



**HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ – HU**  
**IN 21330 Játékasztal WORKER Amasor 10v1**





# TARTALOM

BIZTONSÁGI ÚTMUTATÓ.....	3
JÁTÉK LISTA.....	3
ALKATRÉSZ LISTA.....	3
ÖSSZESZERELÉS.....	7
SZABÁLYOK.....	8
ASZTALI FOCI.....	8
LÉGHOKI.....	8
ASZTALI TENISZ.....	9
BILLIÁRD.....	10
MINI BOWLING.....	11
SAKK.....	11
DÁMA.....	12
BACKGAMMON.....	13
SHUFFLEBOARD.....	14
BLACKJACK.....	15
KÖRNYEZETVÉDELEM.....	17




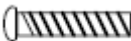

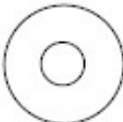

## BIZTONSÁGI ÚTMUTATÓ


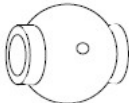





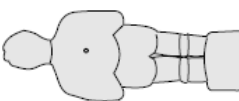
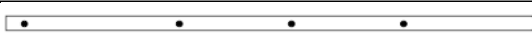



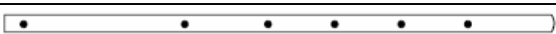
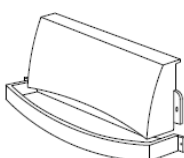
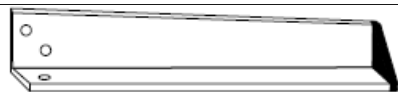

- Összeszerelés előtt olvassa el a teljes kézikönyvet, és tartsa meg ha a későbbiekben szüksége lenne rá.
- Összeszerelés előtt ellenőrizze, hogy minden alkatrész hiánytalanul megvan.
- A játékkészlet apró alkatrészeket tartalmaz. Fulladás veszélye áll fenn, ezért kisgyermekektől távol tartandó.
- Asztal összeszereléséhez két felnőtt szükséges.
- Az összeszerelés során tartsa távol a gyermekeket és a háziállatokat. Fulladás veszélye állhat fenn.


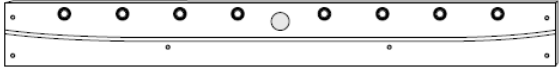

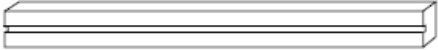

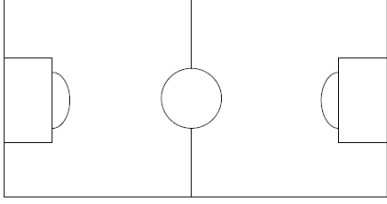
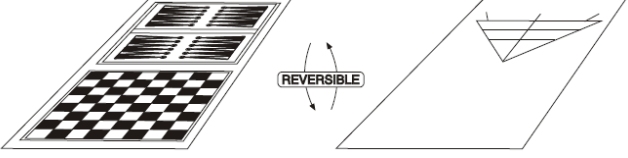



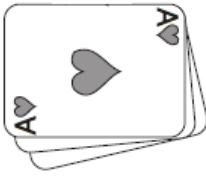
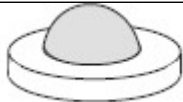


## JÁTÉK LISTA



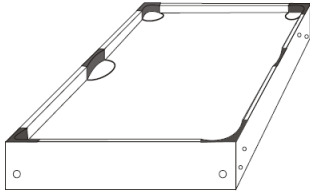

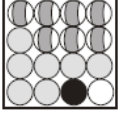

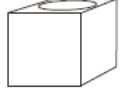




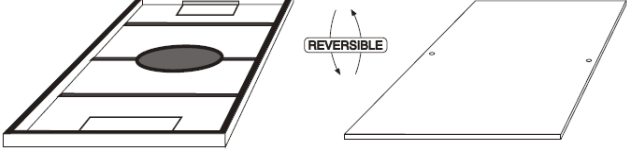
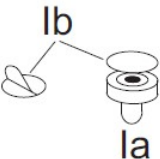

- Asztali foci
- Biliárd
- Hoki
- Blackjack
- Sakk
- Dáma
- Backgammon
- Asztali tenisz
- Shuffleboard
- Bowling

## ALKATRÉSZ LISTA

No.	név	kép	db
A	Anya $\varnothing 6$ mm		4
B	Csavar 3x12 mm		8
C	Csavar 4x12 mm		6
D	Csavar 4 mm		26
E	Anya $\varnothing 4$ mm		26
F	Alátét $\varnothing 6$ mm		16
G	Anya 6x30 mm		12

