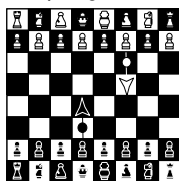
□ Huszár



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,

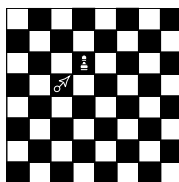
hogy a lépések a huszárral mindig másik mezőszínnel végződnek.

□ Gyalog



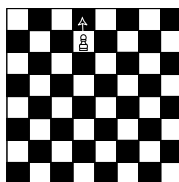
A gyalogokat egy vagy két mezővel előre lehet mozgatni – két mezőt természetesen csak a kezdő pozícióból.

Amint a gyalogok a kezdő pozíción 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 bábra 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 kiüthött 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 vigyük. A sáncolás csak akkor lehetséges,

- ha sem a király, sem a bástya nem előre felé 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 bábuk egyikét 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 kiüthik.

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)

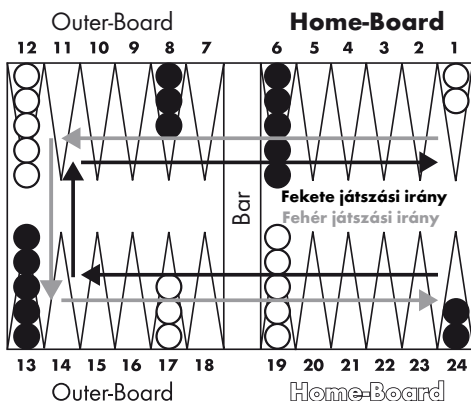
Játékeszközök:

- 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 játékmezőt 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 és a fehér külső mező alul a baloldalon 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 játékmező közepén található része) helyezik. A kiüthető követ játszó játékosnak ezt a kiüthető 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 követ felteheti. Ha pl. 2+4-et dob, akkor a játékos egy követ a 2-es és utána a 4-es 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 követ 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 pl. 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 kívülálló lépéssel rendelkező csapat előnyben van.

● Dámajáték (kétszemélyes)

Játékeszközök:

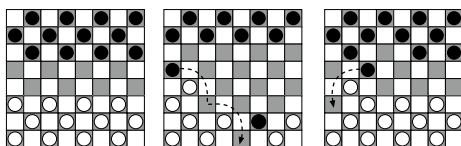
24 játékkő (12 fehér, 12 fekete)

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 felválva 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 követ 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 gödört közvetlenül maga előtt és jobb oldalán lévő mancala gödört. 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 gödört 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 gödört figyelembe veszi, az ellenfelét viszont nem. Végül a másik játékos lép.
- Ha a játékosok egyike az utolsó játékkőnél a saját térfelén egy üres gödört 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 kőve 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. A először elérí 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 felmászhathat rá.
- Ha a játékos a lépés végén egy olyan mezőre lép, ahol kígyófej van, akkor a kígyó farkaig 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 elérí 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 játékbábuját a startházikóban van, addig 3-szor dobhat.
- Ha a játékos ismét 6-ot dob, akkor maga döntheti el, hogy egy további játékbábút visz játékbá vagy a játékbábujával lép 6 mezőt. Minden 6-os után újra dobhat.
- Ha a játékos olyan mezőre lép, ahol az ellenfél bábuját 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 játsszák, 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.

● Garancia

A terméket gondosan, szigorú minőségi előírások betartásával gyártottuk, és a szállítás előtt gondosan ellenőriztük. Anyag- vagy gyártási hibák esetén a termék eladójával szemben törvényes jogok illetik meg. Az Ön törvényes jogait az általunk alább meghatározott garancia semmilyen módon nem korlátozza.

Erre a termékre 3 év garanciát adunk a vásárlás dátumától számítva. A garancia idő a vásárlás dátumával kezdődik. Biztonságos helyen őrizze meg az eredeti vásárlói bizonylatot, mert ez a dokumentum szükséges a vásárlás bizonyításához.

A vásárláskor fennálló károkat és hiányosságokat a termék kicsomagolása után haladéktalanul jelezze.

Ha ezen a terméken a vásárlástól számított 3 éven belül anyag- vagy gyártási hibát észlel, választásunk szerint ingyenesen megjavítjuk vagy kicseréljük a terméket. A garancia idő nem hosszabbodik meg a helyette nyújtott szavatossági igény által. Ez a kicserélt vagy javított alkatrészekre is érvényes.

