

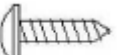
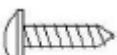


SDM 13 w 1



PL	INSTRUKCJA
EN	USER MANUAL
CZ	NÁVOD
DE	GEBRAUCHSANLEITUNG

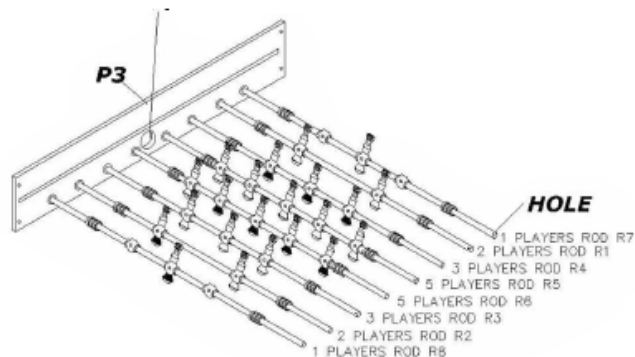
Zestawienie części do montażu

Oznaczenie	Opis	Ilość	Mark	Opis	Ilość
 H1	Śruba 1/4*25mm	16	 P3	Panel boczny	2
 H2	1-1/2" Wkręt philips	12	 P4	Pole do gry	1
 H3	Podkładka płaska 1/4"	16	 P5	Stół bilardowy	1
 H4	Nakrętka krzyżowa	12	 P2	Śruba poziomująca	4
 H5	Wkręt T4*12mm	8	 P7	Klamra wspierająca pole do piłkarzyków	2
 A1	Piłka	2	 P8	Panel kończący	1
 A2	Odbijak do cymbergaja	2	 P1	Noga do stołu	4
 A3	Krążek do cymbergaja	2	 P10	Bramka	2
 A4	Paletka do tenisa stołowego	2	 P11	Uchwyt	8
 A5	Siatka do tenisa stołowego	1	 P12	Końcówki prętów	8
 A6	Piłka do tenisa stołowego	2	 R1	Pręt z 2 obrońcami gospodarzy	1
 A7	Szachy (zestaw)	1	 R2	Pręt z 2 obrońcami gości	1
 A8	Warcaby (zestaw)	1	 R3	Pręt z 3 napastnikami gospodarzy	1
 A9	Kręgle (zestaw)	10	 R4	Pręt z 3 napastnikami gości	1

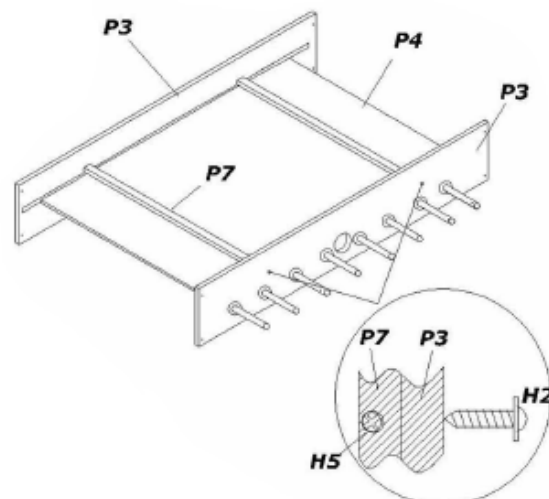
 A10	Bowlingová koule	1	 R5	Pręt z 5 pomocnikami gospodarzy	1
 A11	Sada kostek pro hru (5)	1	 R6	Pręt z 5 pomocnikami gości	1
 A12	Hrací karty	2	 R7	Pręt z 1 bramkarzem gospodarzy	1
 H6	Nářadí	1	 R8	Pręt z 1 bramkarzem gości	1
 A13	Míč (sada)	1	 C4	Tuleja gumowa	16
 A15	Koule	1	 C5	Podkładka plastikowa	16
 A16	Tága na kulečník	2	 G1	Szachy boczne, warcaby, tryktrak, shuffleboard, kręgle	1
 A17	Biliárový trojúhelník	1	 G2	Cymbergaj/ tenis stołowy	1
 A14	Křída	2			

Instrukcja montażu

Krok 1 Wkładanie prętów graczy do panelu bocznego. Robiąc to, pamiętaj, że w tym kroku stół musi być w pozycji do góry nogami.

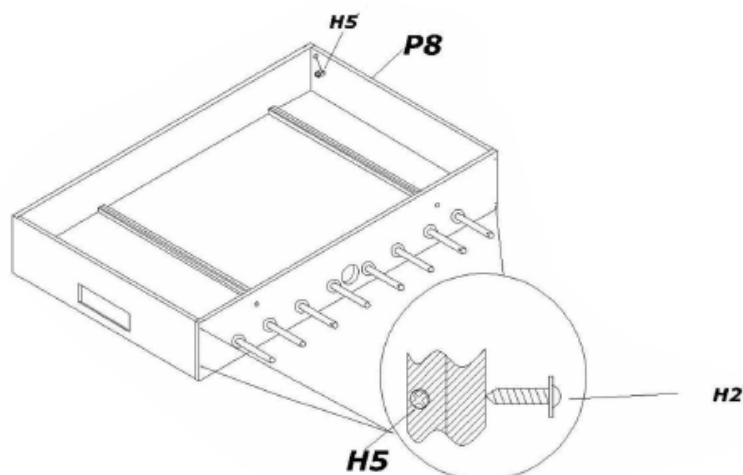


Krok 2 Umieść pole gry w zagłębieniu na panelu bocznym. Podnieś wsporniki na polu gry i przymocuj każdy koniec stalowego pręta nośnego H6 do paneli bocznych. Ułóż H5 w poprzek H4, aby zablokować H6.

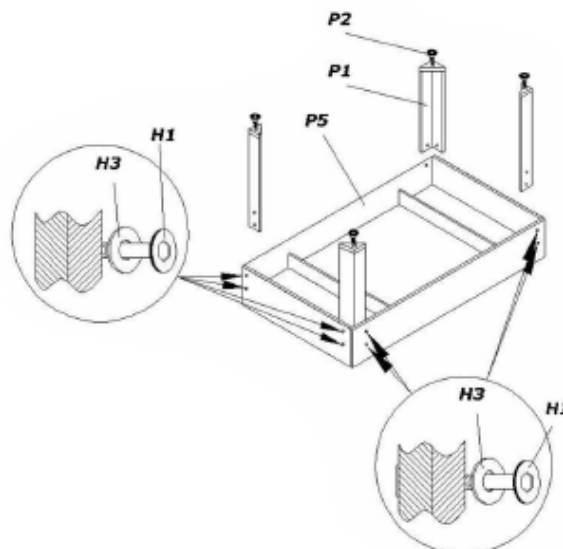


Krok 3 Umieść H8 w otworach końcowych. Użyj H2 przez H9, aby zablokować panel końcowy i panele boczne.

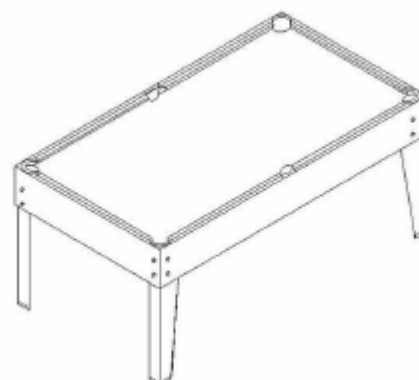
UWAGA: Upewnij się, że panele boczne i panele końcowe są względem siebie pod kątem prostym.



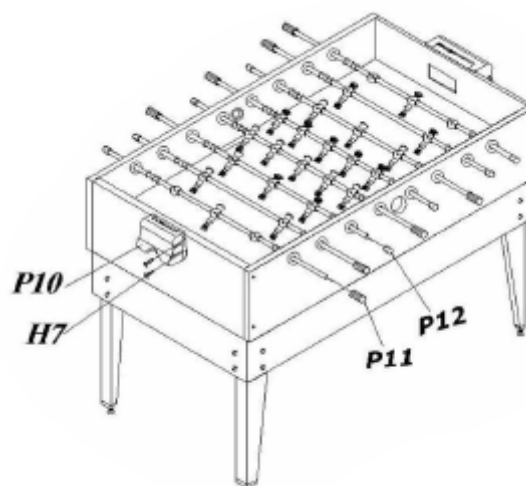
Krok 4 Zamocuj nogi do stołu za pomocą śruby H1 i podkładki H3. Znajdź P2 na spodzie nóg. UWAGA: Jeśli masz problemy z włożeniem śrub do nóg, cofnij się do poprzedniego kroku i poluzuj lekko śruby obudowy.



Krok 5 Odwróć stół, pole gry to powierzchnia bilardowa. Następnie umieść na stole stół do hokeja, siatkę do tenisa stołowego, shuffleball, kręgle lub szachy.



Krok 6 Przymocuj P10 z każdej strony, używając trzech H7. Umieść osiem P11 i osiem P12 na końcu prętów interwałowych. Na koniec umieść zmontowany stół piłkarski na powierzchni stołu.



Zasady gry

Tenis stołowy (znany też jako **ping-pong**) – gra, w której uczestniczą 2 osoby, polegająca na odbijaniu piłeczki rakiетką tak, by przeleciała nad siatką lub obok siatki na drugą połowę stołu. Piłeczka może uderzyć o stół tylko raz (na połowie przeciwnika), niedozwolone jest odbijanie piłeczki z powietrza, tak jak to ma miejsce w tenisie ziemnym. Punkty przyznawane są m.in. za uderzenia, których przeciwnik nie odebrał. Rozpoczęciem akcji w tenisie stołowym jest podanie (serwis) jednego z zawodników.

Kregle - zasady

Gra w kregle składa się z dziesięciu kolejek, w których każdy z zawodników może oddać po 2 rzuty. Ostatnia runda jest wyjątkowa i pozwala graczom na rzucenie kulą trzy razy. Zasadniczo celem gry jest strącenie wszystkich dziesięciu kregli stojących na końcu toru. Najlepiej, jeśli uda się to zrobić już w pierwszym rzucie, jeśli nie - gracz może rzucić ponownie. Za liczbę strąconych kregli zawodnicy dostają punkty.

Punkty są przyznawane w sposób premiowy, jeśli uda się przewrócić wszystkie kregle w jednym podejściu. Wtedy mamy tzw. strike, który oznacza, że gracz otrzymuje od razu dziesięć punktów i podwójną liczbę punktów za strącone kregle w kolejnych rundach. Natomiast spare to sytuacja, w której graczowi udało się przewrócić w sumie dziesięć kregli w ciągu dwóch rzutów. Spare pozwala na przyznanie zawodnikowi dziesięciu punktów plus punktów równych liczbie strąconych kregli w następnym rzucie. Ostatnia runda gry w kregle jest wyjątkowa. Jeśli bowiem w trakcie ostatniej kolejki uda się uzyskać strike, gracz ma prawo do dwóch dodatkowych rzutów. Natomiast spare w ostatniej kolejce pozwala bowlerowi na podjęcie jednej, dodatkowej próby strącenia kregli.

Warcaby

Każdy gracz rozpoczyna grę z dwunastoma pionami (jeden koloru czarnego, drugi -- czerwonego) ustawionymi na ciemniejszych polach planszy. Jako pierwszy ruch wykonuje grający pionami czerwonymi, po czym gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy.

Celem gry jest zabicie wszystkich pionów przeciwnika albo zablokowanie wszystkich, które pozostają na planszy, pozbawiając przeciwnika możliwości wykonania ruchu. Piony mogą poruszać się o jedno pole do przodu po przekątnej (na ukos) na wolne pola.

Bicie pionem następuje przez przeskoczenie sąsiedniego pionu (lub damki) przeciwnika na pole znajdujące się tuż za nim po przekątnej (pole to musi być wolne). Zbite piony są usuwane z planszy po zakończeniu ruchu.

Piony mogą bić zarówno do przodu, jak i do tyłu.

W jednym ruchu wolno wykonać więcej niż jedno bicie tym samym pionem, przeskakując przez kolejne piony przeciwnika. Bicia są obowiązkowe. Pion, który dojdzie do ostatniego rzędu planszy, staje się damką, przy czym jeśli znajdzie się tam w wyniku bicia i będzie mógł wykonać kolejne bicie (do tyłu), to będzie musiał je wykonać i nie staje się wtedy damką.

Kiedy pion staje się damką, kolej ruchu przypada dla przeciwnika.

Damki mogą poruszać się w jednym ruchu o dowolną liczbę pól do przodu lub do tyłu po przekątnej, zatrzymując się na wolnych polach.

Bicie damką jest możliwe z dowolnej odległości po linii przekątnej i następuje przez przeskoczenie pionu (lub damki) przeciwnika, za którym musi znajdować się co najmniej jedno wolne pole -- damka przeskakuje na dowolne z tych pól i może kontynuować bicie (na tej samej lub prostopadłej linii).

Kiedy istnieje kilka możliwych bić, gracz musi wykonać maksymalne (tzn. takie, w którym zbije największą liczbę pionów lub damek przeciwnika).

Podczas bicia nie można przeskakiwać więcej niż raz przez ten sam pion (damkę).

Szachy

Szachy to gra, w której udział biorą dwie osoby. Rozgrywa się ją na planszy nazywanej szachownicą, gdzie rozstawia się 32 bierki (sześciu rodzajów, w tym po 8 pionów i 8 figur, łącznie 16 dla każdego z graczy). Celem gry jest danie mata, tzn. zagrożenie króla przeciwnika usunięciem z dalszej rozgrywki („zbiciem”), którego nie sposób uniknąć. Gry jednak rzadko kończą się matem – gracze często poddają się, jeśli uważają, że dalsza gra doprowadzi do ich ostatecznej porażki. Zasady przewidują kilka sposobów remisowego zakończenia gry.

Szachy rozgrywa się na szachownicy, kwadratowej planszy podzielonej na 64 kwadratowe pola (osiem na osiem) o dwóch naprzemiennych kolorach, podobna do warcabnicy używanej w warcabach. Bez względu na rzeczywisty kolor pól, jaśniejsze nazywa się „białymi” (bądź „jasnymi”), zaś ciemniejsze określa się jako „czarne” (lub „ciemne”). Umowne są też nazwy graczy oraz jego bierki: jaśniejsze bierki nazywane są „białymi”, ciemniejsze bierki z kolei noszą nazwę „czarnych”; z tego względu gracza posługującego się białymi bierkami nazywa się „białym”, a gracza korzystającego z czarnych bierki – „czarnym”. Szachownicę ustawia się tak, by w lewym dolnym rogu planszy znajdowało się czarne pole (stąd w prawym dolnym musi znajdować się białe). Każdy gracz dysponuje szesnastoma bierkami:

Bierka	Król	Hetman	Wieża	Goniec	Skoczek	Pion
Liczba	1	1	2	2	2	8
Symbole	 	 	 	 	 	 

Rozmieszczenie:

Drugi rząd od strony gracza mieści osiem pionów; rząd najbliższy graczowi zawiera pozostałe bierki nazywane *figurami*:

- wieże znajdują się w narożnikach planszy;
- skoczki sąsiadują z wieżami od strony wewnętrznej;
- gońce umieszcza się obok skoczków po ich wewnętrznej stronie;
- hetmana rozstawia się na jednym ze środkowych pól – tym, które ma kolor zgodny z kolorem gracza: biały hetman na białym polu, czarny hetman na czarnym polu;
- król zajmuje ostatnie wolne pole w dolnym rzędzie, obok hetmana.

Hetmany i wieże nazywa się figurami *ciężkimi*, zaś gońce i skoczki to figury *lekkie*.

Pierwsze posunięcie wykonują białe, następnie gracze wykonują ruchy na przemian. Wykonanie ruchu jest obowiązkowe; nie można z niego zrezygnować, nawet wtedy, gdy ma on prowadzić do strat czy przegranej. Gra toczy się do zamатовania jednego z króli, rezygnacji gracza z dalszej gry lub gdy nastąpił remis. Dodatkowo jeśli gra ograniczona jest kontrolą czasu, to gracz, który przekroczył czas, przegrywa.

Każda bierka porusza się na sobie właściwy sposób. Ruchy wykonuje się na wolne pola, wyjąwszy pola zajęte przez bierki przeciwnika. Z wyjątkiem skoczków bierki nie mogą przeskakiwać innych. *Bicie* bierki przeciwnika to ruch bierki na pole, na której stoi bierka, wówczas bierka atakująca zajmuje miejsce bierki zbijanej, która jest zdejmowana z szachownicy i nie bierze udziału w dalszej grze. Król może być *szachowany*, tzn. może być zagrożony zbiciem, lecz nie może być zbity.

- **Król** może ruszać się o jedno pole w poziomie, pionie lub na ukos. Najwyżej raz w grze każdy z króli może wykonać specjalny ruch zwany *roszadą*.
- **Wieża** porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie i pionie; porusza się ona również podczas roszady.
- **Goniec** może ruszać się o dowolną liczbę wolnych pól po przekątnych.
- **Hetman** porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie, pionie i na ukos (łączy w ten sposób w sobie ruchy wieży i gońca).
- **Skoczek** rusza się na najbliższe pole nie znajdujące się w tym samym rzędzie, kolumnie lub przekątnej; innymi słowy poruszają się one o dwa pola na kształt wieży, a następnie jedno pole prostopadłe do tego kierunku. Ruch skoczka nie jest blokowany przez inne bierki, tzn. „skacze” on na nowe pole. Ruchy skoczka opisuje się także porównując je do litery „L” lub cyfry „7” (lub dowolnej odbitej, w poziomie i pionie, ich postaci), przy czym wykonuje on dwa kroki w danym kierunku, 90° zwrot w jednym z kierunków i krok w nowo wybranych kierunku.
- **Pion** ma najbardziej rozbudowane zasady poruszania się:
 - Pion może poruszyć się o jedno pole naprzód, o ile nie jest ono zajęte. Jeżeli nie wykonano danym pionem posunięcia, to w pierwszym ruchu ma on możliwość wykonania ruchu o dwa pola naprzód, o ile żadne z tych pól nie jest zajęte. Pion nie może ruszać się do tyłu.
 - Piony są jedynymi bierkami, które biją inaczej niż się poruszają. Mogą one zbić wroga bierkę, jeśli znajduje się ona na jednym z dwóch pól sąsiadujących w poziomie z polem przed nimi (tzn. z pól na ukos przed nimi), lecz nie mogą się tam ruszyć, jeśli pola te są wolne.

Roszada składa się z wykonania posunięcia króla o dwa pola w stronę wieży, a następnie umieszczeniu wieży po drugiej stronie króla na polu z nim sąsiadującym^[2]. Roszada jest możliwa wyłącznie wtedy, gdy spełnione są wszystkie poniższe warunki:

1. król jak i wieża biorąca udział w roszadzie nie wykonały jeszcze posunięcia;
2. między królem a wieżą nie ma innych bierok;
3. król nie może być szachowany, nie może przechodzić ani zakończyć ruchu na polu atakowanym przez bierkę przeciwnika;
4. król oraz wieża muszą znajdować się w tym samym rzędzie

Blackjack jest kasynową wersją gry w *oczko*. Zadaniem gracza jest uzyskać jak najbliżej (ale nie więcej niż) 21 punktów. Najwyższym układem kart jest tzw. Blackjack, czyli as i 10 lub figura, za który gracz dostaje 150% zakładu (np. 15 zł za 10 zł).

