

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses 3in1-Tischspiele-Set. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung aufmerksam durch und beachten Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihr neues Tischspiele-Set optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- Tischspiele-Set
- 8x Curlingsteine mit Metallkugel
- 6x Bowlingkegel
- Bedienungsanleitung

Verwendung

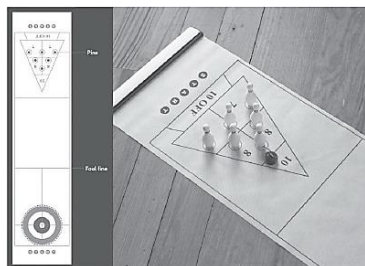


ACHTUNG!

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält verschluckbare Kleinteile, Erstickungsgefahr!

Legen Sie das Spielfeld auf eine ebene, flache Oberfläche und befestigen Sie es auf beiden Seiten mit den Streifen.

Bowling



Ziel des Spieles ist, so viele der 6 Bowlingkegel umzuwerfen, wie möglich. Bestimmen Sie, wer anfängt: Rollen Sie dazu reihum die kleine Metallkugel in Richtung der Kegel. Wer die wenigsten, aber zumindest einen, Kegel umwirft, beginnt das Spiel.

Der erste Spieler rollt die Metallkugel; alle umgeworfenen Kegel werden vom Spielfeld entfernt. Der erste Spieler rollt die Metallkugel ein zweites Mal. Danach werden alle umgeworfenen Kegel gezählt, das ist dann das Ergebnis für die erste Runde. Schreiben Sie das Ergebnis auf und platzieren Sie alle Kegel wieder auf dem Spielfeld. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wird im ersten Wurf ein Strike geworfen (alle 6 Kegel wurden

umgeworfen), dann werden alle 6 Kegel wieder aufgestellt und der zweite Wurf wird durchgeführt. Das maximal erreichbare Ergebnis einer Runde beträgt 12 Punkte – wenn zwei Mal nacheinander ein Strike geworfen wird.

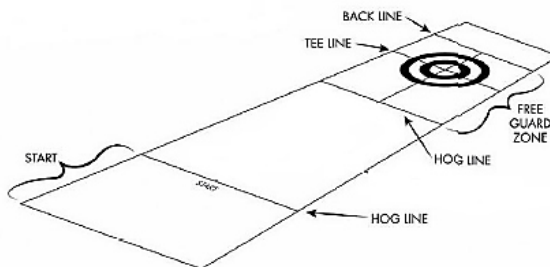
Die Metallkugel muss losgelassen worden sein, bevor sie die erste Linie (Foul-Linie) überquert. Auch wenn die Metallkugel das Spielfeld verlässt, zählt dies als Wurf – und wird mit Null Punkten gewertet.

Ein Spiel geht über 10 Runden, der Spieler oder das Team mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Curling



Zwei Teams mit bis zu vier Spielern spielen in acht bis zehn Runden gegeneinander. Die Curlingsteine (Rocks) werden angeschoben und gleiten über das Spielfeld in Richtung des kreisförmigen Zieles (House) am Ende des Spielfeldes. Es beginnt der erste Spieler von Team 1, dann ist der erste Spieler von Team 2 an der Reihe. Danach ist der zweite Spieler von Team 1 dran und alle weiteren Spieler sind jeweils abwechselnd an der Reihe, bis alle Curlingsteine gespielt wurden.



Eine Runde ist zu Ende, wenn beide Teams alle Curlingsteine gespielt haben. Punkte werden am Ende einer Runde für die Curlingsteine gezählt, die am nächsten am Zentrum (Button) des kreisförmigen Zieles liegen bleiben.

