



Art.Nr. 1347702

D

Vor Benutzung bitte die Bedienungsanleitung sorgfältig lesen und aufbewahren.

Multi-Spieltisch 9in1 HEAVY ST



ACHTUNG: BITTE SORGFÄLTIG VOR MONTAGE LESEN UND AUFBEWAHREN

Gefahr für Kinder – Lebensgefahr durch Ersticken / Verschlucken

Halten Sie das Verpackungsmaterial von Kindern fern! Bewahren Sie Kleinteile außerhalb der Reichweite von Kindern auf. Diese könnten evtl. verschluckt oder eingeatmet werden! Dieser Artikel ist ausschließlich für die Nutzung von Kindern, über 3 Jahren Jugendlichen und Erwachsenen im privaten Einsatzbereich konzipiert. Bei kommerzieller oder nicht artikelgerechter Nutzung jeder Art erlöschen alle Gewährleistungsansprüche!



D **HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZUM KAUF IHRES Multispieltisches.**
Bevor Sie das Gerät aufbauen und benutzen, lesen Sie bitte zuerst diese Gebrauchsanleitung sorgfältig durch und bewahren Sie diese auf. Nur so können Sie das Gerät sicher und zuverlässig nutzen. Machen Sie sich insbesondere mit den Sicherheitshinweisen vertraut.



WICHTIG: Die Montage sollte durch einen Erwachsenen erfolgen. Der zusammengebaute Multi-Spieltisch ist in seinen Abmessungen relativ groß und könnte nicht gut durch Türen passen. Daher wird empfohlen, den Multi-Spieltisch in dem Raum zusammenzubauen, in dem gespielt werden soll.

Falls Sie es in einen anderen Raum transportieren möchten, müssen möglicherweise die Beine erst abmontiert und dann wieder angebracht werden. Dieser Multi-Spieltisch ist nur für die Private Nutzung geeignet. Bei kommerzieller Nutzung verliert dieser jede Gültigkeit der Garantie. Verwenden Sie dieses Gerät ausschließlich für den beabsichtigten Zweck.

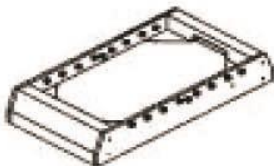



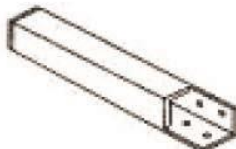





















Beachten Sie bitte die folgenden Sicherheitshinweise, um eine lange Lebensdauer und optimale Funktionstüchtigkeit Ihres Multi-Spieltisches zu gewährleisten:


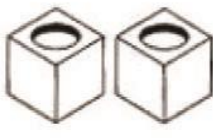


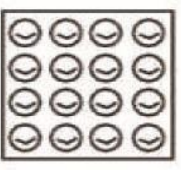






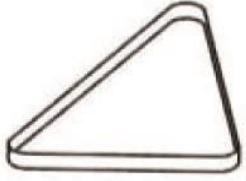




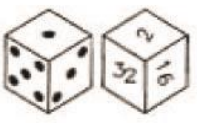

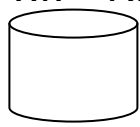

- (1) Den Multi-Spieltisch nicht im Freien stehen lassen. Regen, Schnee und hohe Luftfeuchtigkeit schaden dem Material. Auch eine längere Sonneneinstrahlung ist aufgrund der ausbleichenden Wirkung auf die Farben nicht zu empfehlen.
- (2) Reinigen Sie Ihren Multi-Spieltisch regelmäßig. Dabei genügt es, die Oberflächen mit einem feuchten Lappen abzuwischen, um Staub und andere Rückstände zu entfernen. Für eine gründlichere Reinigung kann man ein handelsübliches Reinigungsmittel verwenden, dass weder Wachs noch ein Scheuermittel enthalten sollte. Bitte unbedingt darauf achten, dass alle Reinigungsmittelspuren restlos entfernt werden und die Oberflächen nicht nass bleiben. Um die Gleitfähigkeit der Spielstangen (Kicker) und Pucks (Air Hockey) zu erhöhen, wird empfohlen, ausschließlich ein hochwertiges Silikonspray zu verwenden. Es sollten möglichst keine Pflanzen- oder Mineralfette verwendet werden.
- (3) Wenn Sie den Multi-Spieltisch an eine andere Person weitergeben stellen Sie sicher, dass diese Person den Inhalt der Aufbau- und Bedienungsanleitung kennt.
- (4) Stellen Sie diesen Multi-Spieltisch immer auf einen ebenen und festen Untergrund.
- (5) Vor jeder Nutzung sollten Sie alle Teile auf Ihre Funktion überprüfen und bei nicht einwandfreier Nutzbarkeit dieses Gerät nicht benutzen.
- (6) Verwenden Sie immer eine Unterlage (Pappe oder Teppich) unter den Tischbeinen des Gerätes zum Schutz Ihrer Einrichtung.
- (7) **ACHTUNG:** Um Probleme bei der Montage bzw. Befestigung der Tischbeine zu vermeiden, schrauben Sie zunächst alle Tischbeine gleich an und anschließend alle fest.

Winsport übernimmt keine Haftung für Schäden die durch Nichtbeachtung dieser Hinweise entstehen sollten. Technische Neuerungen oder Abweichungen in Farbe und Gestaltung behalten wir uns vor. Bitte bewahren Sie diese Verpackung für evtl. spätere Rücksendungen auf.

