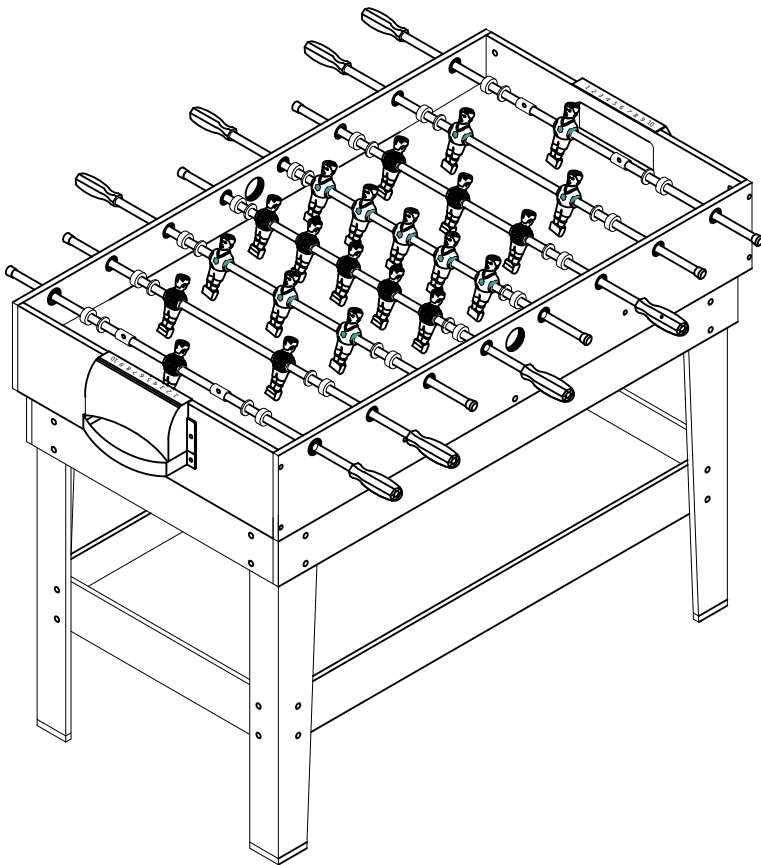


# ONE CONCEPT

## Spieletisch mit 34 Spielen



10031863

**Sehr geehrter Kunde,**

wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihres Gerätes. Lesen Sie die folgenden Anschluss- und Anwendungshinweise sorgfältig durch und befolgen Sie diese, um möglichen technischen Schäden vorzubeugen. Für Schäden, die durch Missachtung der Sicherheitshinweise und unsachgemäßen Gebrauch entstehen, übernehmen wir keine Haftung.

# **Inhalt**

Artikel . . . . .	.2
Sicherheitshinweise . . . . .	.2
Montageteile. . . . .	.3
Montage. . . . .	.6
Spiele . . . . .	.11
Konformitätserklärung . . . . .	.24

# **Artikel**

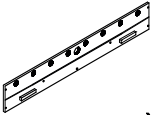
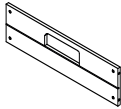
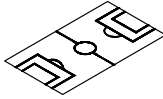
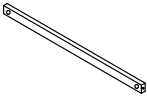
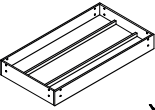
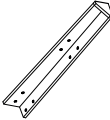
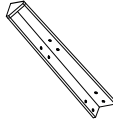
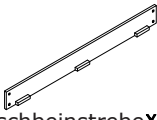
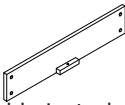
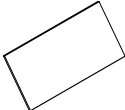
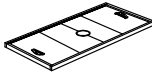
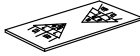






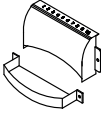

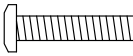



**Artikelnummer**

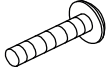
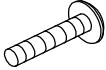


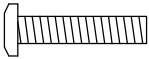

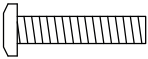

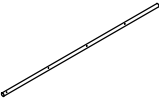
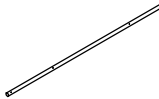
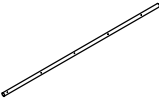













**10031862**







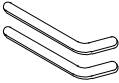

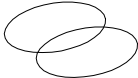






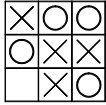
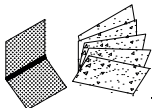




# **Sicherheitshinweise**

- Beachten Sie die Montageschritte.
- Der Spieletisch muss mit mindestens 2 Personen aufgebaut werden.
- Überprüfen Sie nach der Montage, ob alle Schrauben fest angezogen sind.
- Der Spieletisch ist nicht für Kinder von 0-3 Jahren geeignet. Es besteht die Gefahr, dass Kleinteile verschluckt werden.
- Der Kickeraufbau darf nur von Erwachsenen abmontiert werden.
- Der Spieletisch darf nicht als Klettergerüst verwendet werden. Das Sitzen, Stehen oder Liegen auf dem Tisch ist nicht erlaubt.

# Montageteile

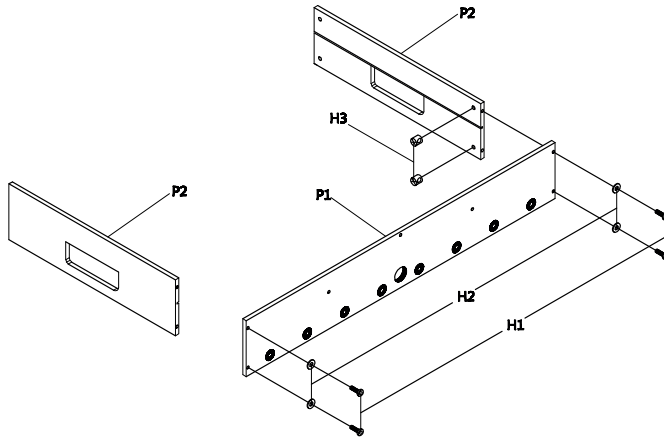
<p><b>P1</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>Seitenwand</p>	<p><b>P2</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>Stirnwand</p>	<p><b>P3</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Spielfläche</p>	<p><b>P4</b></p>  <p><b>X3</b></p> <p>Stützstreben</p>
<p><b>P5</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Billardtisch</p>	<p><b>P6</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>rechtes Tischbein</p>	<p><b>P7</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>linkes Tischbein</p>	<p><b>P8</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>Tischbeinstrebe lange Seite</p>
<p><b>P9</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>Tischbeinstrebe Stirnseite</p>	<p><b>P10</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Ablage</p>	<p><b>P11</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Hockey und Tennis</p>	<p><b>P12</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Shuffleboard</p>
<p><b>F1</b></p>  <p>je <b>X11</b></p> <p>Spielfiguren</p>	<p><b>F2</b></p>  <p><b>X16</b></p> <p>Abstandhalter</p>	<p><b>F3</b></p>  <p><b>X16</b></p> <p>Unterlegscheibe</p>	<p><b>F4</b></p>  <p><b>X4</b></p> <p>Stopping</p>
<p><b>F5</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p>Griffe</p>	<p><b>F6</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p>Endkappe</p>	<p><b>F7</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>Tor</p>	<p><b>F8</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>Feststellschraube</p>
<p><b>H1</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p>3/16 " X1 - 3/4</p>	<p><b>H2</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p>3/16" Unterle - gescheibe</p>	<p><b>H3</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p>3/16" Bolzen</p>	<p><b>H4</b></p>  <p><b>X6</b></p> <p>Schraube TM 3,5x1-3/4"</p>

<b>H5</b>  <b>X4</b> Schraube TM3x18	<b>H6</b>  <b>X22</b> Schraube TM3x22	<b>H7</b>  <b>X26</b> Mutter 3 mm	<b>H8</b>  <b>X8</b> Schraube T3,5x1/2"
<b>H9</b>  <b>X16</b> Schraube 1/4"x1"	<b>H10</b>  <b>X16</b> Unterlegscheibe 1/4"	<b>H11</b>  <b>X16</b> Schraube 5/16"x1"	<b>H12</b>  <b>X16</b> Unterlegscheibe 5/16"
<b>H13</b>  <b>X4</b> 3er-Stange	<b>H14</b>  <b>X2</b> 2er-Stange	<b>H15</b>  <b>X2</b> 4er-Stange	<b>H16</b>  <b>X8</b> Schraube T3,5x7/8"
<b>A1</b>  <b>X1</b> Billardkugeln	<b>A2</b>  <b>X2</b> Queue	<b>A3</b>  <b>X1</b> Triangel	<b>A4</b>  <b>X1</b> Bürste
<b>A5</b>  <b>X2</b> Kreide	<b>A6</b>  <b>X2</b> Handschieber	<b>A7</b>  <b>X2</b> Puck	<b>A8</b>  <b>X2</b> Tischtennisschläger
<b>A9</b>  <b>X1</b> Tischtennisnetz	<b>A10</b>  <b>X2</b> Tischtennisbälle	<b>A11</b>  <b>X1</b> Kegel	<b>A12</b>  <b>X1</b> Spielzeug-Bowlingkugel

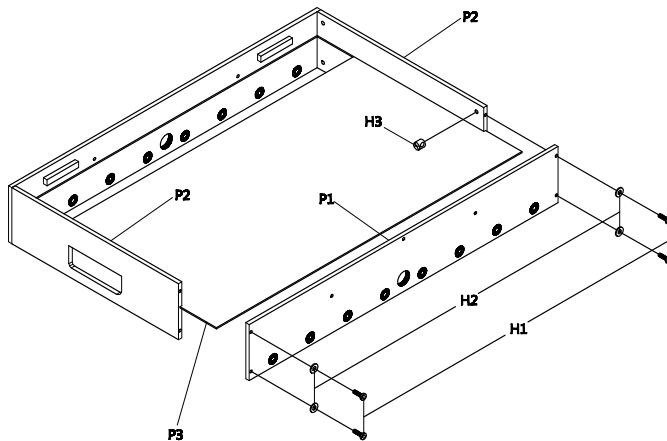
<p><b>A13</b></p>  <p>je <b>X3</b></p> <p>Shuffle-Puck</p>	<p><b>A14</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Satz Schachfiguren</p>	<p><b>A15</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Satz Damefiguren</p>	<p><b>A16</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>5er-Würfelsatz</p>
<p><b>A17</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Satz Spielkarten</p>	<p><b>A16</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Würfelbecher</p>	<p><b>A19</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>Hockeyschläger</p>	<p><b>A20</b></p>  <p><b>X4</b></p> <p>Hufeisen</p>
<p><b>A21</b></p>  <p><b>X6</b></p> <p>Ringewerfen</p>	<p><b>A22</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Mikadostäbchen</p>	<p><b>A23</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Satz Dominosteine</p>	<p><b>A24</b></p>  <p>Magnetisches Dartboard</p>
<p><b>A25</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Satz Pfeile magnetisch</p>	<p><b>A26</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Ringpfosten</p>	<p><b>A27</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Murmelset</p>	<p><b>A28</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Tic Tac Toe</p>
<p><b>A29</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>14-in-1 magn. Reisebrettspiele</p>	<p><b>A30</b></p>  <p><b>X4</b></p> <p>Stellschraube fürs Tischbein</p>	<p><b>A31</b></p>  <p><b>X4</b></p> <p>Aufbewahrungs- beutel</p>	<p><b>A32</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p>Fußball</p>
<p><b>T1</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p>Innensechskant- schlüssel</p>			