A garancia megszűnik, ha a terméket megrongálták, ill. nem szakszerűen kezelték vagy végezték a karbantartást.

A garancia az anyag- és gyártási hibákra vonatkozik. Ez a garancia nem terjed ki azokra a termékalkatrészekre, amelyek normál kopásnak vannak kitéve, és ezért gyorsan kopó alkatrésznek minősülnek (pl. elemekre, akkumulátorokra, tömlőkre, tintapatronokra), illetve a törékeny alkatrészek sérülésére, pl. kapcsolókra vagy üveg alkatrészekre.

● Garanciális ügyek lebonyolítása

Ügyének gyors elintézhetsége céljából, kérjük kövesse az alábbi útmutatást:

Kérjük, kérdések esetére készítse elő a pénztárblokkot és a cikkszámot (IAN 484110_2501) 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

Szerviz Magyarország

Tel.: 0680021536

E-mail: owim@lidl.hu

Legenda uporabljenih piktogramov	Stran 22
---	-----------------

Uvod	Stran 22
Obseg dobave	Stran 22
Predvidena uporaba	Stran 22

Varnostni napotki	Stran 22
--------------------------------	-----------------

Navodila za igro	Stran 22
Šah (za dve osebi)	Stran 22
Backgammon (za dve osebi)	Stran 24
Dama (za dve osebi)	Stran 25
Mancala (za dve osebi)	Stran 26
Križci in krožci (za dva igralca)	Stran 26
Zvezdna halma (za od dva do šest igralcev)	Stran 27
Kače in lestve (za od dva do štiri igralce)	Stran 27
Ludo / Pachisi (za od dva do štiri igralce)	Stran 27
Solitaire (za enega ali dva igralca)	Stran 28
Dirka s kockami (za dva igralca)	Stran 28

Nega in hramba	Stran 28
-----------------------------	-----------------

Odstranjevanje	Stran 28
-----------------------------	-----------------

Garancija	Stran 28
Postopek pri uveljavljanju garancije	Stran 28
Servis	Stran 28

Garancijski list	Stran 29
-------------------------------	-----------------

Legenda uporabljenih piktogramov



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, maljšje 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 igro.
- Embalažo shranite za poznejšo uporabo!
- Izdelek je primeren za otroke, starejše od 6 let.

● Navodila za igro

● Šah (za dve osebi)

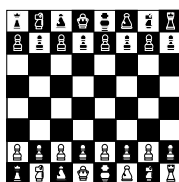
Vsebina:

- 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 |

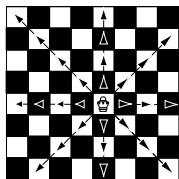


Šahovske figure se postavijo, kot je prikazano na sliki, dami se postavita na polji, ki sta »lastni« njuni barvi. Igralec z belimi figurami sme začeti. Pri šahu gre za to, da igralca poskušata, da se ob koncu

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.

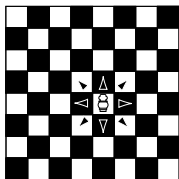
Poteze šahovskih figur:

□ Dama



Z damo lahko povlečete poteze po poljubnem številu polj v vseh smereh; torej diagonalno, navpično in vodoravno.

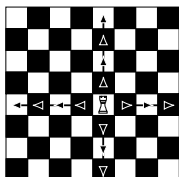
□ Kralj



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

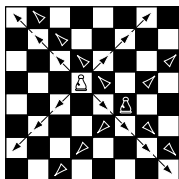
je treba opozoriti z izrekom besede »šah«.

□ Trdnjava



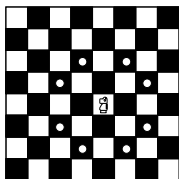
S trdnjavo lahko povlečete poteze po poljubnem številu polj navpično in vodoravno. Nasprotnikove figure je mogoče napasti in vzeti le v poljih znotraj te vrste.

□ 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.

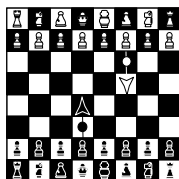
□ Skakač



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«.

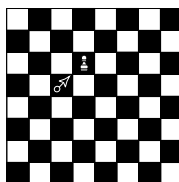
To pomeni, da se poteze s skakačem vedno končajo na poljih druge barve.

