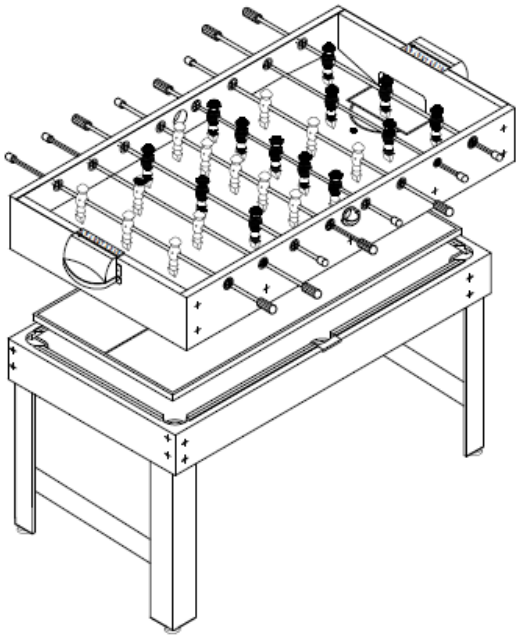
HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ – HU

IN 18105 Játékasztal WORKER Mini 5-in-1



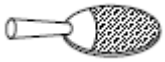
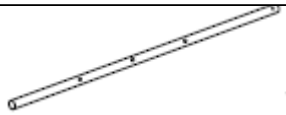
TARTALOM

BIZTONSÁGI ÚTMUTATÓ.....3
ALKATRÉSZ LISTA.....3
ÖSSZESZERELÉS.....5
JÁTÉK ÉS KIEGÉSZÍTŐK.....8
SZABÁLYOK.....8
ASZTALI FOCI.....8
ASZTALI TENISZ.....8
BILIÁRD.....9
SAKK.....10
DÁMA.....11
KÖRNYEZETVÉDELEM.....11

BIZTONSÁGI ÚTMUTATÓ

- Szerelés előtt olvassa el a teljes kézikönyvet, és őrizze meg ha a későbbiekben szüksége lenne rá.
- Összeszerelés előtt ellenőrizze, hogy nincs-e hiányzó alkatrész.
- A játékkészlet apró alkatrészeket tartalmaz. Fulladás veszélye állhat fenn.
- Asztal összeszerelséhez két felnőtt szükséges.
- Az összeszerelés során tartsa távol a gyermekeket és a háziállatokat. A fulladás veszélye fennállhat.

ALKATRÉSZ LISTA

kép	NO	név	db
	1	Asztalitenisz labda	2 db
	2	Asztalitenisz ütő	2 db
	3	Teniszháló	1 db
	4	Biliárdgolyók	1 szett
	7	Kréta	2 db
	8	Háromszög	1 db
	9	Dákó	2 db
	10	Kefe	1 db
	12	Hálótartó	2 db
	14	Sakk készlet	1 szett
	17	Dáma készlet	1 szett
	R1	3 játékos rúd	4 db
	R2	2 játékos rúd	2 db

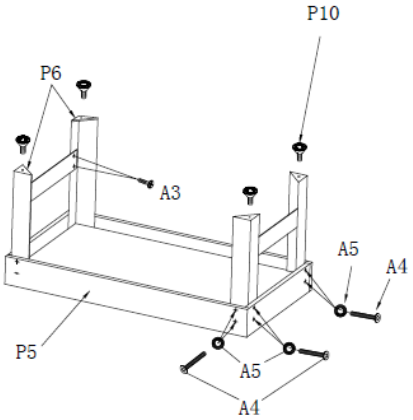
	R3	5 players rod	2 db
	R4 R5	Játékos bábu Ellenfél játékos bábu	13 db 13 db
	R6	GUMI persely a rúdhoz	16 db
	R7	Alátét	16 db
	R8	Csavar	26 db
	R9	Fogantyú	8 db
	R10	Rúd végsapka	8 db
	A4	1/4 * 1-1 / 8 “csavar	16 db
	A5	„Lapos alátét	16 db
	P1	Oldalsó panel	2 db
	P2	Végpanel	2 db
	P3	Játékfelület	1 db
	P4	A játszótér támasza	2 db
	P5	Asztaltok	1 db
	P6	Láb	4 db
	P9	Pontozó	2 db
	P10	Lábszintező	4 db