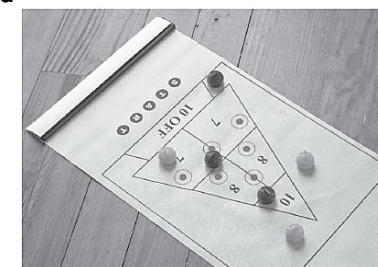
Der Curlingstein muss angeschoben und losgelassen worden sein, bevor er die Start-Linie überquert (1. Hog-Linie). Jeder Curlingstein, der die zweite Linie (2. Hog-Linie, vor dem Ziel) nicht überquert oder die hintere Linie (Back-Linie, hinter dem Ziel) überquert oder vom Spielfeld rutscht, wird aus dem Spiel herausgenommen.

Curlingsteine, die in der Free-Guard-Zone (Zone zwischen der zweiten Hog-Linie und der Tee-Linie) liegen bleiben, dürfen erst entfernt werden, wenn vier Curlingsteine (zwei von jedem Team) gespielt wurden. Diese Steine gelten als Wächter-Steine (Guard-Rocks). Wenn ein solcher Curlingstein entfernt wird, wird er auf die Stelle zurückversetzt, auf der er vor dem Wurf lag. Der Curlingstein des Gegners wird aus dem Spiel genommen und kann nicht erneut gespielt werden.

Nur Curlingsteine, die im kreisförmigen Ziel (House) liegen, werden am Ende einer Runde gezählt. Hierzu zählt auch ein Curlingstein, der die äußere Linie nur berührt. Das Team, das einen Curlingstein am nächsten am Zentrum des Zieles platziert, gewinnt die Runde. Nur dieses Team kann Punkte gewinnen: Es bekommt für jeden Curlingstein, der näher am Zentrum des Zieles liegt, als der Curlingstein des gegnerischen Teams, der am nächsten am Zentrum liegt, einen Punkt.

Beispiel: Team 1 hat einen Curlingstein im Ziel, einen anderen Curlingstein im roten Kreis und einen dritten Curlingstein im blauen Kreis. Team 2 hat einen Curlingstein im weißen Kreis (näher am Zentrum des Zieles). Team 1 bekommt somit 2 Punkte (für die Curlingsteine eins und zwei), aber keinen Punkt für den dritten Curlingstein.

Shuffleboard



Die andere Seite des Spielfeldes besitzt Markierungen für zwei Varianten des Shuffleboard-Spieles: Die roten Nummern markieren das Spielfeld für die Variante „Knock Out“, die blauen

stehen für die Variante „Shuffle“.

Zwei Teams (mit einem oder mehreren Spielern) spielen gegeneinander. Jedes Team nutzt üblicherweise vier Steine einer Farbe; Sie können die Anzahl der Steine erhöhen, dann müssen Sie allerdings auch die Anzahl der Punkte erhöhen, die zum Gewinnen benötigt werden.

Beginn des Spieles: Jedes Team spielt einen Stein seiner Farbe. Das Team, dessen Stein am weitesten auf dem Spielfeld nach unten gleitet, ohne das Ende zu streifen, beginnt die erste Runde.

Hinweis: Es ist ein großer Vorteil, den letzten Stein in einer Runde spielen zu können.

Knock Out

Ziel des Spieles ist, die Steine im Bereich der höchsten Punktzahlen zu platzieren. Der erste Spieler oder das erste Team sollte 15 (oder 21) Punkte erzielen.

Es beginnt der erste Spieler von Team 1, dann ist der erste Spieler von Team 2 an der Reihe. Danach ist der zweite Spieler von Team 1 dran und alle weiteren Spieler sind jeweils abwechselnd an der Reihe, bis alle Steine gespielt wurden. Der Stein muss angeschoben und losgelassen worden sein, bevor er die Start-Linie überquert (1. Hog-Linie). Der Stein muss die zweite Linie (2. Hog-Linie) überqueren, um im Spiel zu bleiben, ansonsten wird er vom Spielfeld genommen. Die Steine dürfen nicht mehr berührt werden, wenn Sie einmal losgelassen wurden, außer sie werden aus dem Spiel genommen.