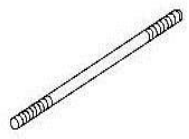
Bestandteile

<p>P1 = 1x</p>  <p>Tischkicker-Aufsatz</p>	<p>P2 = 1x</p>  <p>Hockey-Spielfläche</p>	<p>P3 = 1x</p>  <p>Bowling-Spielfläche</p>	<p>P4 = 1x</p>  <p>Billard-Spielfläche</p>
<p>P5 = 4x</p>  <p>Bein</p>	<p>P6 = 8x</p>  <p>Griff</p>	<p>P7 = 2x</p>  <p>Sicherungsstift</p>	<p>P8 = 2x</p>  <p>Balleinwurf</p>
<p>P9 = 2x</p>  <p>Torzähler</p>	<p>P10 = 8x</p>  <p>Endkappe</p>	<p>C1 = 2x</p>  <p>5-Spieler-Stange</p>	<p>C2 = 4x</p>  <p>3-Spieler-Stange</p>
<p>C3 = 2x</p>  <p>1-Spieler-Stange</p>	<p>C4 = 16x</p>  <p>Gummipuffer</p>	<p>C5 = 32x</p>  <p>Kunststoff-Unterlegscheibe</p>	<p>C6 = 26x</p>  <p>Schlitzschraube 25mm</p>
<p>C7 = 26x</p>  <p>Mutter</p>	<p>C8 = 11x</p>  <p>Figur Team A</p>	<p>C9 = 11x</p>  <p>Figur Team B</p>	<p>C10 = 4x</p>  <p>Torstopper</p>
<p>C11 = 16x</p>  <p>Inbusschraube</p>	<p>C12 = 16x</p>  <p>Metall-Unterlegscheibe</p>	<p>C13 = 4x</p>  <p>Höhenverstellbare Füße</p>	<p>C14 = 14x</p>  <p>Holzschraube</p>

Aufbau- und Bedienungsanleitung


<p>A1 = 2 x</p>  <p>Ball</p>	<p>A2 = 2x</p>  <p>Kreide</p>	<p>A3 = 2x</p>  <p>Hockeyschieber</p>	<p>A4 = 1x</p>  <p>Tischtennis-Netz</p>
<p>A5 = 1x (Set)</p>  <p>Poolbälle</p>	<p>A6 = 2x</p>  <p>Hockeypuck</p>	<p>A7 = 2x</p>  <p>Tischtennis-Ball</p>	<p>A8 = 2 x 100 mm</p>  <p>Queue</p>
<p>A9 = 10x</p> <p>35 mm</p>  <p>Bowling-Pins</p>	<p>A10 = 1x (Set)</p>  <p>Schachfiguren</p>	<p>A11 = 2x</p>  <p>Tischtennis-Schläger</p>	<p>A12 = 1x</p>  <p>Triangel</p>
<p>A13 = 1x</p> <p>38 mm</p>  <p>Bowlingkugel</p>	<p>A14 = 1x (Set)</p>  <p>Dame / Mühle Figuren</p>	<p>A15 = 1x</p>  <p>Bürste</p>	<p>A16 = 6x</p>  <p>Shufflepuck</p>
<p>A17 = 1x (Set)</p>  <p>Würfel</p>	<p>P11 = 2 x</p>  <p>Tischbeinverstrebung</p>	<p>A17 = 1 x</p>  <p>Würfelbecher</p>	<p>T1 = 2 x</p>  <p>Sechskantschlüssel</p>