W grze używa się kilku talii złożonych z 52 kart. Używa się ich od jednej aż do ośmiu. Regułą jest, że im mniej tym lepiej dla gracza.

Punktacja kart w blackjacku

- Karty od dwójki do dziesiątki mają wartość równą numerowi karty.
- Walet, Dama i Król mają wartość równą 10 punktów.
- As ma wartość równą 1 lub 11, w zależności co jest lepsze dla gracza.

W Blackjacka gra się przeciwko krupierowi. Gracz stawia zakład na specjalnym stole używając żetonów. Następnie gracz i krupier dostają po dwie karty. Obydwie karty gracza są odkryte, natomiast tylko jedna karta krupiera jest pokazana graczowi. Gracz teraz może podjąć decyzję o swoim następnym ruchu. Gracz ma następujące możliwości:

- Dobrać kartę (hit).
- Nie dobierać kart (stand).
- Podwoić stawkę (double down), możliwe tylko przy pierwszych dwóch kartach, gracz wtedy dostanie tylko jedną kartę.
- Rozdzielić karty (split), gdy dwie pierwsze karty gracza są tej samej wartości np. dwie ósemki. Gracz wtedy dokłada drugą stawkę (równą wartości pierwszej stawki) i może dobierać karty po rozdwojeniu.
- Ubezpieczenie (insurance) jest dodatkową stawką możliwą tylko, gdy odkrytą kartą krupiera jest as. Gracz może postawić dodatkową stawkę, że drugą (zakrytą) kartą krupiera jest 10 lub figura (krupier ma Blackjacka). Gdy krupier ma blackjacka, gracz przegrywa stawkę podstawową, a za ubezpieczenie wygrywa 2 do 1. Ponieważ stawką ubezpieczenia jest połowa stawki podstawowej, więc za wygraną gracz otrzymuje sumę pieniędzy przegranych w stawce podstawowej (stąd nazwa *ubezpieczenie*).

Przykład gry w blackjacka.

Jeżeli gracz po dobraniu kart ma więcej niż 21 punktów, przegrywa zakład i krupier zabiera jego żetony. Jeżeli natomiast gracz ma 21 punktów lub mniej, krupier odkrywa swoją zakrytą kartę i w zależności od liczby jego punktów może dobrać więcej kart. Krupier musi grać według następujących przepisów: wziąć kartę, jeżeli ma 16 punktów lub mniej i nie brać więcej kart, gdy ma 17 punktów lub więcej (niezależnie, ile punktów ma gracz). Wygrywa ten, który ma sumę punktów bliższą lub równą 21.

Backgammon

W grze używana jest plansza, składająca się z czterech części z zaznaczonymi na nich sześcioma podłużnymi trójkątami o przeciwstawnych kolorach, określanych jako 24 pola. Każdy z graczy otrzymuje po 15 jednokolorowych pionków (żółte i zielone), do gry używane są również dwie kostki.

Pola o numerach 1-6 nazywane są bazą gracza grającego pionkami żółtymi, a pola z numerami 19-24 bazą gracza, grającego pionkami zielonymi. Przez środek planszy biegnie poprzeczka, zwana również bandą, na której znajdują się pionki zbijane podczas gry. Gracze poruszają się po planszy w przeciwnych kierunkach, tzn. grający pionkami żółtymi porusza się od pola 24 w kierunku pola 1, a grający pionkami zielonymi, odwrotnie.

Celem gry jest umieszczenie wszystkich pionków w swojej bazie i ich ściągnięcie. Wygrywa ten gracz, który pierwszy to zrobi.

Rozgrywka

Gra rozpoczyna się od rzutów jedną kostką przez każdego z graczy. Ten gracz, który wyrzuci większą ilość punktów, rozpoczyna grę. Rozpoczynający klikając na planszy wykonuje rzut dwiema kostkami, a następnie zgodnie z ilością wyrzuconych oczek, przemieszcza swoje pionki po planszy.

Ruch może być wykonany jednym pionkiem o sumę oczek wyrzuconych obydwoma kostkami, a może też być rozdzielony na dwa dowolne pionki.

Przemieszczany pionek może być ustawiany tylko na:

- wolnym polu, nie zajęтым przez żaden z pionków,
- polu, na którym znajdują się inne pionki wykonującego ruch,
- oraz polu zajęтым przez jeden pionek przeciwnika (wtedy jego pionek jest zbijany).

Niemożliwe jest wykonanie ruchu na pole, na którym znajdują się dwa lub więcej pionków przeciwnika. Pole to jest zablokowane.

Gracz musi wykonać ruch zgodnie z oczkami wyrzuconymi na obu kostkach. Jeśli ma możliwość wykonania tylko jednego ruchu, pozostałe pionki ustawione są tak, że nie może ich przestawić, traci drugi ruch. Jeśli ma zablokowaną możliwość wykonania obu ruchów, traci swoją kolejkę.

Gracz, który wyrzuci dublet, tzn. takie same ilości oczek na obu kostkach, ma prawo do wykonania czterokrotnie ruchu zgodnie ze wskazaniem pojedynczej kostki. Znaczy to, że wyrzucając np. dwie 6 można wykonać cztery ruchy po sześć pól.

Pojedynczy pionek stojący na polu nazywany jest blotką i może zostać zbity przez przeciwnika. Kiedy pionek gracza staje na polu, na którym znajduje się pojedynczy pion przeciwnika, pionek przeciwnika zostaje zbity i umieszczany jest na poprzeczce (bandzie).

Przeciwnik w swoim pierwszym ruchu po zbitiu pionka, musi najpierw wprowadzić go ponownie do gry. Zbity pionek wprowadzony zostaje do bazy przeciwnika, zgodnie z rzutem kostkami (dla gracza żółtymi pionkami na pola od 1 do 6, a dla grającego zielonymi - od 19 do 24). Oczywiście, jeśli pola te są zablokowane przez pionki przeciwnika, to wtedy ruchu nie można wykonać i należy czekać na zwolnienie któregoś z pól w bazie albo na wyrzucenie kostką takiej ilości oczek, która umożliwi postawienie pionka na wolnym polu w tej bazie.

Z chwilą, kiedy gracz umieści wszystkie pionki w swojej bazie, może rozpocząć ściąganie pionków. Ściąganie następuje również zgodnie z ilością oczek wyrzuconych na kostkach. Jedynie w przypadku, kiedy ilość oczek jest większa niż możliwa do wykonania ilość ruchów pionkiem, ściągany zostaje pionek z pola położonego najdalej.

Jeśli zdarzy się tak, że podczas ściągania jakiś pionek zostanie zbity przez przeciwnika, kontynuowanie ściągania możliwe jest dopiero po wprowadzeniu tego pionka do bazy.

Zakończenie gry

Grę wygrywa ten gracz, który jako pierwszy ściągnie z planszy wszystkie swoje pionki.

Za wygraną można otrzymać:

1 punkt, kiedy przeciwnikowi uda się ściągnąć co najmniej jeden ze swoich pionków,

2 punkty, kiedy przeciwnik nie ściągnie żadnego ze swoich pionków (tzw. gammon),

3 punkty, kiedy przeciwnik nie ściągnie żadnego ze swoich pionków i ma minimum jeden pionek w bazie przeciwnika lub zбитy na poprzeczce (tzw. Backgammon).

Kości

Gra dla 2-4 osób, w której gracze turlają kostkami, by uzyskać określone układy oczek, za które otrzymuje się punkty.

W każdej z 13 kolejek każdy z graczy ma do dyspozycji trzy rzuty kostkami. Pierwszy z nich odbywa się zawsze wszystkimi pięcioma kostkami, a w drugim i trzecim, które nie są obowiązkowe, wybrane kostki mogą zostać zatrzymane; rzut odbywa się wtedy tylko niezatrzymanymi.

Po wykonaniu rzutów układ oczek uzyskany na kostkach musi zostać zapisany przez gracza w tabeli punktacji do jednej z 13 kategorii. Każdy gracz zapisuje punkty za wybierane kategorie we własnej kolumnie tabeli. Raz wybrana kategoria nie może być później ponownie wybrana.

	#1	#2	#3	#4
jedynki				
dwójki				
trójki				
czwórki				
piątki				
szóstki				
 premia	0	0	0	0
 suma	0	0	0	0
3 jednakowe				
4 jednakowe				
ful				
mały strit				
duży strit				
generał				
szansa				
 suma	0	0	0	0
 razem	0	0	0	0

Kategorie górnej części tabeli

- jedynki, dwójki, trójki, czwórki, piętki, szóstki.

Wybierając jedną z nich, w pozycji odpowiadającej kategorii wpisuje się sumę oczek z kostek wskazujących wybraną liczbę.

Na przykład, jeśli gracz wyrzuci układ 4, 3, 4, 4, 1 i wskaże kategorię "czwórki", to uzyska 12 pkt. (bo w układzie są trzy czwórki), a jeśli wybierze "trójki", to 3 pkt. (bo wyrzucił tylko jedną trójkę).

Jeśli w górnych kategoriach tabeli (od jedynek do szóstek) uzyska się razem 63 pkt. lub więcej, to dodatkowo otrzymuje się premię w wysokości 35 pkt.

Kategorie dolnej części tabeli

- trzy jednakowe -- jeśli w układzie występują trzy jednakowe liczby oczek, uzyskuje się sumę oczek z wszystkich pięciu kostek; np. dla układu 6,5,2,5,5, byłoby to 23 pkt.
- cztery jednakowe -- j.w., ale co najmniej cztery jednakowe liczby oczek;
- ful -- 25 pkt., jeśli w układzie występują trzy jednakowe liczby oczek oraz dwie inne jednakowe, np. 4, 2, 4, 4, 2 (trzy czwórki i dwie dwójki);
- mały strit -- 30 pkt., jeśli w układzie występują cztery kolejne liczby oczek, np. 2, 3, 4, 5, 2; albo 6, 1, 2, 3, 4; itp. (kolejność liczb na kostkach nie gra roli, bo nawet nie są numerowane);
- duży strit -- 40 pkt., j.w., ale liczby oczek z wszystkich kostek muszą być kolejnymi liczbami;
- generał -- 50 pkt., jeśli liczba oczek na wszystkich kostkach jest jednakowa;
- szansa -- niezależnie od układu kostek uzyskuje się sumę oczek z wszystkich kostek;

Wyboru każdej z wolnych kategorii można dokonać niezależnie od posiadanego układu, przy czym jeśli nie spełnia on określonych wymagań, to otrzymuje się 0 pkt. (taki wybór za 0 pkt. jest czasami konieczny, kiedy układ nie pasuje do żadnej z wolnych kategorii).

Generały

Drugi, trzeci i każdy kolejny wyrzucony generał może zostać użyty jako dzoker, jeśli kategoria "generał" i kategoria z górnej części tabeli odpowiadająca danemu generałowi są już wykorzystane.

Dzokera zapisuje się w dolnych kategoriach tabeli punktacji, otrzymując stosowną liczbę punktów (tzn. 25 pkt. za fula, 30 pkt. za małego strita, 40 pkt. za dużego lub sumę oczek za pozostałe), chyba że wszystkie dolne kategorie są już wykorzystane, wtedy trzeba go zapisać do jednej z górnych, za 0 pkt.

Poza możliwością użycia jako dzokerów za kolejnych wyrzuconych generałów otrzymuje się 100 pkt. premii, ale pod warunkiem, że pierwszy został zapisany do kategorii "generał" i są używane jako dzokery.

Zakończenie

Koniec gry następuje po zakończeniu wszystkich 13 kolejek, kiedy wszystkie kategorie tabeli punktacji są wypełnione.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów (w sumie z górnej i dolnej części tabeli); drugie miejsce kolejny gracz pod względem sumy punktów itd.

Odmiany: kości potrójne

W kościach potrójnych w tabeli punktacji każdy z graczy ma trzy własne kolumny; w drugiej i trzeciej otrzymuje się odpowiednio dwa i trzy razy tyle punktów, co w pierwszej, a sama gra składa się z 39 kolejek.

Inne różnice wynikające z obecności trzech kolumn to:

- progi dla premii za sumę punktów z górnej części tabeli jak i same premie są odpowiednio dwu i trzykrotnie większe;
- użycie generał jako dzokera jest możliwe tylko pod warunkiem, że gracz wykorzystał wszystkie trzy kolumny kategorii "generał" oraz kategorii odpowiedniej dla danego generała z górnej części tabeli;
- premie za kolejne generały obowiązują po trzecim i pod warunkiem, że żaden z poprzednich generałów nie był zapisany do kategorii innej niż "generał", kiedy ta była wolna;
- wielkość premii za kolejnych generałów zależy od kolumny, do której zapisuje się generała i jest odpowiednio dwu lub trzykrotnie większa;

W końcowym rozliczeniu bierze się sumę punktów z wszystkich kolumn.

Shuffleboard

Celem gry jest przesunięcie 20 drewnianych krążków, od wyznaczonego miejsca, w kierunku końca planszy i umieszczenie ich w ponumerowanych korytarzach. Korytarze są ponumerowane od lewej do prawej: 2, 3, 4 oraz 1. Najważniejszą zasadą w **"Shuffleboard"** jest podwajanie ilości punktów za każdy pełen zestaw krążków (po jednym krążku w każdym korytarzu); tak więc zamiast 10 punktów (2+3+4+1) – gracz otrzymuje 20 punktów. Maksymalny możliwy wynik w jednej turze to 100 punktów. Zostanie on osiągnięty w wyniku umieszczenia, w każdym korytarzu po 5 krążków.

Jeżeli nie uda się umieścić wszystkich krążków w korytarzach lub liczba umieszczonych krążków będzie różna w poszczególnych korytarzach, wtedy następuje podliczenie punktów według wzorca: na początku sprawdzamy i podliczamy wszystkie zestawy (po jednym krążku w każdym korytarzu), następnie usuwamy zestawy z planszy (żeby się nie pomylić w liczeniu), na samym końcu podliczamy wszystkie pozostałe krążki (liczbę punktów za pojedyncze krążki określa symbol namalowany nad wejściem do korytarza, w którym dany krążek się znajduje).

Gracze po kolei przesuwać wszystkie 20 krążków. Liczba tur do rozegrania jest ustalana przez zawodników przed rozpoczęciem gry. Po rozegraniu ustalonej liczby tur, gracze sumują swoje wyniki z każdej tury. Gracz z największą ilością punktów wygrywa.

Tryktrak

Gracz posługujący się pionkami czarnymi porusza się po polach oznaczonych na rysunku od liczby 1 do 24. Gracz posiadający pionki czerwone porusza się w przeciwnym kierunku - od 24 do 1. Po rzucie może przesunąć swe dwa pionki o liczby wskazane na kostkach (lub jednym pionem dwa razy). Piony można przestawiać wyłącznie na pola, na których nie znajdują się co najmniej dwa pionki przeciwnika. Wyjątkowym rzutem jest tak zwany "dubel" (ta sama liczba oczek na obu kostkach), który daje łącznie cztery ruchy o wskazaną liczbę oczek.

W ostatniej fazie gracz musi doprowadzić wszystkie swe pionki do "domu". Dla gracza z czarnymi pionkami są to pola oznaczone numerami 19-24. Dopiero wtedy może zdejmować pionki z planszy. Odbywa się to poprzez wyrzucenie kostką liczby oczek potrzebnej pionkowi do opuszczenia planszy. Jeżeli gracz wyrzuci 6, a nie posiada pionków na szóstym polu (licząc od krawędzi planszy), to może zdjąć pion z kolejnego pola.

W czasie gry można zбивać. Zbicie polega na umieszczeniu swego pionka na polu, na którym znajduje się pojedynczy pionek przeciwnika (tzw. "blotka"). Po biciu pionek zbity jest odkładany na bandę i przeciwnik nie może kontynuować gry, dopóki jego pionek najpierw nie wróci na planszę. By pionek wrócił na planszę, trzeba rzucić kostką i rozpocząć grę tym pionkiem tak, jak gdyby znajdował się on na polu zerowym.

Linia znajdująca się na planszy nosi nazwę banda, a miejsce, do którego gracz musi włożyć pionki: dwór.

Piłkarzyki

Po każdej stronie stołu mamy 4 drążki (grille). Pierwszy grill to bramkarz, drugi to dwóch obrońców, 3 to pięcioosobowa linia pomocy i 4 czyli 3 atakujących. W piłkarzyki gra się w dwie lub cztery osoby. Przed rozpoczęciem meczu dzielimy się na dwie drużyny. Wybieramy swoją stronę boiska. Możemy za pomocą rzutu monetą rozstrzygnąć która drużyna zaczyna, bądź zwyczajnie rzucamy piłeczkę na środek stołu i gra rozpoczyna się. Poruszając drążkami wprawiamy piłeczkę w ruch. Zabronione jest obracanie drążków o więcej niż 360 stopni. Nie wolno potrząsać stołu ani w żaden inny mechaniczny sposób wpływać na ruch piłki. Jedyną częścią stołu, którą możemy dotykać podczas meczu są drążki naszej drużyny. Jeżeli piłka zatrzyma się w miejscu, którego nie będzie mógł sięgnąć żaden z chłopków wtedy możemy ją przesunąć do najbliższego piłkarzyka. Celem gry jest zdobycie określonej ilości goli, bądź gramy na czas. Gol uznawany jest za zdobyty prawidłowo nawet, kiedy piłka wpadnie do bramki, odbije się od ścianki i z niej wypadnie z powrotem na pole gry.

Czyszczenie

CZYSZCZENIE STOŁU – Rekomendujemy czyszczenie stołu co najmniej raz w tygodniu. Do czyszczenia używaj suchej, miękkiej ściereczki i niewielkiej ilości środka do czyszczenia szyb/usuwania kurzu (z rozpylaczem). Chroń pole gry przed ostrymi przedmiotami. Utrzymuj pole gry w czystości.

Dane techniczne

Wymiary stołu: 121 x 61 x 79 cm

Materiał: MDF, PVC

Wymiary opakowania: 114 x 66 x 16,5 cm

Waga netto: 28 kg

Waga brutto: 30 kg

PRODUCENT: ABISAL SP. Z O.O.