□ Kmeti



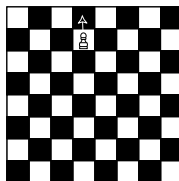
Kmete lahko premikamo le eno ali dve polji naprej – vendar dve polji le iz začetnega položaja. Ko je kmet zunaj začetnega položaja, ga je dovoljeno v eni potezi povleči le za eno polje. S kmetom ni

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 premakneta 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 nahaja 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 igralno 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 naslednjio 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:

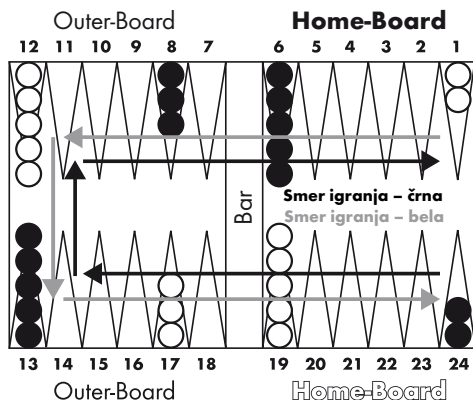
- 30 figur za backgammon (15 belih, 15 črnih)
- 2 kocki
- 1 kocka za podvojitve
- 1 igralna plošča
- 1 navodila za igranje

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

Kocke mečete z 2 običajnima in 1 podvojevalno kocko.

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 seštetati 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 4 x premakniti. Poteza je obvezna, razen če nima nobene možnosti povleči ene ali obeh vrednosti meta.
- Vzvratno premikanje ni dovoljeno.
- Ko ima igralec vse figure v svoji home board, sledi izigravanje. Vrednosti kock zdaj ne uporabljajo za poteze, ampak za odstranjevanje svojih figur s plošče. Če vrže igralce 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 zadnji 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 podvojevalno kocko in jo 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)

Vseбина:

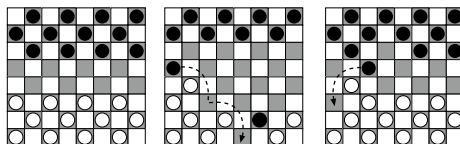
24 figur (12 belih, 12 črnih)

1 igralna plošča

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 figur 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 naleti na prazno vdolbinico, sme vzeti to figuro in nasprotnikovo, ki je v nasproti ležeči vdolbinici in jo 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 izbira 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 premaknil 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 prosto. 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 zmagovalc 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 pozanimате pri svoji občinski ali mestni upravi.

● 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 484110_2501) 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) 80 080 917

E-Mail: infofon@lidl.si



Pooblašчени serviser:

OWIM GmbH & Co. KG
Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
NEMČIJA

☎ 00386 (0) 80 080 917

✉ infofon@lidl.si

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 izpolnjenih spodaj navedenih pogojih odpravili morebitne pomanjkljivosti in okvare zaradi napak v materialu ali izdelavi oziroma po svoji presoji izdelek zamenjali ali vrnil 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. Če izdelek ne izpolnjuje specifikacij ali nima lastnosti, navedenih v garancijskem listu ali oglasovalskem sporočilu, lahko potrošnik najprej zahteva odpravo napak. O napaki mora potrošnik obvestiti proizvajalca ali pooblaščen servis (kontaktna številka in elektronski naslov navedena zgoraj) in zahtevati odpravo napak. Kupec je dolžan ob uveljavljanju zahtevka predložiti garancijski list in račun, kot potrdilo in dokazilo o nakupu ter dnevu izročitve blaga. Svetujemo vam, da pred tem natančno preberete navodila o sestavi in uporabi izdelka.
5. Rok za odpravo napake je 30 dni od dneva, ko je proizvajalec ali pooblaščen servis prejel zahtevo za odpravo napake. Če napake v tem roku niso odpravljene, mora proizvajalec potrošniku brezplačno zamenjati blago z enakim, novim in brezhibnim blagom. Rok se lahko zaradi narave in kompleksnosti blaga, narave in resnosti neskladnosti ter napora, ki je potreben za dokončanje popravila ali zamenjave podaljša za najkrajši čas, ki je potreben za dokončanje popravila, vendar največ za 15 dni. O številu dni podaljšanega roka in razlogih za podaljšanje mora biti potrošnik obveščen pred potekom 30 dnevnega roka za odpravo napak.
6. Če v roku 30 dni oz. v primeru podaljšanja v roku 45 dni blago ni popravljeno ali blago ni zamenjano z novim, lahko potrošnik od proizvajalca zahteva vračilo celotne kupnine ali zahteva sorazmerno znižanje kupnine. Sorazmerno znižanje kupnine je sorazmerno zmanjšanju vrednosti blaga, ki ga je potrošnik prejel, v primerjavi z vrednostjo, ki bi jo imelo blago, če bi bilo skladno.
7. Če se neskladnost pojavi v manj kot 30 dneh od dobave blaga, lahko potrošnik ob predložitvi blaga od proizvajalca takoj zahteva vračilo plačanega zneska.
8. Proizvajalec oziroma pooblaščen servis lahko potrošniku za čas popravila blaga, za katero je bila izdana obvezna garancija, zagotovi brezplačno uporabo podobnega blaga. Če proizvajalec potrošniku ne zagotovi nadomestnega blaga v začasno uporabo, ima potrošnik pravico uveljavljati škodo, ki jo je utrpel, ker blaga ni mogel uporabljati od trenutka, ko je zahteval popravilo ali zamenjavo, do njune izvršitve.
9. Stroške za material, nadomestne dele, delo, prenos in prevoz izdelkov, ki nastanejo pri odpravljanju okvar oziroma nadomestitvi blaga z novim, krije proizvajalec.