P12 = 2 x



Querstrebe Tischbeine

P13 = 4 x



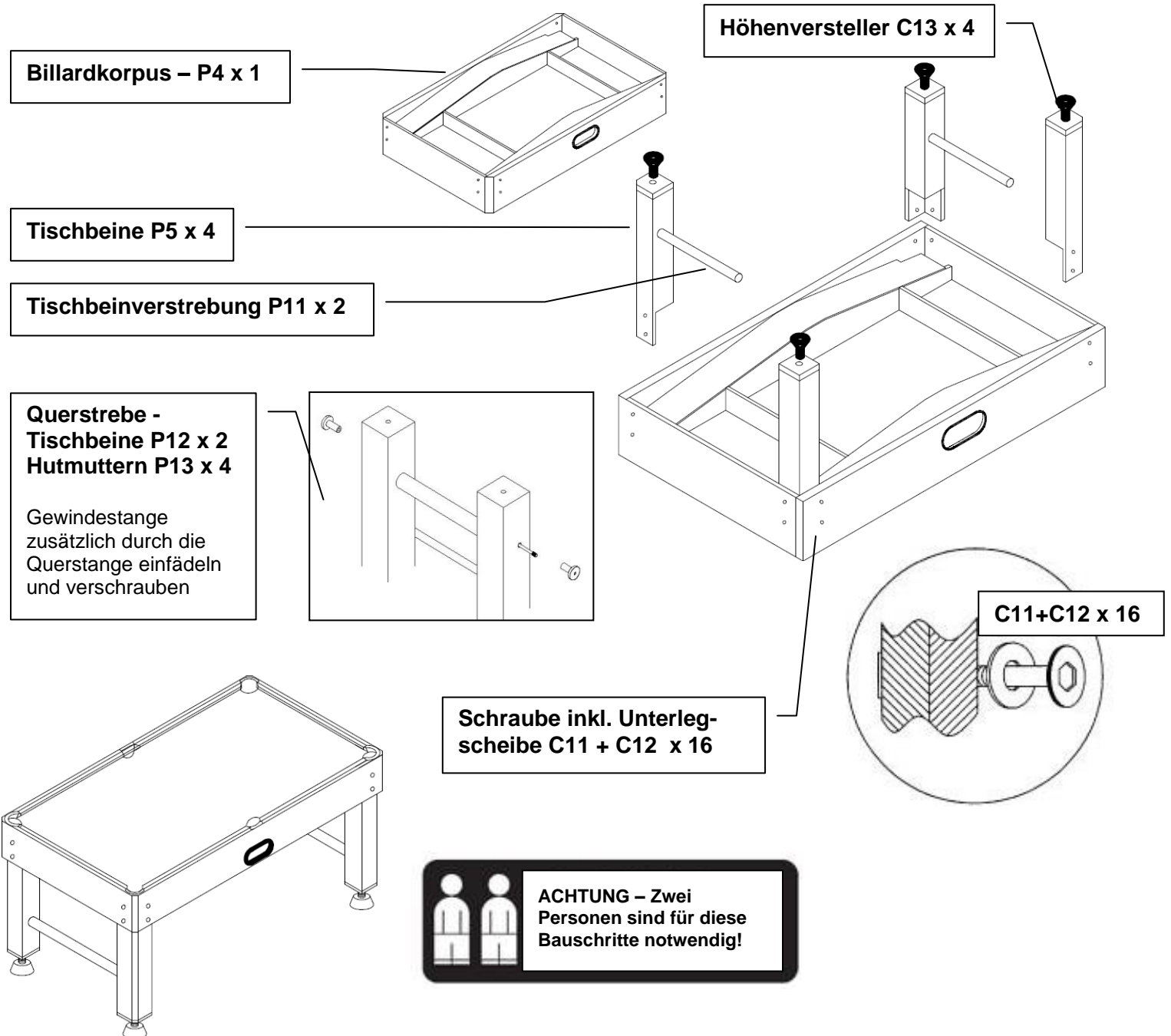
Hutmuttern

Aufbau

Bitte lesen Sie die Anleitung genau durch bevor Sie mit dem Zusammenbau beginnen! Bauen Sie den Multifunktionstisch immer mit zwei erwachsenen Personen auf! Öffnen Sie den Karton dort, wo Sie das Spiel später auch aufstellen möchten. Suchen Sie sich dafür einen Ort, an dem Sie ausreichend Platz haben und der über einen ebenen Untergrund verfügt. Entnehmen Sie bitte alle Teile aus dem Karton, und überprüfen Sie diese anhand der Teileliste auf Vollständigkeit. Überzeugen Sie sich bei der Montage des Multi Spieltisches 9 in 1, dass sich alle Teile in der Stellung befinden, die auf den Abbildungen angegeben ist. Ziehen Sie bei der Montage alle Teile fest an.

Schritt 1 - Öffnen Sie den Karton dort, wo Sie das Spiel später auch aufstellen möchten. Suchen Sie sich dafür einen Ort, an dem Sie ausreichend Platz haben und der über einen ebenen Untergrund verfügt.

ACHTUNG: Zunächst wird der **BILLARD KORPUS** umgedreht auf dem Kopf zusammengebaut und später dann auf die Beine gestellt. Nehmen Sie den Korpus aus der Verpackung und legen Sie den Tisch umgedreht (mit der Spielfläche nach unten) auf den Boden.

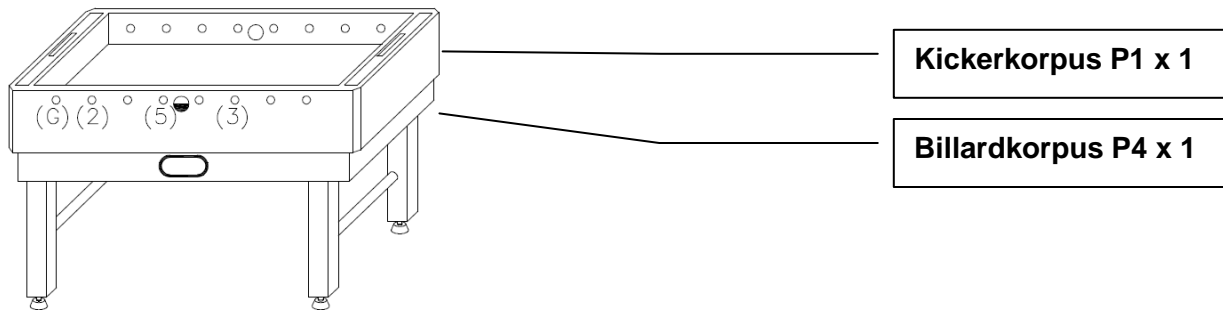


ACHTUNG: Um Probleme bei der Montage bzw. Befestigung der Tischbeine zu vermeiden, schrauben Sie zunächst alle Tischbeine gleich an und anschließend alle fest. Bitte Befestigungsbolzen fest andrehen aber hierbei nicht Überdrehen. Vergewissern Sie sich, dass alle 4 Tischbeine fixiert wurden. **Jetzt können Sie mit 2 Personen den Tischkicker** auf die Tischbeine stellen. Hierbei beachten, dass alle Tischbeine gleichzeitig das ganze Gewicht des Tisches tragen.

ACHTUNG: Bitte Befestigungsbolzen fest andrehen aber hierbei nicht Überdrehen.

Schritt 2

Jetzt können Sie mit 2 Personen den Tischkickeraufsatz auf den Billardtisch aufsetzen.



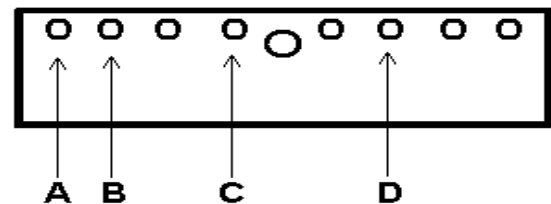
ACHTUNG: Bevor die Spielstangen und Figuren final verschraubt werden, bitte die Positionen und Figurenfarben aufstecken und lose positionieren.

POSITIONEN DER STANGEN

Das Tischfußballspiel wird mit 4 Spielerstangen pro Mannschaft geliefert. Jede Mannschaft besteht aus:

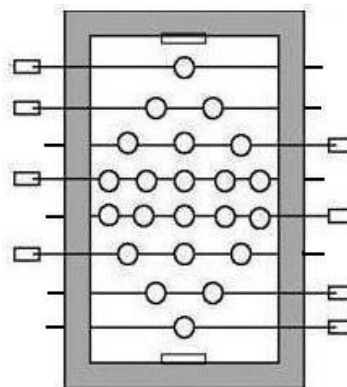
- dem Torwart (Stange mit 1 Spieler) am Ende des Spielfeldes **Position A**
- den Abwehrspielern (Stange mit 2 Spielern) direkt vor dem Torwart der gleichen Farbe **Position B**
- den Mittelfeldspielern (Stange mit 5 Spielern) in der Mitte des Spielfeldes unmittelbar gegenüber der Stange mit den 5 Spielern der gegnerischen Farbe **Position C**
- den Stürmern (Stange mit 3 Spielern): in der Mitte des Spielfeldes vor der Stange mit den 2 Spielern der gegnerischen Farbe **Position D**

Schema mit der Endanordnung im Korpus...



