



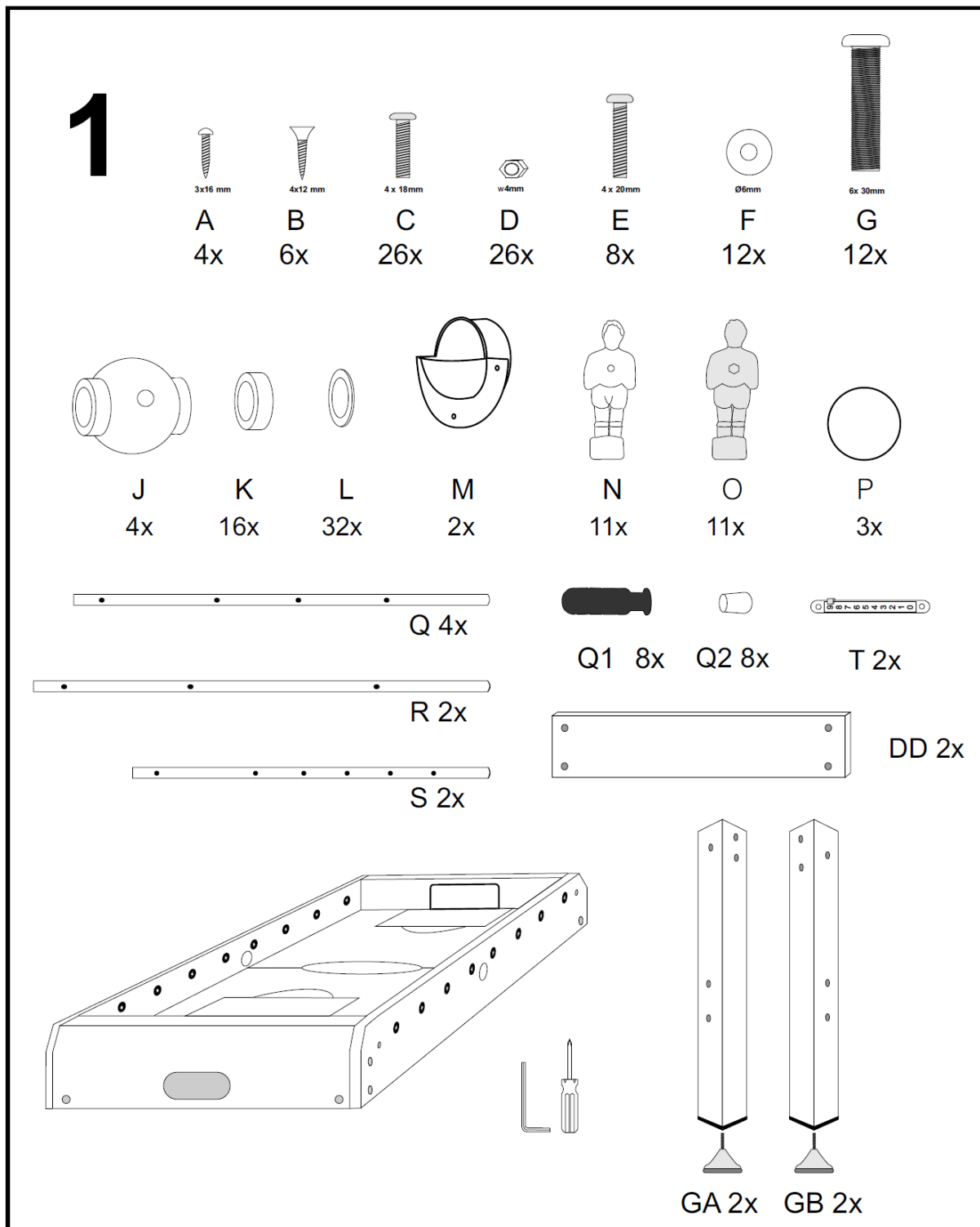
HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ – HU
IN 20045 Csocsóasztal WORKER Madron



TARTALOM

ALKATRÉSZEK ÁTTEKINTÉSE	3
ÖSSZESZERELÉS.....	4
JÁTÉKSZABÁLYOK.....	5

ALKATRÉSZEK ÁTTEKINTÉSE



JÁTÉKSZABÁLYOK

LABDARÚGÁS

1. A játékosok bármilyen helyzetbe állíthatók a játék kezdete előtt.
2. Érme feldobása dönt arról, hogy ki kezdi a játékot a labda bedobásával vagy az asztal közepére helyezésével, de használható az asztal oldalsó nyílása is a labda bedobásához.
3. Játék közben fogja meg a rudakat a fogantyújuknál fogva, adja tovább a labdát a játékosok között, és próbálja bevenni az ellenfél kapuját! Megegyezéstől függ, hogy a játékosok forgatása engedélyezett-e vagy se. Ha csapatokban játszanak (több mint 2 játékos), a csapattársak a labda bedobása után nem változtathatják meg pozíciójukat a fogantyúknál a következő labdabedobásig.
4. A pont annak a csapatnak jár, amely beveszi az ellenfél kapuját. Mindig annak a csapatnak adjuk, amely a gólt szerezte.
5. Minden mérkőzés után a csapatoknak helyet kellene cserélni.
6. Tilos az asztalt játék közben megdöfni vagy megdönteni (csak "halott labda" esetén megengedett)!
7. Tilos a játék során megérinteni a játszóteret (csak "halott labda" esetén megengedett)!

HALOTT LABDA:

Ha a labda megáll a szembenálló csapatok két figurája között, és nem lehet elérni egyik figurával sem, akkor a labdát be kell dobni vagy az asztal közepére helyezni. Ha a labda ugyanazon csapat két figurája között áll meg, a labdát a játékasztal legközelebbi sarkából kell indítani.

HA A LABDA ELHAGYJA A JÁTÉKFELÜLETET:

Ha a labda a játék során elhagyja a játékfelületet (kivéve gól esetén), helyezze vagy dobja a játékfelület közepére, vagy használja a bedobó nyílást!