	P11	Foci labda	2 db
	A1	Szerszám	1 db
	A2	T4*40 mm csavar	12 db
	A3	T3.5*12 mm csavar	16 db

ÖSSZESZERELÉS

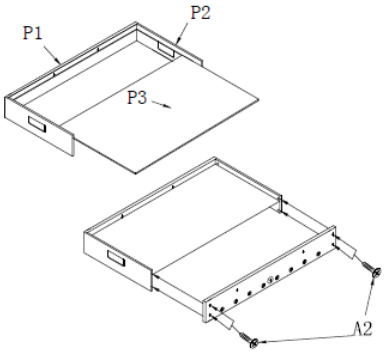
1.lépés

Helyezze az asztalkeretet (P5) fejjel lefelé egy sima és szilárd felületre. Az asztal védelme érdekében helyezze a keretet a védőpárnára. Csavarja be a lábakat (P6) az alátét (A5) és a csavarok (A4) segítségével. Rögzítse a panel lábát csavarokkal (A3). Csatlakoztassa a kiegyenlítő lábakat (P10) az asztal lábához.



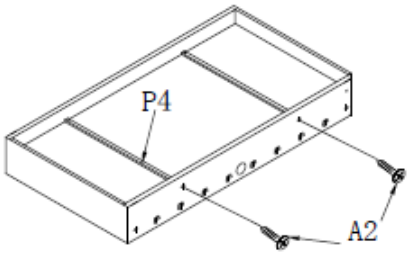
2. lépés

Helyezze az asztalt, és helyezze a futballpályát (P3) az oldalkeretekbe (P1) és a hátsó keretbe (P2). Ezután rögzítse az oldalkeretet (P1) a csavarokkal (A2).



3.lépés

Rögzítse az asztalt a támasztórudak (P4) csatlakoztatásával, amelyeket csavarokkal (A2) rögzítenek.



4.lépés

Állíts össze a játékot a focihoz:

• A rúd mindkét végén gumidugók (R6) és alátétek (R7) vannak. Csavarja a csavarokat a furatokhoz a csavarral (R8).

• Csatlakoztassa a fogantyút (R9) és három bábut (R4) a rúdhoz (R1). Ezután helyezze oda a zárósapkát (R10).

• Csatlakoztassa a fogantyút (R9) és két bábut (R4) a rúdhoz (R2). Ezután helyezze oda a zárósapkát (R10).

• Csatlakoztassa a fogantyút (R9) és három másik bábut (R5) a rúdhoz (R1). Ezután helyezze oda a zárósapkát (R10).

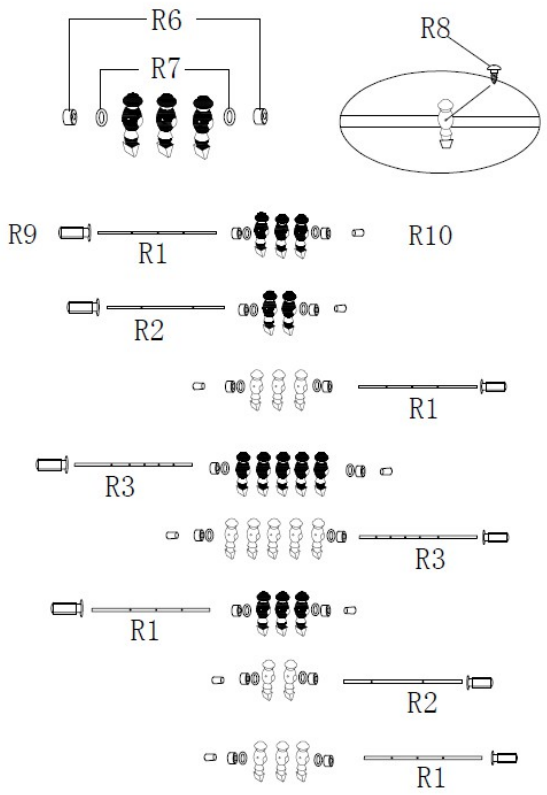
• Csatlakoztassa a fogantyút (R9) és öt bábut (R4) a rúdhoz (R3). Ezután helyezze oda a zárósapkát (R10).