# Montage

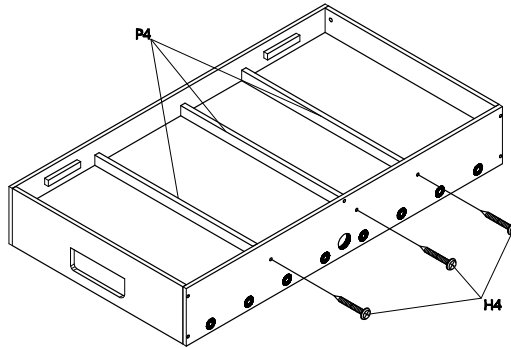
## Schritt 1



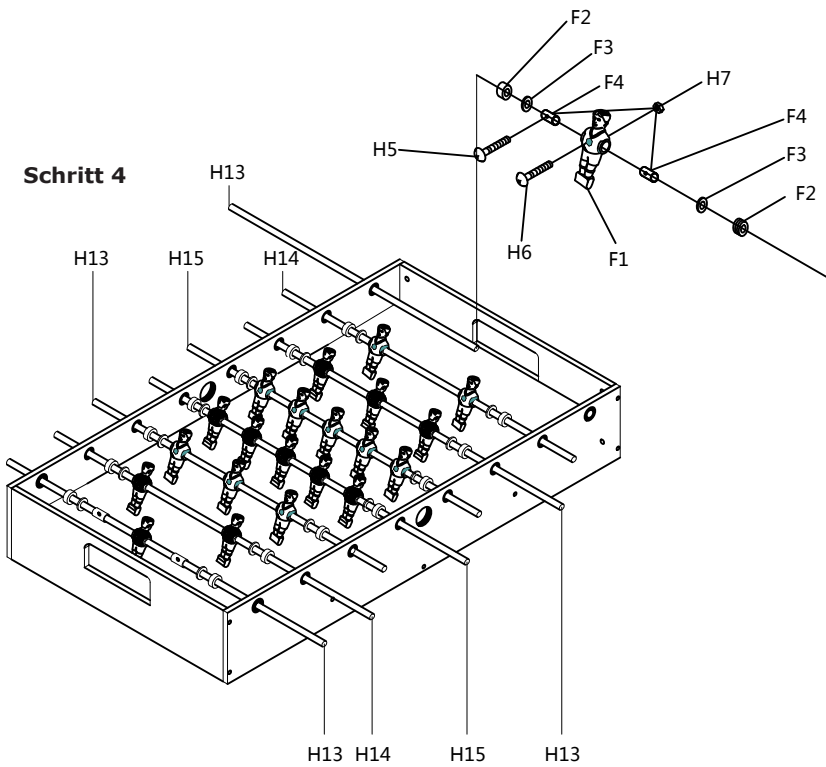
## Schritt 2



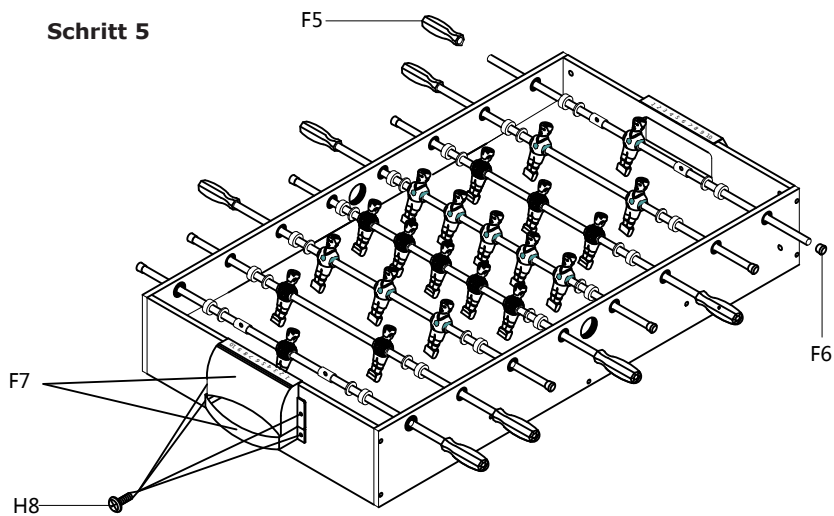
### Schritt 3



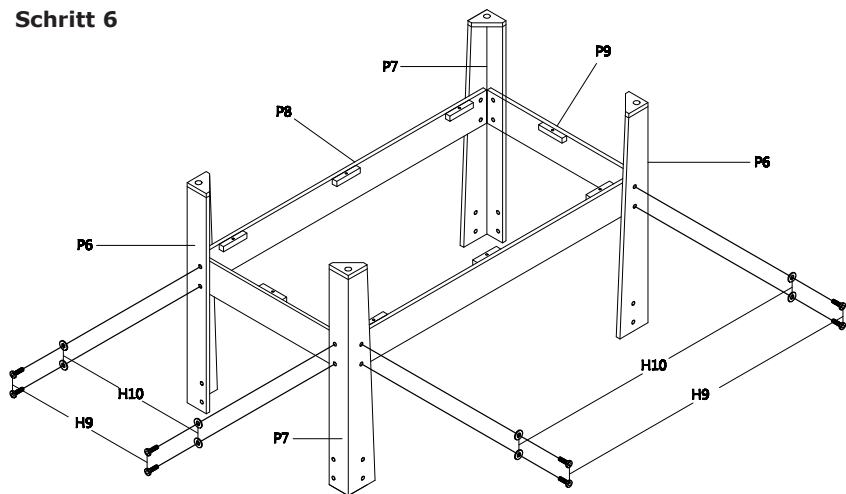
### Schritt 4



### Schritt 5

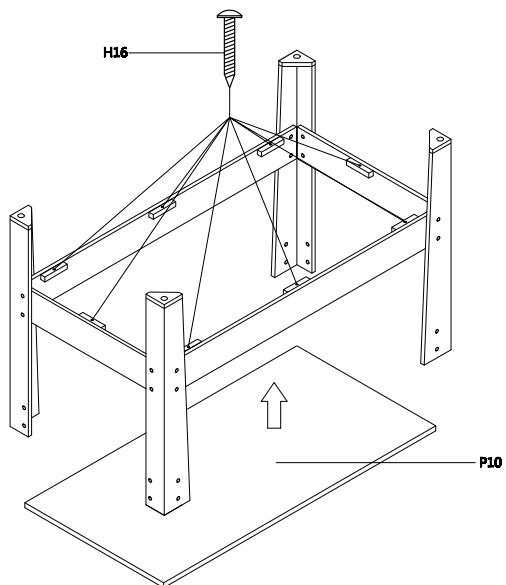


### Schritt 6

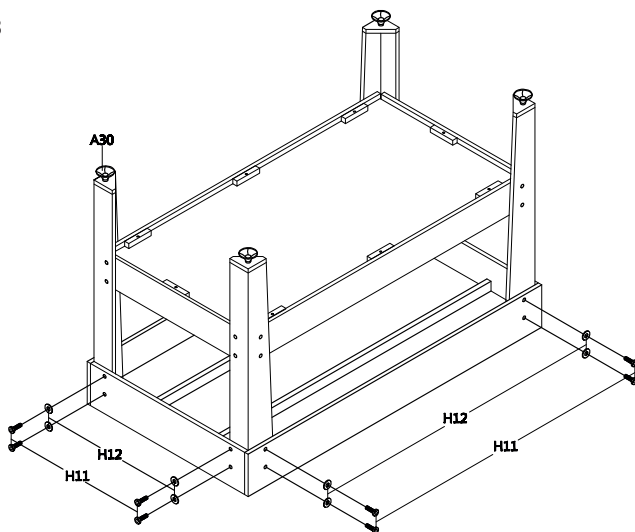




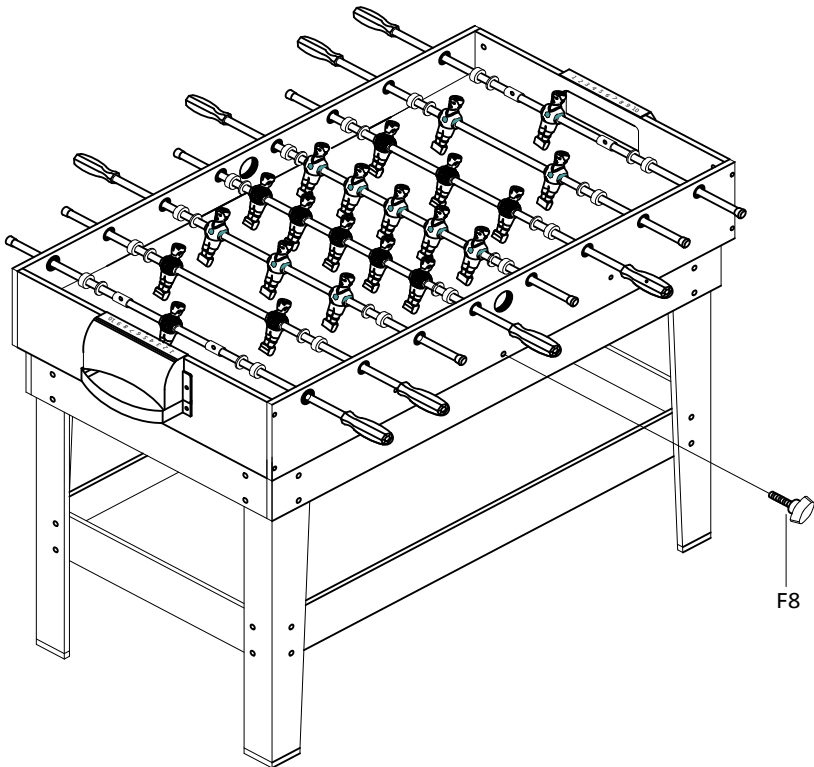
## Schritt 7



## Schritt 8



Schritt 9



# Spiele

## **TISCHFUSSBALL (Kicker)**

Tischfußball kann entweder von zwei Zweierteams oder von zwei Einzelspielern gespielt werden.

Ziel des Spiels – Das erste Team (oder der Spieler) zu sein, die eine vorgegebene Anzahl von Toren erzielt, oder die meisten Tore in einem bestimmten Zeitraum erzielt.

Spielregeln – Um das Spiel zu starten rollt der Einwerfer den Ball durch das Einwurfloch. Ein Tor wird erzielt, wenn der Ball ins gegnerische Tor gelangt. Ein Ball, der ins Tor geht aber wieder auf die Spielfläche springt oder den Tisch verlässt, zählt noch als Tor. Das Spinnen der Stangen ist nicht erlaubt. Verlässt der Ball die Spielfläche und schlägt gegen ein Objekt, das nicht Teil des Tisches ist, wird der Ball „im Aus“ erklärt und sollte dann von dem Team (oder Spieler) wieder ins Spiel gebracht werden, die den Ball ursprünglich ins Spiel gebracht hat. Springt der Ball in eine Einwurfschale dann zurück auf die Spielfläche, wird er immer noch als "im Spiel" betrachtet.

## **BILLIARD**

Der Begriff Billard bezieht sich auf Spiele, die auf einem rechteckigen Tisch gespielt werden, der mit Filz bedeckt ist. Poolbillard ist das beliebteste Billardspiel der USA. Billardspiele können entweder von zwei Einzelspielern oder von zwei Zweierteams gespielt werden. Die Spieler versuchen, Objektbälle in die Taschen des Tisches zu bringen, indem sie sie mit dem Spielball schlagen.

### **8 Ball**

Das am häufigsten gespielte Billardspiel ist „8-Ball“. Der Gegenstand dieses Spiels ist für einen Spieler (oder Team) entweder die Kugeln mit den Nummern 1 bis 7 (komplett farbig, e.g. „Vollen“) oder 9 bis 15 (Streifen farbig, e.g. „Halben“) in die Taschen zu befördern. Zuerst werden die Bälle in einer Dreieckform („Rack“) mit dem 1-Ball am vorderen Eckpunkt des Racks auf dem s.g. Fußpunkt platziert und mit dem 8-Ball in der Mitte aufgebaut. Der erste Spieler setzt den Spielball hinter eine Linie namens „Kopflinie“ (im ersten Viertel des Tisches) und fährt dann den Spielball mit dem Queue in die Objektbälle, das „Break“. Der Spielball muss gegen den Kopfball oder den zweiten Ball schlagen. Der Spieler, der den ersten Ball versenkt, wählt Vollen oder Halben. Das Spiel wird von dem Spieler gewonnen, der alle seine Objektbälle versenkt und dann den 8-Ball in eine von ihm angesagte Tasche. Hinweis: Wenn ein Spieler den 8-Ball beim Break versenkt, gewinnt er das Spiel automatisch.

## **TISCH-SCHUFFELBOARD**

Ziel des Spiels –Scheiben in das Scoring-Diagramm am gegenüberliegenden Ende des Brettes zu schieben. Spieler (oder Teammitglieder) spielen an gegenüberliegenden Enden des Brettes und Spiele werden gespielt, bis ein Spieler (oder Team) 15 Punkte erzielt.

Spielregeln – Wer beginnt & die Puckfarbe werden durch Münzwurf bestimmt. Der Sieger des Wurfs darf "Farbe" oder "Hammer" (der letzte geschossene Puck in einer Runde) wählen, aber nicht beide. Das Team ohne Hammer schießt zuerst. Spieler schießen abwechselnd.

selnd, bis alle Pucks geschossen worden sind. Punkte werden gezählt und das Spiel setzt sich vom entgegengesetzten Spielbrettende fort. Das Team, das Punkte auf der vorhergehenden Runde schoss, schießt zuerst auf die nächste Runde. Wenn keine Punkte in der vorhergehenden Runde der Hammer verändert werden (d.h das Team, die den Hammer während der Runde hatte, wo keine Punkte erzielt.

Punkte erzielen – Reihenfolge des Spiels und die Zuweisung der Gewichtsfarben werden durch einen Münzwurf bestimmt. Der Sieger des Wurfs kann entweder die Farbe oder den "Hammer" wählen – das letzte Gewicht in einer Runde – aber nicht beides. Das Team ohne Hammer schießt zuerst. Die Spieler wechseln sich ab, bis alle Gewichte geschossen wurden. Punkte werden addiert und das Spiel geht weiter vom entgegengesetzten Ende des Tisches. Das Team, das Punkte in der vorherigen Runde erzielt hat, schießt als erstes in der nächsten Runde. Wenn in der vorherigen Runde keinen Punkt erzielt wurde, wechselt der Hammer zum anderen Team. (d. h. dass das Team, das den Hammer in der Runde zuvor hatte, in dem kein Punkt erzielt wurde, in der nächsten Runde zuerst schießen muss). Das Spiel geht weiter, bis ein Team 15 Punkte erzielt hat.