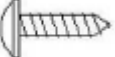
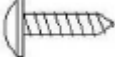
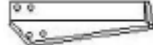
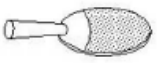


UL. PYSKOWICKA 17

41-807 ZABRZE, POLSKA

DEKLARACJA ZGODNOŚCI UE znajduje się na stronie producenta: www.abisal.pl/do-pobrania/

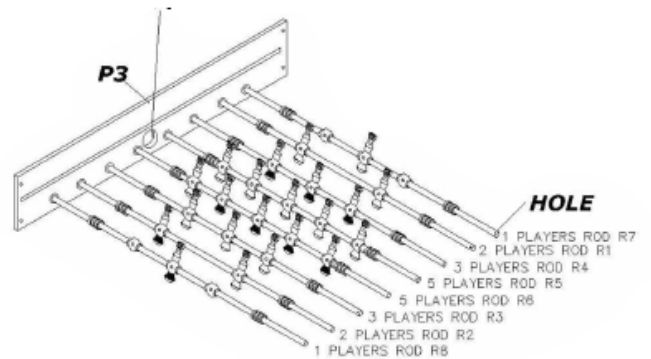
Parts identifier hardware

Mark	Description	Qty	Mark	Description	Qty
 H1	Bolt 1/4*25mm	16	 P3	Side panel	2
 H2	1-1/2" Head philips screw	12	 P4	Playing field	1
 H3	Flat washer 1/4"	16	 P5	Billard table	1
 H4	Cross barrel nut	12	 P2	Leg lever	4
 H5	Screw T4*12mm	8	 P7	Foosball fields support brace	2
 A1	Soccer ball	2	 P8	End panel	1
 A2	Hockey striker	2	 P1	Leg	4
 A3	Hockey puck	2	 P10	Slide scorer	2
 A4	Table tennis paddle	2	 P11	Handle	8
 A5	Nest post and table tennis net	1	 P12	Rod end cup	8
 A6	Table tennis ball	2	 R1	2 home players rod	1
 A7	Chess (set)	1	 R2	2 away players rod	1
 A8	Checkers (set)	1	 R3	3 home players rod	1
 A9	Bowling pin set	10	 R4	3 away players rod	1

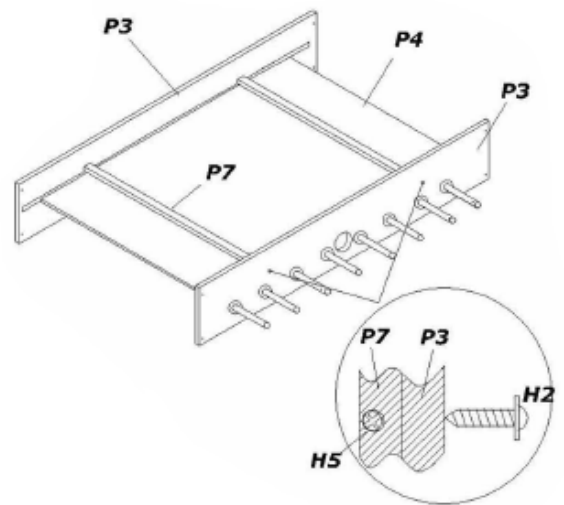
 A10	Bowling ball	1	 R5	5 home players rod	1
 A11	Dice set (5pcs)	1	 R6	5 away players rod	1
 A12	Playing card	2	 R7	1 home players rod	1
 H6	Tool	1	 R8	1 away players rod	1
 A13	Sguffeball	1	 C4	Rubber bushing	16
 A15	Billard ball	1	 C5	Plastic washer	16
 A16	Pool cue	2	 G1	Flip side chess, checkers, backgammon, suffle board / bowling	1
 A17	Triangle	1	 G2	Glide hockey table tennis	1
 A14	Chalk	2			

Assembly instructions

Step 1 Inserting the player rod into the side panel. When doing this, note that the table is upside down during this step.

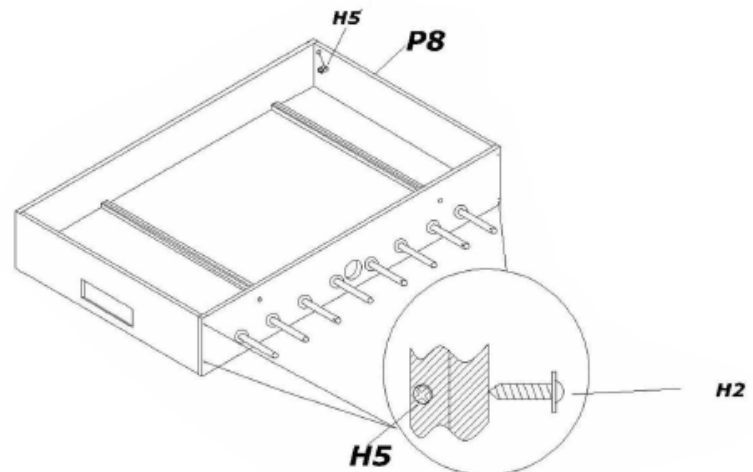


Step 2 Place the playing surface down in the groove on the panel. Place the wood support braces on the playing field and secure each end of the steel support rod H6 to the side panels. Use H5 acrossing H4 to lock H6.

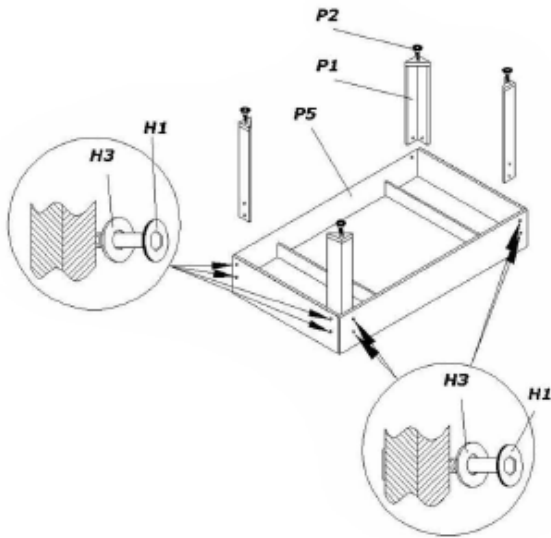


Step 3 Put the H8 into the end apron holes, use the H2 acrossing H9 to lock the end panel and side panels.

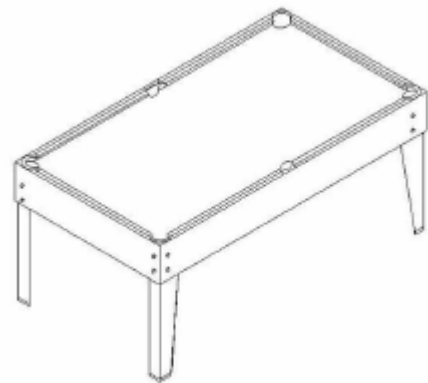
Note: Be sure that the side panels and end panels are square.



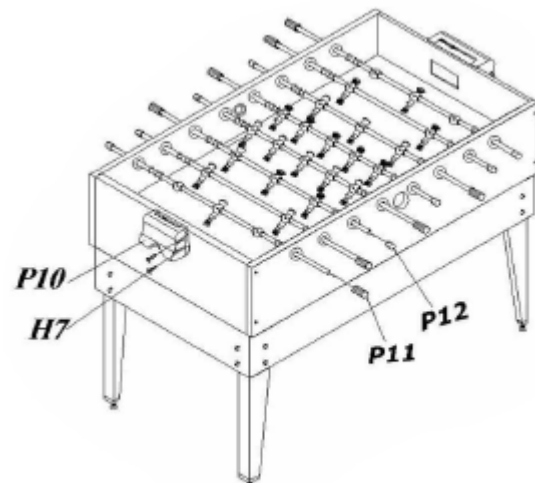
Step 4 Attach each leg to the table using four H3 acrossing four H1. Locate the P2 onto the bottom of legs. NOTE: If you have trouble in inserting the leg bolts, you may have to go back and loosen the cabinet bolts slightly.



Step 5 Reverse the table, the playing field is bilard surface. Then put the hockey table, table tennis net, shufflevall, bowling checkers, chess onto the table surface.



Step 6 Attach P10 onto the end side on each side by using three H7. Place eight P11 and eight P12 onto the interval rods end. Finally put the assembled soccer table onto the even table surface.



Games rules

Table tennis (also known as **ping-pong**) - a game in which two people participate, consisting of bouncing the ball with a racket so that it flies over the net or next to the net to the other half of the table. The ball can hit the table only once (on the opponent's half) and it is not allowed to bounce the ball from the air, as it is in tennis. Points are awarded, among others for hits that the opponent did not pick up. The beginning of the action in table tennis is a serve (service) from one of the players.

Bowling – rules

Bowling consists of ten rounds, in which each player can make 2 throws. The last round is unique and allows players to throw the ball three times. The goal of the game is to knock down all ten pins at the end of the track. It's best if you can do it in the first roll, if not - the player can roll again. Players get points for the number of pins knocked down.

Points are awarded as a bonus if you manage to knock down all of your pins in one go. Then we have the so-called strike, which means that the player immediately receives ten points and double the number of points for knocked down pins in subsequent rounds. In contrast, spare is a situation in which the player managed to knock a total of ten pins in two throws. Spare allows the player to be awarded ten points plus points equal to the number of knocked down pins in the next roll. The last round of bowling is unique. If during the last turn it is possible to get a strike, the player is entitled to two additional throws. Whereas the spare in the last queue allows the bowler to make one additional attempt to knock down the pins.

Checkers:

Each player starts the game with twelve pawns (one player with black ones, the other with red ones) set on the darker fields of the board. As the first move, the player with red pawns makes a move, after which players make alternate moves.

The goal of the game is to capture all of the opponent's pieces or block all that remain on the board, depriving the opponent of the opportunity to make a move. Pawns can move one space forward diagonally into free spaces.

Beating the pawn occurs by jumping the adjacent pawn (or king) of the opponent to the space just behind him diagonally (this space must be free). The captured pawns are removed from the board after the move.

Pawns can attack both forward and backward.

You can make more than one attack with the same pawn in one move, jumping over the opponent's pieces. Beatings are mandatory. The pawn, which will reach the last row of the board, becomes a king, but if it finds himself there as a result of beating and will be able to make the next beating (backwards), he will have to make it and, therefore, does not become a king.

When a pawn becomes a king, it is the opponent's turn to move.

Kings can move in one move diagonally by any number of fields forward or backward, stopping at free spaces.

Beating with a king is possible from any distance on a diagonal line and occurs by jumping over a pawn (or a king) of the opponent, behind which there must be at least one free field - the king jumps to any of these fields and can continue beating (on the same or perpendicular line).

When there are several possible beats, the player must make them all (i.e. the one in which he will score the largest number of opponent's pawns or kings).

During a beating, you cannot jump more than once through the same pawn or king.

Chess

Chess is a game in which two people take part. It is played on a board called a chessboard, where 32 pieces are placed (six types, including 8 pieces and 8 pieces, 16 in total for each player). The goal of the game is to give a checkmate, ie to threaten the opponent's king with further removal, which cannot be avoided. Games, however, rarely end in checkmate - players often give up if they think that further play will lead to their final defeat. The rules provide for several ways to end the game in a tie.

Chess is played on a chessboard, a square board divided into 64 square fields (eight by eight) with two alternating colors, similar to the board used in checkers. Regardless of the actual color of the fields, the lighter fields are called "white" (or "light"), while the darker ones are called "black" (or "dark"). The names of the players and their pieces are also conventional: the lighter pieces are called "white", the darker pieces are called "black"; for this reason, the player using white pieces is called "white", and the player using black pieces - "black". The chessboard is positioned so that the bottom left corner of the board has a black field (hence it must be white in the bottom right). Each player has sixteen pawns:

	<u>Pawn</u>	<u>King</u>	<u>Queen</u>	<u>Rook</u>	<u>Bishop</u>	<u>Knight</u>	<u>Pawn</u>
Amount	1	1	2	2	2	8	
Symbol							
							

Arrangement:

The player's second row holds eight pieces; the row closest to the player contains the remaining pieces called pawns:

- rooks are located in the corners of the board;
- knights are adjacent to the rooks from the inside;
- bishops are placed next to the knights on their inside;
- the queen is placed on one of the middle fields - the one which has the color corresponding to the player's color: white queen on white field, black queen on black field;
- the king occupies the last free space in the bottom row, next to the queen.

Bishops and rooks are called heavy figures, while bishops and knights are light figures.

The first move is made by white, then players make alternating moves. The movement is mandatory; you can not opt out, even if it is to lead to losses or a loss. The game is played until one of the kings is mated, the player resigns from the game or when there is a tie. In addition, if the game is limited by

time control, then the player who exceeds the time loses.

Each piece moves in its own way. Moves are made to free spaces, except the spaces occupied by the opponent's pieces. With the exception of knights, chess pieces cannot jump over others. The beating of the opponent's piece is the move of the piece to the field where the piece is standing, then the attacking piece takes the place of the beaten piece, which is removed from the chessboard and does not participate in the further game. The king may be threatened with getting stuck, but he cannot be beaten.

The king can move one space horizontally, vertically, or diagonally. At most once in the game, each of the kings can make a special move called castling.

- **The rook** moves any number of free spaces horizontally and vertically; it also moves during castling.
- **The bishop** can move any number of free spaces diagonally.
- **The queen** moves any number of free spaces horizontally, vertically and diagonally (thus combines the movements of the rook and the bishop).
- **The knight** moves to the nearest square not in the same row, column or diagonal; in other words, they move two fields in the same manner as the rook, and then one field perpendicular to this direction. The knight's movement is not blocked by other pieces, ie he "jumps" to a new field. The knight's movements are also described by comparing them to the letter "L" or the number "7" (or any of their forms reflected horizontally or vertically) while he performs two steps in a given direction, a 90 ° turn in one direction and a step in the newly selected direction.
- **The pawn** has the most extensive rules of movement:
 - o A pawn may move one space forward if it is not occupied. If no move has been made with a given pawn, then in the first move it has the opportunity to make a move two spaces forward if none of these spaces are occupied. The pawn cannot move backwards.
 - o Pawns are the only pieces that attack differently than they move. They can capture an enemy piece if it is on one of two spaces adjacent horizontally to the field in front of them (i.e., diagonally in front of them), but they cannot move there if those spaces are free.

Castling consists of making the king move two spaces towards the rook, and then placing the rook on the other side of the king in an adjacent space [2]. Castling is only possible if all of the following conditions are met:

1. The king and the rook participating in castling have not yet made a move;
2. There are no other pieces between the king and the rook;
3. The king cannot be checked, cannot pass or end its move on the field attacked by the opponent's piece;
4. The king and the rook must be in the same row

Blackjack is a casino version of the card game called 21. The player's task is to get as close as possible (but no more than) 21 points. The highest card layout is the so-called Blackjack, i.e. ace and 10 or a figure for which the player gets 150% of the bet (e.g. PLN 15 for PLN 10).

The game uses from one to eight decks made of 52 cards. In general, the less decks used, the better it is for the player.

Blackjack card scoring

- Cards from two to ten have a value equal to the number of the card.
- Jack, Queen and King have a value of 10 points.
- Aces have a value of 1 or 11, whichever is better for the player.

Blackjack is played against the dealer. The player places a bet on a special table using chips. Then the player and the dealer get two cards. Both player cards are dealt face up, while only one dealer card is shown to the player. The player can now decide on his next move. The player has the following options:

- Draw a card (hit).
- Do not take cards (stand).
- Double down, only possible with the first two cards, then the player will only get one card.
- Split cards when the first two player cards are of the same value, eg. two eights. The player then adds a second stake (equal to the value of the first stake) and can draw cards after splitting.
- Insurance is an additional rate only if the dealer's face up card is an ace. The player can place an additional stake that the second (face down) dealer's card is 10 or a figure (the dealer has Blackjack). When the dealer has blackjack, the player loses the basic rate and wins 2 to 1 for insurance. Because the insurance rate is half the basic rate, so for winning the player receives the sum of the losers money at the basic rate (hence the name insurance).

An example of a game of blackjack.

If the player has more than 21 points after drawing the cards, he loses the bet and the dealer takes away his chips. If the player has 21 points or less, the dealer reveals his face down card and can draw more cards depending on his number of points. The dealer must play according to the following rules: take a card if it has 16 points or less and not take more cards when it has 17 points or more (no matter how many points the player has). The winner is the one who has a sum of points closer or equal to 21.

Backgammon

The game uses a board, consisting of four parts with six longitudinal triangles of opposite colors marked on them, referred to as 24 fields. Each player receives 15 single-colored stones (yellow and green), two dice are also used for the game.

The fields numbered 1-6 are called the yellow player's, and the fields numbered 19-24 are the green player's base. A crossbar, also called a band, runs through the center of the board, on which there will be pawns captured during the game. Players move on the board in opposite directions, i.e. those

who play with yellow stones move from field 24 towards field 1, and those who play with green stones, the opposite.

The goal of the game is to place all pieces in your base and taking them off. The player who does it first, wins.

Game

The game starts with one dice rolled by each player. The player who rolls more points starts the game. The starter, by clicking on the board, rolls two dice, and then, according to the number of pips rolled, moves his stones on the board.

The move can be made with one stone by the sum of the pips rolled with both dice, and it can also be divided into any two stones.

The moved pawn can only be set to:

- free field, not occupied by any pawns,
- a field with other pieces of the executing move,
- and the field occupied by one opponent's pawn (then his pawn is captured).

It is impossible to make a move onto a square with two or more opponent's pieces. This field is blocked.

The player must make a move in accordance with the pips rolled on both dice. If he has the ability to make only one move and the other pieces are positioned so that he can't move them, he loses the second move. If he is blocked from making both moves, he loses his turn.

A player who rolls a doublet, i.e. the same number of pips on both dice, has the right to make four moves as indicated by a single dice. This means that by throwing, e.g. two 6, you can make four moves of six fields.

A single pawn standing on a field is called a blot and can be captured by the opponent. When a player's pawn stands on a field with a single opponent's pawn, the opponent's pawn is captured and placed on the bar.

The opponent in his first move after capturing a pawn must first put it back into play. The captured pawn is entered into the opponent's base, in accordance with the dice roll (for the player yellow pawns on the fields from 1 to 6, and for the player green - from 19 to 24). Of course, if these spaces are blocked by the opponent's pieces, then the move cannot be made and one should wait for the release of any space in the base or for the dice to be rolled with such a number of pips that will allow the piece to be put on a free space in this base.

Once the player has placed all of his pieces in his base, he can start collecting pieces. Pulling is also done according to the number of pips rolled on the dice. Only if the number of pips exceeds the number of moves possible with the pawn, the pawn is removed from the furthest field.

If it happens that during the capture some pawn is captured by the opponent, you can continue to draw only after the pawn has been entered into the base.

End of the game

The player who first draws all his pieces from the board wins the game.

For the win you can get:

1 point when the opponent manages to draw at least one of his pawns,

2 points when the opponent doesn't draw any of his pawns (so-called gammon),

3 points when the opponent does not draw any of his pawns and has a minimum of one pawn in the opponent's base or puton the crossbar (so-called Backgammon).

Dicing

A game for 2-4 people in which players roll dice to get specific pip combinations to get points.

In each of the 13 rounds, each player has three rolls of dice at his disposal. The first of them always takes place with all five dice, and in the second and third, which are not mandatory, the selected dice can be held back; the throw is then only made with the remaining dice.

After making the rolls, the dice pattern obtained on the dice must be written down by the player in the scoring table for one of 13 categories. Each player writes down their points for selected categories in their own table column. Once selected, a category cannot be re-selected later.

	#1	#2	#3	#4
ones				
two				
three				
four				
five				
sixes				
bonus	0	0	0	0
sum	0	0	0	0
3 identical				
4 identical				
ful				
small straight				
big straight				
general				
chance				
sum	0	0	0	0
together	0	0	0	0

(ones, twos, threes, fours, five, sixes, bonus, sum, 3 equals, 4 equals, full, small straight, big straight, general, chance, sum, altogether)

Categories of the top of the table

- ones, twos, threes, fours, fives, sixes.
- Choosing one of them, in the position corresponding to the category, enter the sum of the pips from the dice indicating the selected number.
- For example, if a player rolls a 4, 3, 4, 4, 1 and indicates the "four" category, he will get 12 points. (because there are three fours in the configuration), and if he chooses "three", then 3 points. (because he threw only one three).
- If in the upper categories of the table (from ones to sixes) a total of 63 points or more are obtained, you also receive a bonus of 35 points.