Seite der roten
Mannschaft - Heim

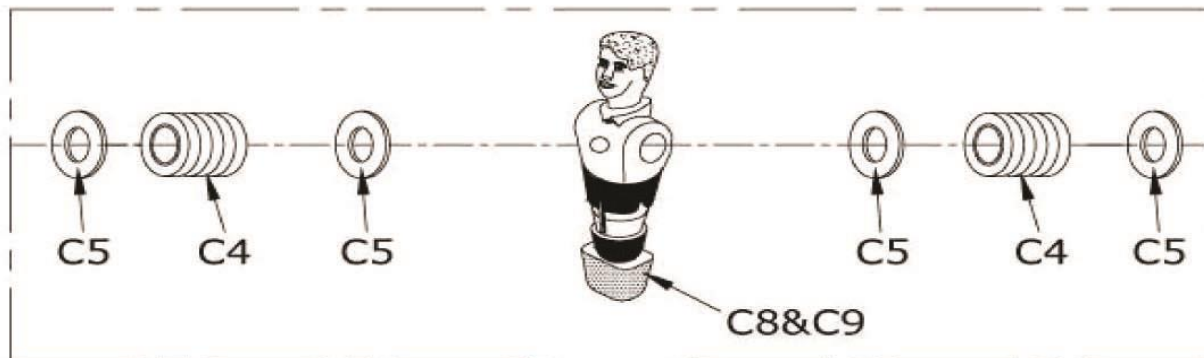
Roter Torzähler



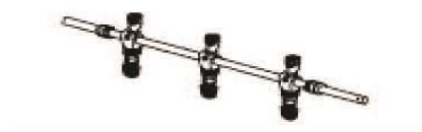
Blauer Torzähler

Seite der blauen
Mannschaft - Auswärts

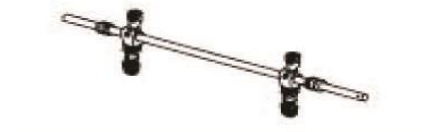
Spielstangen Konfiguration



R1 5-Heimspieler-Stange 1x



R2 3-Heimspieler-Stange 1x



R3 2-Heimspieler-Stange 1x



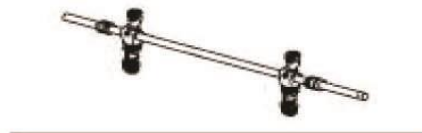
R4 1-Heimspieler-Stange 1x



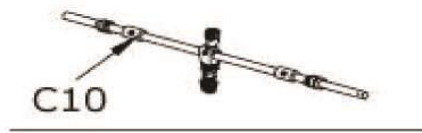
R5 5-Auswärtsspieler-Stange 1x



R6 3-Auswärtsspieler-Stange 1x

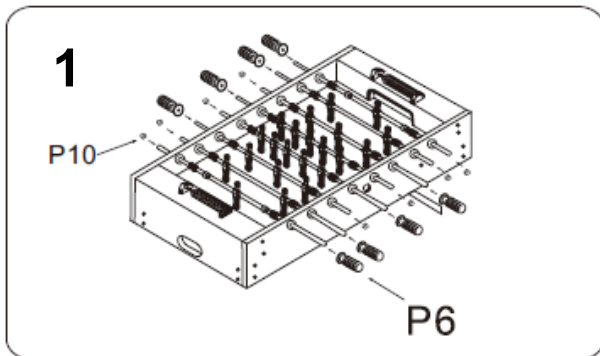


R7 2-Auswärtsspieler-Stange 1x



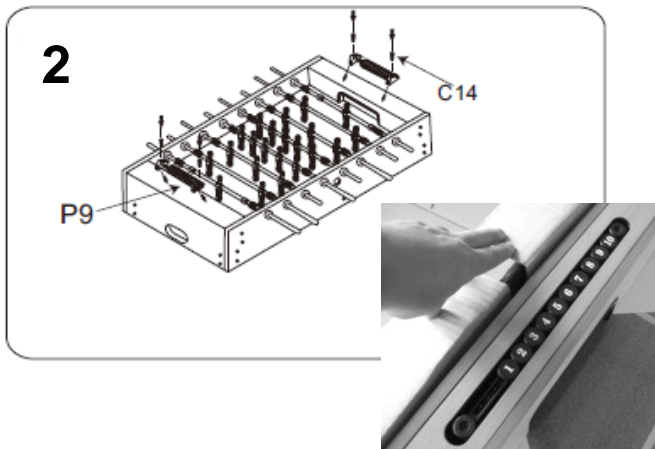
R8 1-Auswärtsspieler-Stange 1x

ACHTUNG: Bitte diese Schrauben C6 & Muttern C7 mit einem manuellen Kreuzschraubendreher befestigen fest andrehen aber hierbei **nicht Überdrehen.**



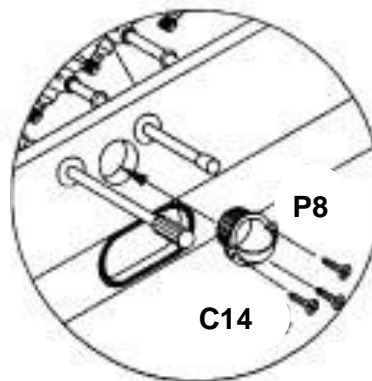
Setzen die Kunststoffgriffe P6 an die Spielstangen Enden an und schieben die Griffe mit leichten Schlägen über die perforierte Stelle der Stange solange bis der Griff komplett auf der Spielstange sitzt. Abschließend die Sicherheitsendkapper der Spielstangen aufstecken.

ACHTUNG: Hierzu verwenden Sie bitte einen Gummihammer.