• Csatlakoztassa a fogantyút (R9) és öt bábut (R5) a rúdhoz (R3). Ezután helyezze oda a zárósapkát (R10).

• Csatlakoztassa a fogantyút (R9) és három távvezérlőt (R4) a rúdhoz (R1). Ezután helyezze a zárósapkát (R10).

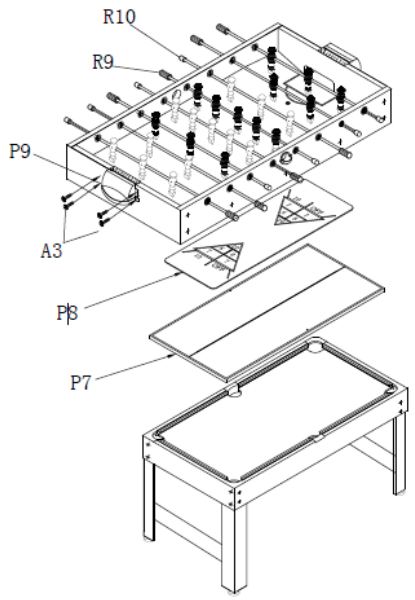
• Csatlakoztassa a fogantyút (R9) és két bábut (R5) a rúdhoz (R2). Ezután helyezze oda a zárósapkát (R10).

• Csatlakoztassa a fogantyút (R9) és három bábut (R5) a rúdhoz (R1). Ezután helyezze oda a zárósapkát (R10).



5.lépés

Rögzítse a pontszámlálót (P9) a hátsó kerethez (P2) a csavarokkal (A3). Állítsa össze játékrudakat az asztali focihoz. A rudak (R1, R2, R3) száma a játékok számával (R4, R5) megegyezik, a végük vagy a fogantyúval (R9), vagy a végével (R10) végződik. Tolja át a rudat a furatokon és rögzítse a végsapkát (R10). Az alábbiakban bemutatjuk a rudak helyét az asztali fociban. Ezután helyezze a játékfelületeket (P8) és (P7) a játékasztalra.



JÁTÉK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

• Asztalfoci (2x 11 játékos, 2 labda, pontozó)

• Asztalitenisz (háló, 2 ütő, 2 labda)

• Mini biliárd (biliárdgolyó, 2 dákó, háromszög, 2 kréta)

• Sakk (tábla, sakk készlet)

• Dáma (tábla, dáma szett)

SZABÁLYOK

ASZTALI FOCI

• Tilos túlpörgetni: több fordulattal túlpörgetni, az ellenfélhez tartozó rudakat megfogni, az asztalt megmozgatni vagy megbillenteni, ha a labda játékban van, a kéz vagy a játék kiegészítők megérintése, nem megfelelő zavart okozva. ellenfél.

• A játékosok döntenek arról, hogy ki kezd, a labdát középről lehet indítani

• Játssz 10 pontig, vagy megegyezés szerint.

• A gól akkor is érvényes, ha a labda kipattan a kapuból, akkor az a játékos játszik először, aki nyerte a gólt.

• Holt labda - az a játékos, aki utoljára érintette a labdát vagy rúgott, elveszíti a labdát, és az ellenfél védekezésből játszik.

• A játékosnak a beadástól számított 15 másodpercen belül meg kell játszania a labdát.

• Az a játékos, aki szabálytalanságot követ el (többszörös pörgetésből származó gól) elveszíti a labdát, és az ellenfél védekezésből játszik.

ASZTALI TENISZ

• A játék a passzolással kezdődik. Dobjon egy érmét, hogy meghatározza azt a játékost, aki először passzol.