10. V primeru zamenjave blaga ali zamenjave bistvenega dela blaga z novim se potrošniku izda nov garancijski list.
11. V primeru, da proizvod popravlja nepooblaščen servis ali nepooblaščen oseba, kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije.
12. 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.
13. Proizvajalec zagotavlja proti plačilu popravilo, vzdrževanje blaga, nadomestne dele in priklopne aparate vsaj tri leta po poteku garancijskega roka.
14. Obrabni deli oz. potrošni material so izvzeti iz garancije.
15. Vsi potrebni podatki za uveljavljanje garancije in podatki, ki identificirajo blago za katerega velja garancija se nahajajo na dveh ločenih dokumentih (garancijski list, račun).
16. Ta garancija proizvajalca ne izključuje zakonske pravice potrošnika, da zoper prodajalca v primeru neskladnosti blaga brezplačno uveljavlja jamčevalne zahtevke. Ta garancija prav tako ne izključuje pravic potrošnika, ki izhajajo iz obveznega jamstva za skladnost blaga.

Prodajalec:

Lidl Slovenija d.o.o. k.d., Pod lipami 1, SI-1218 Komenda

Legenda použitých piktogramů	Strana 32
Úvod	Strana 32
Obsah dodávky	Strana 32
Použití ke stanovenému účelu.....	Strana 32
Bezpečnostní upozornění	Strana 32
Návody ke hrám	Strana 32
Šachy (pro dvě osoby)	Strana 32
Backgammon (pro dvě osoby)	Strana 34
Dáma (pro dvě osoby)	Strana 35
Mancala (pro dvě osoby)	Strana 36
Tic-Tac-Toe (pro dva hráče).....	Strana 36
Čínská dáma (pro dva až šest hráčů)	Strana 36
Hadi & žebříky (pro dva až čtyři hráče)	Strana 37
Ludo / Pachisi (pro dva až čtyři hráče)	Strana 37
Solitaire (pro jednoho až dva hráče)	Strana 38
Závod kostek (pro dva hráče).....	Strana 38
Ošetřování a skladování	Strana 38
Zlikvidování.....	Strana 38
Záruka.....	Strana 38
Postup v případě uplatňování záruky	Strana 39
Servis.....	Strana 39

Legenda použitých piktogramů



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 seznámte s výrobkem. K tomu si pozorně přečtěte následující návod k obsluze a bezpečnostní pokyny. Používejte výrobek jen popsáným 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.

● Návod ke hře

● Šachy (pro dvě osoby)

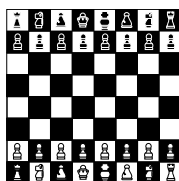
Obsah:

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

Průběh hry:

Oba hráči mají stejný počet figurek:

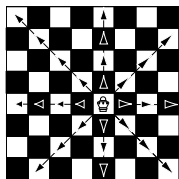
- | | |
|--|--|
| 1 dámu   | 2 střelce     |
| 1 krále   | 2 jezdce     |
| 2 věže     | 8 pěšců         |



Šachové figurky se umístí podle obrázku, každá dáma se stává 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. dosáhnou 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.