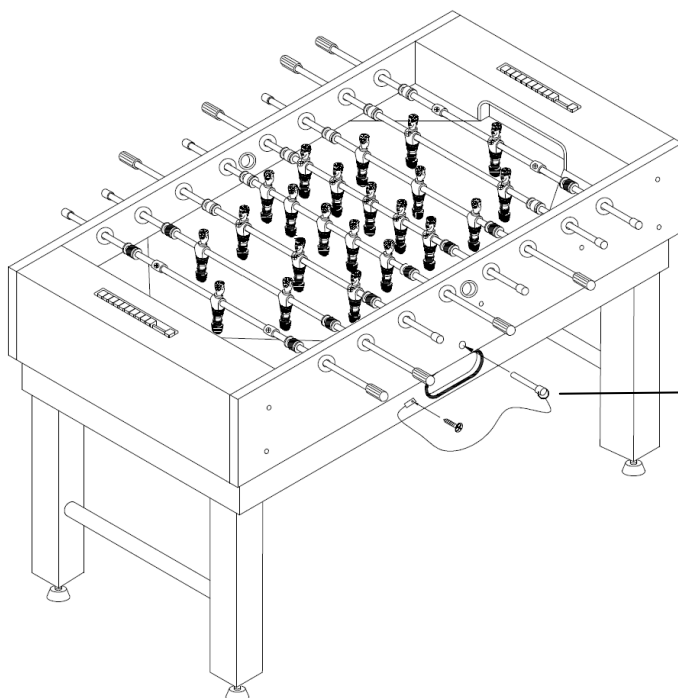
Positionieren Sie die Torzähler P9 in die dafür vorgesehenen Bereiche auf den kurzen Seiten des Tischkorpus und verschrauben Sie diese mit. Stellen Sie sicher, dass die Farbauswahl identisch mit der jeweiligen Teamfarbe ist.

ACHTUNG: Bitte diese Schrauben C14 mit einem manuellen Kreuzschraubendreher befestigen



Positionieren Sie die Ball-einwurfschalen P8 in die dafür vorgesehenen Bohrungen auf den langen Seiten des Tischkorpus und verschrauben Sie diese mit Holzschrauben.

ACHTUNG: Bitte diese Holzschrauben mit einem manuellen Kreuzschraubendreher befestigen!



Sicherheitsarriturung P7 x 2
Auf jeder Außenseite fixiern.

Aufbewahrung des Tisches...

Bitte halten Sie bei der Aufbewahrung des Spieltisches folgende Stapelreihenfolge ein:

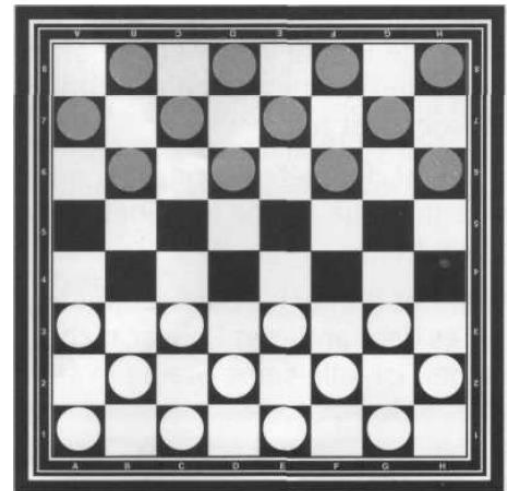
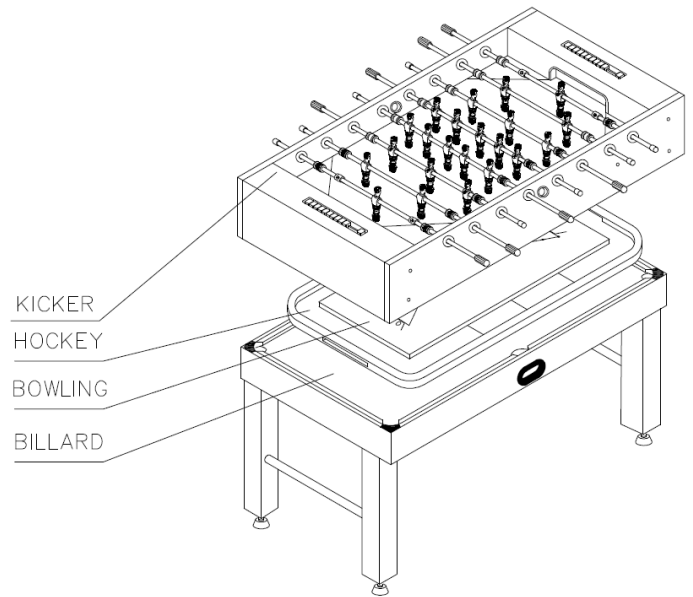
- Kicker/ - Hockey/ - Bowling/ - Billard

Dies gewährleistet eine materialschonende Aufbewahrung und Sie haben lange Spielfreude an diesem Multi Spieltisch.

Enthaltene Spiele sowie verschiedene Spielanleitungen....

Dame

Das Los entscheidet, welcher Spieler die weißen und welcher die roten Steine erhält. Die Steine werden, wie abgebildet, auf die schwarzen Felder der äußeren drei Reihen einander gegenüber gestellt. Weiß fängt immer an. Gespielt wird ausschließlich auf den schwarzen Feldern. Die Steine werden in schräger Richtung um 1 Feld vorwärts bewegt. Gezogen wird abwechselnd. Felder, auf denen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden. Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres Feld befindet, so darf man diesen beim nächsten Zug überspringen und wegnehmen. Das Springen darf solange fortgesetzt werden, wie sich direkt hinter einem gegnerischen Stein ein freies Feld befindet. Die Sprungrichtung ist im Zickzack möglich, aber nur vorwärts. Über eigene Steine darf man nicht springen. Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, so erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen Stein setzt, also zwei Steine übereinander. Die Dame hat den Vorzug, dass sie in alle Richtungen, auch rückwärts, über so viele Felder ziehen kann, wie frei sind. Das Wegnehmen der gegnerischen Steine geschieht genauso, wie oben erwähnt. Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, dass er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein oder die Dame wegnehmen. Der Spieler, der sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder den Gegner so einschließt, dass er nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.



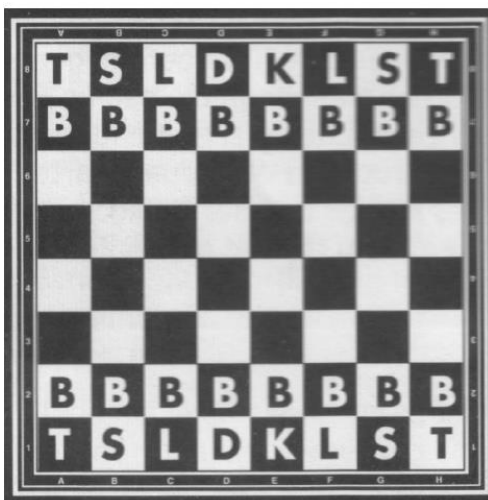
Schach

Aufbau - Schwarze Figuren/ Weiße Figuren

Das Schachspiel liegt wie abgebildet zwischen den sich gegenüberstehenden Spielern, dass jeweils rechts vom Spieler ein weißes Eckfeld liegt. Jeder Spieler erhält 16 Figuren. Das Los entscheidet, wer die weißen Figuren bekommt. Die Figuren werden wie abgebildet aufgestellt. Beachten Sie, dass die weiße Dame auf einem weißen Feld und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld steht. Gezogen (eine Spielfigur bewegt) wird abwechselnd. Weiß beginnt das Spiel.