• A labdát a nyitott tenyér felől passzolják, így az ellenfél ütés közben láthatja a labdát, pl. nem takarja el a játékos keze vagy más testrésze. Az asztal szintje fölé kerül, és a labdát legalább 16 cm-rel az asztallap felett kell játszani.

• A labdát először le kell pattintani, majd át kell pattannia a labdának a háló felett és az ellenfél asztalára kell pattannia. Ha a labda eltalálásakor a labda megérinti a hálót, az adogatás megismétlődik.

• A játékosok minden alkalommal felváltják a két lejátszott labdát, 10: 10-ig. Ezután minden alkalommal felváltva, egyetlen beadás után.

• A labdának le kell pattintani az ellenfél asztal felénél.

• Akkor kapja meg a pontot, ha az ellenfél nem megfelelően üti vissza a labdát, mint, pl. nem találta el a labdát, a labda többször is megérintette az ő felét, vagy egyáltalán nem ért hozzá az ő feléhez. Az ellenfél nem érintheti a játékasztalt a test egyetlen részével sem, kivéve a kezet.

• Egy játék páratlan számú szettből áll, amelyekben a játékosok a játék előtt megállapodtak. Általában 3-5 szett.

• Egy szett több adogatásból áll, és akkor ér véget, amikor az egyik játékos 11 pontot szerzett. Ha 10:10-nél szerez gólt, addig játszanak, amíg a játékosok 2 ponttal nem nyernek. Lehetséges, hogy a végeredmény például 13:15 vagy 19:17 lesz stb.

• A játékosok minden egyes szett elején térfelet cserélnek, és minden új játék kezdetekor megismétlik a cserét.

BILIÁRD

• A játék győztese az a játékos, aki először az általa választott típusú összes golyót belövi a játéklyukakba, és végül fekete golyót is eltett a megfelelő lyukba.

• A játékosok egy dákóval kell lökni a fehér golyót, hogy ütközzön a többi golyóval, és az egyik lyukhoz irányítsa őket.

• A játékosok váltanak, ha valaki nem tesz el legalább egy golyót, vagy ha egy játékos szabálytalanságot követ el.

• Fekete golyót csak akkor lőnek, ha az összes típusú golyó megszerzése megtörtént. Ha egy fekete golyó van a lyukban bármelyik játékos golyója előtt, az a játékos veszít, aki a lyukba lőtte.

• Stroke = ütés a fehér golyóra, Rise = a stroke-ok sorozata, ahol a játékos nem játszott labdát a lyukban, Foul = tiltott játék.

• A szabálytalanságot a játékos körének befejezésével büntetik. Ezután az ellenfél 2x játszik, pl. 2 alkalommal lökhet golyót a lyukba. A szabálytalanságot figyelembe veszik:

a) Lökésnél, amelynek során a fehér golyó nem érint más golyót.

b) Lökésnél, amelyben fehér golyó megy a lyukba. Ezután az ellenfél az élvonalból játszik. A fehér golyónak először meg kell érintenie azt a labdát, amely az asztal második felében fekszik.

c) Lökésnél, amelyben a fehér golyó először az ellenfél biliárdgolyóját vagy a fekete golyót érinti.

d) Stroke, amelyben az ellenfél golyója gurul a lyukba..

e) Lökésnél, amelynél a golyó kipattan az asztalról. Ebben az esetben a labdát hátul helyezzük el.

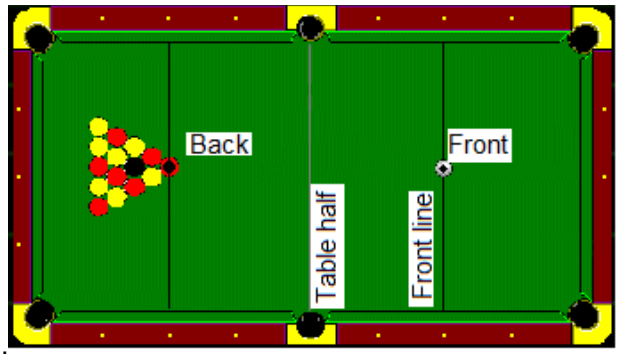
f) A golyók megérintése kézzel, a test más részeivel vagy ruházatával.

g) Amikor nem fehér golyót lök el a játékos..