Punkte erzielen – Nur ein Team pro Runde punktet. Das Team, das ein Gewicht am Nächsten zum Tischende (weg vom Schützen) platziert hat, punktet. Alle ihre Gewichte zwischen dem Ende des Tisches (weg vom Schützen) und dem Gewicht des Gegners, welches dem Ende des Tisches am nächsten liegt (weg vom Schützen), werden zusammen addiert, um die Punktzahl für diese Runde zu berechnen.

Ein Gewicht zählt einen Punkt, wenn es sich zwischen der kurzen Foullinie und der "2" Linie befindet. Gewichte, die vollständig im Bereich "2" oder "3" liegen, zählen jeweils 2 Punkte.

## **SCHACH**

Schach ist ein Brettspiel für zwei Personen. Zubehör: Eine quadratisches Brett, das in 64 Quadrate (8 x 8) aufgeteilt ist, mit abwechselnd hellen und dunklen Quadraten. Jeder Spieler hat einen Satz von 16 Figuren (32 insgesamt) bestehend aus: 2 Turme, 2 Springer, 2 Läufer, ein König, eine Königin und 8 Bauern. Die Figuren sollten wie abgebildet aufgestellt werden:

Gegenstand des Spieles – Ziel des Spiels ist, den Gegner "schachmatt zu setzen", das heißt seinen König unabwendbar anzugreifen.

Spielregeln – Die Spieler sitzen einander gegenüber, so dass jeder Spieler ein helles Quadrat in der rechten Ecke hat. Am Anfang des Spiels werfen die Spieler eine Münze, um die Farben zuzuweisen (weiß spielt immer zuerst). Danach spielen sie nacheinander. Die erlaubten Bewegungen für jede Spielfigur sind:

König – Der König kann horizontal, vertikal oder diagonal auf das unmittelbar angrenzende Feld ziehen

Dame – Die Dame darf in horizontaler, vertikaler und diagonaler Richtung beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen

**Turm** – Ein Turm darf auf Linien und Reihen, also horizontal und vertikal, beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen

**Läufer** – Läufer ziehen in diagonaler Richtung beliebig weit über das Brett

**Springer** – In Kombination von einem Feld vorwärts oder rückwärts dann zwei Felder seitwärts oder ein Feld seitwärts dann zwei Felder vorwärts oder rückwärts (Anmerkung: der Springer bewegt sich immer zu einem Feld der entgegengesetzten Farbe)

**Bauer** – Der Bauer bewegt sich ein Feld nach vorne, mit der Möglichkeit, zwei Felder beim ersten Zug zu bewegen. Der Bauer greift ein Feld auf der Diagonale vor seiner Position an (Anmerkung: Wenn ein Bauer den Endrang erreicht, wird er zu einem Stück der Wahl des Spielers umgewandelt, außer zu einem König).

Eine Spielfigur darf sich nur in einer Richtung pro Zug bewegen. Nur eine Figur pro Feld ist erlaubt, und nur der Springer kann über eine andere Figur springen. Nur ein Bauer oder Springer kann sich in der ersten Runde bewegen.

Wenn ein König angegriffen wird, steht er im "Schach". Der Spieler, dessen König in Schach gelegt worden ist, muss ihn bei der nächsten Runde aus dem Schack ziehen, indem er entweder die angreifende Figur schlägt, eines seiner Spielfiguren zwischen der angreifenden Figur und dem König platziert, oder indem er seinen König bewegt. Wenn der Spieler nichts davon tun kann, ist der König "schachmatt" und das Spiel ist vorbei.

## **DAME**

Dame ist ein Brettspiel für zwei Personen.

**Ausstattung:** Ein quadratisches Brett unterteilt in 64 Felder (8 x 8) mit farbig abwechselnd hellen und dunklen Quadraten – am häufigsten in den Farben rot und schwarz – und ein Satz von 12 Damesteinen je Spieler (ein hell und eine dunkel). Die Steine sollten wie abgebildet aufgestellt werden:

**Gegenstand des Spieles** – Ein Spieler muss alle gegnerischen Steine einfangen oder ihre eigenen Steine so platzieren, dass der Gegner keinen Zug machen kann.

**Die Grundlagen** – Die Spieler sitzen einander gegenüber, so dass jeder Spieler ein dunkles Quadrat am linken Ende seiner ersten Reihe hat. Jeder Spieler setzt seine Steine in die dunklen Quadrate der ersten drei Reihen auf seiner Seite des Brettes. Der Spieler mit den dunkleren Steinen macht immer den ersten Zug. Züge werden diagonal ausgeführt. Nur ein Zug kann je Spielrunde gemacht werden. Steine können nur auf ein leeres Quadrat bewegt werden.

Wenn eines deiner Steine schräg gegenüber von einem Stein deines Gegners steht und das Quadrat auf der gegenüberliegenden Seite leer ist, musst du über das gegnerische Stein springen und ihn vom Brett nehmen (gefangen nehmen). In dieser Weise ist es möglich in einer Runde mehrmals – vom freien Platz zu freien Platz – zu springen und dabei mehrere gegnerische Steine einzunehmen. Sobald der Stein eines Spielers die ferne

Brettseite erreicht hat, wird daraus ein "König" (dies wird durch Stapeln von zwei Steinen aufeinander dargestellt). Ein König kann sich sowohl nach vorne, als auch nach hinten bewegen. Könige können wie jeder andere Spielstein eingenommen werden.

Die Feinheiten – Du musst deinen Zug mit dem ersten Stein machen, den du berührst, es sei denn, du hast angesagt, dass du deine Steine auf den Quadraten ordnen möchtest. Wenn du einen unspielbaren Stein berührst, bekommst du eine "Verwarnung", und wenn du ein zweites Vergehen begehst, verlierst du das Spiel.

Du musst deinen Zug innerhalb von fünf Minuten machen. Wenn du keinen Zug machst, wird der ernannte Zeitnehmer "Zeit" sagen. Du hast dann noch eine Minute, um deinen Zug zu machen, sonst verlierst du das Spiel.

## **BACKGAMMON**

Backgammon ist ein Spiel für zwei Spieler.

Zubehör: Ein Backgammon-Brett, 30 "Männer" (auch Checker, Steine oder Zähler genannt), mindestens ein (vorzugsweise zwei) Würfelpaare, Würfelbecher und ein Verdoppungswürfel (für fortgeschrittenes Spiel). Das Brett sollte wie abgebildet aufgestellt werden:

Gegenstand des Spiels – Bewege alle deine Männer in dein "Heimfeld". Du tust dies, indem du sie entsprechend der geworfenen Würfeln setzt. Der Spieler, der alle seine Männer vom Brett entfernt (durch das "Auswürfeln"), gewinnt.

Die Grundlagen – Das Spielbrett ist in 24 Punkte mit je 12 Punkten pro Seite unterteilt. Ferner ist jede Seite in ein Heimfeld und Außenfeld unterteilt. Jedes Heimfeld und Außenfeld hat zwei Abschnitten, wobei jeder Abschnitt sechs Punkte umfasst. Die Spielreihenfolge wird bestimmt, indem man einen Würfel rollt. Der Spieler mit dem höchsten Wurf zieht zuerst. Spieler bewegen die Männer entsprechend den einzelnen Zahlen, die auf den zwei Würfeln angezeigt werden, und nicht nach der Gesamtzahl, die geworfen wird. Beide Zahlen des Wurfs müssen nach Möglichkeit gesetzt werden. Wenn der Spieler einen Wurf nicht setzen kann, spielt der Gegner weiter. Wenn der Spieler einen Pasch wirft, muss das Vierfache des Wertes einer Würfel gesetzt werden. Die Spieler würfeln immer wieder, jeder mit seinen eigenen Würfeln, bis das Spiel zu Ende ist.

Die Feinheiten – Du kannst einen alleinstehenden gegnerischen Mann, der auf einem Punkt steht, treffen und ihn durch deinen eigenen Mann ersetzen ("schlagen"). Wenn zwei oder mehr Männer auf einem Punkt stehen, sind diese sicher und können nicht geschlagen werden (der Punkt wird blockiert). Dein Gegner kann nicht auf einem blockierten Punkt landen, kann jedoch mit seinen Männern daran vorbeiziehen. Wenn ein Mann geschlagen wird, wird er auf die Bar (mitten im Brett) gelegt. Er muss in das Heimfeld des Gegners wieder eintreten entsprechend der gewürfelten Zahlen, bevor der Spieler irgendeinen anderen Zug machen kann. Wenn ein Mann nicht eintreten kann, weil beide gewürfelten Eintrittspunkte blockiert sind, ist der Gegner wieder am Zug.

Alle deine Männer müssen in deinem Heimfeld sein, bevor du mit dem Auswürfeln beginnen kannst. Wenn möglich, musst du deinen gesamten Wurf setzen. Wenn du z. B. eine Fünf würfelst aber keine Männer auf deinem Fünfpunkt hast, musst du einen Mann von dem höchsten Punkt nehmen, wo du einen Mann stehen hast. Wenn ein Mann in deinem Heimfeld getroffen wird, während du auswürfelst, muss dieser Mann auf die Bar und dann wieder eingewürfelt werden. Du kannst das Auswürfeln nicht fortsetzen, bis du diesen Mann wieder in dein Heimfeld gebracht hast.

## **TISCHTENNIS**

Punkte erzielen – Der erste Spieler oder das erste Zweierteam, das 21 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel. Allerdings muss mit einem Zwei-Punkte-Abstand gewonnen werden, also könnte ein Spiel bis zu einer sehr hohen Gesamtpunktzahl geführt werden, bevor der Gewinner feststeht. In der Regel steht der Gesamtsieger fest, nachdem er zwei von drei Spielen gewonnen hat. In internationalen Meisterschaften sind es drei von fünf Spielen. Mit anderen Worten, wenn du das erste Spiel verlierst, bedeutet dies für dich nicht das aus – zwei Siege in den Folgespielen können dich noch zum Gesamtsieger machen.

Seitenwahl und Aufschlag – Werfe eine Münze, um die Tischseiten und den Aufschlag zuzuweisen. Nach jedem Spiel werden die Seiten getauscht. Im Falle eines Gleichstands, zum Beispiel nach je einem gewonnenen Spiel, tauschen die Spieler die Seiten, sobald der erste Spieler 10 Punkte im Endspiel erreicht hat.

Der Aufschlag – Der aufschlagende Spieler hält den Ball in der freien Hand und wirft ihn gerade hoch. Wenn der Ball fällt, wird er mit dem Schläger so getroffen, dass er einmal gegen die eigene Tischhälfte aufprallt und nach nur einem Sprung in der Tischhälfte des Gegners landet. Wenn der Aufschlag das Netz berührt, ist es ein Fehler. Der Aufschlag wird wiederholt.

Wenn der Ball das Netz berührt und auf dem Boden landet, verliert man den Punkt. Wenn der Aufschlag ins Netz geht, verliert man auch den Punkt. Man behält den Aufschlag solange, bis fünf Punkte erzielt werden. Danach schlägt der andere Spieler für die nächsten fünf Punkte auf. Bei einem Punktstand von 20–20 wechselt der Aufschlag nach jedem Punkt die Seiten (ein Spiel muss mit einem Abstand von zwei Punkten gewonnen werden). Der Aufschläger – Der Aufschläger ist der Spieler, der das Spiel startet, indem er den Ball ins Spiel bringt.

Der Rückschläger – Der Rückschläger ist der Spieler, der den Ball vom Aufschläger entgegennimmt, um ihn dann über das Netz zurückzuschlagen. Wenn du der Rückschläger bist, denke daran, dass der Ball nicht zweimal in deiner Tischhälfte aufschlagen darf. Du darfst den Ball nur einmal treffen, um ihn zurückzuschlagen. Versuche den Ball an seinem höchsten Punkt zu schlagen. Das gibt dir einen besseren Winkel, um ihn wieder auf die gegnerische Seite zu bringen. Der Rückschlag darf das Netz berühren, wenn der Ball schließlich über das Netz geht. Wenn der Ball ganz ins Netz geht, verliert man einen Punkt. Wenn der zurückgeschlagene Ball die Tischkante direkt vor deinem Gegner berührt, zählt er immer noch als "in" (solange der Ball beim Fallen die Kante trifft). Wenn der Ball die Seite der Tischplatte trifft, wird er nicht als Randkugel betrachtet und zählt nicht.