Ziel des Spieles ist es, durch geschickte Züge den gegnerischen König »Matt« zu setzen. Wird ein König direkt bedroht steht er im „Schach“. Wird durch einen Zug der gegnerische König ins Schach gesetzt, muss dies dem Gegenspieler angesagt werden, um ihm die Gelegenheit zu geben, seinen König auf ein unbedrohtes Feld zu retten. Kann der König dem „Schach nicht ausweichen, ist er „Schach Matt“

Um den gegnerischen König in die Enge zu treiben, dürfen die einzelnen Figuren bestimmte vorgeschriebene Züge tun. Jede Figur, die aufgrund dieser Regeln auf ein Feld ziehen kann, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese Figur schlagen (aus dem Spiel nehmen).



T = Turm

S = Springer (Pferd)

L = Läufer

D = Dame

K = König

B = Bauer

Bauer - Die Bauern dürfen immer nur vorwärts gehen und jeweils 1 Feld weit auf den Gegner zu ziehen. Aus der Grundstellung kann der Bauer - er muss nicht ausnahmsweise auch 2 Felder nach vorne ziehen. Die Bauern unterscheiden sich von allen anderen Figuren dadurch, dass die Schlagrichtung von der Gangrichtung abweicht. Sie schlagen nur diagonal. Beispiel: Ein auf D4 stehender weißer Bauer kann eine schwarze Figur, die auf D5 steht, nicht schlagen, wohl aber Figuren die auf C5 oder E5 platziert sind. Nach dem Schlagen setzt er seine gewöhnliche Zugrichtung - ein Feld vorwärts - fort. Gelangt ein Bauer bis in die letzte Reihe des Brettes, so kann ihn sein Besitzer in jede beliebige andere Figur umwandeln.

Turm - Die Türme dürfen in horizontaler und vertikaler Richtung ziehen. D.h. entweder nach oben, nach unten, nach rechts oder nach links, und zwar über beliebig viele leer stehende Felder hinweg. Da sie in den Ecken des Spielfeldes stehen, sind sie nicht leicht ins Gefecht zu bringen. Ausnahme: siehe Rochade.

Springer / Pferd - Springer sind die einzigen Figuren, die über andere Figuren springen dürfen. Sie wechseln bei jedem Zug die Farbe des Feldes; die Züge bezeichnet man mit »Rösselsprung«. Sie springen zwei Schritte in die eine und einen Schritt in die andere Richtung oder umgekehrt. Sie springen im rechten Winkel.

Beispiel: Ein auf D3 stehender Springer hat acht mögliche Felder, auf die er springen kann: B4 oder B2, C1 oder E1, F2 oder F4, E5 oder C5.

Läufer - Läufer ziehen nur diagonal, d.h. wahlweise schräg nach oben rechts oder links, bzw. schräg nach unten rechts oder links, und zwar über beliebig viele leer stehende Felder hinweg. Folglich wechselt ein Läufer nie die Farbe des Feldes, auf welchem er ursprünglich stand.

Dame - Die Dame ist die mächtigste Figur im Spiel. Sie vereinigt die Gangarten des Turmes und des Läufers. Sie zieht horizontal, vertikal und diagonal über eine beliebige Anzahl leer stehender Felder hinweg. Während eines Zuges darf sie jedoch nicht zwei verschiedene Richtungen einschlagen.

König - Der König darf immer nur ein Feld, aber in eine beliebige Richtung rücken, d.h. von seinem Ausgangsfeld in ein angrenzendes Feld. Ausnahme: siehe Rochade. Der König darf nicht auf ein bedrohtes Feld gezogen werden.

Rochade - Die Rochade ist ein Zug, mit dem man bei Bedarf den König schützen und gleichzeitig einen der Türme besser ins Spiel bringen kann. Wenn die Felder zwischen König und Turm frei sind und weder König noch Turm bereits gezogen wurden, kann man die beiden Figuren als einen Zug setzen. Ausführung: Der Turm rückt an das benachbarte Feld des Königs und der König springt über den Turm hinweg neben ihn.

Sieg - Grundsätzlich ist das Spiel beendet und entschieden, wenn der König eines Spielers geschlagen wird oder dagegen nicht mehr gesichert werden kann. Der König ist dann „Schach Matt“

Es gibt aber auch mehrere Möglichkeiten, nach denen ein Spiel unentschieden endet:

Kann ein Spieler mit keiner Figur ziehen, so ist ein »Patt« erreicht. Der König selbst gilt als zugunfähig, wenn er, ohne angegriffen zu sein, kein Fluchtfeld mehr besitzt (mit Schach bedrohte Felder darf der König nicht betreten).

Mehrere Möglichkeiten gibt es, ein »Remis« zu erreichen:

- Wenn keiner der beiden Spieler aufgrund der vorhandenen Figuren oder Spielsituation in der Lage ist, einen König "Matt" zu setzen.
- Hat dreimal die gleiche Figur einen gleichen Zug durchgeführt, so kann der, der am Zug ist »Remis« verlangen (3-Zug-Regel).
- Ist innerhalb der letzten 50 Züge keine Figur geschlagen und kein Bauer bewegt worden, wird ebenfalls »Remis« erreicht.

Backgammon

Backgammon wird in fast allen Kulturen dieser Welt gespielt, allerdings unter verschiedenen Namen:

Backgammon in England und Amerika, Tafl in Griechenland, Tric Trac in Frankreich und Puff in Deutschland. So viele Namen dieses Spiel hat, so viele Regelvarianten gibt es auch.