H	Csavar 4x45 mm		8
I	Ütköző		4
J	Gumi alátét		16
K	Alátét		16
L	Asztalfoci labda		3
M	Kapu a futball-labda számára		2
N	Figurák		11
O	Figurák		11
P	Rúd 3 figurához		4
P1	Fogantyú		8
P2	Végzáró		8
Q	Rúd 2 figurához		2
R	Rúd 5 figurához		2
S	Cél		2
Ca	Lábak		2
Cb	Lábak		2

ZZ	Szintező lábak		4
AA	Oldalkeret		2
BB	Első keret		2
CC	Tartókeret		2
DD	Rúd		2
EE	Játémező		1
X	Játékasztal - megfordítható		1
Xa	Kövek - fekete		15
Xb	Kövek - fehér		15
Xc	Sakk készlet		1
Xd	Kártyák blackjackhoz		1
Xe	Backgammon figurák		6
Xf	Bowling		10
Xg	Bowling golyó		1

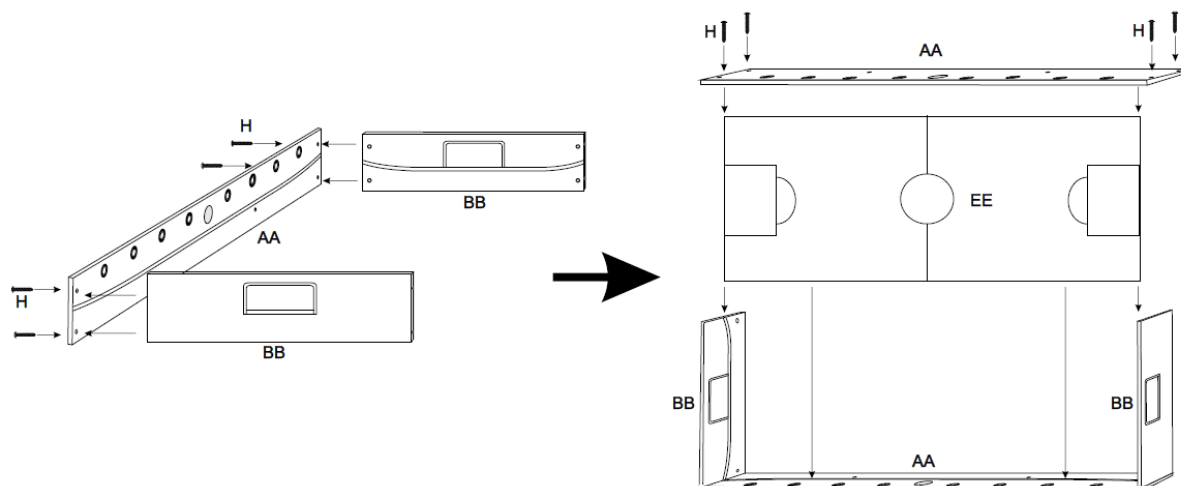
Xh	Dobókocka		1
Xi	Dobókocka		4
FF	Játékasztal		1
Fa	Dákó		2
Fb	Biliárdgolyók		1
Fc	Háromszög		1
Fd	Kréta		2
Ga	Asztalitenisz hálótartó		2
Gb	Asztali tenisz háló		1
Gc	Asztali tenisz ütő		2
Gg	Asztalitenisz labda		3
Ge	Játékasztal - megfordítható		1
la	Jégkorong csatár - fogantyú		2
lb	Jégkorong-csatár - alsó rész		2
lc	Hoki korong		2

	Szerszámok		1
--	------------	--	---

## ÖSSZESZERELÉS

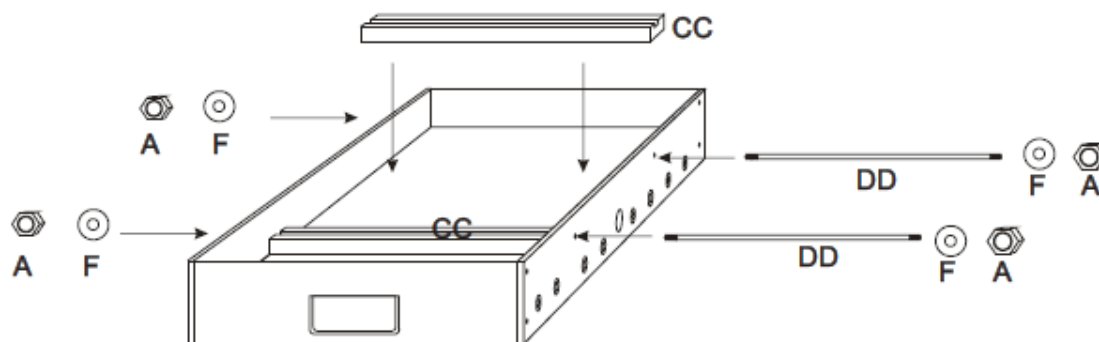
### 1. LÉPÉS

Csatlakoztassa az oldalkeretet (AA) az elülső keretekhez (BB) 4x csavarral (H), majd csúsztassa el az asztali foci pályát (EE). Ezután rögzítse az oldalkeretet (AA) 4x csavarral (H).