Einen Punkt erzielen – Man erzielt einen Punkt, wenn der Gegner den Schlag nicht zu-

rückschlagen kann. Ein Ball darf die weiße Linie am Ende des Tisches (Grundlinie) oder die Linie an der Seite des Tisches (Seitenlinien) treffen und immer noch zählen. Dein Aufschlag darf auch den Tischrand treffen und noch zählen. Du kannst auch einen Punkt erzielen, indem du den Ball vom Tisch schlägst, sodass er auf den Paddel deines Gegners schlägt, bevor er den Boden oder die Wand berührt. Es mag seltsam erscheinen, dass man einen Punkt gewinnen kann, wenn man den Tisch verfehlt, aber es gibt diese Regel, um ein Volley-Spiel zu unterbinden.

Einen Punkt verlieren – Verfehle den Ball beim Versuch aufzuschlagen oder den Ball zurückzuschlagen. Schlagen den Ball ins Netz (oder lass ihn die Oberkante des Netzes berühren, sodass er zurück in deine Tischhälfte zurückfällt). Schlage den Ball zu weit in der Länge oder Breite (also so, dass er erst den Boden oder die Wand trifft). Schlage den Ball, bevor er in deiner Tischhälfte landet (Volley-Spiel ist nicht erlaubt). Lass den Ball zweimal in deiner Tischhälfte hüpfen, bevor du ihn schlägst. Bewege den Tisch oder berühre das Netz während des Spiels.

Anmerkung: Du darfst den Ball um die Seite des Netzes schlagen, um den Ball auf die Seite deines Gegners zu legen.

## **GLEITHOCKEY**

Gleithockey ist ein Spiel für zwei Spieler, für das einen Puck und je einen Schläger gebraucht wird.

Gegenstand des Spieles – Eine vorbestimmte Anzahl von Punkten zu erzielen oder die meisten Punkte in einer vorbestimmten Zeitspanne zu erzielen.

Spielregeln – Wirf eine Münze zu bestimmen, wer das Spiel beginnt. Das Spiel beginnt, wenn der Puck auf die Spielfläche gelegt wird. Die Spieler treffen den Puck mit ihren Schlägern und versuchen ihn in das gegnerische Tor zu schießen. Ein Punkt wird vergeben, wenn der Puck in das gegnerische Tor geschossen wird.

## **DOMINO**

Gegenstand des Spieles – Alle Dominosteine aus der Hand und auf den Tisch spielen.

Spielregeln – Mische alle Dominosteine mit den Augen nach unten. Jeder Spieler zieht die vorgeschriebene Anzahl der Dominosteine aus dem Haufen. In einem 2-Spieler-Spiel, zieht jeder Spieler 7 Dominosteine. Für Spiele mit drei oder mehr Spielern sollte jeder Spieler 5 Dominosteine ziehen. Der Spieler mit dem höchsten "Doppel"-Domino spielt zuerst. Dies ist normalerweise das Doppelte sechs (sechs-sechs). Sobald der Startspieler einen Doppelstein hingelegt hat, ist sein Zug vorbei und das Spiel geht im Uhrzeigersinn um den Tisch weiter.

Jeder Spieler muss einen Domino aus der Hand an ein passendes Ende der Domino-Kette stellen, die aktuell gespielt wird. Wenn ein Spieler kein Domino spielen kann, muss er Steine aus dem Haufen ziehen, bis er spielen kann.



Wenn der Haufen leer ist und der Spieler keinen Stein spielen kann, muss er passen und verliert einen Zug. Wenn alle Spieler gepasst haben, endet das Spiel. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl ist der Sieger.

Punkte zählen – Punkte werden jedem Spieler nach der Gesamtzahl der Augen auf allen ungelegten Dominosteinen zugeteilt, die jeder Spieler hält. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl ist der Sieger.

## **MIKADO**

Gegenstand des Spieles – Möglichst viele Punkte zu erzielen.

Spielregeln – Ein Spieler hält alle Stäbe aufrecht in einer Hand über dem Tisch und öffnet die Hand schnell. Dabei streuen sich die Stäbe auf den Tisch. Die Stäbe können nochmals geworfen werden, wenn der erste Wurf als schlecht erachtet wird. Der erste Spieler versucht, einzelne Stäbe aufzuheben, ohne andere Stäbe zu bewegen. Wenn mehr als ein Stab sich bewegt, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wenn der Mikado (schwarzer Stab) aufgehoben wird, kann er verwendet werden, um andere Stäbe aufzuheben. Wenn alle Stäbe aufgehoben wurden, werden die Punkte aller Spieler gezählt. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Punkte

Mikado – 20 Punkte

Blaue Stäbe – 10 Punkte

Rote Stäbe – 5 Punkte

Gelbe Stäbe – 3 Punkte

Grüne Stäbe – 2 Punkte

## **MURMELN**

Spielregeln – Das Murremspiel besteht aus dem Rollen oder Werfen von Murremeln, entweder um eine designierte Zielmurremel zu treffen, oder um die Murremeln der anderen Spieler zu treffen. Entscheidet euch, ob ihr gewonnene Murremeln für immer behalten wollt, oder ob jeder Spieler seine Murremeln am Ende des Spieles zurückbekommt. Zeichne einen Kreis auf den Boden. Jeder Spieler sollte eine vereinbarte Anzahl von Murremeln in den Kreis legen. Spieler stehen hinter einer Linie, die in einiger Entfernung davon gezogen wurde. Ziel des Spieles ist es, die im Kreis befindlichen Murremeln herauszuschlagen.

Abwechselnd rollen, werfen oder schnipsen die Spieler eine Murremel in den Kreis, um Murremeln herauszuschlagen. Wenn du eine Murremel aus dem Kreis schlägst, hast du ihn gefangen. Wenn eine geschossene Murremel im Kreis stehenbleibt, wird sie dort gelassen und der nächste Spieler ist am Zug. Wenn die geschossene Murremel nicht im Kreis bleibt, kannst du sie wieder aufheben und noch einmal schießen. Das Spiel setzt sich fort, bis alle im Kreis befindlichen Murremeln gewonnen wurden. Die Person mit den meisten Murremeln gewinnt.

## **RINGE WERFEN**

Der Spieler hat vier Ringe, die er auf einen aufrechten Stab wirft. Das Spiel kann alleine gespielt werden, gegen einen anderen Spieler oder in Teams.

## **HUFEISENSPIEL**

Punkte werden durch das Werfen von Hufeisen auf einen Pfahl erzielt. Ein geworfenes Hufeisen kann den Pfahl vollständig umkreisen (ein "Ringer") oder in der Nähe des Pfahls landen. Das Spiel wird von zwei Personen oder zwei Mannschaften bestehend aus je zwei Personen gespielt.

## **TIC-TAC-TOE**

Tic-Tac-Toe oder "Drei gewinnt" ist ein Spiel für 2 Spieler. Der Spieler, der den ersten Zug macht, wählt als Zeichen entweder "X" oder "O". Spieler setzen abwechselnd ein Spielstück in das Raster. Der erste Spieler mit 3 identische Zeichen in einer Reihe (vertikal, horizontal oder diagonal) gewinnt.

## **POKER-WÜRFEL**

Wirf alle fünf Würfel. Zwei weitere Würfe dürfen gemacht werden, um die bestmögliche Hand zu produzieren. Du kannst mit jedem Wurf so wenige oder viele Würfel wieder werfen, wie du willst.

Rangfolge der Hände:

Fünfling – e.g. AAAAA

Royal Straight – e.g. A, K, Q, J, 10

Vierling – e.g. KKKK

Straight – e.g. K, Q, J, 10, 9

Full House – e.g. KKKJJ

Drilling – e.g. JJJ

Zwei Paare – e.g. KK JJ

Ein Paar – e.g. 10, 10

## **KNOCK HOCKEY**

Actionsspiel bei dem du einen Puck mit kleinen Hockeyschlägern ins gegnerische Tor schlagen musst.

Gegenstand des Spieles – Eine vorbestimmte Anzahl von Punkten zu erzielen oder die meisten Punkte in einer vorbestimmten Zeitspanne zu erzielen.

Spielregeln – Werfe eine Münze, um festzulegen, wer anfängt. Das Spiel beginnt, wenn der Puck in die Mitte des Spielfeldes gesetzt wird. Die Spieler schlagen den Puck mit ihren Hockeyschlägern und versuchen, den Puck ins gegnerische Tor zu befördern. Für jedes Tor wird ein Punkt vergeben.

## **KEGEL**

Ein Spiel besteht aus zehn Durchgängen (Frames). Jeder Spieler wirft zweimal, wenn alle Zehn Kegel (Pins) mit der ersten Kugel nicht umgeworfen wurden.

Punkte zählen – Der Sieger ist der mit der höchste Punktzahl am Ende von 10 Frames. Ein Punkt wird für jeden Pin vergeben, und ein Bonus wird für einen Streik oder ein Spare vergeben

Ein Streik wird erzielt, wenn ein Spieler alle 10 Pins mit dem ersten Ball des Frames umwirft. Für einen Streik werden zehn Punkte vergeben. Hinzukommen die Punkte der nächsten zwei Bälle, die geworfen werden. Wenn ein Spieler einen Streik in seinem letzten Frame wirft, darf er zwei zusätzliche Bälle werfen, um den Bonus zu machen. Wenn ein Streik in jedem Frame und mit den jeweiligen Bonusbällen geworfen wird, wird die maximale Anzahl von 300 Punkten erreicht.

Ein "Spare" wird erzielt, wenn ein Spieler beide Kugeln im Frame benötigt, um alle zehn Pins umzuwerfen (dies berücksichtigt auch den Fall, bei dem alle zehn Pins auf einmal mit dem zweiten Ball des Frames umgeworfen werden). Ein Spare zählt zehn Punkte, plus die Punkte von der nächsten Kugel. Wenn ein Spieler einen Spare in seinem letzten Frame macht, bekommt er einen zusätzlichen Wurf, um seinen Bonus zu vervollständigen.

## **MAGNETISCHE DARTS**

Bei 501 startet jeder Spieler mit einer Punktzahl von 501. Spieler werfen abwechselnd 3 Darts. Die erzielten Punkte von jedem Wurf werden den anfänglichen Punkten des Spielers abgezogen. Der erste Spieler, der null Punkte erreicht, ist der Gewinner. Der letzte Dart, der geworfen wird, muss ein "Doppel" sein. Das Spiel 301 wird nach den gleichen Regeln gespielt. Der einzige Unterschied besteht darin, dass alle Spieler mit einer Punktzahl von 301 beginnen.

Punkte erzielen –

Ein Bullseye ist 50 Punkte wert, der äußere Ring ist 25 Punkte wert, und ein Dart im Doppel- oder Dreifachbereich punktet doppelt oder dreifach des normalen Wertes. Wenn ein Spieler seine Punkte auf 1 herunterspielt (oder seine Punkte unter null gehen), ist der Zug nichtig und endet sofort. Die Punkte des Spielers gehen wieder auf den Wert vor dem Zug zurück.

Around the Clock (Um die Uhr) – Ein einfaches Spaßspiel. Jeder Spieler wirft abwechselnd 3 Darts und versucht die Zahlen von 1 bis 20 in Folge zu treffen. Doppel- und Dreifachpunkte werden ignoriert. Jeder Spieler muss mit 25 Punkten und einem Bullseye enden. Der erste Spieler, der das Spiel erfolgreich beendet, ist der Gewinner.

## **SPIELKARTEN**

Verschiedene Kartenspiele, darunter Einzelspiele und Gruppenspiele.

## 13 IN 1 MAGNETISCHER REISESPIELSATZ

13 lustige Spiele für unterwegs.

### Baseball

Spiel für 2 Spieler

Zubehör: 1 Spielbrett, 5 gelbe und 5 grüne Marker (2 für den Spielstand, 3 für die Laufmale (bases), 3 schwarze Marker zum Zählen (Bälle, Strikes, Outs), 2 Würfel

Spielverlauf

Jeder Spieler bewegt sich nach den Augenzahlen auf dem Würfel. Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler 3 Züge mit dreimal OUT gemacht hat. Der Gewinner ist derjenige, der am Ende die höchste Punktzahl hat. Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt. Das Spiel folgt den Baseballregeln.

Handlungen für Würfelerggebnisse

2-Home run. Der Spieler erhält 1 Punkt.

3-Triple, 3 Basen vor.

4-Walk. Der Spieler bewegt sich zur ersten Basis.

5-Ground out. 1x out.

6-Single. 1 Basis vor.

7-Wild pitch (Läufer rückt zur ersten Basis vor).

8-Double-play doppelter Zug, falls sich ein Mann auf einer Basis befindet.

9-Fly out. 1x out.

10-Double. 2 Basen vorrücken

11-Hit by pitch.

12-Strike out. 1 out.

### Leiternspiel

Spiel für 2 - 4 Spieler

Spielverlauf:

Auf den Spielbrett befinden sich 100 Felder. Jeder Spieler beginnt mit dem ersten Feld und wirft einen Würfel. Der erste Spieler, der das Feld 100 erreicht, gewinnt. Wenn du auf einem unteren Leiternende landest kannst du die Leiter hochklettern und dich auf das Feld am oberen Ende der Leiter stellen. Wenn du auf dem oberen Ende einer Schlange landest, musst du deinen Spielstein die Schlange runterbewegen, bis du auf dem Feld am Ende der Schlange landest.