Aufbau

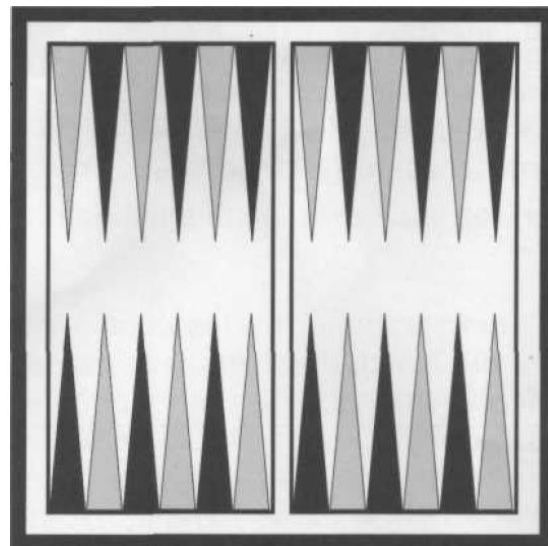
Inneres Feld Schwarz

Inneres Feld Weiss

Ziel

Ziel jeden Spielers ist es, so schnell wie möglich seine Steine in das eigene innere Feld zu spielen und, nachdem dort alle versammelt sind, diese aus dem Brett herauszuspielen.

Spielverlauf - Die Bewegung der Steine wird durch Würfeln bestimmt. Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wichtig ist, dass die gewürfelte Augenzahl gesetzt wird. Es ist egal, ob die größere oder die kleinere Zahl zuerst gesetzt wird; man ist jedoch verpflichtet, beide Augenzahlen zu setzen, auch wenn es ungünstig ist. Gesetzt werden kann mit einem oder mit zwei Steinen.



Pasch - Gleiche Augenzahl der Würfel nennt man »Pasch«. Ein »Pasch« verdoppelt den Zug. Die geworfene Augenzahl wird viermal gezogen.

Band - Zwei oder mehr Steine einer Farbe auf einem Zacken heißen »Band«. Ein gegnerischer Stein kann über ein Band hinwegziehen, darf aber keinen Stein dort abstellen. Eigene Steine können aber beliebig dazugestapelt werden.

Brücke - Zwei oder mehr nebeneinander liegende »Bänder« heißen »Brücke«. Je breiter eine Brücke, umso schwieriger wird es für den Gegner diese zu überspringen.

Steine schlagen - Endet der Zug eines gegnerischen Steins dort, wo ein einzelner Stein steht, so wird dieser geschlagen. Geschlagene Steine werden auf die »Bar« gelegt, der Trennungslinie zwischen den äußeren und inneren Feldern. Ein Spieler ist verpflichtet, seine geschlagenen Steine sofort wieder in das Spiel einzubringen. Die Steine müssen in das innere Feld des Gegenspielers eingespielt werden (auch hier gilt die Regel, dass Felder mit 2 oder mehr fremden Steinen gesperrt sind). Dieses geschieht durch Würfeln. Fällt der Wurf so aus, dass es nicht möglich ist, die Spielsteine wieder in das Spiel zu bringen, so verfällt der Wurf.

Herauspielen - Hat ein Spieler alle eigenen Spielsteine in seinem inneren Feld platziert, so darf er beginnen, diese aus dem Brett herauszuspielen. Dabei wird von hinten nach vorne ausgeräumt, also erst Zacken 6, dann 5 usw. Reicht die Augenzahl nicht, um die hinteren Steine herauszuspielen, so können die Steine nur weiter an den Spielfeldrand herangezogen werden, dürfen aber nicht herausgespielt werden. Werden mehr Augen geworfen, als benötigt werden, so verfällt der Überschuss. Wird während des Herauspielens ein Stein geschlagen, so muss dieser erst wieder eingespielt, durch das ganze Spielfeld gezogen und in das innere Feld gebracht werden, bevor mit dem Herauspielen fortgesetzt werden kann.

Sieg - Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine Steine mehr auf dem Brett hat.

Der Sieger gewinnt einfach, wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat und mindestens einen Stein herausgespielt hat. Er gewinnt doppelt »Gammon«, wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat.

Er gewinnt dreifach »Backgammon«, wenn es dem anderen Spieler nicht gelungen ist, alle seine Steine in sein inneres Feld zu spielen.

Strategie - Jeder Spieler wird versuchen »Brücken« zu bilden, um so den Gegner zu ungünstigen Zügen zu zwingen oder ihn ganz am Ziehen zu hindern.

Speedhockey

Legen Sie die Hockeyplatte vorsichtig auf den Billardtisch. Achten Sie darauf, die Banden nicht zu beschädigen. Stoßen Sie nun mit den Schiebern den Puck über die Spielfläche. Wenn ein Puck im Tor landet, zählt dies als Punkt. Sieger ist derjenige mit den meisten Punkten

Shuffleboard

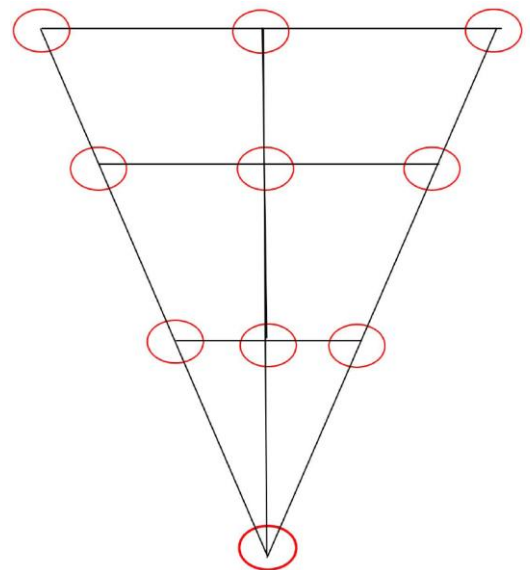
Beim Shuffleboard schnippt man den Spielstein über das Spielfeld. Der Spielstein soll dann im Dreieck auf einem Feld mit höchstmöglicher Punktzahl landen. Jeder Spieler hat 3 Versuche. Die Punkte der 3 Versuche werden addiert. Bleibt ein Spielstein auf dem Feld „Off“ liegen, so verfallen alle erreichten Punkte in diesem Durchgang. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe. Sieger ist derjenige mit den meisten Punkten.