Alle Steine, die die Seiten des Spielfeldes berühren, entweder weil sie dorthin gespielt oder durch einen anderen Stein geschoben wurden, sind foul und werden vom Spielfeld genommen; sie dürfen in dieser Runde nicht mehr gespielt werden. Wenn ein Stein foul ist und einen anderen Stein, der noch im Spiel ist, bewegt, wird der andere Stein wieder auf seine vorherige Position zurückgesetzt. Steine können gespielt werden, um einen gegnerischen Stein zu bewegen und gegebenenfalls aus dem Spiel zu bringen.

Der Gewinner der aktuellen Runde beginnt die nächste Runde. Wenn keine Punkte erreicht wurden, beginnt das die Team die nächste Runde, das auch die aktuelle Runde begonnen hat. Beide Teams spielen von einem Ende des Spielfeldes zum

anderen.

Punktevergabe: Die Punkte werden am Ende einer Runden, wenn alle Steine gespielt wurden, zusammengezählt. Nur das Team, das einen Stein am nächsten am Ende des Spielfeldes platziert hat, bekommt Punkte. Es gibt drei Zonen, die mit 1, 2 und 3 Punkten gewertet werden. Ein Stein muss komplett innerhalb einer Zone liegen, um gewertet zu werden und die betreffende Anzahl Punkte zu erhalten.

Shuffle

Wenden Sie die gleichen Regeln an wie bei der Variante „Knock Out“, mit den folgenden Unterschieden: Die Punkte-Zonen sind mit blauen Linien markiert, es gibt drei Zonen, die mit 10, 8 und 7 Punkten gewertet werden. Am Ende einer Runde erhalten beide Teams Punkte für ihre Steine, die komplett in einer Zone liegen. Das Spiel endet, wenn entweder ein Team 75 Punkte erreicht hat oder zehn Runden gespielt wurden.

10 OFF: Liegt ein Stein komplett in dieser Zone, werden dem entsprechenden Team 10 Punkte abgezogen. Steine können in diese Zone gespielt oder durch einen anderen Stein dorthin geschoben werden (entweder unabsichtlich durch das eigene Team oder absichtlich durch das gegnerische Team). Sie können diese Regel auch weglassen und Steine, die in dieser Zone liegen, aus dem Spiel nehmen und nicht werten.

5 OFF: Die beiden Bereiche seitlich der 10 OFF-Zone (markiert mit der roten Nummer 3) können als 5 OFF-Zone gelten. Steine, die komplett in dieser Zone liegen, bewirken einen Abzug von 5 Punkten für das Team.

Sie können diese Regel auch weglassen und Steine, die in dieser Zone liegen, aus dem Spiel nehmen und nicht werten.

Sicherheitshinweise

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- ACHTUNG! Das Produkt ist nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Es besteht Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile!
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-5822-675 in Übereinstimmung mit der Spielzeug-Richtlinie 2009/48/EG befindet.



Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-5822 ein.

Informationen und Antworten auf häufige Fragen (FAQs) zu vielen unserer Produkte sowie ggfs. aktualisierte Handbücher finden Sie auf der Internetseite:

www.playtastic.de

Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer oder den Artikelnamen ein.

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ce tapis de jeu 3 en 1. Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu

- Tapis de jeu
- 8 pierres de curling avec boules de métal
- 6 quilles de bowling
- Mode d'emploi

Utilisation

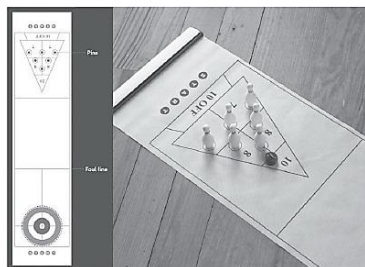


ATTENTION !

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments risquant d'être avalés ! Risque d'étouffement !

Placez le tapis de jeu sur une surface plane et lisse, et fixez-le des deux côtés à l'aide des barres de lestage.

Bowling



Le but du jeu est de renverser le plus de quilles possible sur les 6. Définissez le premier joueur de la manière suivante : faites rouler à tour de rôle les petites boules de métal vers les quilles. Celui qui renverse le moins de quilles, mais qui en fait tomber au moins une, commence.