Ein Spaß für die ganze Familie.

## Zahlen-Leiterspiel

Spiel für 2 - 4 Spieler.

Zubehör: 1 Spielstein unterschiedlicher für jeden Spieler, 1 Würfel, 1 Spielbrett

Spielverlauf

Die Spieler beginnen, indem Sie den Spielstein auf das erste Feld setzen (START).

1. Jeder Spieler kommt im Uhrzeigersinn mit dem Würfeln an die Reihe. Der Spielstein wird in Richtung der 100 gezogen.
2. Wenn du auf einem gelben Feld landest, ziehe deinen Spielstein zum nächsten gelben Feld vor.
3. Die Spieler, die auf einem schwarzen Feld (26,40, 76) landen, setzen einen Zug aus.
4. Spieler, die auf einem hellen Dreieck  $\triangle$  landen, ziehen zum nächsten Feld mit einem schwarzen Dreieck nach unten  $\blacktriangledown$  vor.
5. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der erste Spieler, der das Feld mit der 100 erreicht, gewinnt.

## Gänsespiel

Einleitung:

Die Spieler würfeln nacheinander und ziehen nach der gewürfelten Augenzahl vor.

Spielverlauf:

Landest du auf ein Feld mit einer Gans, ziehe zur nächsten Gans vor und würfle erneut.

Die Brücke: Wenn du auf Feld 6 landest, ziehe vor zu Feld 12 und würfle erneut. Wenn Du auf Feld 26 landest, ziehe weiter auf Feld 53. Wenn du auf Feld 52 (Gefängnis) landest, musst du darauf warten, bis ein anderer Spieler auf diesem Feld landet. Dann ziehst du auf das Feld, von dem der andere Spieler kommt.

Landest du auf dem Feld 53, musst du auf das Feld 26 zurück. Landest du auf dem Feld 58 musst du zum START zurückkehren.

Landest du auf einem Feld, wo schon ein anderer Spieler steht, muss der Spieler zu dem Feld zurückkehren, von dem er gekommen ist. Der erste Spieler, der Feld 63 erreicht, ist der Gewinner. Du kannst nur mit einem genauen Punktwurf das Ziel erreichen (Feld 63).

## Route Chess

Spiel für 2 - 4 Spieler.

Spielverlauf

Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel und zieht die entsprechende Augenzahl voran. Wenn du auf einem Feld mit einer Farbakürzung landest, springst du auf das Zielfeld mit derselben Farbe. Wenn ein Spieler auf einem Feld auf einem Feld landet, wo ein anderer Spieler steht, wird der Stein rausgeworfen und zieht an Start zurück.

## **Würfelroulette**

Zubehör: 1 Spielbrett, 32 Spielsteine (Chips)

Jeder Spieler erhält Chips.

Spielverlauf:

Der Spieler, der am Ende alle Chips hat, gewinnt.

1. Würfelt darum, wer beginnen darf. Die höhere Augenzahl gewinnt.
2. Wer an der Reihe ist, würfelt und befolgt die Regeln unten.
  - Bei einer 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11: Setze einen Chip auf das entsprechende Feld.
  - Bei einer 4: Führe keinen Zug aus und reiche den Würfel an den Nachbarn.
  - Bei einer 7: Setze des Spielstein auf das rote Feld mit der 7.
  - Bei einer 2: Jeder Chip auf der 7 gehört dir.
  - Bei einer 12: Sämtliche Chips auf allen Felder gehören dir, außer der Chips, die auf der 7 liegen.
3. Der Spieler, der keine Chips mehr hat, verliert das Spiel.

## **Motorsport**

Für 2 - 3 Spieler

Spielverlauf:

Jeder Spieler beginnt am START. Spieler, würfeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der die Ziellinie als erstes überschreitet, hat gewonnen.

## **Mini-Halma**

Für 2 - 4 Spieler

Zubehör: Halmabrett, 6-18 Spielsteine.

Spielverlauf:

Jeder Spieler erhält 6 Spielsteine und setzt sie in ein Dreieck vor sich. Die Farbe der Spielsteine muss nicht unbedingt mit der Farbe des Dreiecks identisch sein.

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, macht einen Zug. Die Spielsteine werden der Linie entlang auf ein freies Feld gesetzt.

Sprünge: Spielsteine können über andere Spielsteine springen, wenn auf der anderen Seite ein Feld frei ist. Die Spieler können miteinander oder gegeneinander spielen. Kein Spieler kann sich weigern einen Stein aus der Startposition zu ziehen, um etwa zu verhindern, dass ein anderer Spieler gewinnt.

Der Spieler, der als erstes alle Steine auf das gegenüberliegende Dreieck gezogen hat, hat gewonnen.

How to win:

## **Ludo**

Ziel:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und setzt die 4 Spielsteine seiner Farbe in seinen Kasten. Das Ziel des Spiels ist alle Spielsteine nach Hause zu bringen.

Spielverlauf:

Regel 1: Um eine Spielfigur aufs Spielfeld zu setzen, musst du eine 6 würfeln.

Regel 2: Die Spieler würfeln der Reihe nach im Uhrzeigersinn und setzen einen Spielstein so viele Felder, wie der Würfel sie anzeigt.

Regel 3: Wenn eine 6 gewürfelt wurde, werden 6 Felder gesetzt und es darf erneut gewürfelt werden. Wird eine 6 dreimal hintereinander gewürfelt, fliegt der Stein raus und kommt wieder ins Startfeld.

Regel 4: Wenn ein Spieler alle 4 Steine aus dem Startfeld hat und eine 6 würfelt, darf er 7 Schritte gehen.

Regel 5: Wenn ein Spielstein auf ein Feld mit einem gegnerischen Spielstein landet, fliegt der gegnerische Spielstein raus und wird wieder in das Startfeld gesetzt.

Regel 6: Wenn du auf ein Feld mit einem Kreis landest, ist dieser sicher und der Spielstein kann nicht herausgeworfen werden.

Regel 7: Zwei Spielstein mit derselben Farbe auf einem Feld bilden eine Barriere. Diese Barriere wird gebrochen, wenn eine 6 gewürfelt wird.

Regel 8: Wenn ein Spieler einen Spielstein nach Hause bringt, darf er mit einem beliebigen Spielstein 10 Züge gehen. Es muss die genaue Augenzahl geworfen werden, um den Spielstein in einen Platz im Zielbereich zu parken.

Der Spieler der als erstes alle Spielsteine heimgeholt hat, gewinnt.

## **Rennspiel**

Für 2 bis 4 Spieler.

Jeder Spieler beginnt am START und zieht durch Würfeln voran. Gewinner ist, wer zuerst das Ziel erreicht.

## **Hindernisrennen**

Ziel: Sei der erste Spieler, der die 100 erreicht.

Spielverlauf:

Für 2 - 4 Spieler. Den Würfeln werfen und den Spielstein voranziehen. Wer im Graben (44) landet, hat Pech gehabt und muss zurück zum Start.

## Raumabenteurer

Ziel: Erreiche als Erstes das Feld mit der 100.

Spielverlauf:

Für 2 - 4 Spieler. Einen Würfel werfen, um mit dem Spielstein in Richtung der Station (Feld 100) zu ziehen. Roll one die and move your piece from START to the STATION (100). Wenn du auf einem Spezialfeld landest, folge den Anweisungen.

## Zugspiel

Für 2 bis 4 Spieler

Spielverlauf: Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel und zieht die Zahl der Felder vor (1-6). Folge den Gleisen vom START bis zur STATION. Wenn du auf einem grünen Signal landest, darfst du noch einmal würfeln. Wenn du auf einem Feld mit einem roten Signal landest, setzt du eine Runde aus.

Felder mit der Aufschrift "Next going..." sind eine Aufforderung, auf das benannte Gleis zu wechseln. Wenn ein Spieler auf einem Feld mit einem anderen Spieler landet, muss er zurück auf START.



Warnung: Erstickungsgefahr durch Verschlucken kleiner Teile

Das Spiel darf nicht in die Hände von Kindern unter 4 Jahren gelangen.

## Konformitätserklärung



Hersteller: Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin.  
Dieses Produkt entspricht den folgenden Europäischen Richtlinien:

2009/48/EG



**Dear Customer,**

Congratulations on purchasing this equipment. Please read this manual carefully and take care of the following hints on installation and use to avoid technical damages. Any failure caused by ignoring the items and cautions mentioned in the operation and installation instructions are not covered by our warranty and any liability.

## Contents

Item . . . . .	25
Safety Instructions . . . . .	25
Parts List . . . . .	26
Assembly . . . . .	29
Game Rules . . . . .	34
Declaration of Conformity . . . . .	45

## Item

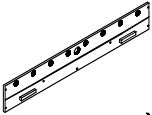
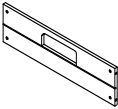
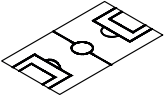
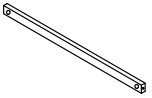
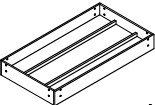
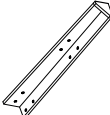
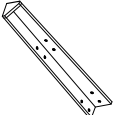
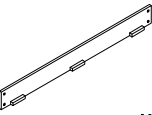
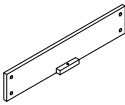
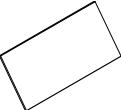
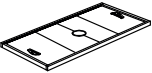







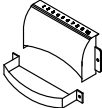

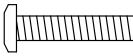



**Item number**

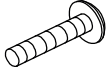
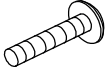


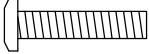

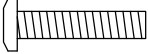

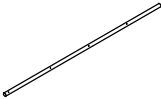
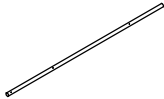
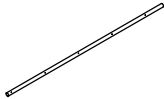













**10031862**







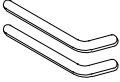

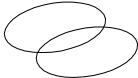






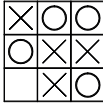
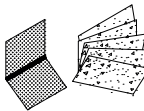




## Safety Instructions

- Follow the installation steps.
- At least 2 persons are required for the assembly of the game table.
- After installation, check if all screws are tight.
- The game table is not suitable for children from 0-3 years. There is a risk of swallowing small parts.
- The table football mount may only be taken off by at least adults.
- The table must not be used as a climbing frame. Sitting, standing or lying on the table is forbidden.

# Parts List

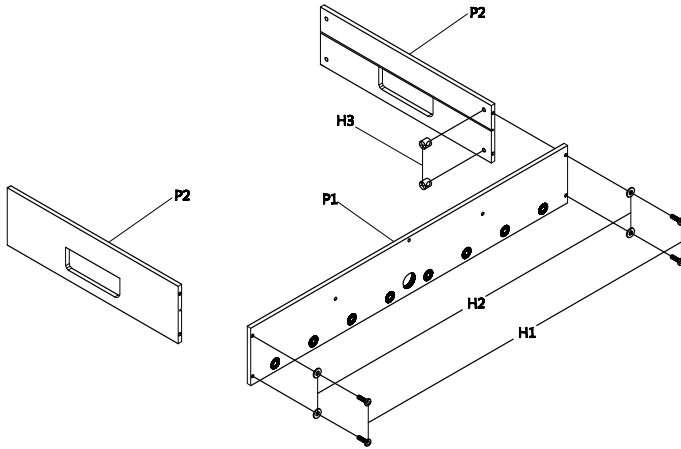
<p><b>P1</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>SIDE PANEL</b></p>	<p><b>P2</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>END PANEL</b></p>	<p><b>P3</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>PLAYFIELD</b></p>	<p><b>P4</b></p>  <p><b>X3</b></p> <p><b>SUPPORT BRACE</b></p>
<p><b>P5</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>BILLIARD TABLE</b></p>	<p><b>P6</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>RIGHT LEG</b></p>	<p><b>P7</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>LEFT LEG</b></p>	<p><b>P8</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>LEG SIDE PANEL</b></p>
<p><b>P9</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>LEG END PANEL</b></p>	<p><b>P10</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>STORAGE PLATE</b></p>	<p><b>P11</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>HOCKEY AND TENNIS</b></p>	<p><b>P12</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>SHUFFLEBOARD</b></p>
<p><b>F1</b></p>  <p><b>X11 each</b></p> <p><b>PLAYER</b></p>	<p><b>F2</b></p>  <p><b>X16</b></p> <p><b>ROD BUMPERS</b></p>	<p><b>F3</b></p>  <p><b>X16</b></p> <p><b>PLASTIC WASHER</b></p>	<p><b>F4</b></p>  <p><b>X4</b></p> <p><b>STOP RING</b></p>
<p><b>F5</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p><b>ROD HANDLE</b></p>	<p><b>F6</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p><b>ROD END CAP</b></p>	<p><b>F7</b></p>  <p><b>X2 each</b></p> <p><b>BALL CATCHER</b></p>	<p><b>F8</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>PLASTIC HANDLE BOLT</b></p>
<p><b>H1</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p><b>3/16"X1-3/4" BOLT</b></p>	<p><b>H2</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p><b>3/16" WASHER</b></p>	<p><b>H3</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p><b>3/16" NUT</b></p>	<p><b>H4</b></p>  <p><b>X6</b></p> <p><b>T3.5X1-3/4" SCREW</b></p>