Categories of the bottom of the table

- three equals - if there are three equal numbers of pips, the sum of the pips from all five cubes is obtained; e.g. for the 6.5, 2.5.5 system, it would be 23 points
- four equals - as above, but with at least four identical number of pips;
- full - 25 points if the system has three equal numbers of pips and two other equal ones, eg 4, 2, 4, 4, 2 (three fours and two doubles);
- small straight - 30 points, if there are four consecutive pips in the system, eg 2, 3, 4, 5, 2; or 6, 1, 2, 3, 4; etc. (the order of the numbers on the dice does not matter, because they are not even numbered);
- a big straight - 40 points, as above, but the number of pips from all dice must be consecutive numbers;
- general - 50 points if the number of pips on all dice is the same;
- chance - regardless of the arrangement of the cubes, the sum of all the cubes is obtained;

The choice of each of the free categories can be made irrespective of your configuration, but if it does not meet certain requirements, you get 0 points. (such a choice for 0 points is sometimes necessary when the configuration does not fit into any of the free categories).

Generals

Second, third and each subsequent rolled general can be used as a joker if the category "general" and the category from the top of the table corresponding to the general are already used.

The joker is recorded in the lower categories of the scoring table, receiving the appropriate number of points (i.e. 25 points for full, 30 points for the small straight, 40 points for the large or the sum of points for the remaining ones), unless all the lower categories are already used, then you have to write it down to one of the upper ones, for 0 points.

In addition to being used as jokers, you receive 100 points for the next generals thrown bonuses, but on condition that the first one was registered in the "general" category and are used as jokers.

The game ends when all 13 rounds are completed when all scoring table categories are filled.

Variations: triple dicing

In triple dicing in the scoring table, each player has three own columns; in the second and third respectively, you receive two and three times as many points as in the first, and the game itself consists of 39 rounds.

Other differences resulting from the presence of three columns are:

- the thresholds for bonuses for the sum of points from the top of the table and the bonuses themselves are two and three times higher, respectively;
- using a general as a joker is only possible if the player has used all three columns of the "general" category and the category appropriate for the general from the top of the table;
- bonuses for subsequent generals are valid after the third and provided that none of the previous generals was recorded in a category other than "general" when it was free;
- the size of the bonus for subsequent generals depends on the column into which the general is written and is respectively two or three times larger;

In the final settlement, the sum of points from all columns is taken.

Shuffleboard

The goal of the game is to move 20 wooden discs from the designated place towards the end of the board and place them in numbered corridors. Corridors are numbered from left to right: 2, 3, 4 and 1. The most important rule in "Shuffleboard" is doubling the number of points for each full set of discs (one disc in each corridor); so instead of 10 points ($2 + 3 + 4 + 1$) - the player receives 20 points. The maximum possible score in one round is 100 points. It will be achieved by placing 5 discs in each corridor.

If it is not possible to place all the discs in the corridors or the number of placed discs will be different in each corridor, then the points are calculated according to the pattern: at the beginning we check and count all sets (one disc in each corridor), then remove the sets from the board (in order to do not make mistakes in counting), at the very end we count all the remaining discs (the number of points for individual discs is determined by the symbol painted above the entrance to the corridor in which the disc is located).

Players move all 20 discs in turn. The number of turns to be played is determined by the players before the start of the game. After playing a fixed number of turns, players add up their results for each turn. The player with the most points wins.

Trictrac

The player using black stones moves in the boxes marked in the figure from 1 to 24. The player with red stones moves in the opposite direction - from 24 to 1. After rolling, he can move his two stones by the numbers indicated on the dice (or by one piece two times). Pawns can only be moved to spaces where there are at least two opponent's pieces. A special throw is the so-called "double" (the same number of pips on both dice), which gives a total of four moves by the indicated number of pips.

In the last phase, the player must bring all his pawns to the "home". For a player with black stones they are marked with numbers 19-24. Only then can he remove pawns from the board. This is done by rolling the number of pips needed for the pawn to leave the board. If a player rolls 6 and does not have pawns on the sixth field (counting from the edge of the board), he can remove the pawn from the next square.

You can attack during the game. Beating consists of placing your pawn on a field with a single opponent's pawn (so-called "blot"). After beating, the captured pawn is put on the board and the opponent cannot continue playing until his pawn first returns to the board. For a pawn to return to the board, you must roll the dice and start playing with this pawn as if it were in the zero field.

The line on the board is called a band, and the place where the player must put the pieces is the court.

Table Football

There are four rods at each table side. The first rod is a goalie, the second one – two defenders, the third one is a five-men midfield line and the fourth one covers three attack players. Table footballs is played between two or four people. Before the game, we form two teams. We choose our side of the pitch. We can toss a coin to determine which team begins the game or we can basically throw the ball on the centre of the table and thus the match begins. We move the rods to put the ball in motion. It is forbidden to turn the rods by more than 360 degrees. You cannot shake the table or cause the ball to move in any other mechanical way. The only part of the table which can be touched during the game are the rods of our team. If the ball gets stuck in the place where it cannot be reached by any player, we can move it to the nearest player.

The objective of the game is to score a specific number of goals. Or we can also play over a fixed period of time. The goal is regarded as scored correctly even if the ball hits the goal, bounces back from the side wall and even returns to the pitch.

Maintenance

Cleaning of the table – We recommend to clean the table at least once a week. Use only dry, soft cloth and a small amount of cleaning glass/dust cleaning agent (with a nozzle). Protect the pitch from sharp items. Keep the pitch clean.

Technical data

Table size: 121 x 61 x 79 cm

Material: MDF, PVC

Carton size: 114 x 66 x 16,5 cm

Weight net: 28 kgs

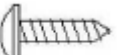
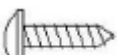
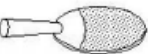
Weight gross: 30 kgs

PRODUCER: ABISAL SP. Z O.O.
UL. PYSKOWICKA 17,
41-807 ZABRZE, POLAND



The EU DECLARATION OF CONFORMITY can be found on the manufacturer's website www.abisal.pl/do-pobrania/.

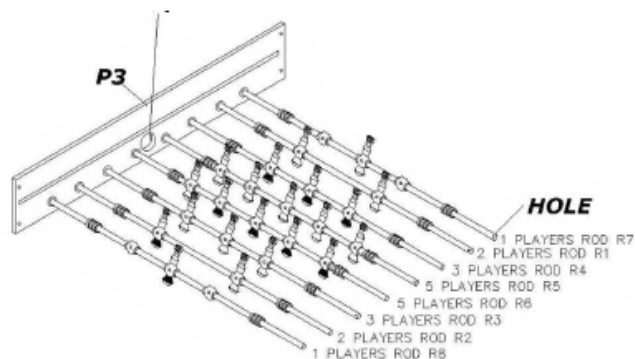
Montážní Části

Označit	Popis	Počet	Označit	Popis	Počet
 H1	Šroub 1/4*25mm	16	 P3	Boční panel	2
 H2	1-1/2" Vrut philips	12	 P4	Pole do gry	1
 H3	Plochá podložka 1/4"	16	 P5	Kulečnickový stůl	1
 H4	Křížová matice	12	 P2	Vyrovnávací šroub	4
 H5	Vrut T4*12mm	8	 P7	Přezka, která podporuje hřiště stolního fotbalu	2
 A1	Míč	2	 P8	Koncový panel	1
 A2	Pálka pro vzdušný hokej	2	 P1	Noha ke stolu	4
 A3	Puk pro vzdušný hokej	2	 P10	Bránka	2
 A4	Pálka na stolní tenis	2	 P11	Rukojeť	8
 A5	Sítka na stolní tenis	1	 P12	Koncovky tyčí	8
 A6	Míček na stolní tenis	2	 R1	Tyč s 2 obránci hostitelů	1
 A7	Šachy (sada)	1	 R2	Tyč s 2 obránci hostů	1
 A8	Dáma (sada)	1	 R3	Tyč s 3 útočníky hostitele	1
 A9	Bowling (sada)	10	 R4	Tyč s 3 útočníky hostů	1

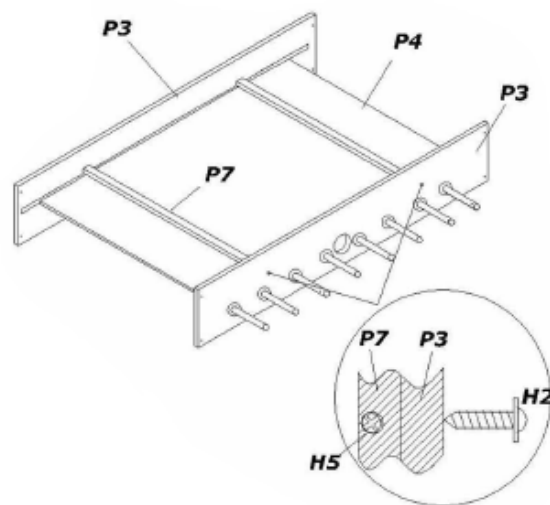
 A10	Bowlingová koule	1	 R5	Tyč s 5 pomocníky hostitelů	1
 A11	Sada kostek pro hru (5)	1	 R6	Tyč s 5 pomocníky hostů	1
 A12	Hrací karty	2	 R7	Tyč s 1 domácím brankářem	1
 H6	Nářadí	1	 R8	Tyč s 1 brankářem hostů	1
 A13	Míč (sada)	1	 C4	Gumová manžeta	16
 A15	Koule	1	 C5	Plastová podložka	16
 A16	Tága na kulečník	2	 G1	Boční šachy, dáma, backgammon, shuffleboard, bowling	1
 A17	Biliárový trojúhelník	1	 G2	Vzdušný hokej / stolní tenis	1
 A14	Křída	2			

Návod Montáže

Krok 1 Vkládání tyče s hráči do bočního panelu.
Pamatujte, že v tomto kroku musí být stůl vzhůru nohama.

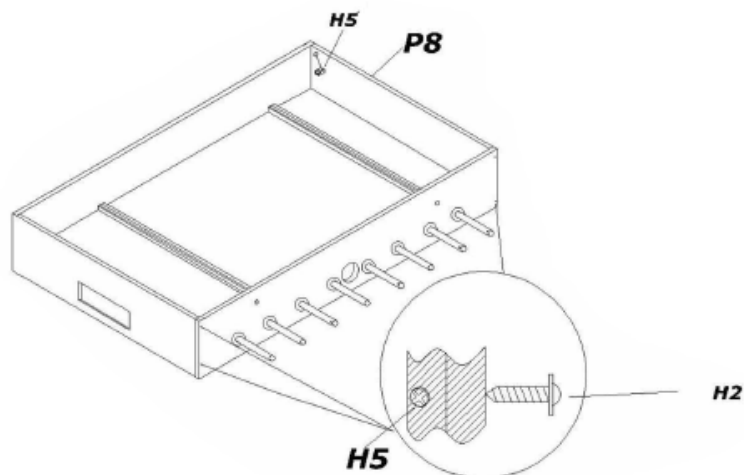


Krok 2 Umístěte hrací pole do dutiny na postranním panelu. Zvedněte držáky na hracím poli a připojte každý konec ocelové nosné tyče H6 k bočním panelům. Uspořádejte H5 přes H4 aby zablokovat H6.



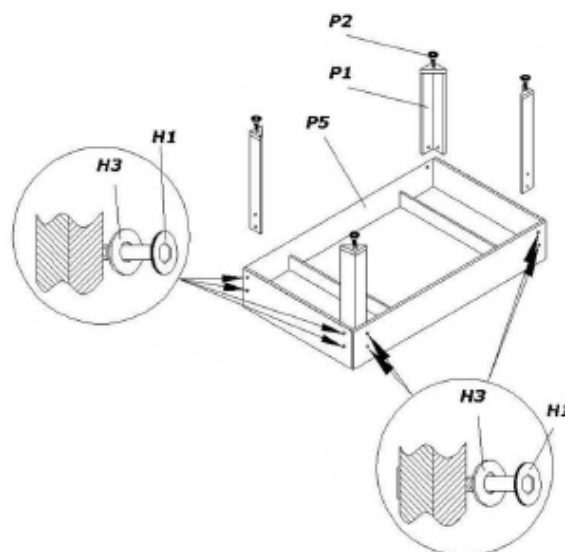
Krok 3 Umístěte H8 do koncových otvorů. Použijte H2 až H9 na zablokování koncového panelu a bočních panelov.

POZNÁMKA: Ujistěte se, že boční panely a koncové panely jsou v pravém úhlu k sobě.

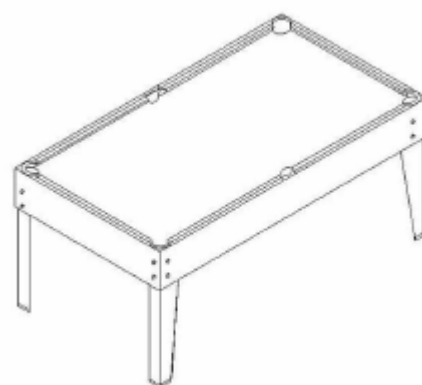


Krok 4 Nasadte nohy na stůl šroubem H1 a podložkou H3. Najděte P2 na spodní straně nohou.

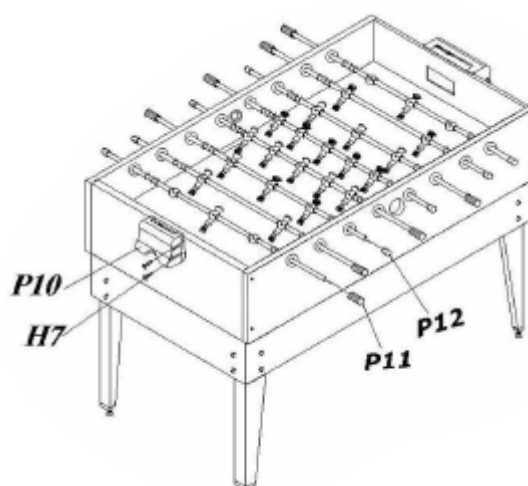
POZNÁMKA: Pokud máte problémy s vložením šroubů na nohy, vraťte se k předchozímu kroku a mírně uvolněte šrouby krytu.



Krok 5 Převrátit stůl, pole hry je kulečník. Pak na stůl umístěte hokejový stůl, sítku na stolní tenis, shuffleball, kuželky nebo šachy.



Krok 6 P10 připojte na každou stranu pomocí tří H7. Umístěte osm P11 a osm P12 na konec tyčí intervalu. Nakonec položte sestavený fotbalový stůl na povrch stolu.



Pravidla hry

Stolní tenis (známý také jako ping-pong) - hra, které se účastní 2 osoby, spočívá v odehrání míčku pomocí rakety, tak aby přeletěl přes sítku nebo vedle sítky na druhou polovinu stolu. Míček se může dotknout stolu pouze jednou (na soupeřově polovině), není dovoleno hrát z voleje, jak je tomu v tenise. Body se přiznávají mimo jiné za odehraný míček, který soupeř neodebral. Začíná se podáním (setrvísem) jednoho z hráčů.

Bowling – pravidla

Hra bowling se skládá z deseti kol, v každém má hráč 2 hody. Poslední kolo je výjimečné a umožňuje hráčům házet koulí třikrát. Cílem hry je v podstatě shodit všech deset kuželek na konci dráhy. Nejlepší je, pokud se to podaří při první hodu, pokud ne - hráč může házet znovu. Hráči získávají body za počet poražených kuželek.

Bonusové body jsou přiznávány, pokud se podaří naráz v jednom hodu shodit všechny kuželky. Toto je tzv. strike, což znamená, že hráč okamžitě dostane deset bodů a dvojnásobný počet bodů za shozené kuželky v následujícím kole. | Zatímco spare je situace, v níž se hráči podařilo srazit celkem deset kuželek během dvou hodů. Spare umožňuje hráči získat deset bodů plus body rovnající se počtu shozených kuželek v následujícím hodu. Poslední kolo bowlingu je výjimečné. Pokud se podaří v posledním kole získat strike, hráč má nárok na dva další hody. Zatímco spare v posledním kole dává hráči možnost ještě jednou shodit kuželky.

Dáma

Každý hráč začíná hru s dvanácti kameny (jeden má černou barvu, druhý červenou), které jsou umístěny na tmavších polích hrací plochy. Jako první začíná hráč s červenými kameny, potom se hráči v tazích střídají.

Cílem hry je vyhodit všechny kameny soupeře nebo zablokovat ty, které zůstaly na hracím stole, a připravit tak soupeře o možnost udělat další tah. Kameny se mohou pohybovat o jedno pole dopředu diagonálně (šikmo) na volné pole.

K vybití kamene dojde skokem sousedního kamene (nebo dámy) soupeře na pole těsně za ním úhlopříčně (toto pole musí být volné). Vybité kameny se po ukončení tahu odstraní z hrací plochy.

Kameny mohou vybíjet jak dopředu tak i dozadu.

V jednom tahu je možné vybit více než jeden kámen tím stejným kamenem tak, že tento kámen přeskočí přes další kameny soupeře. Vybíjení je povinné. Kámen, který dojde na druhou stranu hrací plochy, se stává dámou, ale pokud se tam ocitne v důsledku vybíjení a bude moci provést další přeskok (dozadu), musí to udělat a nestává se tak dámou.

Když se kámen stane dámou, je na tahu soupeř.

Dáma se může pohybovat v jednom tahu o libovolný počet polí dopředu nebo dozadu po úhlopříčce a zastavovat se na volných polích.

Dámou je možné vybíjet z jakékoliv vzdálenosti po diagonále a dochází k němu přeskokem protihráčova kamene (nebo dámy), za kterým musí být alespoň jedno volné pole - dáma přeskakuje na kterékoliv z těchto volných polí a může pokračovat ve vybíjení (na stejné nebo kolmé linii).

Pokud je možnost víceanásobného přeskočení, hráč musí vykonat maximální možné (tzn. takové, ve kterém získá nejvyšší počet soupeřových kamenů nebo dam) .

Během vybíjení se nemůže přeskakovat více než jednou přes stejný kámen (dámu).

Šachy

Šachy jsou hra pro dva hráče. Hraje se na hrací desce zvané šachovnice, na které se umísťuje 32 figurek (šest druhů, z toho 8 pěšáků a 8 figurek, celkem 16 kusů pro každého hráče). Cílem hry je dát mat, tj. ohrozit soupeřova krále tak, že v dalším tahu může dojít k jeho odstranění ("vybití"), kterému se nelze vyhnout. Hry však zřídka končí matem - hráči se často vzdají, pokud si myslí, že další hra povede k jejich konečné porážce. Pravidla poskytují několik způsobů, jak ukončit hru nerozhodně.