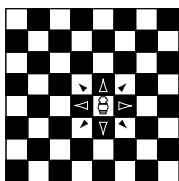
Tahy šachových figurek:

□ Dáma



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

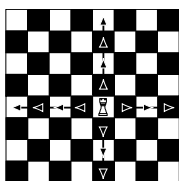
□ Král



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

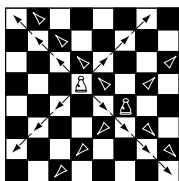
musí ohlásit slovem „šach“.

□ Věž



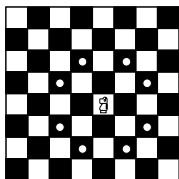
Věž se smí pohybovat svisle a vodorovně po libovolném počtu polí. Figurky soupeře mohou být napadeny a brány jen v těchto řadách.

□ Střelec



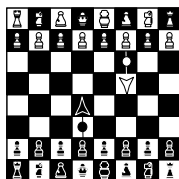
Střelec se může pohybovat po libovolném počtu polí, ale jen v diagonálním směru. Střelci nesmí nikdy měnit jejich barvu polí a smí napadat jen v jejich barvě polí resp. brát.

□ Jezdec



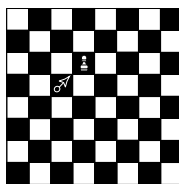
Jezdec je jediná figurka, která smí přes ostatní figurky skákat. Je obzvlášť manévrovatelnou figurkou. Jezdec se pohybuje následujícím způsobem: „jedno pole rovně a jedno pole šikmo“. To znamená, že tahy jezdcem končí vždy na polích jiné barvy.

□ Pěšci

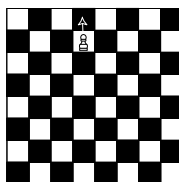


Pěšci se mohou pohybovat jedno nebo dvě pole dopředu - dvě pole dopředu jen ze startovní polohy. Jakmile jsou pěšci mimo startovní pozici smí se s nimi při tahu pohybovat jen na jedno další, nejbližší pole do

předu. 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:

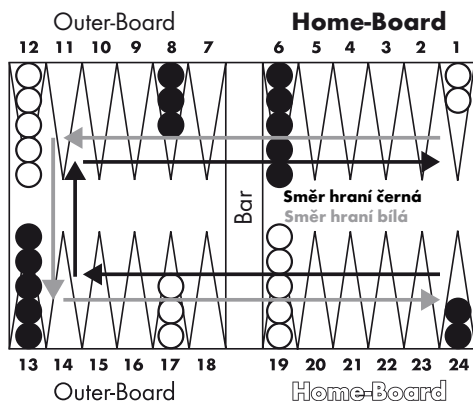
- 30 Backgammon hracích kamenů (15 bílých, 15 černých)
- 2 hrací kostky
- 1 zdvojnásobující hrací kostka
- 1 šachovnice
- 1 návod ke hře

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 kostkami a 1 zdvojnásobovací 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 rozhodvalo 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. Hodil-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 počítat 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 dvojité, 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 dvojité (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 zdvojnásobit svůj vklad tak, že před dalším hodem vezme zdvojnásobovací kostku a položí ji dvojkou nahoru, aby ji soupeř mohl 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 vyplatí 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.

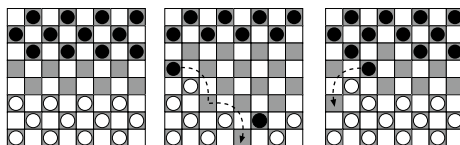
● Dáma (pro dvě osoby)

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 umisťují 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 ji na startovní pole stejné barvy. Vyhraje hráč, který jako první dostal svoji figurku do cíle.

Průběh hry:

- Určete hráče, který bude jako první házet kostkou. Podle počtu hozených ok smí hráč svoji 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 ji 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 hry 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 čistícími prostředky, používejte pouze suchý čistící hadr.

● Zlikvidování

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

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

● Záruka

Výrobek byl vyroben podle přísných směrnic kvality a před dodáním pečlivě otestován. V případě materiálních nebo výrobních vad máte zákonná práva vůči prodejci výrobku. Vaše zákonná práva nejsou níže uvedenou zárukou nijak omezená.

Záruka na tento výrobek je 3 roky od data zakoupení. Záruční doba začíná dnem zakoupení. Originál dokladu o zakoupení si uschovejte na bezpečném místě, protože tento doklad je vyžadován jako doklad o koupi.