<p><b>H5</b></p>  <p><b>X4</b></p> <p><b>TM3X18mm BOLT</b></p>	<p><b>H6</b></p>  <p><b>X22</b></p> <p><b>TM3X22mm BOLT</b></p>	<p><b>H7</b></p>  <p><b>X26</b></p> <p><b>3mm NUT</b></p>	<p><b>H8</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p><b>T3.5X1/2" SCREW</b></p>
<p><b>H9</b></p>  <p><b>X16</b></p> <p><b>1/4"X1" BOLT</b></p>	<p><b>H10</b></p>  <p><b>X16</b></p> <p><b>1/4" WASHER</b></p>	<p><b>H11</b></p>  <p><b>X16</b></p> <p><b>5/16"X1" BOLT</b></p>	<p><b>H12</b></p>  <p><b>X16</b></p> <p><b>5/16" WASHER</b></p>
<p><b>H13</b></p>  <p><b>X4</b></p> <p><b>3-MEN ROD</b></p>	<p><b>H14</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>2-MEN ROD</b></p>	<p><b>H15</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>4-MEN ROD</b></p>	<p><b>H16</b></p>  <p><b>X8</b></p> <p><b>T3.5X7/8" SCREW</b></p>
<p><b>A1</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>BILLIARD BALLS</b></p>	<p><b>A2</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>CUE STICK</b></p>	<p><b>A3</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>TRiangle</b></p>	<p><b>A4</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>BRUSH</b></p>
<p><b>A5</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>CHALK</b></p>	<p><b>A6</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>HOCKEY STRIKER</b></p>	<p><b>A7</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>HOCKEY PUCK</b></p>	<p><b>A8</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>TABLE TENNIS BAT</b></p>
<p><b>A9</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>TABLE TENNIS NET</b></p>	<p><b>A10</b></p>  <p><b>X2</b></p> <p><b>TABLE TENNIS BALL</b></p>	<p><b>A11</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>SET OF BOWLING PINS</b></p>	<p><b>A12</b></p>  <p><b>X1</b></p> <p><b>BOWLING BALL</b></p>

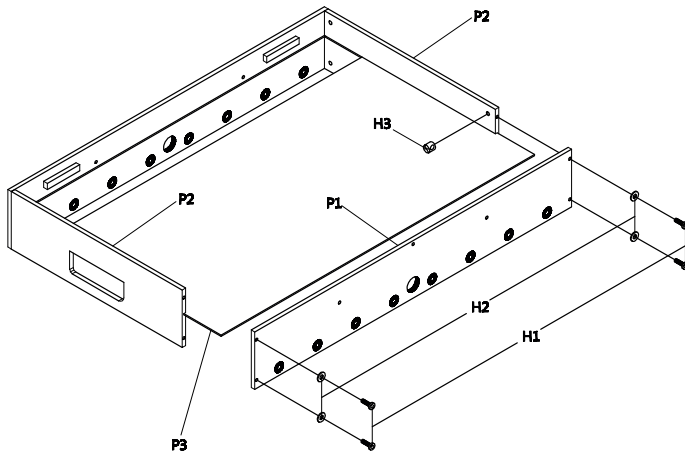
<p><b>A13</b></p>  <p>X3 each</p> <p><b>SHUFFLE PUCK</b></p>	<p><b>A14</b></p>  <p>X1</p> <p><b>SET OF CHESS PIECES</b></p>	<p><b>A15</b></p>  <p>X1</p> <p><b>SET OF CHECKER PIECES</b></p>	<p><b>A16</b></p>  <p>X1</p> <p><b>5-PIECE DICE SET</b></p>
<p><b>A17</b></p>  <p>X1</p> <p><b>SET OF PLAYING ACRDS</b></p>	<p><b>A16</b></p>  <p>X1</p> <p><b>DICE CUP</b></p>	<p><b>A19</b></p>  <p>X2</p> <p><b>STICK FOR KNOCK HOCKEY</b></p>	<p><b>A20</b></p>  <p>X4</p> <p><b>HORSESHOE</b></p>
<p><b>A21</b></p>  <p>X6</p> <p><b>RING TOSS</b></p>	<p><b>A22</b></p>  <p>X1</p> <p><b>SET OF PLASTIC STICKS</b></p>	<p><b>A23</b></p>  <p>X1</p> <p><b>SET OF DOMINOES</b></p>	<p><b>A24</b></p>  <p>X1</p> <p><b>MAGNETIC DARTBOARD</b></p>
<p><b>A25</b></p>  <p>X1</p> <p><b>SET OF MAGNETIC DARTS</b></p>	<p><b>A26</b></p>  <p>X1</p> <p><b>RING POST</b></p>	<p><b>A27</b></p>  <p>X1</p> <p><b>SET OF MARBLES</b></p>	<p><b>A28</b></p>  <p>X1</p> <p><b>TIC TAC TOE GAME</b></p>
<p><b>A29</b></p>  <p>X1</p> <p><b>14-IN-1 MAGNETIC TRAVEL GMAE SET</b></p>	<p><b>A30</b></p>  <p>X4</p> <p><b>LEG LEVELER</b></p>	<p><b>A31</b></p>  <p>X4</p> <p><b>STORAGE BAG</b></p>	<p><b>A32</b></p>  <p>X2</p> <p><b>SOCCER BALL</b></p>
<p><b>T1</b></p>  <p>X1</p> <p><b>ALLEN KEY</b></p>			