Šachy se hrají na šachovnici, čtvercové hrací desce rozdělené na 64 čtvercových polí (osm krát osm) ve dvou barvách, které se střídají, podobně jako hrací deska, která se používá při dámě. Bez ohledu na skutečnou barvu polí se světlejší nazývají "bílé" (nebo "světlé"), zatímco tmavší se nazývají "černé" (nebo "tmavé"). Pojmenování hráčů a jeho figurek je také dohodnuto: světlejší figurky se nazývají "bílé", tmavší figurky se nazývají "černé"; z tohoto důvodu se hráč, který používá bílé figurky, nazývá "bílý" a hráč, který používá černé figurky – "černý". Šachovnice se položí tak, aby v levém dolním rohu hrací desky se nacházelo černé pole (takže bílé pole musí být v pravém dolním rohu). Každý hráč má šestnáct figurek:

Šachová figurka	Král	Dáma	Věž	Střelec	Jezdec	Pěšec
Počet	1	1	2	2	2	8
Symboly						
						

Uspořádání:

Hráčova druhá řada má osm pěšců ; řada která je nejbližší hráči obsahuje zbylé figurky:

- věže jsou umístěny v rozích hrací desky;
- jezdcí jsou vedle věží z vnitřní strany;
- střelci jsou umístěni vedle jezdců na vnitřní straně;
- královna je umístěna na jednom ze středních polí - na barvu podle barvy hráče: bílá královna na bílém poli, černá královna na černém poli;
- král zabírá poslední volné místo v dolní řadě vedle královny.

Dámy a věže se nazývají těžké figurky zatímco střelci a jezdcí jsou lehké figurky.

První tah provádí bílý hráč, pak hráči střídají tahy. Pohyb je povinný; hráč se nemůže tahu vzdát, ani když ten tah má za následek ztrátu nebo prohru. Hra se hraje, dokud není mat na jednoho z králů, nebo dokud se hráč nevzdá nebo když dojde k remíze. Kromě toho, pokud se hraje s časovou kontrolou, prohrává hráč, který překročil tento čas.

Každá figurka se pohybuje vlastním způsobem. Tah se provádí na volné pole, kromě polí obsazených soupeřovými figurkami. Šachové figurky s výjimkou jezdců nemohou přeskakovat jiné figurky. Braní

soupeřovy figurky nastává přesunem figurky na pole, kde tato figurka stojí. Figurka, která útočí nahradí poraženou figurku, která je odstraněna z šachovnice a neúčastní se další hry.

Král může dostat šach, tzn. může být ohrožen odstraněním, ale nemůže být odstraněn.

- **Král** se může pohybovat o jedno pole v libovolném směru, vodorovně, svisle i po diagonále. Nejvýše jednou ve hře může každý král udělat zvláštní tah zvaný rošáda.
- **Věž** se pohybuje o libovolný počet volných polí vodorovně nebo svisle; pohybuje se také během rošády.
- **Střelec** se může pohybovat o libovolný počet volných polí po úhlopříčkách.
- **Dáma** se pohybuje o libovolný počet volných polí vodorovně, svisle a po úhlopříčkách (používá tak pohyby věže a střelce).
- **Jezdec** se přesouvá na nejbližší pole, které není ve stejném řádku, sloupci nebo diagonále; jinými slovy, pohybuje se o dvě pole jako věž a pak o jedno pole kolmo k tomuto směru. Pohyb jezdce není blokován jinými figurkami tzn. "skáče" na nové pole. Pohyby jezdce se také popisují jako pohyby ve tvaru písmene "L" nebo číslem "7" (nebo jakýkoliv jejich zrcadlový odraz horizontální a vertikální), přičemž provádí dva kroky v daném směru, 90 ° otočení v jednom ze směrů a krok v nově zvoleném směru.
- **Pěšec** má nejsložitější pravidla pohybu:
 - Pěšec se může posunout o jedno místo dopředu, pokud to místo není obsazeno. Pokud se daným pěšcem neuskutečnil tah, pak má při prvním tahu možnost udělat tah o dvě pole vpřed, pokud žádné z těchto polí není obsazeno. Pěšec se nemůže pohybovat dozadu.
 - Pěšeci jsou jediné figurky, které vybíjejí jinak, než jak se hýbou. Mohou vyhodit soupeřovu figurku, pokud se nachází na jednom ze dvou polí vodorovně sousedních s polem před nimi (tj. z pole úhlopříčně před nimi), ale nemohou se tam přesunout, pokud jsou tato pole volná.

Rošáda se skládá z toho, že král se posune o dvě pole směrem k věži a potom se věž umístí na druhou stranu krále na pole s ním sousedícím [2]. Rošáda je možná, pouze pokud jsou splněny všechny následující podmínky:

1. král a věž podílející se na rošádě se ještě nepohnuli;
2. mezi králem a věží nejsou žádné další figurky;
3. král nesmí být ohrožený šachem, nemůže projít ani ukončit svůj tah na poli ohroženém soupeřovou figurkou;
4. král a věž musí být ve stejné řadě

Blackjack je kasinová verze hry Oko bere. Úkolem hráče je nejvíce se přiblížit součtu 21 bodů (avšak ne více než 21). Nejlepší kombinací karet je tzv. Blackjack, tedy eso a 10 nebo obrázková karta (J,Q,K), za které hráč získá 150% sázky (např. 15 PLN za 10 PLN).

Ve hře se používá několik balíčků o 52 kartách. Od jednoho až do osmi balíčků. Platí, že čím méně, tím lépe pro hráče.

Bodování karet ve hře Blackjack

- Karty od dvojky do desítky mají hodnotu rovnající se číslu karty.
- Kluk, dáma a král mají hodnotu 10 bodů.
- Eso má hodnotu 1 nebo 11, podle toho, co je pro hráče lepší.

Blackjack se hraje proti krupiérovi. Hráč umístí sázku na speciální stůl, používá přitom žetony. Potom hráč a krupiér dostanou dvě karty. Obě karty hráče jsou rozdány lícem nahoru, zatímco hráči je ukázána pouze jedna karta krupiéra. Hráč se nyní může rozhodnout o dalším tahu. Hráč má následující možnosti:

- Vzít kartu (hit).
- Nevzít karty (stand).
- Zdvojnásobit vsazenou částku (double down), možné pouze při prvních dvou kartách, hráč získá pouze jednu kartu.
- Rozdělit hru (split), pokud mají první dvě karty hráče stejnou hodnotu, např. dvě osmičky. Hráč pak přidá druhý vklad (rovnající se hodnotě prvního vkladu) a může po rozdělení dobírat karty / s každou kartou se hraje samostatná hra.
- Pojištění (insurance) představuje dodatečnou sázku pouze v případě, že karta krupiéra je eso. Hráč může postavit další sázku na to, že druhá karta krupiéra (lícem dolů) je 10 nebo obrázková karta (J,Q,K) (krupiér má Blackjack). Jestliže má krupiér blackjack, hráč prohrává základní sázku a za pojištění vyhrává 2: 1. Protože pojistná sázka je polovina základní sázky, tak za výhru hráč dostane částku peněz prohranou v základní sázce (odtud název pojištění).

Příklad hry blackjack.

Pokud má hráč po obdržení karet více než 21 bodů, prohrává sázku a krupiér sebere jeho žetony. Pokud má hráč 21 bodů nebo méně, krupiér odkryje svou zakrytou kartu a může si podle počtu bodů vzít více karet. Krupiér musí hrát podle následujících pravidel: vzít si kartu, pokud má 16 bodů nebo méně, pokud má 17 nebo více bodů, nebere více karet, (bez ohledu na to, kolik bodů má hráč). Vítězem je ten, jehož součet bodů je blížíší nebo rovný 21.

Vrháby (Backgammon)

Ve hře se používá hrací deska složená ze čtyř částí se šesti podélnými trojúhelníky v opačných barvách označených jako 24 polí. Každý hráč dostane 15 jednobarevných kamenů (žlutých a zelených), ve hře se používají dvě kostky.

Pole označená 1-6 se nazývají vnitřní pole hráče, který má žluté kameny, a pole označená 19-24 jsou vnitřní pole hráče, který hraje se zelenými kameny. Středem hrací desky prochází příčka, nazývaná také přepážka (bar), na níž se během hry budou odkládat vyhozené kameny. Hráči se pohybují po hrací ploše v opačných směrech, tj. hráč se žlutými kameny se pohybuje z pole 24 směrem k poli 1 a hráč se zelenými kameny naopak.

Cílem hry je umístit všechny kameny do svého vnitřního pole a pak je odebrat z hrací desky. Hráč, který to udělá první, vyhrává.

Hra

Hra začíná od hodu jednou kostkou každým hráčem. Hráč, který hodí více bodů, začne hru. Hráč který začíná, hodí dvěma kostkami na hrací desku a potom podle počtu hozených bodů přesune své kameny po hrací desce.

Pohyb může být vykonán jedním kamenem o součet bodů hozených oběma kostkami a nebo se může rozdělit na jakékoliv dva kameny.

Kámen může být přemístěn pouze na:

- volné pole, které není obsazeno žádným kamenem,
- pole s jinými kameny osoby, která vykonává tah,
- pole obsazeno jedním kamenem soupeře (pak je jeho kámen vyhozen).

Není možné provést tah na pole se dvěma nebo více soupeřovými kameny. Toto pole je zablokované.

Hráč musí udělat tah podle bodů hozených na obou kostkách. Pokud má možnost učinit pouze jeden tah, ostatní kameny jsou umístěny tak, že s nimi nemůže pohnout, ztrácí možnost druhého tahu. Pokud nemůže provést žádný tah, ztrácí své kolo.

Hráč, který hodí double, tzn. stejný počet bodů na obou kostkách, může provést čtyři tahy o počet polí na jedné kostce. To znamená, že když hodí např. dvě 6, může provést čtyři tahy o šest polí. Kámen, který stojí sám na poli se nazývá blot a může být vyhozen soupeřem. Pokud se kámen hráče postaví na pole s jedním kamenem soupeře, tento kámen soupeře je vyhozen a umístí se na přepážku (bar).

Hráč musí v prvním tahu poté, co mu byl vyhozen kámen, uvést tento kámen zpět do hry. Vyhozený kámen se vrací do soupeřova vnitřního pole na základě hodu kostkami (pro hráče s žlutými kameny na pole od 1 do 6 a pro hráče se zelenými - od 19 do 24). Samozřejmě, pokud jsou tato pole blokována soupeřovými kameny, pak není možné provést tah a je třeba čekat na uvolnění některého pole ve vnitřním poli nebo na to, až na kostce padne takový počet bodů, které umožní postavení kamene na volné místo ve vnitřním poli.

Když hráč umístil všechny své kameny ve svém vnitřním poli, může začít odebírání kamenů. Odebírání se také provádí podle počtu bodů hozených na kostkách. Jedině v případě, že počet bodů přesáhne počet možných tahů kamenem, tehdy se odstraní kámen z nejvzdálenějšího pole.

Pokud se stane, že během odebírání bude některý kámen vyhozen soupeřem, pokračovat v odebírání je možné až po umístění tohoto kamene do vnitřního pole.

Konec hry

Hráč, který jako první odebere všechny své kameny z hrací plochy, vyhrává hru.

Za výhru můžete získat:

1 bod, když soupeř stihl odebrat alespoň jeden ze svých kamenů,

2 body, když soupeř neodebral žádný ze svých kamenů (tzv. Gammon),

3 body, když soupeř neodebral žádný ze svých kamenů a má nejméně jeden kámen ve vnitřním poli soupeře nebo vyhozený na přepážce (tzv. Backgammon).

Kostky

Hra pro 2-4 osoby, v níž hráči házejí kostkami, aby získali určitou kombinaci bodů na kostkách, za kterou se získávají body.

V každém ze 13 kol má každý hráč k dispozici tři hody kostkami. První hod je vždy všemi pěti

	#1	#2	#3	#4
ones				
dva				
tři				
čtyři				
pátky				
šestky				
prémie	0	0	0	0
součet	0	0	0	0
3 identické				
4 identické				
ful				
malý rovný				
velký rovný				
obecný				
šance				
součet	0	0	0	0
spolu	0	0	0	0

kostkami a při druhém a třetím hodu, které nejsou povinné, si vybrané kostky ponechá a dalšími kostkami háže.

Po provedení hodů musí hráč zapsat kombinaci bodů, které získal na kostkách, do bodovací tabulky do jedné ze 13 kategorií. Každý hráč zapisuje body pro vybranou kategorii do svého sloupce tabulky. Později již nemůže vybrat stejnou kategorii.

Kategorie horní části tabulky

- jedničky, dvojky, trojky, čtyřky, pětky, šestky.

Pokud vyberete jednu z nich, v řádku odpovídající kategorie, se zapíše součet bodů z kostek označujících zvolené číslo.

Například, pokud hráč hodí 4, 3, 4, 4, 1 a označí kategorii "čtyřky", získá 12 bodů. (Protože hodil tři čtyřky), a pokud zvolí "trojky", získá 3 body. (Protože hodil pouze jednu trojku).

Pokud v horních kategoriích tabulky (od 1 do 6) hráč získá celkem 63 bodů, nebo více, dostane dodatečně bonus ve výši 35 bodů

Kategorie dolní části tabulky

- tři stejné - pokud jsou v hodu tři stejné počty bodů na kostkách, získá se součet bodů ze všech pěti kostek; například pro kombinaci 6,5, 2,5,5 by to bylo 23 bodů
- čtyři stejné - jako výše ale nejméně čtyři stejné počty bodů na kostkách
- full house - 25 bodů, pokud se v kombinaci vyskytnou tři stejné počty bodů a dva další stejné počty bodů, např. 4, 2, 4, 4, 2 (tři čtyřky a dvě dvojky);
- malá postupka - 30 bodů, pokud jsou v hodu čtyři po sobě jdoucí počty bodů, například 2, 3, 4, 5, 2; nebo 6, 1, 2, 3, 4; atd. (Pořadí čísel na kostkách není důležité, protože nejsou očíslovány);
- velká postupka - 40 bodů, jako výše, ale čísla bodů ze všech kostek musí být za sebou jdoucí čísla;
- generál - 50 bodů, pokud je počet bodů na všech kostkách stejný;
- šance - bez ohledu na kombinaci bodů na kostkách, získává se součet bodů všech kostek;

Výběr každé volné kategorie můžete provést bez ohledu na vaši kombinaci, ale pokud nesplňuje uvedené požadavky, získáte 0 bodů. (Taková volba za 0 bodů je někdy nezbytná, pokud se kombinace nehodí pro žádnou volnou kategorii).

Generálové

Druhého, třetího a každého následujícího hrozeného generála lze použít jako žolíka, pokud již byla použita kategorie "generál" a kategorie z horní části tabulky odpovídající danému generálovi.

Žolík se zapisuje do dolních kategorií bodovací tabulky a získává se odpovídající počet bodů (tzn. 25 bodů za full house, 30 bodů za malou postupku, 40 bodů za velkou postupku nebo součet bodů za ostatní), pokud jsou již všechny dolní kategorie použity, pak je nutné žolíka zapsat do jedné z horních, za 0 bodů.

Za další hrozené generály se kromě toho, že je možné je použít jako žolíky, získává 100 bodů jako bonus, ale pod podmínkou, že první byl zapsán v kategorii "generál" a další jsou použity jako žolík.

Konec

Hra končí, když je dokončených všech 13 kol, kdy jsou vyplněny všechny kategorie bodovací tabulky.

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů (celkem z horní a dolní části tabulky); druhé místo získává další hráč z hlediska celkového počtu bodů atd.

Varianta: trojité kostky

V trojitých kostkách má každý hráč tři vlastní sloupce v bodovací tabulce; ve druhém a třetím sloupci se dostává dvakrát, třikrát víc bodů než v prvním a samotná hra sestává z 39 kol.

Další rozdíly vyplývající ze tří sloupců jsou:

- součet bodů v horní části tabulky potřebných pro získání bonusu a samotný bonus jsou dvakrát a třikrát vyšší;
- použití generála jako žolíka je možné pouze tehdy, pokud hráč použil všechny tři sloupce kategorie "generál" a kategorie vhodné pro daného generála v horní části tabulky;
- bonusy za následující generály platí po třetím generálově pod podmínkou, že žádný z předchozích generálů nebyl zapsán v jiné kategorii než "generál", byla-li tato kategorie volná;
- velikost bonusu za následující generály závisí na sloupci, do kterého je generál zapsán, a je podle toho dvakrát nebo třikrát větší;

V konečném bodování se započítává počet bodů ze všech sloupců.

Shuffleboard

Cílem hry je přesunout 20 dřevěných disků z určeného místa na konec hrací plochy a umístit je do očíslovaných chodeb. Chodby jsou číslovány zleva doprava: 2, 3, 4 a 1. Nejdůležitějším pravidlem v "Shuffleboard" je zdvojnásobení počtu bodů za každou úplnou sadu disků (jeden disk v každé chodbě); takže místo 10 bodů ($2 + 3 + 4 + 1$) - hráč získá 20 bodů. Maximální možné skóre v jednom kole je 100 bodů. Dosáhne se umístěním 5 disků v každé chodbě.

Pokud nelze umístit všechny disky do chodeb nebo počet umístěných disků se bude v každé chodbě lišit, body se vypočítají podle vzoru: na začátku zkontrolujeme a spočítáme všechny sady (jeden disk v každé chodbě), potom odstraníme sady z hrací plochy (abychom se nespletli v počítání), na konci spočítáme všechny zbývající disky (počet bodů za jednotlivé disky je určen symbolem namalovaným nad vstupem do chodby, ve které se disk nachází).

Hráči postupně posouvají všech 20 disků. Počet kol, která se mají hrát, určí hráči před začátkem hry. Po odehrání určeného počtu kol spočítají hráči své výsledky z jednotlivých kol. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Tryktrak

Hráč, který používá černé kameny, se pohybuje po polích označených na obrázku od 1 do 24. Hráč s červenými kameny se pohybuje v opačném směru - od 24 do 1. Po házení může své dva kameny posouvat podle čísel uvedených na kostkách (nebo jedním kamenem dvakrát). Kameny se mohou pohybovat pouze do míst, kde jsou nejméně dva soupeřovy kameny. Speciálním hodem je tzv. "double" (stejný počet bodů na obou kostkách), který dává celkem čtyři tahy o uvedený počet bodů.

V poslední fázi musí hráč přivést všechny své kameny "domů". Pro hráče s černými kameny jsou to pole s čísly 19-24. Pouze pak může z hrací plochy odstranit kameny. Toho dosáhne hozením kostkou takový počet bodů, který je potřebný k tomu, aby kámen opustil hrací plochu. Pokud hráč hodí 6 a nemá kameny na šestém poli (počítáno od okraje hrací plochy), může odstranit kameny z následujícího hracího pole.

Během hry se může vyhazovat. Vyhození spočívá v umístění svého kamene na pole s kamenem soupeře (tzv. "blot"). Po vyhození se daný kámen umístí na baru a soupeř nemůže pokračovat ve hře, dokud se jeho kámen nevrátí na hrací plochu. Aby se kámen vrátil na hrací plochu, je třeba hodit kostkou a začít hrát s tímto kamenem jako by byl na nulovém poli.

Čára na hrací desce se nazývá bar a místo, kam musí hráč položit kameny: dvůr.