Bowling

Für dieses Spiel benötigen Sie das Shuffleboard Spielbrett. Platzieren Sie die mitgelieferten 10 Kegel auf den eingekreisten Punkten der nachfolgenden Zeichnung.

Gespielt wird mit der weißen Billardkugel welche vom gegenüberliegenden Rand des Spielbretts in Richtung Kegel gestoßen wird. Jeder Spieler hat pro Durchgang 2 Würfe.

Jeder gefallene Kegel zählt als Punkt. Vor dem Spielerwechsel müssen die Kegel wieder aufgestellt werden.



Kegelbillard

Für dieses Spiel benötigen Sie die Poolbillard-Spielfläche und 5 Kegel. Die Kegel werden auf eine gedachte Linie in der Mitte des Billardtisches platziert. Platzieren Sie nun je eine volle Kugel auf dem oberen Anstoßpunkt und eine halbe Kugel auf den unteren Anstoßpunkt. Der Spielball (weiss) wird links oder rechts neben die Kegel gelegt. Die restlichen Kugeln werden bei diesem Spiel nicht benötigt.

Punkte bei diesem Spiel werden nur erzielt wenn die volle bzw. halbe Kugel direkt einen Kegel umstoßen.

Dazu müssen Sie versuchen mit dem Spielball die volle bzw. halbe Kugel entsprechend zu treffen.

Spielerwechsel / Fouls

Wenn jemand einen Punkt erzielt hat, darf er solange weiterspielen, bis er keinen Punkt mehr erreichen konnte (ein Foul erzielt hat). Sollte die halbe bzw. volle Kugel in eine der Taschen fallen, zählt dies ebenfalls als Foul. Danach ist dann der andere Spieler an der Reihe. Im Falle das eine Kugel das Spielfeld verlässt (über die Bande springt bzw. in eine Tasche fällt) werden die Kugel wie in der Ausgangsposition wieder aufgestellt. Nach jedem Punkt müssen die Kegel wieder an Ihre ursprüngliche Position gestellt werden. Sollte dies nur eine dort liegende Kugel nicht möglich sein, so wird der Kegel solange aus dem Spiel genommen, bis die Position wieder frei geworden ist.

Kegel die durch bereits umgefallene Kegel umgestoßen werden, zählen nicht als Punkt.

Tischtennis

Tischkicker

Billard



ABBAU UND ENTSORGUNG DES MULTI TISCHES

Der Abbau des Multi-Spieltisches bedarf keiner besonderen Sorgfalt, da keinerlei Bauteile aus gefährlichen Materialien bestehen.

Die folgenden Materialien wurden zur Konstruktion verwendet: **Holz, MDF, Stahl, Aluminium, ABS, PP, PE, PVC.**

Diese Materialien sind insbesondere in den folgenden Bauteilen enthalten:

Rahmen: Holz, MDF, Stahl.

Beine: Holz, Stahl

Spielfläche: Holz

Stangen: Stahl, PP (Moplen)

Zubehör: ABS, PE, PVC.

Ausstattung: Aluminium, ABS.

Für die Entsorgung wird eine Sortierung je nach Materialart der einzelnen Bauteile sowie deren Abgabe an eigens dafür eingerichtete Sammel- bzw. Recyclingstellen empfohlen.

Entsorgung der Schadstoffe

Der Multi-Spieltisch setzt keinerlei schädliche Substanzen frei.



Garantiebedingungen

Garantiebeginn mit Rechnungs- bzw. Auslieferdatum.

Reparaturen oder etwaige Rückgaben sind möglichst in Originalverpackung mit Rechnungsbeleg, Aufbau- und Übungsanleitung möglich. Die Garantie bezieht sich auf Herstellungs- und Materialfehler.

Hierzu gehören keine Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung oder Gewaltanwendung entstehen sowie keine natürlichen Verschleißerscheinungen (Verschleißteile). Eine Haftung für mögliche Beschädigungen durch Umwelteinflüsse (Luft- und/ oder Regen- Wasserverschmutzung) ist ausgeschlossen. Kosten zur Beseitigung solcher Schäden werden vom Hersteller nicht übernommen. Sollten vorgenannten Behandlungs- und Pflegehinweise nicht beachtet werden, besteht kein Grund zur Reklamation.

Während der Garantiezeit haben Sie das Recht auf Reparatur. Dies bedeutet, dass eventuelle Mängel bis zum Ablauf der beim Kauf gültigen Garantiezeit kostenlos beseitigt werden. Danach werden Ihnen jeweils anfallende Porto- und Verpackungskosten berechnet. Sofern notwendig wird ein Artikel ganz oder teilweise ausgetauscht. Sollten Reparaturbemühungen während der beim Kauf gültigen Garantiezeit fehlschlagen oder die Reparatur unwirtschaftlich sein, steht Ihnen wahlweise auch das Recht auf Rückgängigmachung des Kaufvertrages (Wandlung) oder auf Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) zu.

Melden Sie uns bitte jeden Mangel sofort. Offensichtliche Mängel einschließlich Transportschäden werden von uns nur anerkannt, wenn Sie spätestens eine Woche nach Lieferung schriftlich angezeigt werden oder direkt auf den Lieferdokumenten notiert wurden.



Fehlerbeschreibung bei Rücksendung

Bei etwaigen Störungen senden Sie diesen Artikel nach vorheriger Absprache mit Ihrer Kaufadresse bitte gut verpackt (wenn möglich Originalverpackung) mit Rechnungsbeleg sowie detaillierter Fehlerbeschreibung an die Kaufadresse zurück. Fordern Sie hierzu bitte unser Formular „Fehlerbeschreibung/ Reklamation“ an.

Die Komplettierung dieser Fehlerbeschreibung hilft Ihnen und unserem Service Team mögliche Fehlerquellen schnell zu lokalisieren und diese Spielbehinderung abzustellen.

**Support
Telefon** info@winsport.de
0049-(0)8234-904930
www.winsport.de

Winsport e.K.
Waldstrasse 21
86517 Wehringen
Germany