Jakékoli poškození nebo závady, které se vyskytly již v okamžiku nákupu, musí být nahlášeny ihned po vybalení výrobku.

Pokud se u výrobku během 3 let od data zakoupení projeví vada materiálu nebo výrobní vada, pak vám ho podle naší volby bezplatně opravíme nebo vyměníme. Záruční doba se po uznané reklamaci

neprodluhuje. To platí také pro vyměněné a opravené díly.

Tato záruka je neplatná, pokud byl výrobek poškozený nebo nesprávně používán anebo udržovaný.

Záruka se kryje na materiálové a výrobní vady. Tato záruka se nevztahuje na díly výrobku, které jsou vystaveny běžnému opotřebení, a proto je lze považovat za spotřební díly (např. baterie, akumulátory, hadice, inkoustové patrony) nebo na poškození křehkých součástí, jako jsou např. spínače nebo díly, které jsou vyrobeny 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 484110_2501) 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 41
--	------------------

Úvod	Strana 41
Obsah dodávky	Strana 41
Používanie v súlade s určeným účelom	Strana 41

Bezpečnostné upozornenia	Strana 41
---------------------------------------	------------------

Návody na hry	Strana 41
Šach (pre dve osoby)	Strana 41
Backgammon (pre dve osoby)	Strana 43
Dáma (pre dve osoby)	Strana 44
Mancala (pre dve osoby)	Strana 45
Tic-Tac-Toe (pre dvoch hráčov)	Strana 45
Halma (pre dvoch až šiestich hráčov)	Strana 46
Hady & rebrík (pre dvoch až štyroch hráčov)	Strana 46
Ludo / Pachisi / Človeče, nehnevaj sa! (pre dvoch až štyroch hráčov)	Strana 46
Solitér (pre jedného až dvoch hráčov)	Strana 47
Závody kociek (pre dvoch hráčov)	Strana 47

Údržba a uskladnenie	Strana 47
-----------------------------------	------------------

Likvidácia	Strana 48
-------------------------	------------------

Záruka	Strana 48
Postup v prípade poškodenia v záruke	Strana 48
Servis	Strana 48

Legenda použitých piktogramov



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 guľčiek
- 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 použitie.



Bezpečnostné upozornenia

- ⚠ UPOZORNENIE!** Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Drobná guľčička. 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)

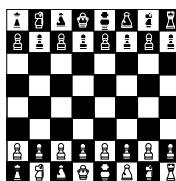
Hrací materiál:

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

Priebeh hry:

Obaja hráči majú rovnaký počet hracích figúriek:

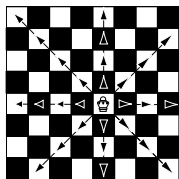
- | | |
|--|---|
| 1 dáma   | 2 strelci     |
| 1 kráľ   | 2 jazdci     |
| 2 veže     | 8 pešiakov   |



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 protivráča, tzn. snažia sa dať mu šach-mat. To si vyžaduje mnohé inteligentné a strategické ťahy a schopnosť predvídať možné ťahy protivráča. Musíte zabezpečiť, aby boli Vaše figúrky chránené jednou alebo viacerými figúrkami Vašej farby.

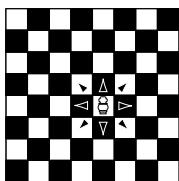
Ťahy šachových figúriek:

□ Dáma



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

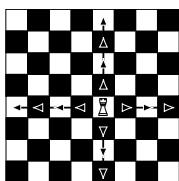
□ Kráľ



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

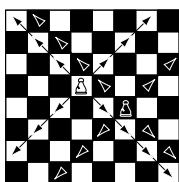
je nutné varovať ohlásením „šach“.

□ Veža



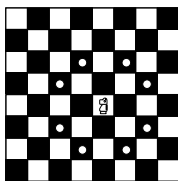
Vežu možno posúvať o ľubovoľný počet políčok zvisle a vodorovne. Figúrky protihráča môžu byť napadnuté a porazené len vrámci tohto radu políčok.

□ Strelca



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.

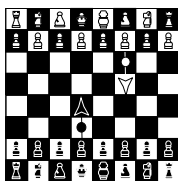
□ Jazdec



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,

že ťahy s jazdcom vždy skončia na políčkach inej farby.