### 2. LÉPÉS

Alul rögzítse a tartó kereteket (CC) rudakkal (DD), 4x alátéttel (F) és 4x anyával (A).



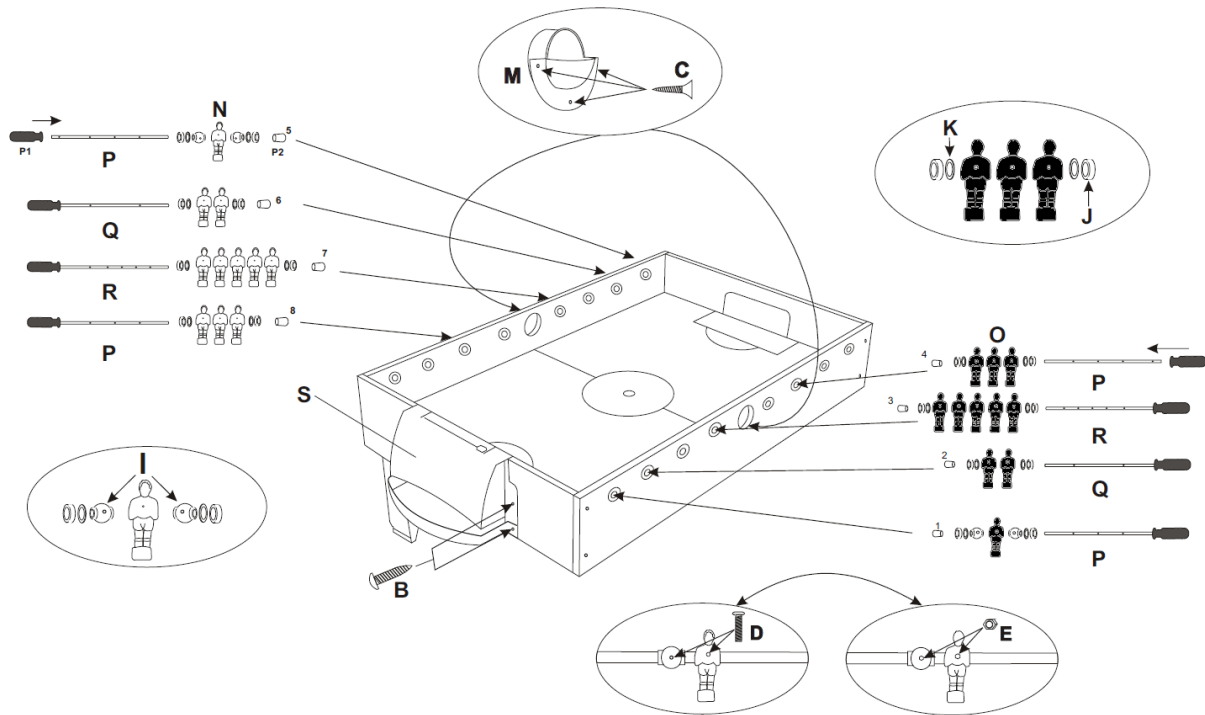
### 3. LÉPÉS

Rögzítse a lábakat (Ca / Cb) a keretekhez (AA / BB) 12x csavarral (G) és 12x alátéttel (F). Ezután stabilizálja az asztalt a talajkiegyenlítő talppal (ZZ).



#### 4. LÉPÉS

Csatlakoztassa az asztali foci (M) nyílásait az oldalkeretekhez (AA) 6x csavarral (C). Rögzítse a kapukat (S) az előlő vázakra (BB) 8x csavarral (B). Csatlakoztassa az ábrákat (O / N) a rudakra (P / R / Q) csavarokkal (D) és anyákkal (E). A kapusokkal ellátott rudakon dugókat (I) kell rögzíteni. Csatolja a figurákat a képen látható módon. A rudakra rögzítse a fogantyúkat (P1) és a zárósapkákat (P2).