# Assembly

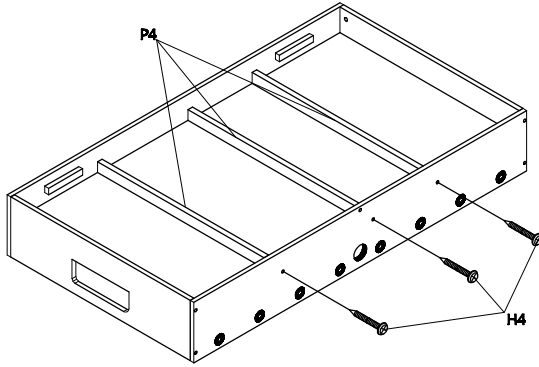
## STEP 1



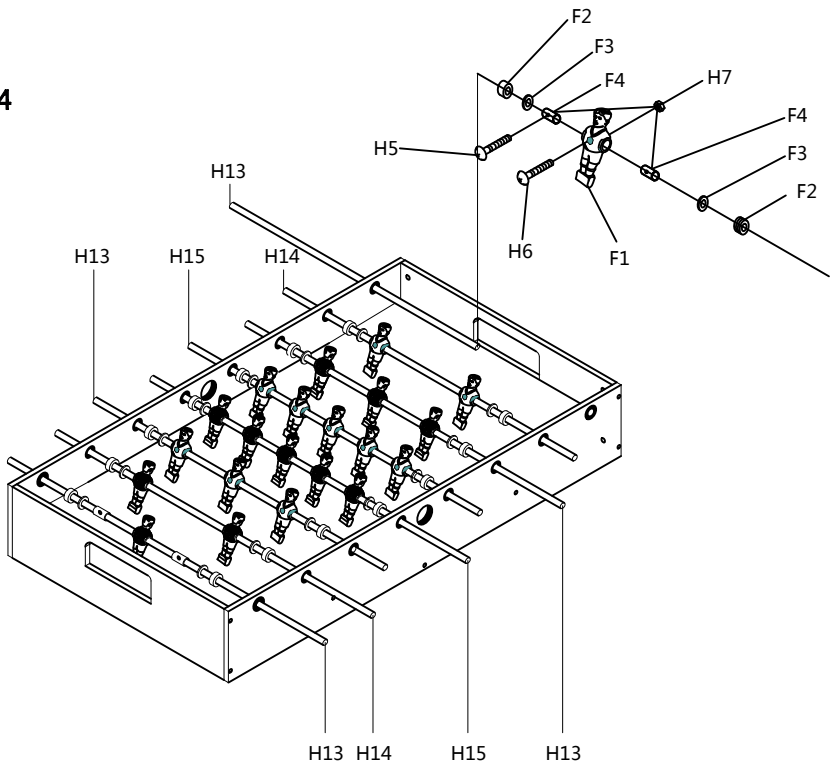
## STEP 2



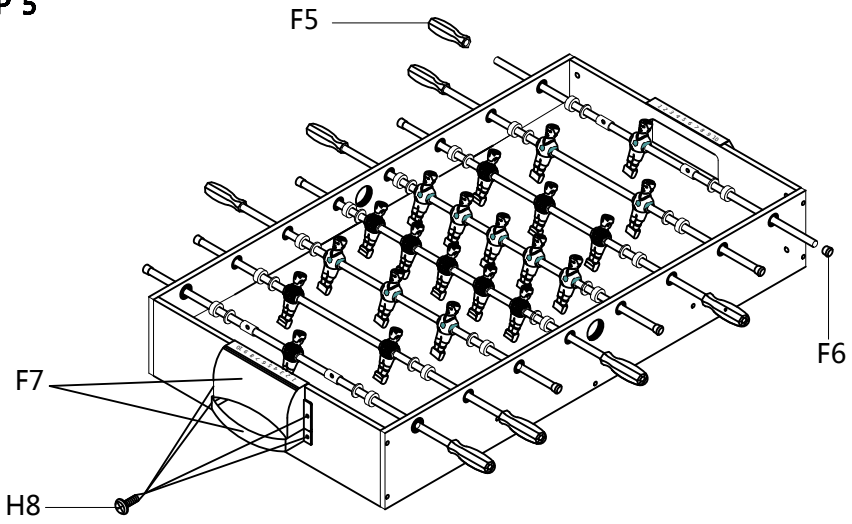
### STEP 3



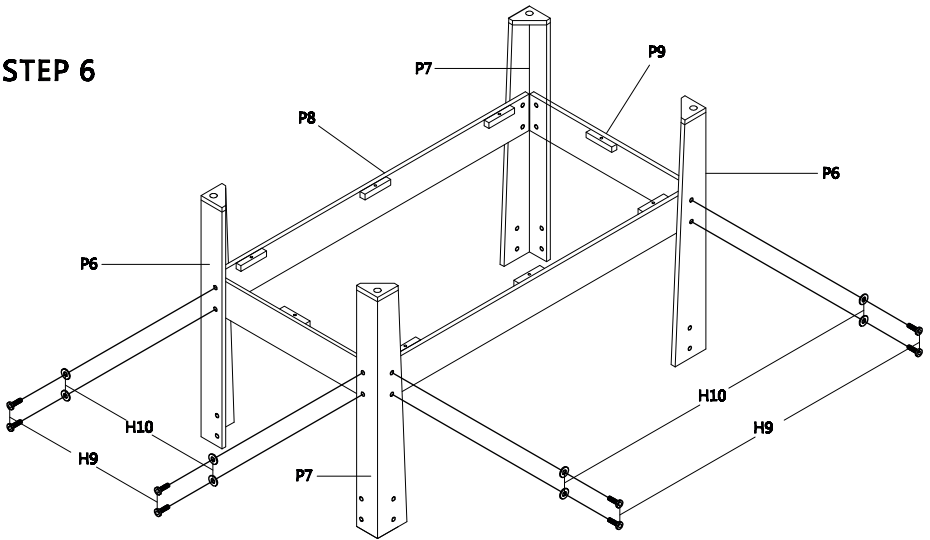
### STEP 4



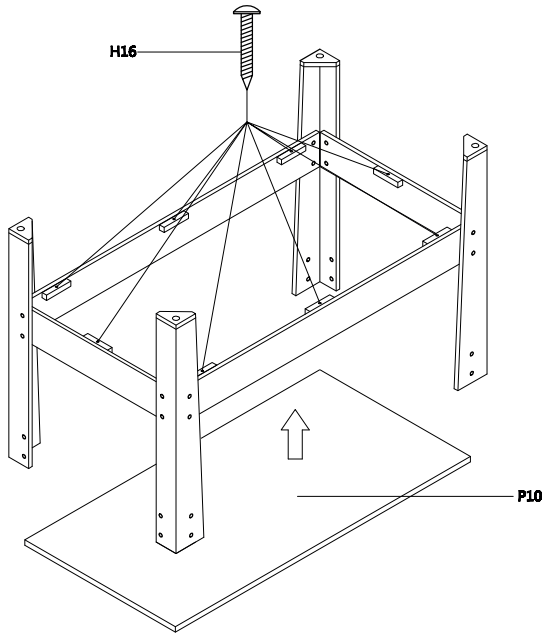
**STEP 5**



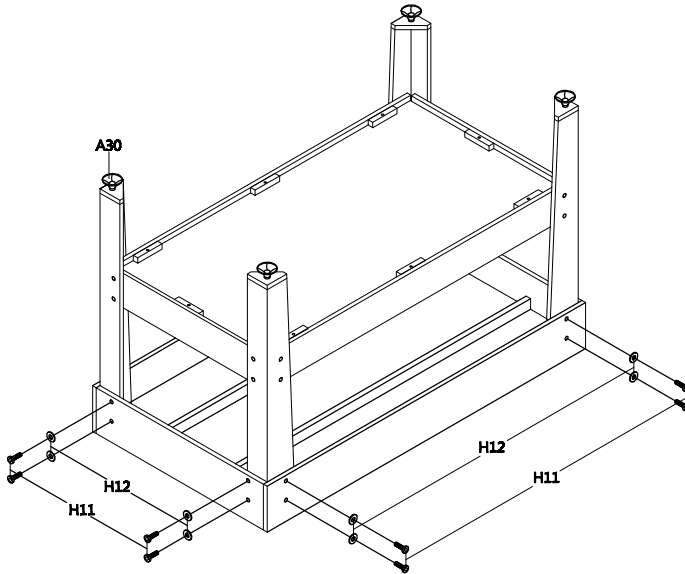
**STEP 6**



## STEP 7

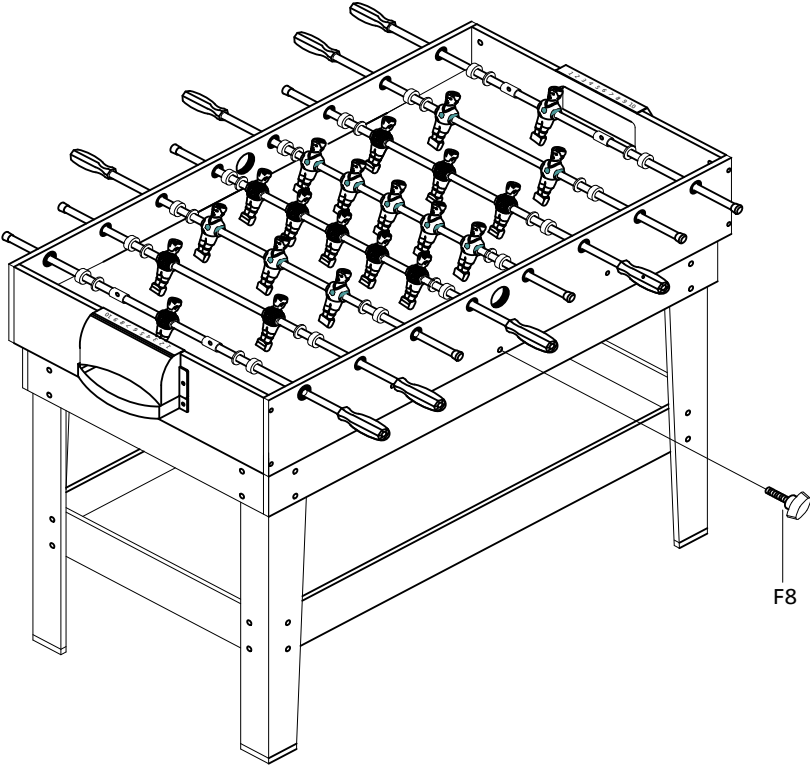


## STEP 8





**STEP 9**



# Game Rules

## Foosball

Foosball is played by two teams, each with one or two players.

Object of the Game – To be the first team (or player) to score a predetermined number of goals, or to score the most goals in a given period of time.

Gameplay – The server rolls the ball through the serving hole to start the game. A goal is scored when a ball enters the opposing team's goal. If the ball enters a goal but bounces back onto the playing surface or leaves the table, it still counts as a goal. Spinning the rods is not allowed. If the ball leaves the playing surface and strikes any object that is not part of the table, it is declared "out of play." It should be put back into play by the team that originally served that ball. If the ball rolls back into the serving cup and then returns to the playing surface, it is still considered "in play."

## BILLIARDS

Billiards refers to a number of games played on a rectangular, felt-covered table. Pool is the most popular billiards game in the United States. Billiards may be played by two single players or by teams of two players each. Players attempt to drive object balls into the pockets by striking them with the white cue ball.

### 8-Ball

The most popular billiard game is "8-Ball." The object of this game is for one player (or team) to pocket either the balls numbered 1 to 7 (solids) or 9 to 15 (stripes).

The balls are first racked in a triangle. The 1-ball at the front of the rack is placed on the foot spot, and the 8-ball placed in the center of the rack. The starting player puts the cue ball behind a line called the "head string," and then drives the cue ball into the object balls with the cue. The cue ball must strike either the head ball or the second ball in the rack. The player to pocket the first ball chooses either stripes or solids. The game is won by the player who pockets all of his object balls and then pockets the 8-ball in the pocket he has "called." Note: if a player pockets the 8-ball on the break, he wins the game automatically.

## SHUFFLEBOARD

Object of the Game – To slide the weights (discs) into the scoring zone at the opposite end of the board. Players (or team members) play at opposite ends of the board. A game is played until one player (or team) scores 15 points.

Gameplay – Order of play and weight colour are determined by flipping a coin. The winner of the flip may choose either the colour or the "hammer"—the last weight shot in a round—but not both. The team without the hammer shoots first. Players alternate shooting until all weights have been shot. Points are totalled, and play continues from the opposite end. The team that scored points on the previous round shoots first on the next round. If no points are scored in the preceding round, the hammer changes teams (i.e., the team that had the hammer during the round where no points were scored must shoot first in the next round). Play continues until one team reaches 15 points.

Scoring – Only one team scores in a round. The team which has their weight closest to the end of the board (away from the shooter) scores. All of their weights between the end of the board (away from the shooter) and their opponent's weight closest to the end of the board (away from the shooter) are added together to calculate the score for that round. A weight scores one point if it is located between the short foul line and the "2" line. Weights located completely in the "2" or "3" area count 2 points each.

## **CHESS**

Chess is a board game for two people. Equipment: A square board divided into 64 squares (8 x 8), and squares alternate between light and dark. Each player has a set of 16 pieces (32 total) including: 2 rooks (or castles), 2 knights, 2 bishops, a king, a queen, and 8 pawns. The board should be set up as shown:

The Object of the Game – A player must capture ("checkmate") their opponent's king.

Gameplay – Players sit facing each other with the board between them, positioned so that each player has a light-coloured square in the right-hand corner. Players toss a coin to assign colours (white always goes first), then take turns moving. Possible moves for each piece are:

King – One square in any direction (horizontally, vertically, or diagonally)

Queen – Any number of squares in any direction (horizontally, vertically, or diagonally)

Rook – Any number of squares horizontally or vertically

Bishop – Any number of squares diagonally (note: the bishop must always stay on its original colour)

Knight – Moves to a square that is two squares away horizontally and one square vertically, or two squares vertically and one square horizontally (note: the knight always moves to a square of the opposite colour)

Pawn – One square to the front, with the option to move two squares on its first move. The pawn attacks one square on the diagonal in front of its position (note: when a pawn reaches the end rank, it is promoted to a piece of the player's choice, other than a king). A piece may only move in one direction per turn. Only one piece per square is allowed, and only the knight may jump over another piece. Only a pawn or knight may move during the first turn.

When a king is attacked, it is in "check". The player whose king has been put in check must move it out of check on their next turn by either capturing the attacking piece, placing one of their pieces between the attacking piece and the king, or by moving their king. If they can't do this, then the king has been "checkmated," and the game is over.

## **CHECKERS**

Checkers is a board game for two people. Equipment: A square board divided into 64 squares (8 x 8), with squares coloured alternating light and dark – most commonly red and black, and one set of 12 pieces for each player (one light and one dark). The board should be set up as shown:

Object of the Game – A player must capture all their opponent's pieces or position their own pieces so that their opponent is unable to make any move.

The Basics – Players sit facing each other with the board positioned so that each player has a dark square at the left end of their first row. Each player places their pieces in the

dark squares of the first three rows on their side of the board. The player with the darker pieces always makes the first move. Moves are made diagonally, and only one move may be made each turn. You can only move your piece onto an empty square.

If one of your pieces is diagonally adjacent to one of your opponent's pieces and the square beyond it is vacant, then you must jump over your opponent's piece, which is then removed from the board (captured). You can jump from vacant square to vacant square several times in a row with the same piece in a single turn, capturing several of your opponent's pieces. Once a piece has reached the far end of the board, it becomes a king (this is signified by stacking two checkers on top of each other). A king can move and jump diagonally both forwards and backwards. Kings can be captured like any other piece. The Finer Points – You must make your move with the first piece that you touch unless you have given notice that you intend to arrange your pieces properly in their squares. If you touch an unplayable piece, you receive a "caution," and if you commit a second offense, you forfeit the game.

You must take your turn within five minutes. If you fail to move, an appointed time-keeper will call "time," and you will then have one minute to make your move or you forfeit the game.

## **BACKGAMMON**

Backgammon is a game for two players. Equipment: A backgammon board, 30 "men" (also called checkers, stones or counters), at least one (preferably two) pairs of dice, dice cups, and a doubling cube (for more advanced games). The board should be set up as shown:

Object of the Game – Move all of your men into your "inner board." You do this by moving them according to the number shown on the thrown dice. The person who removes all their men from the board first (called "bearing off") wins.

The Basics – The board is divided into 24 points, with 12 points on each side. Each side is divided into an inner and outer board. Each inner or outer board is divided into two sections with each made up of six points. The order of play is determined by rolling one die, and the player with the highest number goes first. The player moves men using the numbers shown on the two dice using each number individually, not as a total. If the player throws a double they must move four times the value of the dice. The players continue rolling in turn – each using their own dice. Both numbers of the roll must be used whenever possible. If the player cannot move, play passes to the opponent.

The Finer Points – You can take one of your opponent's single men on a point (called a "blot") and replace it with one of your own (called a "hit"). If there are two or more men on a single point they are safe and cannot be taken (called a "blocked point"). Your opponent can't land on a blocked point, but they can move over it. When a man is captured, it is placed on the bar (also called "jail") and must enter the opponent's inner table according to the number thrown on either die before any other move is made. If a man can't enter because both points are blocked, the turn passes to the opponent.

All of your men must be in your inner table before you can start bearing off. If possible, you must use your entire roll. If, for example, you roll a five but have no men on your five point, you must take a man off the highest point where you have one. If a man in your inner table is hit while you are bearing off, that man has to go to the bar and re-enter. You

can't continue bearing off until you get this man back into your inner table.

## **TABLE TENNIS**

**Scoring** – The first player or doubles team to score 21 points wins the game. However, you must win by two points, so a game could continue to a very high score (even to 30 or 50 points) before being decided. A match is usually the best two out of three games. In international championships, matches are the best three out of five games. In other words, if you lose the first game, it's not the end of the match – winning the following games can make you the winner.

**Choice of Ends and Service** – Flip a coin to choose who serves and who receives, and from which end. Switch ends after each game. In case of a tie, for example, one game to one game, the players will change ends after the first player reaches 10 points in the final game.

**The Serve** – Stand behind your end of the table. Hold the ball in the palm of your free hand and throw the ball straight up in the air. As the ball falls, hit it with your paddle so it lands on your half of the table, bounces once, and then lands on the other side of the table. If the serve touches the net, it is a "let," and you must serve again. If it touches the net and lands on the floor, you lose a point. If the serve goes into the net, you also lose the point. You serve until five points have been scored and then the other player serves for the next five points. Beginning with a score of 20–20 (you must win by two points), you alternate the serve after each point.

**The Server** – The server is the player who starts the game by first putting the ball into play.

**The Receiver** – The receiver is the player who receives the ball from the server and returns it over the net. If you are the receiver, remember that the ball must not bounce twice on your side of the table, and you can hit the ball only once to return it. Try to hit the ball at its highest point. This will give you a better angle for hitting it back onto the opponent's side. The return ball can touch the net and still go over. If the ball goes into the net, you lose a point. If the returning ball touches the edge of the table on your opponent's side, it still counts as in (as long as the ball hits the edge while falling). If the ball hits the side of the table top, it is not considered an edge ball and will not count.

**Win a Point** – You win a point if the opponent fails to return your shot. Your shot can hit the boundary lines (white lines) on your opponent's side or even the edge of the table, and it is still allowed. Your serve can also hit the edge and be allowed. You can also win a point if you hit the ball off the table but it lands on your opponent's bat before it touches the floor or wall. This may seem odd that you can win a point by missing the table but this rule is to prevent any volley play.

**Lose a Point** – You miss the ball while attempting to serve or make a return. You hit the ball into the net, including the top of the net, and it comes back to your side of the table. You hit the ball wide or too far, so the first bounce hits the floor or the wall. You hit the ball before it bounces on your side of the table (no volley is allowed). The ball bounces twice on your side of the table before you hit it. You move the table or touch the net during play. Note: it is allowed to hit the ball around the side of the net to place the ball on your opponent's side.