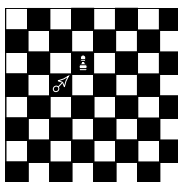
□ Pešiak



Pešiakov možno posúvať jedno alebo dve políčka dopredu – dve políčka však iba zo štartovacej pozície. Akonáhle sa pešiaci nachádzajú mimo štartovacej pozície,

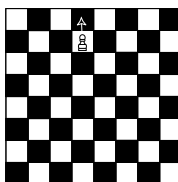
možno ich posúvať iba jedno

políčko za ťah. Pešiakmi nemožno robiť ťahy dozadu, ani nemožno dozadu napádať resp. vyhadzovať. Pešiakom možno figúrku protihráča vyhodiť iba v diagonálnom smere.



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

práve v hre rovnaké šachové figúrky alebo nie.



Vyhadzovanie:

Keď je niektorá figúrka vyhodená, prevezme ňu miesto. „En passant“-ťah smie byť uskutočnený iba vtedy, keď je pešiak 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. Oba hráči musia súhlasiť s remízou.

● Backgammon (pre dve osoby)

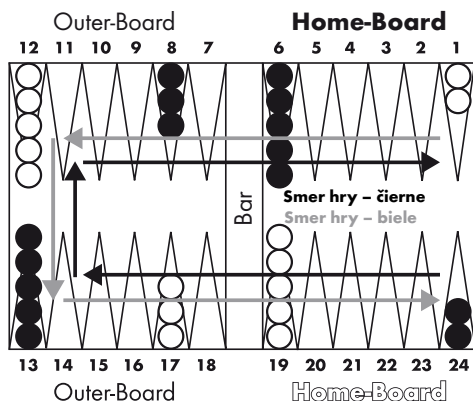
Hrací materiál:

- 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

Hádže sa 2 normálnymi kockami a 1 zdvojovacou 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 postaviť 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 vyviešť po jednom kameni. Pri zhode (Pasch) 3 môže z POINT 3 vyviešť 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 vyviešť 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 vyviešť 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.

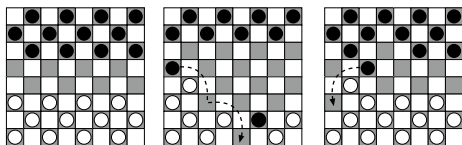
● Dáma (pre dve osoby)

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 protihľej 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:

- Oboja 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. Povoľené 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 & rebrík (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 hádza 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 rebríkom, môže po rebríku 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 vyhodíť. 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.

● Záruka

Výrobok bol starostlivo vyrobený v súlade s prísnyimi smernicami kvality a pred dodaním dôkladne otestovaný. V prípade materiálových alebo výrobných chýb máte zákonné práva voči predajcovi výrobku. Vaše zákonné práva nie sú žiadnym spôsobom obmedzené našou zárukou uvedenou nižšie.

Záruka na tento výrobok je 3 roky od dátumu nákupu. Záručná doba začína plynúť dátumom kúpy. Originál dokladu o kúpe si uschovajte na bezpečnom mieste, pretože tento doklad je potrebný ako dôkaz o kúpe.

Akkoľvek poškodenie alebo nedostatky prítomné už v čase nákupu je potrebné nahlásiť ihneď po vybavení výrobku.

Ak sa v priebehu 3 rokov od dátumu zakúpenia preukáže, že výrobok vykazuje chyby materiálu alebo spracovania, podľa vlastného uváženia Vám ho bezplatne opravíme alebo vymeníme. Záručná doba sa na základe poskytnutej záručnej reklamácie nepredlžuje. To platí aj pre vymenené alebo opravené diely.

Táto záruka je neplatná, ak bol výrobok poškodený alebo nesprávne používaný alebo udržiavaný.