• Nyitó lökés: A golyókat alapállásba helyezik. (Kép lent). Az egyik játékos olyan ütést fog végrehajtani, amelyben bármilyen golyót (a fekete kivételével) megpróbál bármelyik lyukba helyezni anélkül, hogy szabálytalanságot követne el. Ha ez sikerül, akkor a játék további részében ugyanolyan típusú golyókat kell a lyukba lökni. Az ellenfél a másik színnel van. Ha nem sikerül golyót lökni a lyukba, az ellenfél jön és megpróbálja ugyanezt megtenni. Addig folytatják, amíg az egyik játékosnak nem sikerül a Fekete golyó kivételével egy golyót lyukba lőni.

• Játék: Miután elválik hogy melyik játékos melyik színű labdával van, a játékosok váltják egymást az ütésekben. Mindegyikük játszhat, ha nem csinál olyan lövést, amelyben nem tudná kijátszani egyik labdáját a lyukakban, vagy amíg szabálytalanságot nem követ el.

• A játék befejezése: Miután az összes labdáját ellőtte a lyukba, a játékos feladata az, hogy fekete golyót helyezze a szemközti lyukba, amelyben az utolsó labdáját helyezte el. Ha sikerül, akkor nyer. Ha a fekete golyót egy másik lyukba teszi, akkor veszít. Hasonlóképpen vesztésnek számít, amikor fekete golyót lök a jobb lyukba és szabálytalanságot követ el. Ha az a játékos, aki az összes golyót a lyukakba helyezte, mint másik, az utolsó labdát ugyanabba a lyukba helyezi, mint az ellenfele, megpróbálja a fekete golyót ugyanabba a lyukba tenni, ahová az utolsó labdáját helyezte.



SAKK

• Minden kört egy játékost játszik.

• A sakktábla 64 mezőből áll, 8x8 négyzetben.

• A játékban fehér és fekete figurák vannak, amelyek a játékosokra is utalnak.

• A sakk részei: király, királynő, püspök, lovag, bástya, gyalog.

• Egy mezőt egy sakkfigura foglalhat el.

• A mozdulat olyan művelet, amikor a sakkfigurát üres mezőn, az ellenfél által elfoglalt mezőn mozgatja

• Először a fehér, majd a fekete játékos játszik.

• A király csak egy négyzetet mozgathat bármilyen irányban - fel, le, oldalra és átlósan. A király soha nem mozdíthatja magát ellenőrzés alá (ahol elfoghatnák). Amikor a királyt megtámadja egy másik figura, ezt "sakknak" nevezik.

• A királynő bármelyik egyenes irányban mozoghat - előre, hátra, oldalra vagy átlósan - amennyire csak lehetséges, ha nem mozog a saját mezőjén.

• A bástya elmozdulhat, amennyire csak akar, de csak előre, hátra és oldalra.

• A püspök mozoghat, amennyire csak akar, de csak átlósan. Minden püspök egy színnel indul (világos vagy sötét), és mindig ezen a színen kell maradnia.

• A lovagok 90 fokos szögben mozognak, akárcsak az „L” alakja. A lovagok is az egyetlen figurák, amelyek más figurák felett mozoghatnak.

• A gyalogok különleges képességekkel bírnak, vagyis ha egy gyalog eléri a tábla másik oldalát, akkor bármely más sakkfigurává válhat (előléptetésnek hívják). A gyalogot bármely figurává előléptethetik. Általános tévhit, hogy a gyalogokat csak egy figurára lehet cserélni, amelyet már elfogtak. Ez nem igaz. Csak gyalogokat lehet előmozdítani.