# 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.

## LÉGHOKI

- Az a játékos, aki az első hét pontot lövi (nyer), megnyeri a játékot, vagy a megállapodásnak megfelelően.
- Minden játékos csak egy csatárral játszhat, csak egy koronggal.
- A játék bedobással kezdődik, egy olyan játékosról, aki kapta a gólt.
- Ha a korong érintkezik a középvonallal, bármelyik játékos eltalálhatja.
- A játékos az asztal fele körül állhat, és nem lépheti túl.
- A játék dobással kezdődik. A dobás akkor történik, amikor a korong az asztal közepére kerül. A játékosok nem érinthetik ütőiket, korongjaikat vagy középvonalat, és várniuk kell a bíróra hogy megkezdjék a játékot. Ezt követően a játékvezető elengedi a korongot, a játékosok játszhatnak. Ha egy játékos eléri a korongot, mielőtt elengedné azt, az rossz dobásnak minősül. A korong automatikusan az ellenfélhez kerül, és ő játszik.
- Két játékos közötti játéksorozat esetén a játékosok minden játék után térfelet váltanak. Az a játékos kezdi a játékot, aki utoljára kapta a gólt.
- Ha a korong elhagyja a játékmenzőt, akkor az játékon kívülinek számít. A játékot újra kell játszani. Az a játékos kezd, aki nem lökte ki a korongot. (Támadó játékos esetén az ütő bármilyen mozgása aktív játéknak számít; a védekező játékos esetében csak az ütő aktív mozgása tekinthető aktív játéknak).
- Érvényes pontot egy gól után lehet kapni, vagy ha a korong egy fél gólt ér el és / vagy a kapu irányában van. Ha a korong a célterületen áll meg, és nem felel meg a feltételeknek, a gól érvénytelen. A korong a játékban játszható.
- Ha a korong eltalálja (a kapu területén) a játékos kezét a kapu felé vezető úton, az ellenfél kapja a pontot.

- Ha a támadó játékos lött, eldobta az ütőt, és a korong az ellenfél nélkül ér véget a saját kapujában, az ellenfél a ponttal jutalmazza. Ha az ellenfél (a védekező) kapujában végződik, nem jár érte pont.
- Ha egy játékos elejt egy csatárt, a gól (pont) csak akkor érvényes, ha a lövés a csatár elejtése előtt vagy azzal egyidejűleg történt.
- Ha szabálytalansággal szereznek gólt, a gól (pont) nem érvényes.
- A szabálytalanságot figyelembe veszik:
  - a) Hibajátszás - ha a játékos kezének, testének vagy ruházatának bármely része megérinti a korongot.
  - b) Játék passzivitása - A játékosnak hét másodperc áll rendelkezésére, hogy egy korong áthaladjon a középvonalon. (Hét másodperc kezdődik, amikor a korong átlépi a középvonalat és a játékos oldalán marad).
  - c) A csatár ledobása.
  - d) A korong lövése a játékasztalon kívül.
  - e) A középvonalon való játék - tilos olyan koronggal játszani, amely teljes egészében az ellenfél térfelén van (nem érinti a középvonalat), és a játékos csatárának a többségével a saját felén kell maradnia.
  - f) Nem játszható korong - tilos olyan koronggal játszani, amely nem helyezkedik a játéktér körül vagy felfelé áll. Ebben az esetben megengedett a korong játszható állapotba hozása.
  - g) Veszélyes játék - illegális technikával történő játék, amely az asztalt károsítja vagy veszélyezteti a játékosokat és / vagy a nézőket.
  - h) Nem sportolói viselkedés.

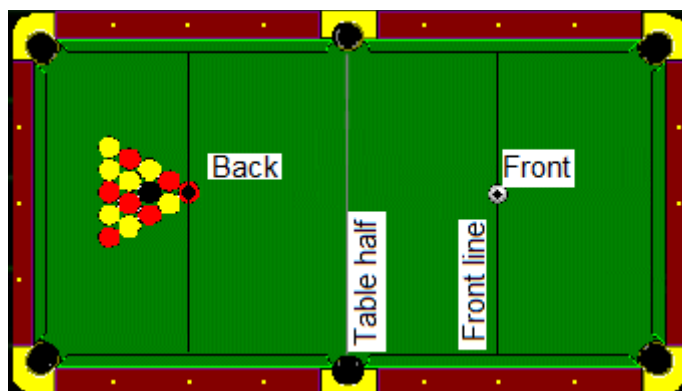
## **ASZTALI TENISZ**

- 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 kezét.
- 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 megisméltik a cserét.

## BILIÁRD

- A játék győztese az a játékos, aki először az általa választott típusú összes golyót belövi a játéklukakba, 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 löni.
- Játék: Miután elváltak 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 vesztesnek 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.