Fotbal

Na každé straně stolu jsou čtyři tyče (táhla). Na první je brankář, na druhé jsou dva obránci, na třetí je záložní linie skládající se z pěti hráčů a na čtvrté jsou tři útočníci. Stolní fotbal je určen pro hru dvou nebo čtyř osob. Před začátkem zápasu se rozdělíme na dva týmy. Vybereme si svou stranu hrací plochy. Pomocí hodu mincí můžeme rozhodnout, který tým začne, nebo můžeme prostě hodit míček doprostřed hrací plochy a tak začít hrát. Míček se pohybuje tak, že ho posouváme pomocí hráčů na tyčích. Je zakázáno otáčet tyče o více jak 360°. Je zakázáno třást stolem nebo jakýmkoli jiným mechanickým způsobem ovlivňovat pohyb míčku. Jedinou částí stolu, které se můžeme během hry dotýkat, jsou tyče s úchopy našeho týmu. Pokud se míček zastaví na místě, na kterém na něj nedosáhne žádný z panáčků, pak ho můžeme přemístit k nejbližšímu hráči. Cílem hry je dosáhnout určitého počtu gólů, nebo uplynutí předem daného času. Gól se uznává i v případě, pokud míček padne do brány, ale odrazí se zpátky ven od zadní stěny na hrací plochu.

Čištění

ČIŠTĚNÍ STOLU – Doporučujeme čistit stůl minimálně jednou týdně. K čištění používejte suchý, měkký hadřík a malé množství prostředku k čištění skel/ odstraňování prachu (s rozprašovačem). Chraňte hrací pole před ostrými předměty. Udržujte hrací pole čisté.

Specifikace

Rozměry stolu: 121 x 61 x 79 cm

Materiál: MDF, PVC

Rozměry balení: 114 x 66 x 16,5 cm

Hmotnost netto: 28 kg

Hmotnost brutto: 30 kg

VYROBCE: ABISAL SP. Z O.O.

UL. PYSKOWICKA 17

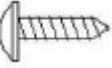
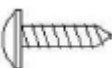
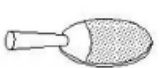
41-807 ZABRZE, POLAND VYROBENO V ČÍNĚ

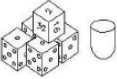
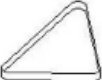


Distributor: ABISTORE SPORT s.r.o., U Cihelny 230/3, Hlučín, 748 01, Czech Republic

Prohlášení o shodě ke stažení na adrese <https://abistore.cz/ke-stazeni/>

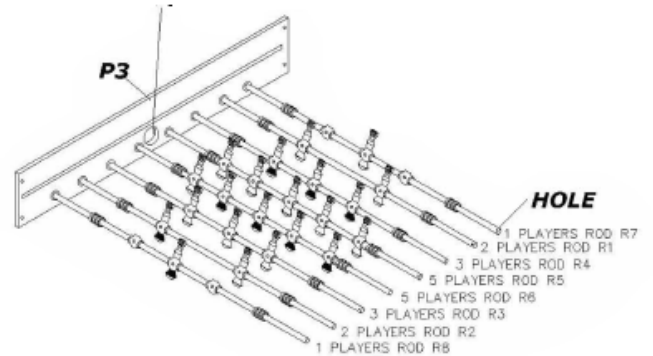
AUFSTELLUNG DER MONTAGEELEMENTE

Typ	Beschreibung	Nummer	Typ	Beschreibung	Nummer
 H1	Schraube 1/4*25mm	16	 P3	Seiten paneel	2
 H2	1-1/2" Schraube philips	12	 P4	Speilfeld	1
 H3	Unterlegscheibe flach 1/4"	16	 P5	Billiardtisch	1
 H4	Cross barrel nut	12	 P2	Nievellierungsfuß	4
 H5	Schraube T4*12mm	8	 P7	Stütze für das spielfeld	2
 A1	Fußball	2	 P8	End panel	1
 A2	Schieber	2	 P1	Fuß	4
 A3	Hockey puck	2	 P10	Zähler	2
 A4	Tischtennisschläger	2	 P11	Griff	8
 A5	Tennis netz	1	 P12	Stangenkappe	8
 A6	Ball für den tischtennis	2	 R1	Stange mit 2 spieler der einheimischen	1
 A7	Schach (set)	1	 R2	Stange mit 2 spieler der gäste	1
 A8	Dame (set)	1	 R3	Stange mit 3 spieler der einheimischen	1

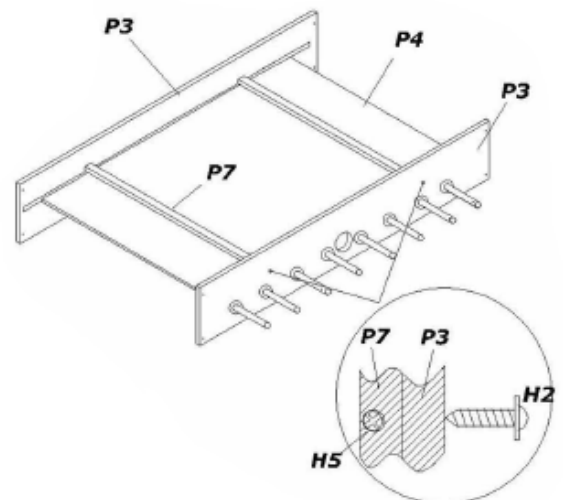
 A9	Bowling pin set	10	 R4	Stange mit 3 spieler der gäste	1
 A10	Bowling ball	1	 R5	Stange mit 5 spieler der einheimischen	1
 A11	Würfelset (5-teilig)	1	 R6	Stange mit 5 spieler der gäste	1
 A12	Kartenspiel	2	 R7	Stange mit 1 spieler der einheimischen	1
 H6	Werkzeug	1	 R8	Stange mit 1 spieler der gäste	1
 A13	Shuffle ball (1set)	1	 C4	Gummitülle	16
 A15	Billiard ball	1	 C5	Plastik unterlegscheibe	16
 A16	Der Queue	2	 G1	Flip side chess, checkers, backgammon, shuffle board / bowling	1
 A17	Dreieck	1	 G2	Hockey / Tischtennis	1
 A14	Kreide	2			

Montageanleitung

Schritt 1 Montage der Strangen in das Seitenpaneel. Beachten Sie, dass sich der Tisch bei diesem Schritt mit der Unterseite nach oben befindet.

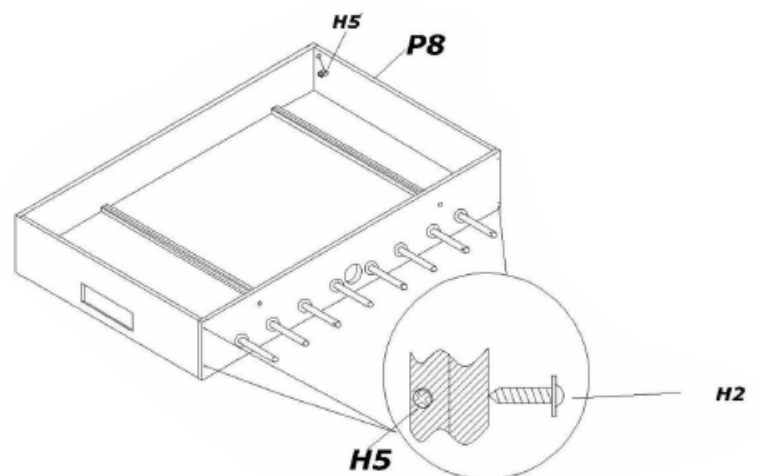


Schritt 2 Legen Sie das Spielfeld nach unten in die Nut an der Seitenwand. Legen Sie die Holzstützen auf das Spielfeld und sichern Sie jedes Ende mit den Sicherungstiften H6. Benutzen Sie H5 um H6 zu blockieren.

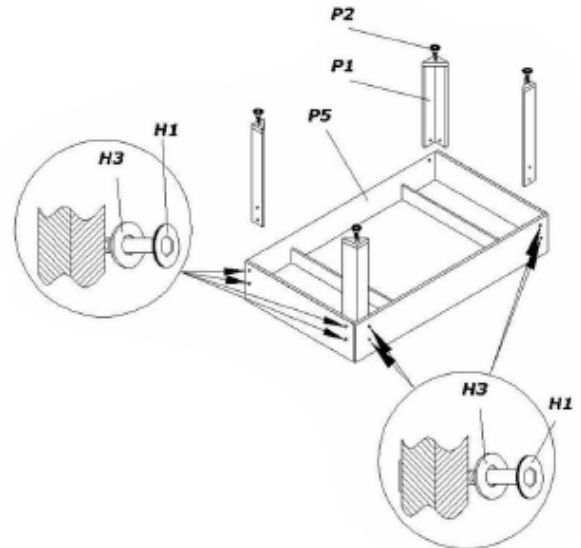


Schritt 3 Setzen Sie H8 in die Löcher des Endpaneels ein. Verwenden Sie H2, um das Endpaneel und die Seitenpaneele zu verriegeln.

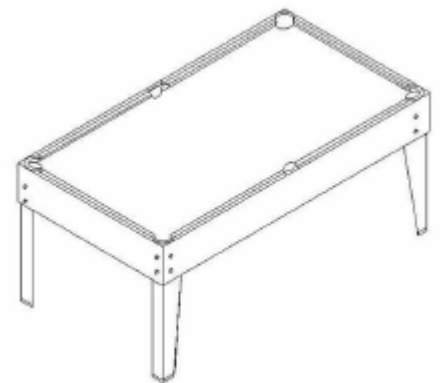
HINWEIS: Vergewissern Sie sich, dass die Seitenpaneele und die Endungen im rechten Winkel sind.



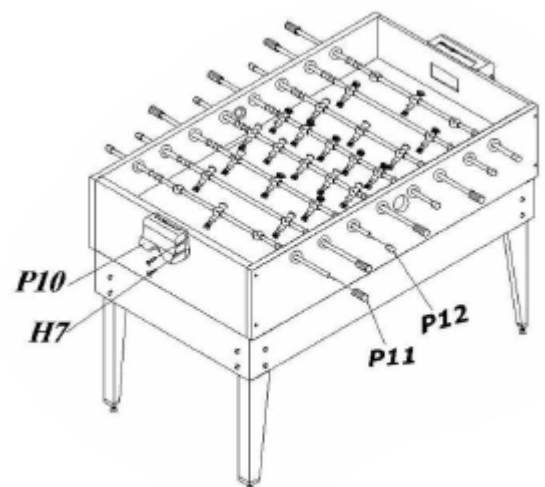
Schritt 4 Befestigen Sie jeden Fuß am Tisch, unter Verwendung von vier Unterlegscheiben H3 und vier Schrauben H1. Positionieren Sie die Nivellierungsvorrichtung P2 auf der Unterseite der Füße. HINWEIS: Wenn Sie Probleme beim Einsetzen der Fußschrauben haben, müssen Sie möglicherweise die Gehäuseschrauben etwas lösen.



Schritt 5 Drehen Sie den Tisch um, das Spielfeld ist eine Billardfläche. Legen Sie dann den Hockeyschirm, das Tischtennisnetz, Fußballtisch, Bowling-Spielsteine, das Schachspiel auf die Tischfläche.



Schritt 6 Befestigen Sie die Elemente P10 an beiden Enden mit drei Schrauben H4. Setzen Sie acht Ringe P11 und acht Blenden P12 auf die Endungen der Stangen. Legen Sie den zusammengesetzten Fußballtisch schließlich auf die ebene Tischfläche.



Die spielregeln

Tischtennis (auch als **Pingpong** bekannt) – ein Spiel, an dem 2 Personen teilnehmen und bei dem der Ball mit einem Schläger über das Netz oder neben dem Netz zur anderen Tischhälfte geschleudert wird. Der Ball kann den Tisch nur einmal treffen (in der gegnerischen Hälfte), es ist nicht erlaubt, den Ball aus der Luft zu schlagen, wie es beim Tennis der Fall ist. Es werden unter anderem Punkte vergeben für Treffer, die der Gegner nicht aufgenommen hat. Der Beginn der Aktion im Tischtennis ist, ein Aufschlag (Service) eines der Spieler.

Bowling - Regeln

Das Bowlingspiel besteht aus zehn Runden, in denen jeder Spieler zwei Würfe ausführen kann. Die letzte Runde ist anders und erlaubt es den Spielern, den Ball dreimal zu werfen. Grundsätzlich ist das Ziel des Spiels, alle zehn Stifte am Ende der Strecke umzuwerfen. Es ist am besten, wenn Sie es im ersten Wurf tun, wenn nicht - der Spieler kann den Ball erneut werfen. Die Spieler erhalten Punkte für die Anzahl der umgestürzten Pins.

Punkte werden als Bonus gutgeschrieben, wenn Sie es schaffen, alle Ihre Kegel auf einmal umzuwerfen. Dann haben wir das sogenannte „Strike“, was bedeutet, dass der Spieler sofort zehn Punkte erhält und die Anzahl der Punkte für umgestürzte Pins in nachfolgenden Runden verdoppelt. Im Gegensatz dazu ist „Spare“ eine Situation, in der der Spieler in zwei Würfen insgesamt zehn Pins umgeworfen hat. Mit Spare erhält der Spieler zehn Punkte plus Punkte, die der Anzahl der umgestürzten Pins im nächsten Wurf entsprechen. Die letzte Runde Bowling ist anders. Wenn es in der letzten Runde möglich ist, einen Treffer zu erzielen, hat der Spieler Anspruch auf zwei zusätzliche Würfe. Während der „Spare“ in der letzten Runde es dem Bowler ermöglicht, einen weiteren Versuch zu unternehmen, um die Kegel umzuwerfen.

Damespiel:

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zwölf Steinen (einer schwarze, der andere rote), die auf den dunkleren Feldern des Spielbretts liegen. Als ersten Zug macht der Spieler mit den roten Steinen, danach machen die Spieler abwechselnde Züge.

Ziel des Spiels ist es, alle gegnerischen Steine zu erobern oder alle auf dem Spielbrett verbleibenden Steine zu blockieren, um dem Gegner die Möglichkeit zu nehmen, einen Zug zu machen. Spielsteine können diagonal um ein Feld nach vorne in freie Felder verschoben werden.

Das Schlagen des gegnerischen Steins erfolgt, indem der benachbarte Stein (oder die Dame) des Gegners diagonal auf das Feld hinter ihm gesprungen wird (dieses Feld muss frei sein). Die erbeuteten Spielsteine werden nach dem Zug vom Spielfeld entfernt.

Spielsteine können sowohl vorwärts als auch rückwärts schlagen.

Sie können mit demselben Stein in einem Zug mehr als einen Schlag ausführen und dabei über die gegnerischen Steine springen. Schlagen ist obligatorisch. Der Stein, der die letzte Reihe des Spielfeldes erreicht, wird zu einer Dame befördert, aber wenn er sich infolge des Schlags dort befindet und in der Lage ist, den nächsten Schlag (rückwärts) auszuführen, muss er es schaffen und wird in dem Fall keine Dame.

Wenn ein Stein eine Dame wird, ist der Gegner an der Reihe.

Damen können sich in einer Bewegung diagonal vorwärts oder rückwärts bewegen, wobei sie in freien Feldern anhalten.

Das Schlagen mit einer Dame ist aus jeder Entfernung auf einer diagonalen Linie möglich und erfolgt durch Springen über den Stein des Gegners (oder die Dame). Danach muss mindestens ein freies Feld vorhanden sein. Die Dame springt auf eines dieser Felder und kann weiter (auf derselben oder senkrechten Linie) schlagen.

Wenn es mehrere mögliche Schläge gibt, muss der Spieler das Maximum machen (d. h. Denjenigen, bei dem er die größte Anzahl von Steinen oder Damen des Gegners erzielt).

Während des Schlagens darf man nicht mehr als einmal über den gleichen Stein (Dame) springen.

Schachspiel

Schach ist ein Spiel, an dem zwei Personen teilnehmen. Es wird auf einem Brett gespielt, das als Schachbrett bezeichnet wird und auf dem 32 Spielfiguren platziert sind (sechs Arten, darunter 8 Bauern und 8 Spielfiguren, insgesamt 16 für jeden Spieler). Ziel des Spiels ist es, einen Schachmatt zu setzen, d.h. dem gegnerischen König mit seiner Entfernung ("Schlagen") zu drohen, die nicht vermieden werden kann. Spiele enden jedoch selten mit einer Mattstellung - Spieler geben oft auf, wenn sie glauben, dass ein weiteres Spiel zu ihrer endgültigen Niederlage führen wird. Die Regeln sehen mehrere Möglichkeiten vor, um das Spiel unentschieden zu beenden.

Schach wird auf einem Schachbrett gespielt, einem quadratischen Brett, das in 64 quadratische Felder (acht mal acht) mit zwei abwechselnden Farben unterteilt ist, ähnlich dem beim Damespiel verwendeten Spielbrett. Unabhängig von der tatsächlichen Farbe der Felder wird das hellere als "weiß" (oder "hell") bezeichnet, während das dunklere als "schwarz" (oder "dunkel") bezeichnet wird. Die Namen der Spieler und seiner Figuren sind ebenfalls konventionell: Die helleren Figuren heißen "weiß", die dunkleren "schwarz"; Aus diesem Grund heißt der Spieler mit den weißen Steinen "weiß" und der Spieler mit den schwarzen Steinen "schwarz". Das Schachbrett ist so positioniert, dass in der linken unteren Ecke des Bretts ein schwarzes Feld sich befindet (daher muss es rechts unten weiß sein). Jeder Spieler hat 16 Spielfiguren:

Spielfigur König Dame Turm Läufer Springer Bauer

Anzahl	1	1	2	2	2	8
Symbole						
						

Verteilung

Die zweite Reihe, von der Spielerseite gesehen, enthält acht Bauern; Die Reihe, die dem Spieler am nächsten ist, enthält die verbleibenden Spielelemente, *Spielfiguren* genannt:

- Türme befinden sich in den Ecken des Spielfeldes;
- Die Springer grenzen von innen an die Türme.
- Die Läufer stehen auf der Innenseite neben den Springern.
- Die Dame wird auf eines der mittleren Felder gelegt - das, dessen Farbe der Farbe des Spielers entspricht: weiße Dame auf weißem Feld, schwarze Dame auf schwarzem Feld;
- der König belegt den letzten freien platz in der untersten reihe neben der Dame

Damen und Türme werden *schwere* Figuren genannt, während Läufer und Springer *leichte* Figuren sind.

Der erste Zug wird durch den Weißen ausgeführt, dann machen die Spieler abwechselnd Züge. Die Bewegung ist obligatorisch; man kann darauf nicht verzichten, auch wenn sie zu Verlusten oder zur Niederlage führen könnte. Das Spiel wird gespielt, bis einer der Könige im Matt steht, ein Spieler auf das weitere Spiel verzichtet oder ein Unentschieden stattfindet. Wenn das Spiel zeitlich begrenzt ist, verliert der Spieler, der die Zeit überschritten hat.

Jede Spielfigur bewegt sich nach unterschiedlichen Regeln. Züge werden auf freie Felder ausgeführt, mit Ausnahme der Felder, auf denen die gegnerischen Figuren liegen. Mit Ausnahme von Springern können Schachfiguren nicht über andere springen. *Das Schlagen* der gegnerischen Figur ist die Bewegung der Figur auf das Feld, auf dem die Figur steht. Dann ersetzt die angreifende Figur die geschlagene Figur, die vom Schachbrett entfernt wird und nicht am weiteren Spiel teilnimmt. Der König kann in *Schachstellung* gesetzt werden, d. h. Er kann mit dem geschlagen werden bedroht, aber er kann nicht tatsächlich geschlagen werden.