## **GLIDE HOCKEY**

Glide Hockey is a game for two players. To play, you need a puck and a striker for each player.

Object of the Game – To score a predetermined number of points or to score the most points in a given period of time.

Gameplay – Flip a coin to determine who will begin play. Play begins when the puck is placed on the playing surface. Players must hit the puck with the striker and attempt to shoot it into their opponent's goal. One point is awarded when a puck is shot into the opponent's goal.

## **DOMINOES**

Object of the Game – To be the first player to play all the dominoes in their hand.

Game Rules – Shuffle all the dominoes face down to create a pile known as a "bone yard."

Each player draws the required number of dominoes from the bone yard. In a 2□player game, each player draws 7 dominoes to create a starting hand. With three or more players, each player should draw 5 dominoes. The player with the highest double tile starts the game – normally the double six. Once the starting player has set a double tile in play, their turn is over and play continues clockwise around the table.

Each player must place a domino from their hand onto a matching end of the domino chain currently in play. If a player is unable to play a domino, they must draw from the bone yard until they are able to play. If the bone yard is empty and the player is unable to play, they must pass and lose a turn. If all players have passed, the game ends, and the player with the lowest number of points is the winner.

Scoring – Points are given to each player according to the total number of spots on all the unplaced tiles in each player's hand. The player with the lowest score is the winner.

## **PICK UP STICKS**

Object of the Game – Scoring as many points as possible to win the game.

Game Rules – One player holds all the sticks upright in one hand over a table and opens their hand quickly so that the sticks scatter on the table. The sticks may be thrown again if the first throw is bad. The first player tries to pick up individual sticks without moving any other stick. If another stick moves, the player's turn is over and the next player moves. When the Mikado (black stick) is picked up, it can be used to help lift off other sticks. When all the sticks have been picked up, the points of the sticks are added up. The winner is the player with the highest score.

Scoring

Mikado – 20 points

Blue sticks – 10 points each

Red sticks – 5 points each

Yellow sticks – 3 points each

Green sticks – 2 points each

## **MARBLES**

Rules – Marbles involves rolling or throwing your marble to hit either a target marble or the other players' marbles. Decide if you are playing for "keepsies" (players keep the marbles they win in the game) or "playing fair" (everyone gets their own marbles back at the end of the game). Draw a circle on the ground. Each player should put a chosen number of marbles in the circle and stand behind a line drawn some distance away. The object of the game is to hit the marbles out of the circle.

Take turns rolling, throwing or flicking a marble (called a "shooter") into the circle, hitting marbles out of it. If you knock a marble out of the circle, you get to keep it. If the "shooter" remains in the circle, it stays there, and it's the next player's turn. If the shooter leaves the circle, you can retrieve it and take another turn. Turns continue until all of the marbles in the circle have been won. The person with the most marbles wins.

## **RING TOSS**

Each player has four rings which they toss onto an upright peg. The game can be played alone, against another player, or in teams.

## **HORSESHOES**

Points are scored by pitching horseshoes at a stake. A pitched horseshoe can completely encircle the stake (a "ringer") or land near the stake. The game is played by either two people or two teams of two people.

## **TIC TAC TOE**

(The game is also known as "X's and O's" or "Noughts and Crosses".) This is a game for 2 players. The player who goes first selects either "X" or "O." Players take turns placing one piece each. The first person to line up 3 pieces in a row first wins (vertically, horizontally or diagonally).

## **POKER DICE**

Throw all five dice. Two more throws are allowed to produce the best possible hand. As few or as many of the dice may be changed as desired with each throw.

The rank of winning sets:

Five of a kind – e.g., AAAAA

Royal Straight – e.g., A, K, Q, J, 10

Four of a kind – e.g., KKKK

Straight – e.g., K, Q, J, 10, 9

Full House – e.g., KKKJJ

Three of a kind – e.g., JJJ

Two pairs – e.g., KK JJ

One pair – e.g., 10, 10

**KNOCK HOCKEY**

Action game played where you knock a puck through a goal using small hockey sticks.

Object of the Game – To score a predetermined number of points or to score the most

points in a given amount of time.

To Play – Flip a coin to determine who goes first. Play starts when the puck is placed in the center of the playing field. Players hit the puck with their hockey sticks, trying to knock the puck into their opponent's goal. One point is awarded when the puck is knocked into the opponent's goal.

## **SKITTLES**

The game is played over ten frames. Each player bowls twice in each frame unless they knock down all 10 pins with their first ball (a strike).

Scoring – The winning player or team has the highest score at the end of 10 frames. One point is scored for every pin knocked over, and a bonus is awarded for a strike or a spare. 14t

A strike is scored when a player knocks down all 10 pins with first ball of the frame. A strike is scored with ten points, plus the score from the next two balls bowled. If a player scores a strike in their final frame, they are allowed an extra two balls to complete their bonus. If a strike is bowled in every frame and with both bonus balls, the maximum score of 300 is reached.

A spare is scored when a player uses both balls in the frame to knock down all ten pins in a frame (this includes knocking down all ten pins with the second ball of the frame). A spare scores ten points, plus the score from the next ball bowled. If a player scores a spare in their final frame, they are allowed one extra ball to complete their bonus.

## **MAGNETIC DARTS**

501 and 301 – Each player begins with a score of 501 and takes turns throw 3 darts. The score from each turn is deducted from the player's score. The first player to reach zero is the winner. The last dart thrown must be a double. 301 is played the same way, except the player starts with a score of 301.

Scoring – A bullseye scores 50 points, the outer ring scores 25 points, and a dart in the double or triple area scores double or triple the segment score. If a player reduces their score to 1 or goes below zero, the score is bust, the turn immediately ends, and the score returns to its value at the start of the turn.

Round the Clock – A game played just for fun. Each player takes turns throwing 3 darts to hit numbers from 1 to 20 in sequence. Doubles and trebles are ignored. Each player must end with 25 and a bullseye. The first player to complete the game is the winner.

## **PLAYING CARDS**

Various card games, including single-player and group games.



## 13 IN 1 MAGNETIC TRAVEL GAMES SET

### Baseball

Game for 2 players.

Equipment:

Game board, 5 yellow and 5 green markers (2 for keeping score, 3 for running bases), 3 black markers for keeping the count (BALLS, STRIKES, OUTS), 2 dice.

Gameplay:

Each player moves according to the roll of the dice. Play ends after each player takes 3 turns with 3 outs. The winner is the one with the higher score at the end.

The player rolls 2 dice. Game play follows the rules of baseball.

If you roll a:

2–Home run. Score 1 point.

3–Triple, move forward 3 bases.

4–Walk. Player walks to 1st base.

5–Ground out. 1 out.

6–Single. Move 1 base.

7–Wild pitch (runner advances to First Base).

8–Double-play (if man on base).

9–Fly out. 1 out.

10–Double. Advance 2 bases.

11–Hit by pitch.

12–Strike out. 1 out.

### Snakes & Ladders

Game for 2 to 4 players.

Gameplay:

There are 100 small squares on the board. Each player begins at square 1 and rolls one die, moving toward square 100 according to their roll. The first player to reach 100 wins. If you land exactly at the bottom of a ladder, use it to climb to the higher-numbered square at the other end. If you land exactly on the top of a snake, slide your piece all the way to the bottom. Fun for the whole family.

### Game Everywhere

Game for 2 to 4 players.

Equipment:

1 different coloured piece for each player, 1 die, board.

Gameplay:

Players begin by putting their markers on square 1 (START).

1. Each player takes turns rolling one die and moving their piece according to their roll toward square 100 (GOAL).

2. If you land on a yellow square, move to the next higher numbered yellow square.
3. Players landing on a black square (26, 40, 76) lose a turn.
4. Players landing on a  $\triangle$  move to the other same-coloured square marked with a  $\blacktriangledown$ .
5. Players take turns. The first to reach square 100 wins.

### **Goose Game**

Introduction:

Each player takes a turn rolling one die and moving that number of spaces.

Gameplay:

If you land on a space with a goose, move to the next goose and roll again.

The bridge: If you land on square no. 6, move to square 12 and roll again. If you land on no. 26, move to no. 53. If you land on no. 52 (JAIL), you have to wait for another player to land on the same square—then you must return to the space just left by the other player. If you land on no. 53, you have to return to space 26. And if you land on no. 58, you must return to the START. If you land on a square occupied by another player, that player must go back to the square from which it arrived. The first player to reach square 63 is the winner. You can only move home (square 63) on an exact roll.

### **Route Chess**

Introduction:

For 2 to 4 players.

Gameplay: Each player rolls one die and moves that number (1–6) of squares. If you land on a square with your colour shortcut, jump ahead. If a player lands on a square held by another player, the first player must go back to START.

### **Dice Rotate Table**

Equipment: [Printed rules call for 64 “pegs” (chips); there are only enough markers for 2 players (je 16) – but even there, 2x blue chips are missing!] Game does not really make sense. The spaces around the border (colour-coded and which include a START and GOAL space don’t seem to be used at all. But if you ignore them, I guess it’s technically playable. The strangest thing is that the picture on the back shows exactly ONE chip—and that is on the START space—which according to the rules is never used.

Each player has 16 chips.

Gameplay:

The person with all the chips at the end wins.

Rules:

1. Roll to see who goes first (higher roll wins).
2. When it is your turn, roll two dice and follow the rules below
  - If roll is 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11: move your chip to that space and take any chip that is

there.

- If roll is 4, do nothing, and pass dice to next player.
  - If roll is 7, place a chip on that space.
  - If roll is 2, any chip on 7 will be yours.
  - If roll is 12, all chips on any space, except on 7, are now yours.
3. The player with no more chips loses the game. The player with all the chips wins.

## **Motor Racing Game**

Introduction:

For 2 to 4 players.

Gameplay:

Each player begins at START. Players take turns rolling one die. The player to reach the WINNING POST first, wins.

## **Chinese Checkers**

Introduction:

For 2 to 4 players.

Equipment:

Chinese checkers board, 18/30 pegs (6/10 coloured checkers for each player).

Gameplay:

Each player is given either 6 or 10 checkers and places them either around (6) or both around and in (10) the triangle nearest to them. The colours of the pegs do not need to match the colour of the star where they are placed. The youngest player starts, followed by the player to the left (clockwise), with each player making one move. Move checkers along the lines.

Jumps:

Players may jump over a checker if there is an empty space on the opposite side of the jump. Players may only jump more than one checker if there is an empty space on the other side of each jumped checker.

Players may play as partners or all against all. No player can refuse to move out of their starting space to prevent another player from winning.

How to win:

The first player to successfully move all of their checkers to the opposite triangle wins.

## **Ludo Game**

Introduction:

Each player chooses a colour and places their four counters in the box in the center. The object of the game is to get out of the box, go around the edge of the entire board, and get home to the square that has your colour.

Gameplay:

RULE 1: You need to roll a 5 to get out of the box.

RULE 2: Players take turns rolling one die and moving the number of squares they roll.

RULE 3: If you roll a 6, roll again. If you roll a 6 three times in a row, you have to return to the box where you started.

RULE 4: When a player has all four counters out of his box and rolls a 6, he can move 7 squares.

RULE 5: When a counter lands on a space occupied by a different colour, the counter that was on the square first must return to its box. The second player can then move 20 squares with any of their counters on the board (not in the box).

RULE 6: If you land on a space marked with a circle, that counter is "safe" and cannot be returned to its box by another counter landing on that square.

RULE 7: Two counter with the same colour on the same square form a BARRIER. This BARRIER is broken when the player who owns it rolls a 6.

RULE 8: When a player manages to return a counter home, he has the right to move 10 spaces with any one of his counters. The player must roll the exact number needed to reenter the HOME position. The player to bring all of their counters HOME first wins.

## **Racing Game**

Introduction:

For 2 to 4 players.

Each player begins at START and moves by rolling one die. The winner is the player who arrives at the WINNING POST first.

## **Steeplechase Game**

Objective:

Be the first player to get his marker to 100.

Gameplay:

For 2 to 4 players. Roll one die and move your piece from 1 to 100. If you land in the river (square 44), sorry—go back to the start.

## **Space Venture Game**

Objective:

Be the first player to reach 100!

Gameplay:

For 2 to 4 players. Roll one die and move your piece from START to the STATION (100). If you land on a special square, follow the instructions.

## **Train Chess Game**

Gameplay: For 2 to 4 players. Each player rolls one die and moves that number of squares

(1-6). Follow the tracks to move from START to the STATION. If you land on a GREEN SIGN, take an extra turn. If you land on a RED SIGN, lose a turn. Squares marked with "Next going..." tell you to change tracks. If one player lands on a square held by another player, the second player must go back to START.



**Warning: Danger of suffocating by swallowing small parts.**

The game must be kept from children under 4 years.

## Declaration of Conformity



Producer: Chal-Tec GmbH, Wallstraße 16, 10179 Berlin.  
This product is conform to the following European Directives:

2009/48/EC