• Egy másik speciális sakkszabályt castlingnak nevezünk. Ez a lépés lehetővé teszi, hogy két fontos dolgot hajtson végre egy mozdulattal: vigye biztonságba a királyát, és vigye el a tornyát a sarokból a játékba. A játékos fordulóján két négyzetet helyezhet át az egyik oldalára, majd az emelvényt annak az oldalnak a sarkából a másik szemközti király mellé helyezheti.

• Az a játékos nyer aki elsőként ad mattot az ellenfél kiráylának.

GYŐZELEM

- Az a játékos nyer, aki matat ellenfelén.
- Az a játékos, aki megadja magát, veszít.
- Ha egy játékos túllépi az időkorlátot, az ellenfél nyer.

DÖNTETLEN

• Esetenként a sakkjátékok nem győztessel, hanem döntetlennel zárulnak. 5 oka lehet annak, hogy a sakkjáték döntetlennel zárulhat:

o A pozíció patthelyzetbe kerül, ahol az egyik játékoson a sor, hogy mozogjon, de a királya nem tud semerre sem mozogni

o A játékosok egyszerűen elfogadhatják a döntetlent és abbahagyják a játékot

o Nincs elég figura a táblán ahhoz, hogy egy mattot kényszerítsen (például: király és püspök vs. király)

o Az idő lejárt, és egyik játékos sem hirdeti a győzelmet

o A játékos döntetlent hirdet, ha ugyanazt a pozíciót háromszor megismétlik (bár nem feltétlenül háromszor egymás után)

o Ötven egymást követő mozdulatot játszottak le, ahol p éldául egyik játékos sem fogott el egy figurát sem

DÁMA

• 8x8 játékmező.

• Minden játékos 8 gyaloggal kezd, két sorban fekete mezőn állva.

• A gyalogok csak átlósan mozoghatnak, és nem léphetik át a saját színüket.

• A gyalogok csak előre mozoghatnak. Ha üres mezőn haladsz, lépj egyet, ha az ellenfél figuráját két átlós mezővel veszed el. Egynél több gyalogot is elvihet egy játékban.

• Ha a gyalog az ellenkező oldalra kerül, változtassa királlyá.

• A király az átló mentén haladhat előre és hátra is. Csak egy helyet képes mozogni. A király hátra és előre is ugorhat. Lehetőség szerint ugrania kell, és minden elérhető ugrást meg kell tennie. Minden ugrás során a király egyszerre csak egy ellentétes mezőt tud átugrani. A király nem mozgathat el több mezőt egyszerre egy ugrása előtt vagy után.

• Ha az egyik figura számára elérhető egy ugrás, akkor ezt meg kell tennie. Ha ugyanazzal a figurával több ugrás érhető el, folytatnia kell vele az ugrást, amíg az már nem tud ugrani. A második és a harmadik ugráshoz egy darabbal nem kell újra kattintania. Csak kattintson a következő helyre, ahova ugrani fog. Ha több figurával ugorhat amikor Őn jön a játékban, választhat, hogy melyik figurával szeretne ugrani. De akkor az összes ugrást elérhetővé kell tennie a figura számára.

• A királynak gyalog előtt kell játszania. Ha a király és a gyalog is képes elvenni az ellenfél figuráit, és a játékos úgy dönt, hogy gyaloggal játszik, akkor ellenfele elveheti a királyát.

• Olyan játékost nyer, aki az ellenfél összes figuráját elvette.

• Döntetlen az, amikor a) a játékosok nem mozoghatnak b) nem vehetnek el ellenfelet.

KÖRNYEZETVÉDELEM

Miután a termék élettartama lejárt, vagy ha a lehetséges javítás nem gazdaságos, a helyi törvényeknek megfelelően és környezetbarát módon dobja el a legközelebbi gyűjtőhelyen.
Ezáltal megóvja a környezetet és a természetes forrásokat. Ezenkívül hozzájárulhat az emberi egészség védelméhez. Ha nem biztos a hulladék helyes eltávolításában, kérjen tájékoztatást a helyi hatóságoktól, hogy elkerülje a törvényszegést vagy a szankciókat.
Ne tegye az elemeket a háztartási hulladék közé, hanem vigye az újrahasznosítási helyre.