Le premier joueur doit faire rouler la boule de métal. Toutes les quilles renversées doivent être enlevées du jeu. Le premier joueur doit faire rouler la boule une deuxième fois. Le score pour le premier tour correspond au nombre total de quilles renversées.

Écrivez votre score et remplacez toutes les quilles sur le tapis de jeu. C'est au tour du joueur suivant.

Si vous parvenez à renverser les 6 quilles au premier lancé (strike), remplacez toutes les quilles sur le tapis et relancez. Le score maximal atteignable pendant un tour est de 12 points, à la suite de deux strikes consécutifs.

Vous devez lâcher la boule avant de franchir la ligne de faute (foul line). Le fait de sortir la boule du tapis de jeu compte quand même comme un lancer. Cela ne vous rapporte aucun point.

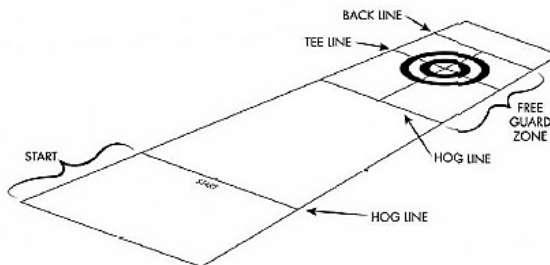
Une partie se déroule en 10 tours. Le joueur ou l'équipe ayant marqué le plus de points remporte la victoire.

Curling



Deux équipes de quatre joueurs maximum s'affrontent pendant huit à dix tours. Les pierres de curling doivent être poussées de manière à ce qu'elles glissent le long du tapis, pour atteindre le but circulaire (la maison) situé au bout du tapis.

Le premier joueur de l'équipe n°1 joue d'abord, suivi du premier joueur de l'équipe n°2, lui-même suivi du deuxième joueur de l'équipe n°1. Les joueurs jouent ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les pierres aient été lancées.



Le tour se termine lorsque les deux équipes ont lancé toutes leurs pierres. Les points sont comptés à la fin du tour. L'équipe gagne un point pour chaque pierre arrivée au plus proche du centre (Button) du cercle.

Vous devez faire glisser la pierre et la lâcher sans franchir vous-même la ligne de départ (première hogline).

Les pierres qui ne dépassent pas la deuxième ligne (deuxième hogline, devant la maison), qui franchissent la dernière ligne (back line, derrière la maison) ou qui sortent du tapis doivent être retirées du jeu.

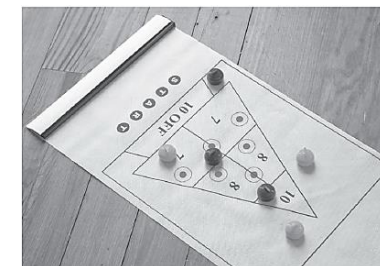
Les pierres situées dans la free guard zone (soit la zone entre la deuxième hogline et la ligne de T) ne peuvent être éjectées par les pierres adverses que lorsque quatre pierres ont été jouées (deux pour chaque équipe). Ces pierres sont considérées comme des gardes (guard rocks). Si l'une de ces pierres est sortie, elle doit être remplacée à l'endroit où elle se trouvait avant le lancer fautif. La pierre fautive de l'équipe adverse est retirée du jeu et ne peut plus être lancée.

Seules les pierres situées dans le cercle (la maison) sont comptées pour le pointage. Les pierres qui ne font qu'effleurer la ligne extérieure comptent aussi.

L'équipe qui place une pierre au plus près du centre du cercle gagne le tour. Cette équipe est alors la seule à gagner des points ; l'équipe gagne un point pour chaque pierre encore plus proche du centre de la maison que la pierre la plus proche de l'équipe adverse.

Exemple : l'équipe n°1 a placé une pierre au centre de la maison, une autre pierre dans le cercle rouge et une troisième dans le cercle bleu. L'équipe n°2 a placé une pierre dans le cercle blanc (non loin du centre de la maison). L'équipe n°1 obtient 2 points (pour les pierres une et deux) mais n'obtient pas de point pour la troisième pierre.