## MINI BOWLING

- Egy bowling játék 10 fordulóból áll.
- Minden kör két dobásból áll, kivéve, ha az első dobás STRIKE.
- Ha egy körben eltalálja a két dobást 0–9 pin, akkor mindegyikért 1 pontot kap.
- Ha két dobásban 10 pin-t talál el egy körben, akkor 10 pontot és extra pontot, amely megegyezik a következő kör első dobásával elért pontszámmal.
- Ha egy körben eltalálja mind a tíz pin-t első dobásra - STRIKE, akkor 10 pontot kap, és a következő játék két fordulójában elért pontok számával megegyező extra pontot kap.
- Ha az utolsó 10. játékban eléri a SPARE elemet, akkor további egy dobásra jogosult. Ha az utolsó körben eltalálta a STRIKE-t, további két kört kap.

## 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 királyának.

### **GYŐZELEM**

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

### **DÖNTETLEN**

• Esetenként a sakkjátékok nem győztesseel, 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 például egyik játékos sem fogott el egy figurát sem

## DÁMA

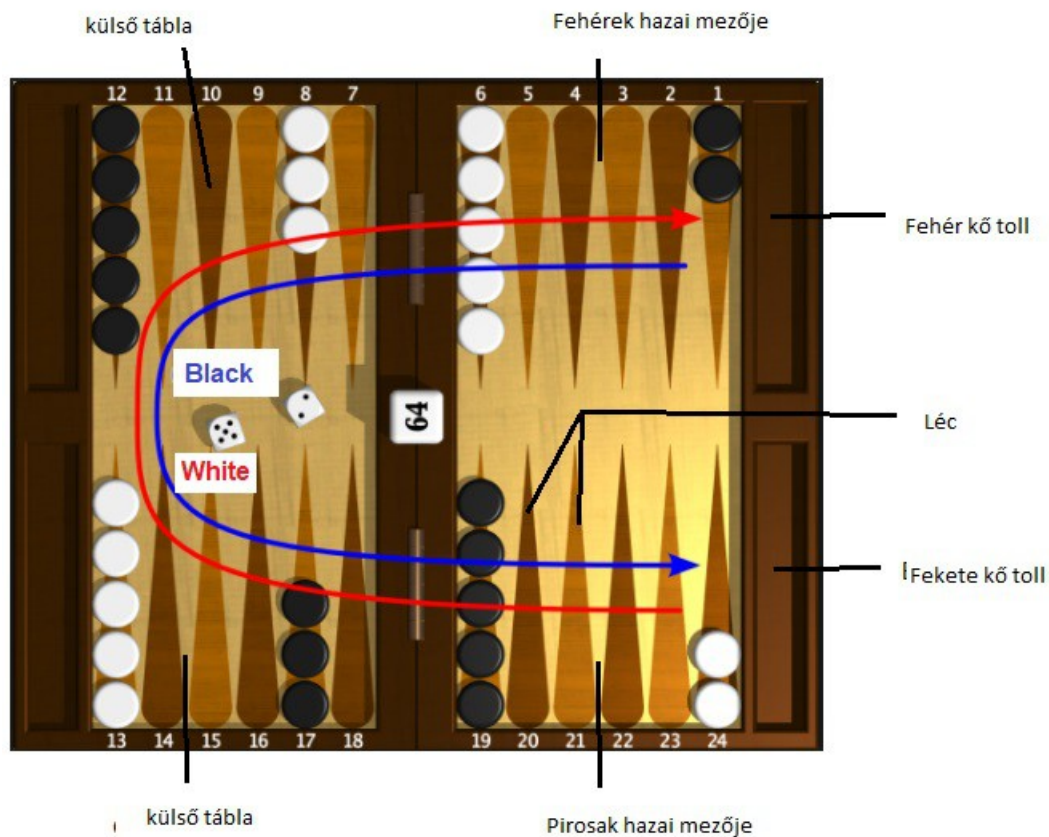
- 8x8 játémező.
- Minden játékos 8 gyaloggal kezd, két sorban fekete mezőn állva.
- A gyalogok csak átlósan mozoghatnak, és nem léphetik át a saját színüket.
- A gyalogok csak előre mozoghatnak. Ha üres mezőn haladsz, lépj egyet, ha az ellenfél figuráját két átlós mezővel veszed el. Egynél több gyalogot 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 Ön 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.