- **Der König** kann sich horizontal, vertikal oder diagonal um ein Feld bewegen. Höchstens einmal im Spiel kann jeder der Könige einen besonderen Zug ausführen, der als Rochade bezeichnet wird.
- **Der Turm** bewegt sich um beliebig viele freie Felder horizontal und vertikal; er bewegt sich auch während der Rochade.
- **Der Läufer** kann beliebig viele freie Felder diagonal verschoben werden.
- **Die Dame** kann beliebig viele freie Felder horizontal, vertikal und diagonal (kombiniert somit die Bewegungen von Turm und Läufer) bewegt werden.
- **Der Springer** bewegt sich zum nächsten Feld, das sich nicht in derselben Zeile, Spalte oder Diagonale befindet. Mit anderen Worten, er bewegt sich zwei Felder in Form eines Turms und dann ein Feld senkrecht zu dieser Richtung. Die Bewegung des Springers wird nicht von anderen Teilen blockiert, d.h. er "springt" auf ein neues Feld. Die Bewegungen des Springers werden auch beschrieben, indem man sie mit dem Buchstaben "L" oder der Zahl "7" (oder ihren beliebigen horizontal und vertikal projizierten Form) vergleicht, während er zwei Schritte in einer bestimmten Richtung ausführt, eine 90 ° -Drehung in eine Richtung und einen Schritt in die neu gewählte Richtung.
- **Der Bauer** hat die umfangreichsten Bewegungsregeln:
 - Ein Bauer darf ein Feld vorrücken, vorausgesetzt es ist nicht besetzt. Falls mit einem Bauer bisher noch kein Zug ausgeführt wurde, hat er beim ersten Mal die Möglichkeit, zwei Felder vorwärts zu ziehen, wenn keines dieser Felder belegt ist. Der Bauer kann sich nicht rückwärts bewegen.
 - Bauern sind die einzigen Figuren, die anders schlagen als sie sich bewegen. Sie können eine feindliche Figur schlagen, wenn sie sich horizontal auf einem der beiden Felder nebeneinander befindet (d. h. diagonal vor ihnen), aber sie können sich nicht dorthin bewegen, wenn sie frei sind.

Die Rochade besteht darin, den König zwei Felder in Richtung des Turms zu bewegen und dann den Turm auf der anderen Seite des Königs in ein benachbartes Feld zu stellen^[2]. Eine Rochade ist nur möglich, wenn alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

1. der König und der Turm, die an der Rochade beteiligt sind, haben noch keine Bewegung ausgeführt;
2. es gibt keine anderen Spielfiguren zwischen dem König und dem Turm;

3. der König kann sich weder in Schachstellung befinden, noch kann seine Bewegung auf dem Feld, das von der gegnerischen Figur angegriffen wird, nicht beendet werden oder dieses Feld durchqueren ;
4. der König und der Turm müssen sich in derselben Reihe befinden

Blackjack ist eine Casino-Version des Spiels Einundzwanzig. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, so nah wie möglich (aber nicht mehr als) 21 Punkte zu erreichen. Das höchste Kartenlayout ist das so genannte Blackjack also ein Ass und eine 10 oder eine Figur, für die der Spieler 150% des Einsatzes erhält (z. B. 15 € für 10 €).

Das Spiel verwendet mehrere Kartensätze mit je 52 Karten. Es werden von einem bis zu acht davon verwendet. Die Regel ist, dass je weniger desto besser für den Spieler.

Blackjack-Kartenwertung

- Karten von zwei bis zehn haben einen Wert, der der Kartenummer entspricht.
- Bube, Dame und König haben einen Wert von 10 Punkten.
- Das Ass hat einen Wert von 1 oder 11, je nachdem, was für den Spieler günstiger ist.

Blackjack wird gegen den Croupier gespielt. Der Spieler bietet mit Chips auf einen speziellen Tisch. Dann erhalten der Spieler und der Croupier je zwei Karten. Beide Karten des Spielers werden offen ausgeteilt, aber dem Spieler wird nur eine Karte des Croupiers gezeigt. Der Spieler kann nun über seinen nächsten Zug entscheiden. Der Spieler hat folgende Möglichkeiten:

- Eine Karte ziehen (hit).
- Keine Karte ziehen (stand).
- Den Einsatz verdoppeln (double down), nur mit den ersten beiden Karten möglich, dann bekommt der Spieler nur eine Karte.
- Die Karten teilen (split), wenn die ersten beiden Karten des Spielers denselben Wert haben, beispielsweise zwei mal die Acht. Der Spieler gibt dann einen zweiten Einsatz dazu (der dem Wert des ersten Einsatzes entspricht) und kann nach dem Teilen Karten ziehen.
- Versicherung (insurance) ist ein zusätzlicher Einsatz nur möglich, wenn die offene Karte des Croupiers ein Ass ist. Der Spieler kann einen zusätzlichen Einsatz setzen, bei dem die zweite (verdeckte) Karte des Croupiers 10 oder eine Zahl ist (der Croupier hat Blackjack). Wenn der Croupier Blackjack hat, verliert der Spieler den Grundeinsatz und gewinnt 2 zu 1 für die Versicherung. Da der Versicherungssatz die Hälfte des Grundeinsatzes beträgt, erhält der Spieler für den Gewinn den Geldbetrag, den er gegenüber dem Grundeinsatz verloren hat (daher der Name *Versicherung*).

Ein Beispiel für ein Blackjack-Spiel.

Wenn der Spieler nach dem Ziehen der Karten mehr als 21 Punkte hat, verliert er den Einsatz und der Croupier nimmt seine Chips weg. Wenn der Spieler 21 Punkte oder weniger hat, zeigt der Croupier seine verdeckte Karte und kann abhängig von seiner Punktzahl mehr Karten ziehen. Der Croupier muss nach den folgenden Regeln spielen: Eine Karte nehmen, wenn er 16 Punkte oder weniger hat, und keine Karten ziehen, wenn er 17 Punkte oder mehr hat (unabhängig davon wie viele Punkte der Spieler hat). Der Gewinner ist derjenige, der eine Punktsomme von 21 oder weniger hat.

Backgammon

Das Spiel besteht aus einem aus vier Teilen bestehenden Brett mit sechs farblich gegenüberliegenden langen Dreiecken, die als 24 Felder bezeichnet werden. Jeder Spieler erhält 15 einfarbige Steine (gelb und grün), für das Spiel werden auch zwei Würfel verwendet.

Die Felder mit den Nummern 1 bis 6 werden als Basis des Spielers bezeichnet, der gelbe Spielfiguren spielt, und die Felder mit den Nummern 19 bis 24 sind die Basis des Spielers, der grüne Spielfiguren spielt. In der Mitte des Spielbretts befindet sich eine Querlatte, die auch als Bande bezeichnet wird und auf der während des Spiels Steine geschlagen werden. Spieler bewegen sich auf dem Brett in entgegengesetzte Richtungen, d. h. diejenigen, die mit gelben Steinen spielen, bewegen sich von Feld 24 in Richtung Feld 1, und diejenigen, die mit grünen Steinen spielen, in entgegengesetzter Richtung.

Das Ziel des Spiels ist es, alle eigene Steine in seine Basis zu befördern und sie herauszunehmen. Der Spieler, der es zuerst tut, gewinnt.

Das Wettbewerb

Das Spiel beginnt mit dem Würfeln jedes der Spieler. Der Spieler, der mehr Punkte würfelt, beginnt das Spiel. Der Beginnende klickt auf das Spielbrett und wirft mit zwei Würfeln, danach verschiebt er seine Spielsteine entsprechend der Anzahl der gewürfelten Punkte auf dem Brett.

Die Bewegung kann mit einem Stein um die Summe der mit beiden Würfeln ausgeführt werden und kann auch auf zwei beliebige Steine unterteilt werden.

Der bewegte Stein kann nur eingestellt werden auf:

- ein freies Feld, das nicht mit Steinen belegt ist,
- ein Feld, auf dem sich andere Steine des Ausführenden befinden,
- und ein Feld, auf dem ein Stein des Gegners steht (dann wird sein Stein geschlagen).

Es ist unmöglich, ein Feld mit zwei oder mehr gegnerischen Steinen zu betreten. Dieses Feld ist gesperrt.

Der Spieler muss einen Zug in Übereinstimmung mit der Punkteanzahl auf den Würfeln machen. Wenn er nur einen Zug ausführen kann, weil die übrigen Steine so positioniert sind, dass er sie nicht bewegen kann, verliert er den zweiten Zug. Wenn er an beiden Zügen gehindert ist, verliert er seine Bewegungsmöglichkeit.

Ein Spieler, der ein Dublette würfelt, d. h. die gleiche Anzahl von Punkten auf beiden Würfeln, hat das Recht, vier Züge zu machen, wie durch einen einzelnen Würfel angezeigt. Dies bedeutet, dass Sie durch Werfen von beispielsweise zwei 6 vier Züge je sechs Felder ausführen können

Ein einzelner Stein, der auf einem Feld steht kann durch den Gegner geschlagen werden. Wenn ein Stein eines Spielers auf ein Spielfeld mit einem einzelnen Stein des Gegners gestellt wird, wird der Stein des Gegners geschlagen und auf die Bande gelegt.

Der Gegner in seinem ersten Zug nach dem Schlagen seines Steins muss ihn erst wieder ins Spiel bringen. Der geschlagene Stein wird gemäß dem Würfeln in die gegnerische Basis befördert (für den Spieler mit den gelben auf die Felder von 1 bis 6 und für den Spieler mit den grünen Steinen - von 19 bis 24). Wenn diese Felder von den gegnerischen Steinen blockiert werden, kann der Zug nicht

ausgeführt werden, und man sollte warten, bis ein Feld in der Basis frei ist oder die Würfel mit einer solchen Anzahl von Augen gewürfelt werden, dass die Steine auf ein freies Feld in dieser Basis gelegt werden können.

Sobald der Spieler alle seine Steine in seine Basis gelegt hat, kann er mit dem Herausnehmen der Steine beginnen. Das Herausnehmen richtet sich auch nach der Anzahl der Augen, die mit den Würfeln gewürfelt werden. Nur wenn die Anzahl der Augen die Anzahl der mit dem Stein möglichen Züge überschreitet, wird der Stein aus dem am weitesten entfernten Feld entfernt.

Kommt es vor, dass während des Herausnehmens der Steine, ein Stein durch den Gegner geschlagen wird, können Sie erst weiterziehen, nachdem der Stein in die Basis eingezogen wurde.

Spielende

Der Spieler, der zuerst alle seine Figuren vom Spielbrett zieht, gewinnt das Spiel.

Für den Gewinn erhalten Sie:

1 Punkt, wenn der Gegner mindestens einen seiner Steine ziehen kann,

2 Punkte, wenn der Gegner keinen seiner Steine zieht (sogenannter gammon),

3 Punkte, wenn der Gegner keinen seiner Steine zieht und mindestens einen Stein in der gegnerischen Basis hat oder an der Bande geschlagen wurde (so genanntes Backgammon).

Würfelspiel

Ein Spiel für 2-4 Personen, in dem die Spieler Würfel rollen, um bestimmte Augenkonstellationen zu erhalten, für die Punkte vergeben werden.

In jeder der 13 Runden stehen jedem Spieler drei Würfelmöglichkeiten zur Verfügung. Der erste Wurf wird immer mit allen fünf Würfeln ausgeführt, und im zweiten und dritten, die nicht obligatorisch sind, können die ausgewählten Würfel blockiert werden; der Wurf wird dann nur noch mit den freien Würfeln ausgeführt.

Nach dem Würfeln muss das auf den Würfeln erhaltene Würfelmuster vom Spieler in der Wertungstabelle für eine von 13 Kategorien gespeichert werden. Jeder Spieler speichert Punkte für ausgewählte Kategorien in seiner eigenen Tabellenspalte. Einmal ausgewählt, kann eine Kategorie später nicht mehr neu ausgewählt werden.

Kategorien von dem Oberen Teil der Tabelle

- eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs.

Wenn Sie eine von ihnen auswählen, geben Sie an der Position, die der Kategorie entspricht, die Summe der Stiche aus den Würfeln ein, die die ausgewählte Nummer angeben

	#1	#2	#3	#4
Eins				
Zwei				
Drei				
Vier				
Fünf				
Sechs				
Prämie	0	0	0	0
Summe	0	0	0	0
3 gleiche				
4 gleiche				
ful				
kleiner strit				
großer strit				
General				
Chance				
Summe	0	0	0	0
Gesamt	0	0	0	0

Wenn ein Spieler beispielsweise eine Konstellation mit 4, 3, 4, 4, 1 würfelt und die Kategorie "Vier" angibt, erhält er 12 Punkte. (weil es drei Vierer im System gibt), und wenn er "drei" wählt, dann 3 Punkte. (weil er nur eine Drei warf).

Wenn in den oberen Kategorien der Tabelle (von eins bis sechs) insgesamt 63 Punkte erzielt werden, oder mehr, erhalten Sie auch einen Bonus von 35 Punkten.

Kategorien im unteren Teil der Tabelle

- drei gleiche - wenn es drei gleiche Augenzahlen gibt, bekommt der Spieler die Summe der Augen aller fünf Würfel; für das 6.5, 2.5.5 System wären es 23 Punkte
- vier identische - wie oben, aber mindestens vier identische Anzahlen von Augen;
- ful - 25 Punkte, wenn es drei gleiche Anzahlen von Augen und zwei andere identische Augen gibt, z. B. 4, 2, 4, 4, 2 (drei Vierer und zwei Zweier);
- kleiner strit - 30 Punkte, wenn das System vier aufeinander folgende Augen enthält, z. B. 2, 3, 4, 5, 2; oder 6, 1, 2, 3, 4; usw. (die Reihenfolge der Zahlen auf den Würfeln spielt keine Rolle, da sie nicht nummeriert sind);
- großer strit - 40 Punkte, wie oben, aber die Anzahl der Augen aus allen Würfeln muss fortlaufend sein;
- General - 50 Punkte, wenn die Anzahl der Augen auf allen Würfeln gleich ist;
- Chance - unabhängig von der Anordnung der Würfel ergibt sich die Gesamtsumme aller Würfel;

Die Auswahl jeder der freien Kategorien kann unabhängig von Ihrem System erfolgen. Wenn jedoch bestimmte Anforderungen nicht erfüllt werden, erhalten Sie 0 Punkte. (Eine solche Wahl für 0 Punkte ist manchmal notwendig, wenn das System keiner der freien Kategorien entspricht).

Generäle

Zweitens, drittes und jedes nachfolgende gerollte General kann als Joker verwendet werden, wenn die Kategorie "General" und die Kategorie vom oberen Rand der Tabelle, die dem General entspricht, bereits verwendet werden.

Der Joker wird in den unteren Kategorien der Wertungstabelle registriert und erhält die entsprechende Anzahl von Punkten (d. h. 25 Punkte für den ful, 30 Punkte für den kleinen strit, 40 Punkte für den großen oder die Summe der Punkte für die verbleibenden), sofern nicht bereits alle unteren Kategorien verwendet werden Sie müssen es für 0 Punkte auf einem der oberen Punkte speichern.

Zusätzlich zur Verwendung als Joker erhalten Sie 100 Punkte Prämie für die nächsten geworfenen Generäle, aber unter der Bedingung, dass der erste in der Kategorie "Allgemein" registriert wurde und als Joker verwendet wird.

Ende

Das Spiel endet, wenn alle 13 Runden abgeschlossen sind und alle Wertungskategorien gefüllt sind.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt (insgesamt oben und unten am Tisch); Der zweite Platz ist der nächste Spieler in Bezug auf die Gesamtpunktzahl usw.

Variationen: Dreifachwürfeln

In dreifachen Würfeln in der Wertungstabelle hat jeder Spieler drei eigene Spalten; im zweiten und dritten erhalten Sie zwei- und dreimal so viele Punkte wie im ersten, und das Spiel selbst besteht aus 39 Runden.

Weitere Unterschiede, die sich aus dem Vorhandensein von drei Spalten ergeben, sind:

- Die Schwellenwerte für Prämien für die Summe der Punkte vom oberen Rand der Tabelle und die Prämien selbst sind zwei- bzw. dreimal höher.
- Die Verwendung eines Generals als Joker ist nur möglich, wenn der Spieler alle drei Spalten der Kategorie "General" und die für den General geeignete Kategorie oben am Tisch verwendet hat.
- Prämien für nachfolgende Generäle gelten nach dem dritten und sofern keiner der vorherigen Generäle in einer anderen Kategorie als "allgemein" erfasst wurde, als er frei war;
- Die Höhe der Prämie für nachfolgende Generäle hängt von der Spalte ab, in die der General geschrieben ist, und ist jeweils zwei- oder dreimal so groß.

In der Schlussabrechnung wird die Punktesumme aller Spalten gezählt.

Das Roulette-Spiel findet im Rhythmus einzelner Drehungen statt, d. h. **Würfe des Ballsum** den Kreis des sich drehenden Roulette-Rades. Das Spiel wird vom Croupier geleitet, der für Würfe, den Austausch von Chips und die Auszahlung von Gewinnen verantwortlich ist Normalerweise spielen bis zu acht Spieler an einem Tisch, wobei jeder gegen das Casino spielt.

Das Rouletterad ist in **37 Felder** unterteilt (auch Boxen genannt), die durch Zahlen von 1-36 und Null (französisches und europäisches Roulette) dargestellt werden. Amerikanisches Roulette hat zwei Nullen, d. h. Insgesamt 38 Felder auf dem Rad. 18 Roulette-Nummern sind rot, 18 sind schwarz und Null ist grün.

Um in einem Ground Casino Roulette zu spielen, müssen Sie **auf ausgewählte Zahlen oder deren Kombinationen** (Details siehe unten) auf dem Hauptfeld des Roulettetisches oder auf externen Feldern (sogenannte race-track) setzen. Wenn die meisten Spieler ihre Chips setzen, beschleunigt der Croupier das Rouletterad und rollt einen Ball um seinen Kreis Dies ist der letzte Moment, um noch

mehr zu setzen, da der Croupier in einem Moment die sakramentale Formel "**no more bets**" („keine Wetten mehr“) abgibt und alles, was wir tun müssen, ist den Flug des Balls zu verfolgen.

Wenn der Ball im Feld anhält, **markiert der Croupier die Zahl**, die herausgekommen ist, mit einem speziellen Marker (eng: dolly), sammelt verlorene Chips und beginnt, Gewinne von der Zahl und den angrenzenden Feldern sowie von den Wetten auf dem Außentisch auszuzahlen.

Shuffleboard

Ziel des Spiels ist es, 20 Holzscheiben von der vorgesehenen Stelle zum Ende des Bretts zu bewegen und in nummerierte Korridor zu legen. Die Korridore sind von links nach rechts nummeriert: 2, 3, 4 und 1. Die wichtigste Regel in "Shuffleboard" ist die Verdoppelung der Punktzahl für jeden vollständigen Satz von Discs (jeweils eine Disc). Anstelle von 10 Punkten ($2 + 3 + 4 + 1$) erhält der Spieler 20 Punkte. Die maximal mögliche Punktzahl in einer Runde beträgt 100 Punkte. Dies wird durch Platzieren von 5 Ringen in jedem Korridor erreicht.