Záruka sa vzťahuje na chyby materiálu a výrobné chyby. Táto záruka sa nevzťahuje na časti výrobku, ktoré podliehajú bežnému opotrebovaniu, a preto sa považujú za opotrebovateľné diely (napr. batérie, nabíjateľné batérie, hadice, atramentové kazety), ani na poškodenie krehkých častí, napr. spínačov alebo častí 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 484110_2501) 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

SK **Servis Slovensko**

Tel.: 0800 008158

E-pošta: owim@lidl.sk

Legende der verwendeten Piktogramme	Seite 50
Einleitung	Seite 50
Lieferumfang.....	Seite 50
Bestimmungsgemäße Verwendung.....	Seite 50
Sicherheitshinweise	Seite 50
Spielanleitungen	Seite 50
Schach (für zwei Spieler)	Seite 50
Backgammon (für zwei Spieler).....	Seite 52
Dame (für zwei Spieler).....	Seite 54
Mancala (für zwei Spieler)	Seite 54
Tic-Tac-Toe (für zwei Spieler)	Seite 55
Sternhalma (für zwei bis sechs Spieler).....	Seite 55
Schlangen & Leiter (für zwei bis vier Spieler).....	Seite 55
Ludo / Pachisi (für zwei bis vier Spieler)	Seite 56
Solitaire (für ein bis zwei Spieler)	Seite 56
Würfelfrennen (für zwei Spieler).....	Seite 57
Pflege und Lagerung	Seite 57
Entsorgung	Seite 57
Garantie	Seite 57
Abwicklung im Garantiefall.....	Seite 58
Service	Seite 58

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)

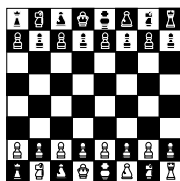
Spielmaterial:

- 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  | |



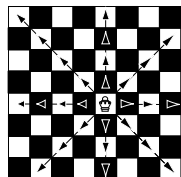
Die Schachfiguren werden wie abgebildet platziert, jede Dame wird auf ein Feld „ihrer“ eigenen Farbe gestellt. Der Spieler, der die weißen Figuren hat, darf anfangen. Beim Schachspielen geht es darum,

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 vorzusehen. Sie müssen sicherstellen,

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

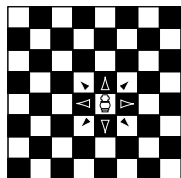
Züge der Schachfiguren:

□ Dame



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

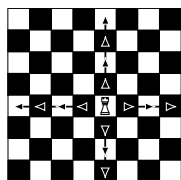
□ König



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 Be-

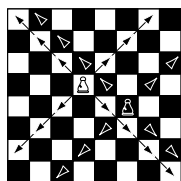
drohung des Königs mit dem Ausruf „Schach“ warnen.

□ 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.

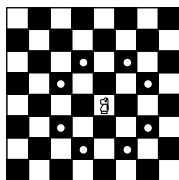
□ Läufer



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.

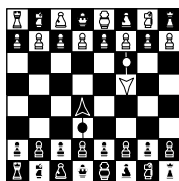
□ Springer



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

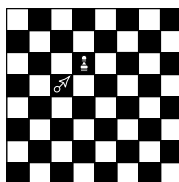
Feld schräg“. Das bedeutet, dass Züge mit dem Springer immer auf Feldern der anderen Farbe enden.

□ Bauern



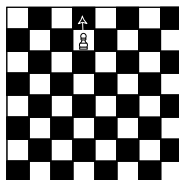
Bauern kann man ein oder zwei Felder nach vorne bewegen – zwei Felder allerdings nur von der Startposition aus. Sobald sich die Bauern außerhalb der Startposition befinden, darf man sie je Zug nur

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)

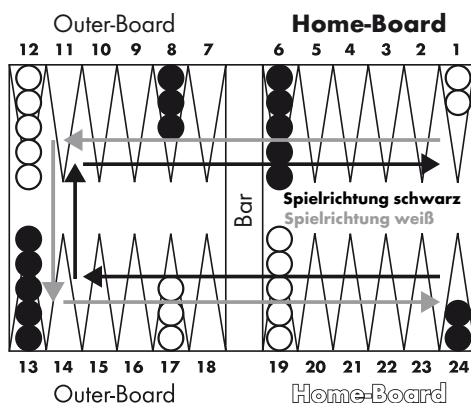
Spielmaterial:

- 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.

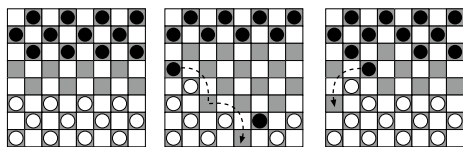
● Dame (für zwei Spieler)

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

OWIM GmbH & Co. KG

Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
GERMANY

Model no.: HG07263
Version: 07/2025

Last Information Update · Információk állása
Stanje informacij · Stav informací · Stav
informácií · Stand der Informationen:
03/2025 · Ident.-No.: HG07263032025-4

IAN 484110_2501