## BACKGAMMON

A Backgammon játék célja, hogy a játékos mind a 15 követ a kijelölt ösvény mentén először saját "tollaiba" vigye, majd eltávolítsa őket a tábláról. A játékosok váltogatják egymást, minden forduló elején a játékos dobja a két dobókockát, és a dobás eredményének megfelelően az egyik követ (vagy köveket) a megfelelő számú dobozba mozgatja a cél felé. Minden mezőben tetszőleges számú kő lehet egy játékostól (beleértve mind a 15-öt egy mezőben). Ha azonban a játékos kővel fejezi be a mozdulatot egy olyan mezőben, ahol az egyik ellenfél köve van, akkor "dobja", és visszatér útja kezdetéhez, az úgynevezett rúdhoz. Nincs húzás olyan mezőn, ahol egynél több ellenfél köve van. Az ellenfél játékosainak kövei ellentétes irányban mozognak. Ha egy játékosnak minden köve megvan a játéktér utolsó részében, akkor lehúzhatja őket a tábláról, kizárva őket a játékból. Az a játékos nyer, akinek sikerül eltávolítani az összes követ.

Háromféle győzelem létezik a Backgammon játékban:

- Egyszerű győzelem, amely akkor következik be, amikor egy játékos, aki veszített, már elkezdett köveket dobni a tábláról. Normális győzelem esetén a játékos annyi pontot kap, amennyit a kocka értéke mutat.
- A gammon akkor fordul elő, ha egy játékos, aki veszített, még a követ sem veszi fel a tábláról, és ugyanakkor az ellenfél belső mezőjében vagy lécén nincs saját köve. A gammon megnyerésével a játékos kétszer annyi pontot kap, mint ami a kockán van.
- Backgammon akkor fordul elő, ha a veszített játékosnak legalább egy kője van az ellenfél belső mezőjében vagy lécén, és egyik kőjét sem hozta le a tábláról. A backgammon megnyerésével a játékos háromszor annyi pontot kap, mint ami a kocka mutat.



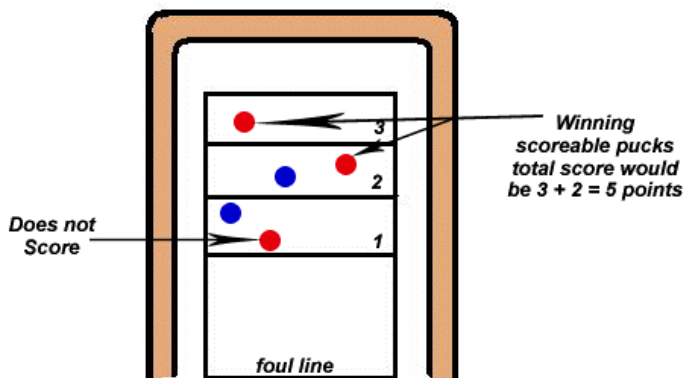
## SHUFFLEBOARD

- A játék célja, hogy az ellenféllel felváltva csúsztassa mind a 4 követ, hogy elérje a legmagasabb pontszámot, anélkül, hogy beleesne az asztal végén lévő barázdába.
- 2 játékos - A játékosok az asztal ugyanazon végén vannak. A játékosok dobják egy érmét, vagy más módon határozzák meg, hogy ki dobja az első követ és milyen színűek lesznek a kövek. (Az előny az utolsó dobása.) Az első játékos az asztal másik oldala felé dobja kőjét, amely a végpont lesz. Ezután ellenfele hasonló módon dobja a követ, és megpróbálja megdobni az első játékos követét. Ezután a játékosok felváltva dobják, amíg mind a 8 követ össze nem gyűjtik. A vereségük után egy forduló befejeződik. Az a játékos, akinek a vezető kője a legtávolabbi, a kerék nyertese. A nyertes pontszámát megszámlálják és beírják az eredménytáblára. A játékosok az asztal másik oldalára lépnek, ahol a kövek vannak. Egy másik fordulót ugyanúgy játszanak, mint az elsőt. Az előző forduló győztese dobja az elsőt. A játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos el nem éri a 15 pontot.
- 4 játékos - 2 csapatban 2 játékos játszik. A csapat minden játékosa az asztal egyik végén áll. Amikor az érmét feldobják vagy más módon meghatározzák, melyik csapat dobja el az elsőt és a kövek színét, a játék ugyanúgy kezdődik, mint a két szereplős játék során - az első játékos az asztal másik oldala felé dobja a követ, amely a végponttá válik. Az ellenfél játékos hasonló módon dobja a saját kőjét. Ez a két játékos felváltva dob. Miután dobásaik egy körrel véget értek. Az a játékos nyer, akinek a vezetőköve a legtávolabbi van (a kört játszó játékosok



közül). A nyertes pontszámát megszámlálják és ráírják az eredmény táblára. Azok a játékosok, akik az asztal túoldalán vannak (ahol a kövek vannak), az asztaluk felől újabb kört kezdenek, és az előző forduló csapattársa eldobja az elsőt. A játék addig folytatódik, amíg az egyik csapat el nem éri a 21 pontot.