Wenn es nicht möglich ist, alle Scheiben in den Korridoren zu platzieren oder die Anzahl der platzierten Scheiben in jedem Korridor unterschiedlich ist, werden die Punkte nach dem Muster berechnet: Zu Beginn prüfen und zählen wir alle Sätze (eine Scheibe in jedem Korridor), und entfernen dann die Sätze von der Tafel (um keine Fehler beim Zählen zu machen), am Ende werden alle verbleibenden Scheiben gezählt (die Anzahl der Punkte für einzelne Scheiben wird durch das Symbol bestimmt, das über dem Eingang des Korridors angebracht ist, in dem sich die Scheibe befindet).

Die Spieler bewegen alle 20 Scheiben der Reihe nach. Die Anzahl der zu spielenden Runden wird von den Spielern vor Spielbeginn festgelegt. Nach einer festgelegten Anzahl von Runden addieren die Spieler ihre Ergebnisse für jede Runde. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Backgammon

Der Spieler mit den schwarzen Steinen bewegt sich in den in der Abbildung markierten Feldern von 1 bis 24. Der Spieler mit den roten Steinen bewegt sich in die entgegengesetzte Richtung - von 24 auf 1. Nach dem Würfeln kann er seine beiden Steine um die auf den Würfeln angegebenen Zahlen verschieben (oder zweimal mit einem Stein). Steine können nur auf Felder verschoben werden, auf denen sich keine zwei oder mehr gegnerische Figuren befinden. Ein besonderer Wurf ist das sogenannte "Double" (die gleiche Anzahl von Augen auf beiden Würfeln), das insgesamt vier Züge um die angegebene Anzahl von Augen ergibt.

In der letzten Phase muss der Spieler alle seine Steine „nach Hause“ bringen. Für den Spieler mit schwarzen Steinen sind es Felder, die mit den Nummern 19-24 gekennzeichnet sind. Erst dann kann er die Steine vom Spielfeld entfernen. Dazu wird die Anzahl der Augen gewürfelt, die der Stein benötigt, um das Spielfeld zu verlassen. Wenn ein Spieler 6 würfelt und keine Steine auf dem sechsten Feld hat (vom Rand des Bretts aus gezählt), kann er den Stein vom nächsten Feld entfernen.

Sie können während des Spiels schlagen. Das Schlagen besteht darin, seinen Stein mit einem Stein des Gegners auf ein Feld zu legen. Nach dem Schlagen wird der erbeutete Stein auf die Bande gelegt und der Gegner kann nicht weiterspielen, bis sein Stein auf das Spielfeld zurückkehrt. Damit ein Stein auf das Spielfeld zurückkehrt, müssen Sie die Würfel werfen und mit diesem Stein so spielen, als befände er sich im Nullfeld.

Die Linie auf dem Brett heißt Bande, und der Ort, an dem der Spieler die Steine ablegen muss: der Hof.

Fußball

An jeder Tischseite haben wir 4 Griffstangen. An der ersten Griffstange befindet sich der Torwart, an der zweiten die beiden Verteidiger, an der dritten das 5-köpfige Mittelfeld und an der vierten 3 Angreifer. Mit dem Tischfußball spielt man zu zweit oder zu viert. Bevor das Spiel begonnen wird, werden zwei Mannschaften gebildet. Danach wird die eigene Seite des Spielfeldes ausgewählt. Mit einem Münzenwurf wird entschieden, welche Mannschaft beginnen darf. Alternativ kann der Ball auch einfach in die Spielfeldmitte geworfen werden und das Spiel beginnt. Durch Bewegungen der Griffstangen wird der Ball bewegt. Es ist verboten, die Griffstangen um mehr als 360 Grad zu drehen. Ebenso ist es verboten, am

Tisch zu rütteln oder auf andere mechanische Weise die Ballbewegung zu beeinflussen. Das einzige Teil des Tisches, das angefasst werden darf, sind die Griffstangen der eigenen Mannschaft. Falls sich der Ball an einer Stelle befindet, wo er mit keiner Figur erreicht werden kann, darf er mit der Hand zu dem nächstliegenden Fußballer verschoben werden.

Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl von Toren zu erreichen oder wir spielen auf Zeit. Das Tor wird anerkannt, auch wenn der Ball ins Tor fällt und gleich danach wieder auf das Spielfeld herausfliegt

Reinigung

TISCHREINIGUNG - Wir empfehlen, den Tisch mindestens einmal wöchentlich zu reinigen. Verwenden Sie zur Reinigung ein trockenes, weiches Tuch und eine geringe Menge Glasreinigungsmittel (mit Sprühdose). Schützen Sie das Spielfeld vor Kontakt mit scharfen Gegenständen. Halten Sie das Spielfeld sauber.

Spezifikation

Tischabmessungen: 121 x 61 x 79 cm

Tuch: MDF, PVC

Verpackungsmaße: 114 x 66 x 16,5 cm

Nettogewicht: 28 kg

Bruttogewicht: 30 kg

HERSTELLER: ABISAL SP. Z O.O.

UL. PYSKOWICKA 17,
41-807 ZABRZE, POLEN

Sie finden EU-KONFORMITÄTSERKLÄRUNG auf der Website des Herstellers: www.abisal.pl/dokumentacja





Oznakowanie sprzętu symbolem przekreślonego kontenera na odpady informuje o zakazie umieszczania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego wraz z innymi odpadami. Zgodnie z Dyrektywą WEEE o sposobie gospodarowania użytymi odpadami elektrycznymi i elektronicznymi, dla tego typu sprzętu należy stosować oddzielne sposoby utylizacji.

Użytkownik, który zamierza pozbyć się tego produktu, zobowiązany jest do oddania go do punktu zbierania zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego, dzięki czemu przyczynia się do ponownego użycia, recyklingu, bądź odzysku, a tym samym do ochrony środowiska naturalnego. W tym celu należy skontaktować się z punktem w którym urządzenie zostało nabyte, lub z przedstawicielami władz lokalnych. Składniki niebezpieczne zawarte w sprzęcie elektronicznym mogą powodować długo utrzymujące się niekorzystne zmiany w środowisku naturalnym, jak również działać szkodliwie na zdrowie ludzi.



Marking the equipment with a symbol of a crossed-out waste container informs about prohibition of placing used electrical and electronic equipment with other household waste. According to the WEEE Directive on used electrical and electronic waste management, separate disposal methods must be applied for this type of equipment.

A user, who intends to dispose this product, is required to deliver it to a collection point for used electrical and electronic equipment in order to contribute to reuse, recycling, or recovery and consequently, to protect the environment. To do this, contact the point where the device was purchased or local government officials. Hazardous components contained in the electronic equipment can cause long-lasting adverse changes in the environment, as well as have a harmful effect on human health.



Označení zařízení symbolem přeškrtnutého kontejneru na odpad informuje o zákazu ukládání použitých elektrických a elektronických zařízení společně s ostatním odpadem. Podle směrnice WEEE o nakládání s použitým elektrickým a elektronickým odpadem je nutné pro tento typ zařízení používat oddělené metody likvidace.

Uživatel, který hodlá tento výrobek zlikvidovat, je povinen jej odevzdat na sběrném místě pro použitá elektrická a elektronická zařízení, čímž přispěje k opětovnému použití, recyklaci nebo zpracování na druhotné suroviny, a tím přispěje k ochraně životního prostředí. Za tímto účelem se obraťte na místo, kde byl spotřebič zakoupen, nebo na místní úřad. Nebezpečné složky obsažené v elektronických zařízeních mohou způsobit dlouhodobé nepříznivé změny v životním prostředí a také mít škodlivý vliv na lidské zdraví.



Die Kennzeichnung von Geräten mit einem durchgestrichenen Abfallbehälter weist darauf hin, dass das Produkt vom normalen Haushaltsabfall getrennt gesammelt und entsorgt werden muss. Nach der WEEE-Richtlinie über Elektro- und Elektronik-Altgeräte muss man diese Art der Geräte getrennt entsorgen.

Der Nutzer, der dieses Gerät entsorgen will, ist dazu verpflichtet, es an die Sammelstelle für Elektro- und Elektronik-Altgeräte zurückzugeben, was zur Wiederverwendung, zum Recycling oder zur Verwertung und damit zum Schutz der Umwelt beiträgt. Wenden Sie sich dazu bitte an Ihren Händler oder an die örtlichen Behörden. Gefährliche Komponenten in elektronischen Geräten können zu dauerhaften nachteiligen Veränderungen der Umwelt und zu schädlichen Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit führen.

GUARANTEE CARD

Article name:.....

EAN code:.....

Date of sale:

GUARANTEE TERMS:

1. The Seller, on behalf of the Guarantor, provides a guarantee in the territory of the Republic of Poland for a period of 24 months from the date of sale.
2. The guarantee will be honoured by the shop or service centre upon presentation by the customer:
 - a legibly and correctly completed warranty card with the sales stamp and the seller's signature,
 - a valid proof of purchase of the equipment with the date of sale / receipt, the goods claimed.
3. Any defects and damage discovered during the warranty period will be repaired free of charge within a maximum of 21 days from the date of delivery of the goods to the service.
4. In the case of the necessity to import parts, the repair period may be extended by the time necessary for their import, but not longer than 90 days.
5. The warranty does not cover:
 - mechanical damage and defects caused by them,
 - damages and defects resulting from improper use and storage,
 - improper assembly and maintenance,
 - damage and wear of components such as cables, straps, rubber parts, pedals, sponge grips, wheels, bearings, etc.
6. The warranty is void in the event of:
 - expiry date,
 - self-repair,
 - failure to observe the rules of correct operation.
7. Product returned for repair should be complete and clean. In the case of defects the service has the right to refuse acceptance for repair. If the product is delivered dirty, the service centre may refuse to accept it or clean it at the customer's expense with his written consent.
8. The warranty does not cover installation and maintenance work, which, according to the user manual, must be carried out by the user himself.
9. The guarantor also informs that it provides post-warranty service.
10. The goods should be protected for shipping.
11. In order to make use of the warranty, please follow the procedure on the website: <https://serwis.abisal.pl/>.

In case of non-conformity of the sold thing with the contract, the buyer is entitled by law to legal remedies from and at the expense of the seller. The guarantee does not affect such remedies.

THE EQUIPMENT IS NOT INTENDED FOR REHABILITATION AND THERAPY

NOTES ON THE COURSE OF REPAIRS

Item	Date of notification	Date of provision	Course of repairs	Signature of the recipient (shop, owner)

KARTA GWARANCYJNA

Nazwa artykułu:.....
Kod EAN:.....
Data sprzedaży:.....

WARUNKI GWARANCJI:

1. Sprzedawca w imieniu Gwaranta udziela gwarancji na terytorium RP na okres 24 miesięcy od daty sprzedaży.
2. Gwarancja będzie respektowana przez sklep lub serwis po przedstawieniu przez klienta:
 - czytelnie i poprawnie wypełnionej karty gwarancyjnej z pieczęcią sprzedaży oraz podpisem sprzedawcy,
 - ważnego dowodu zakupu sprzętu z datą sprzedaży / rachunku, reklamowanego towaru.
3. Ewentualne wady i uszkodzenia ujawniane w okresie gwarancyjnym będą naprawiane bezpłatnie w terminie nie dłuższym niż 21 dni od daty dostarczenia towaru do serwisu.
4. W przypadku konieczności sprowadzenia części z importu okres naprawy może się wydłużyć o czas niezbędny do ich sprowadzenia jednak nie dłużej niż o 90 dni.
5. Gwarancją nie są objęte:
 - uszkodzenia mechaniczne i wywołane nimi wady,
 - uszkodzenia i wady wynikłe wskutek niewłaściwego z przeznaczeniem użytkowania i przechowywania,
 - niewłaściwy montaż i konserwacja,
 - uszkodzenia i zużycie takich elementów jak: linki, paski, elementy gumowe, pedały, uchwyty z gąbki, kółka, łożyska itp.
6. Gwarancja traci ważność w przypadku:
 - upływu terminu ważności,
 - samodzielnych napraw,
 - nieprzestrzegania zasad prawidłowej eksploatacji.
7. Produkt oddany do naprawy powinien być kompletny i czysty. W przypadku stwierdzenia braków serwis ma prawo odmówić przyjęcia do naprawy. W przypadku dostarczenia brudnego produktu serwis może odmówić jego przyjęcia lub też na koszt klienta za jego pisemną zgodą dokonać czyszczenia.
8. Gwarancją nie są objęte czynności związane z montażem, konserwacją, które zgodnie z instrukcją obsługi użytkownik zobowiązany jest wykonać we własnym zakresie.
9. Gwarant informuje również, że prowadzi serwis pogwarancyjny.
10. Towar powinien być zabezpieczony do wysyłki.
11. W celu skorzystania z gwarancji, przestrzegaj procedury zamieszonej na stronie internetowej:
<https://serwis.abisal.pl/>

W przypadku braku zgodności rzeczy sprzedanej z umową kupującemu z mocy prawa przysługują środki ochrony prawnej ze strony i na koszt sprzedawcy. Gwarancja nie ma wpływu na te środki ochrony prawnej.

SPRZĘT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU W CELACH REHABILITACYJNYCH I TERAPEUTYCZNYCH.

ADNOTACJE O PRZEBIEGU NAPRAW

L.p.	Data zgłoszenia	Data wydania	Przebieg napraw	Podpis odbierającego (sklep, właściciel)

ZÁRUČNÍ LIST

Název produktu:.....

EAN kód:.....

Datum prodeje:.....

ZÁRUČNÍ PODMÍNKY:

1. Prodávající jménem Ručitele poskytuje záruku na území Polské republiky na dobu 24 měsíců od data prodeje.
2. Záruka bude uznána prodejnou nebo servisním střediskem po předložení zákazníkem:
 - čitelně a správně vyplněný záruční list s prodejním razítkem a podpisem prodávajícího,
 - platný doklad o koupi zařízení s datem prodeje/příjmu, reklamované zboží.
3. Veškeré závady a poškození zjištěné v záruční době budou bezplatně odstraněny nejpozději do 21 dnů ode dne doručení zboží do servisu.
4. V případě nutnosti dovozu dílů může být doba opravy prodloužena o dobu nutnou k jejich dovozu, nejdéle však o 90 dnů.
5. Záruka se nevztahuje na:
 - mechanická poškození a jimi způsobené závady,
 - poškození a závady vzniklé v důsledku nesprávného používání a skladování,
 - nesprávné montáže a údržby,
 - poškození a opotřebení součástí, jako jsou kabely, řemínky, gumové díly, pedály, houbové rukojeti, kola, ložiska atd.
6. Záruka zaniká v případě:
 - datum vypršení platnosti,
 - samoopravy,
 - nedodržení pravidel správného provozu.
7. Výrobek vrácený k opravě by měl být kompletní a čistý. V případě závad má servis právo odmítnout přijetí do opravy. Pokud je výrobek dodán znečištěný, může jej servisní středisko s písemným souhlasem zákazníka odmítnout přijmout nebo jej na jeho náklady vyčistit.
8. Záruka se nevztahuje na instalační a údržbářské práce, které si podle návodu k obsluze musí uživatel provádět sám.
9. Garant dále informuje, že poskytuje pozáruční servis.
10. Zboží by mělo být chráněno pro přepravu.
11. Pro uplatnění záruky postupujte podle postupu na internetových stránkách: <https://serwis.abisal.pl/>.

Pokud zboží neodpovídá smlouvě, má kupující ze zákona nárok na zajištění právní ochrany na náklady prodávajícího. Záruka nemá na tyto zákonné opravné prostředky vliv.

ZAŘÍZENÍ NENÍ URČENO K POUŽITÍ PRO RAHABILITAČNÍ A TERAPEUTICKÉ ÚČELY.

UPOZORNĚNÍ O OPRAVĚ

Č.	Datum nahlášení	Datum vydání	Průběh oprav	Podpis příjemce (obchod, majitel)

GARANTIEKARTE

Artikelname:.....

EAN-Code:.....

Verkaufsdatum:.....

GARANTIEBEDINGUNGEN:

1. Der Verkäufer übernimmt im Namen des Garantiegebers eine Garantie auf dem Gebiet der Republik Polen für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Verkaufsdatum.
2. Die Garantie wird von der Verkaufsstelle oder dem Servicecenter bei Vorlage des Kunden gewährt:
 - eine leserlich und korrekt ausgefüllte Garantiekarte mit dem Verkaufsstempel und der Unterschrift des Verkäufers,
 - einen gültigen Kaufbeleg für das Gerät mit dem Datum des Verkaufs/der Quittung, die reklamierte Ware.
3. Alle während der Garantiezeit festgestellten Mängel und Schäden werden innerhalb von maximal 21 Tagen ab dem Datum der Übergabe der Ware an den Service kostenlos behoben.
4. Im Falle der Notwendigkeit, Teile zu importieren, kann die Reparaturfrist um die Zeit, die für den Import erforderlich ist, verlängert werden, jedoch nicht länger als 90 Tage.
5. Die Garantie erstreckt sich nicht auf:
 - mechanische Schäden und dadurch verursachte Mängel,
 - Schäden und Mängel, die auf unsachgemäße Verwendung und Lagerung zurückzuführen sind,
 - unsachgemäße Montage und Wartung,
 - Schäden und Verschleiß an Komponenten wie Kabeln, Riemen, Gummiteilen, Pedalen, Schwammgriffen, Rädern, Lagern usw.
6. Die Garantie erlischt im Falle von:
 - Verfallsdatum,
 - Selbstreparatur,
 - Nichtbeachtung der Regeln für den korrekten Betrieb.
7. Das zur Reparatur eingesandte Produkt muss vollständig und sauber sein. Im Falle von Mängeln hat der Service das Recht, die Annahme zur Reparatur zu verweigern. Wird das Produkt verschmutzt angeliefert, kann der Kundendienst die Annahme verweigern oder es auf Kosten des Kunden mit dessen schriftlicher Zustimmung reinigen.
8. Die Garantie erstreckt sich nicht auf Installations- und Wartungsarbeiten, die laut Gebrauchsanweisung vom Benutzer selbst durchgeführt werden müssen.
9. Die Garantiegeberin weist darauf hin, dass sie auch einen Nachgarantieservice anbietet.
10. Die Ware sollte für den Versand geschützt werden.
11. Um die Garantie in Anspruch zu nehmen, befolgen Sie bitte das Verfahren auf der Website: <https://serwis.abisal.pl/>.

Im Falle der Nichtübereinstimmung des verkauften Gegenstandes mit dem Vertrag stehen dem Käufer Rechtsbehelfe auf Kosten des Verkäufers zu. Die Garantie beeinflusst diese Rechtsbehelfe nicht.

DAS GERÄT IST NICHT ZUR VERWENDUNG ZUR REHABILITATION UND THERAPEUTISCHEN ZWECKEN BESTIMMT

VERMERKE ÜBER DEN VERLAUF DER REPARATUREN

Lfd. Nr.	Datum der Anmeldung	Datum der Ausgabe	Verlauf der Reparaturen	Unterschrift des Empfängers (Laden, Eigentümer)



NILSGROUP.COM



IMPORTER: **ABISAL SP. Z O.O.**, ul. Pyskowicka 17, 41-807 Zabrze, Polska

DISTRIBUTOR: **ABISTORE SPORT S.R.O.**, U Cihelny 230/3, 74801 Hlučín, Česká Republika

abisal@abisal.pl www.abisal.pl