Shuffleboard



Sur l'autre côté du tapis, vous disposez d'un marquage vous permettant de jouer au shuffleboard.

Deux équipes (composées de un ou de plusieurs joueurs) s'affrontent. En règle générale, chaque équipe joue avec quatre

pierres d'une même couleur. Vous pouvez jouer avec davantage de pierres, auquel cas il faut également augmenter le nombre de points à atteindre pour gagner.

En début de partie, chaque équipe joue une pierre de sa couleur. L'équipe dont la pierre glisse le plus loin sur le tapis, sans pour autant en sortir, commence.



Note : Le fait de pouvoir jouer la dernière pierre dans un tour peut être très avantageux.

Le but du jeu est de placer sa pierre dans la zone rapportant le plus de points. Le premier joueur ou la première équipe doit atteindre 15 (ou 21) points.

Le premier joueur de l'équipe n°1 joue d'abord, suivi du premier joueur de l'équipe n°2, lui-même suivi du deuxième joueur de l'équipe n°1. Les joueurs jouent ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les pierres aient été lancées. Vous devez faire glisser la pierre et la lâcher sans franchir vous-même la ligne de faute (foul line).

La pierre doit franchir la deuxième ligne (la ligne située juste avant la zone 10 du triangle) pour rester dans le jeu. Dans le cas contraire, elle est retirée du jeu. Vous ne devez plus toucher les pierres une fois que vous les avez lâchées, sauf en lançant une nouvelle pierre.

Toutes les pierres touchant les bords du tapis de jeu, soit parce qu'elles y ont été lancées, soit parce qu'une pierre les y a poussées, sont en faute et doivent être retirées du jeu. Elles ne peuvent alors plus être comptabilisées pour le tour. Si une pierre en faute fait bouger une pierre encore dans le jeu, cette dernière pierre doit être remise dans sa position initiale. Les pierres peuvent être lancées pour faire bouger une pierre adverse et, éventuellement, la sortir du jeu.

Le vainqueur du tour débute le tour suivant. Si aucun point n'est marqué, l'équipe ayant commencé le tour actuel débute le tour suivant.

Les points sont comptés lorsque toutes les pierres ont été lancées. Une pierre doit être placée complètement dans la zone pour être comptabilisée et pour rapporter le nombre de points correspondant.

Les zones de points sont marquées par les lignes bleues. Vous disposez de trois zones, rapportant 10, 8 ou 7 points. À la fin de chaque tour, l'équipe reçoit le nombre de points pour chaque pierre complètement placée dans une zone. Le jeu prend fin soit lorsqu'une équipe atteint 75 points, soit au bout de dix tours.

10 OFF : si vous envoyez une pierre dans cette zone, votre équipe perd 10 points. Vous pouvez lancer vos pierres dans cette zone, ou y pousser d'autres pierres (involontairement lorsqu'il s'agit de votre équipe, ou volontairement lorsqu'il s'agit de pierres adverses). Vous pouvez également abandonner cette règle. Les pierres envoyées dans cette zone doivent alors être retirées du jeu.

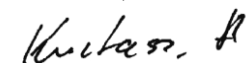
5 OFF : Les deux zones adjacentes à la zone 10 OFF peuvent être considérées comme des zones 5 OFF. Les pierres complètement sur ces zones retirent 5 points à l'équipe. Vous pouvez également abandonner cette règle. Les pierres envoyées dans cette zone doivent alors être retirées du jeu.

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez précieusement ce mode d'emploi afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention : risque de blessures !
- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Surveillez les jeunes enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec le produit.
- ATTENTION ! Ce produit ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'étouffement : contient des petits éléments pouvant être avalés !
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Déclaration de conformité

La société PEARL GmbH déclare ce produit NX-5822 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2009/48/CE, relative à la sécurité des jouets.



Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

La déclaration de conformité complète du produit est disponible en téléchargement à l'adresse <https://www.pearl.fr/support/notices> ou sur simple demande par courriel à qualite@pearl.fr.