- Pontszám számolás - Az összes kő eldobása után az a játékos nyer, akinek a vezető köje a kör legtávolabbi vége. Victory Score = összeadja az összes kő értékét, amely a legyőzött játékos kövei előtt fekszik. Pontokat csak a forduló nyertese kap.
- A győztes köjének értékes pontjai - A győztes által megszerzett pontok értéke attól a területtől függ, ahol a győztes helyezkedik el. 3 zónára osztjuk fel, a HARMADIK, MÁSODIK és ELSŐ plusz a negyedik bónuszt a kőért, amely az asztal vége fölött húzódik.
- 1. Az a győztes kő, amely megérintette a második vonalat vagy előtte van (lásd a képet), és nem fekszik a játékoshoz legközelebb eső első ún. foul line-hoz, az 1. zónában van, és 1 pontot kap.
- 2. A győztes köje, amely megérintette a harmadik vonalat vagy előtte áll, és nem fekszik a második vonalon, a 2. zónában van, és 2 pontot kap.
- 3. A nyerő kövek, amelyek a harmadik vonal és az asztal vége között helyezkednek el, de nem a harmadik vonalon fekszenek, és nem haladják meg az asztal végét, 3 pontot fognak szerezni.
- 4. A győztes köveket az asztal szélén lévő bármely részen "Hanger" -nek vagy "Shipper" -nek hívják, és 4 pontot szereznek.
- 5. A győztes nem meccs esetén, vagy ha nem maradt kő a játék területén. Nincsenek pontszámok. A következő kör megváltoztatja a fordulatot.
- 6. A kő megszámlálásához el kell hagynia a játékosokhoz legközelebb eső ún. Foul line-t.



- Dobókövek - A játékos az asztal végén van, és a szemközti oldalra néz. Óvatosan tegye a követ a játéktér felületére, fényes oldalával lefelé az asztalon. Aztán megfogja a követ a hüvelykujja és a mutatóujja között. A második, leadó kéz az asztal szélén lehet a jobb stabilitás érdekében. Állítsa a kezét az elérni kívánt irányba, majd csúsztassa a követ a kéz és a csukló mozgása irányába. A dobás ereje attól függ, hogy meddig kell méretezni a követ. A követ nem dobják el direkt módon, károsíthatja a játéktér felfelületét. A kő az asztal mindkét oldaláról bármilyen kézzel elcsúszhat, akár az asztal közepétől is. A legtöbb játékos inkább az asztal oldaláról lő, ahol a középső ujj és a gyűrű érinti a felület szélét. Kövek dobásakor próbáljon meg a lehető legjobban koncentrálni. Kerülje a merev mozdulatokat.

## BLACKJACK

Játék 2-6 játékos számára:

A lap típusa: normál lap, több lap is használhat

Értékek: A = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J = 10, Q = 10, K = 10, A = 1, kivétel: két ász értéke 12 (11+1).

Cél: A kártyák értékének legalább 21-nek kell lennie, és nagyobbak kell lennie, mint a dealer kártyái.

Amikor az összes játékos megtette a tétjét, az osztó egy kártyát ad felfelé fordítva minden játékosnak az óramutató járásával megegyező irányban, majd egy kártyát saját maga felé fordítva. Ezután egy másik kört osztanak szembe minden játékosal, de az osztó arccal lefelé veszi fel a második kártyát. Így az osztó kivételével minden játékos kap két kártyát képpel felfelé, az osztó pedig egy kártyát képpel felfelé és egy kártyát képpel lefelé. A szabályok változhatnak, a kártyák kiosztásának módja lehet felfelé vagy lefelé. Ezután a játékosok eldöntötték, hogy akarnak-e újabb kártyát. Minden résztvevő megpróbálja legyőzni a dealert azzal, hogy a lehető legközelebb van a 21-hez, anélkül, hogy meghaladná a 21-et. Ha a játékosok meghaladják a 21-et, akkor azonnal veszítenek, még akkor is, ha az osztó meghaladja ezt az értéket. Az ászokat 1-nek vagy 11-nek lehet számítani. Ha az osztó és a játékosok értéke azonos, a játék döntetlen. Minden játékos nyeri az osztót, ez azt jelenti, hogy az osztó nyerhet és veszíthet különböző játékosokkal szemben. A játék sorrendje a következő: Először az osztó osztja a kártyákat a játékosoknak (egyszerre egyet). Amikor minden játékosnak elegendő kártyája van (vagy kiesett, mert az érték meghaladta a 21-et), az osztó osztja a kártyát. Az osztónak vannak szabályai a kártyák kihúzására. Ha a kártyák értéke 16 alatt van, akkor húzniuk kell egy kártyát, ha az érték meghaladja a 17-et, akkor nem lehet kártyát húzni. Ha az osztónak van Blackjack-je, akkor az összes játékos veszített, kivéve azokat, akiknek Blackjack-je is van, azok a játékosok döntetlenek az osztóval.

További szabályok alkalmazhatók:

- Csak egy kártya az Ace split-hez

Ha a játékos két ásszal osztottan játszik, az osztó csak egy kártyát ad minden ásznak, és a játék véget ér. Az ászok értéke 11.

- Többszörös felosztás

Ha a játékos két kártyára osztja a játékot, és egy további körben megkapja az azonos értékű kártyát, akkor újra feloszthatja. A játék három különböző játékra oszlik.

- Korlátozott kettős

A dupla csak bizonyos kártyakombinációkban megengedett (9, 10, 11 összege)

- Dupla osztás után

A kettős játék megszakítható.

- Tilos felosztás a 10 értékű kártyákon

A játékos nem oszthatja meg a játékot két 10 értékű kártyával (pl. Jack vagy Queen). Ez a játékosok védelmére szolgál, mivel a 20 értéke jó.

Feltételek:

Blackjack

Ha a játékosnak két ász kártyája van, és bármelyik 10-es lapja van, akkor blackjackja van. A játékos azonnal nyer (kivéve, ha az osztónak is van blackjack-je, akkor a játék döntetlen). A játékos a fogadás 1,5-szeresét nyeri.

Duplázás

Egy másik lehetőség, amely a játékos előtt áll, megduplázza a tétjét, amikor az eredeti két kártya összesen 9, 10 vagy 11-et osztott. Amikor a játékos sorra kerül, az eredeti tétnek megfelelő tétet tesznek, és az osztó csak egy kártyát ad a játékosnak, amelyet arccal lefelé helyeznek el, és addig nem fordítják fel, amíg a tétet a leosztás végén rendezik. Két ötös esetén a játékos kettéválhat egy párral, duplázhat, vagy csak szokásos módon játszhatja le a kezét. Ne feledje, hogy a dealernek nincs lehetősége felosztásra vagy duplázásra.

Split

Ha egy játékos első két kártyája azonos címletű, például két jack vagy két hatos, akkor dönthet úgy, hogy két külön kezébe kezeli őket, amikor sorra kerül. Az eredeti tét összege ezután az egyik kártyára kerül, és ugyanolyan összeget kell tétként elhelyezni a másik kártyán. A játékos először balra osztja, ha egy vagy többször feláll, vagy üt; csak ezután játsszák a jobb kezét. A két kezét így külön kezelik. Egy ászpár esetén a játékos minden ászhoz egy kártyát kap, és nem biztos, hogy újra húz. Továbbá, ha egy tíz kártyát osztanak ki ezen ászok valamelyikével, a kifizetés megegyezik a téttel (nem másfél-egy, mint egy blackjack esetében bármikor máskor).

Stand off

Ha a játék véget ér, és az osztónak és a játékosoknak ugyanaz az összege, a játék döntetlen. A dealer visszatér a fogadásokhoz.

Insurance

Amikor az osztó képpel felfelé fordított kártyája ász, bármelyik játékos az eredeti tét feléig tehet mellék fogadást, miszerint az osztó lefelé fordított kártyája tízes, és ezáltal blackjack a házá. Miután az összes ilyen mellék tét megtörtént, az osztó megnézi a kártyát. Ha ez egy tízes kártya, akkor ez megfordul, és azok a játékosok nyernek, akik megkötötték az insurance tétet, és fél tétjük duplájával fizetik - 2: 1 kifizetéssel. Amikor a dealernél blackjack lesz, természetesen a leosztás véget ér, és a játékosok fő tétjeit összegyűjtik - kivéve, ha egy játékosnak is van blackjack-je, ebben az esetben ez egy stand-off. Az insurance változatlanul nem jó javaslat a játékos számára.

Even money

A pénzfogadás is egy olyan tét, amelyet olyan játékosnak ajánlanak fel, amelynek természetes (ász és tízes lapja) van abban az esetben, ha az osztónak ásza van felfordított kártyaként. Ez a fogadás az eredeti tét nagyságának felébe kerül. Még az even money is megvédi a játékost egy kieséstől, ha az osztónak blackjackja van.

## **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.