

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses Wikinger-Spiels.

Bitte lesen Sie diese Spielanleitung aufmerksam durch und beachten Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihr Spiel optimal spielen können.

Lieferumfang

- König mit roter Krone
- 6 Wurfstäbe
- 4 Spielfeld-Markierungsstäbe
- 10 Knechte
- Spielanleitung



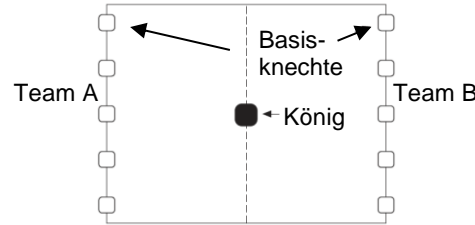
ACHTUNG!

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält kleine Teile. Erstickungsgefahr!

Spielvoraussetzung

Es werden zwei Teams benötigt. Diese bestehen jeweils aus 1 bis 6 Spielern. Das Spiel kann im Sand, Kies oder auf der Wiese gespielt werden.

Spielaufbau



Stecken Sie mit den 4 Spielfeld-Markierungsstäben ein Spielfeld in der Größe von 5 x 8 m ab. Stellen Sie an den kurzen Seiten je 5 Knechte (Basisknechte) im Abstand von ca. 1 m auf. Der König wird in der Mitte des Spielfelds platziert. Beide Teams stellen sich hinter ihren Knechten auf.

Ziel des Spiels

Es hat das Team gewonnen, das alle Knechte des gegnerischen Teams und den König umgeworfen hat.

Spielablauf

1. Wählen Sie das Team, das beginnt. Alternativ kann jedes Team einen Stab so nah wie möglich zum König werfen. Das Team, dessen Stab am nächsten zum König liegt beginnt. Es erhält alle 6 Wurfstäbe, die es unter seinen Spielern

verteilt. Das Team darf insgesamt 6x pro Runde werfen.

- Die Spieler des 1. Teams werfen nacheinander die Wurfstäbe auf die Knechte (Basisknechte) des Gegners. Ziel ist es, diese umzuwerfen. Umgeworfene Knechte bleiben liegen, bis der letzte Wurfstab geworfen wurde. Es darf nur von unten geworfen werden.
- Das 2. Team sammelt nun die Wurfstäbe und die umgefallenen Knechte ein.
- Die umgefallenen Knechte wirft das 2. Team in das Feld des 1. Teams. Dieses stellt die Knechte dort auf, wo sie im Spielfeld gelandet sind. Diese Knechte werden nun zu Feldknechten. Ist ein Feldknecht komplett außerhalb des Spielfelds gelandet, darf ihn das 1. Team selbst in seinem Spielfeld aufstellen, allerdings mindestens eine Wurfolzlänge vom König oder der Spielfeldbegrenzung entfernt.
- Nun beginnt die zweite Runde. Das 2. Team versucht, mit den 6 Wurfstäben die Feldknechte umzuwerfen. Erst wenn alle Feldknechte umgeworfen sind, dürfen wieder Basisknechte umgeworfen werden. Wird dennoch ein Basisknecht getroffen, wird er wieder aufgestellt.
- Nun ist das 1. Team wieder an der Reihe. Es sammelt die umgeworfenen Knechte

auf. Die umgeworfenen Feldknechte werden aus dem Spiel genommen. Die umgeworfenen Basisknechte wirft das Team in das gegnerische Spielfeld. Ist es dem 2. Team nicht gelungen, alle Feldknechte umzuwerfen, darf das 1. Team bis zu dem Feldknecht vortreten, das dem König am nächsten ist und von dort werfen. Wird dieser Feldknecht in der nächsten Runde umgeworfen, darf nicht mehr von dieser Position geworfen werden.

7. Gelingt es einem Team, alle Feld- und Basisknechte des gegnerischen Teams umzuwerfen, so darf es von der Grundlinie aus auf den König werfen. Fällt der König um, hat das Team gewonnen.

**HINWEIS:**

Fällt der König mitten im Spiel um, so hat das Team verloren, das ihn umgeworfen hat.

Sicherheitshinweise

- Diese Anleitung 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 Spiel fern von Kindern unter 3 Jahren.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL GmbH, dass sich das Produkt NX-5893-675 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-5893 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 jeu de lancer viking.

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu

- Roi avec couronne rouge
- 6 bâtons à lancer
- 4 piquets de marquage de terrain
- 10 valets
- Règles du jeu



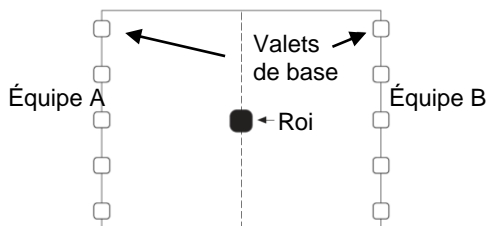
ATTENTION !

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces. Risque d'étouffement !

Conditions requises pour le jeu

Il vous faut deux équipes. Chaque équipe comprend entre 1 et 6 joueurs. Le jeu peut se jouer sur le sable ou dans une prairie.

Construction du jeu



Plantez les 4 piquets de marquage pour délimiter un terrain de jeu de 5 m sur 8 m. Sur le petit côté, disposez 5 valets (valets de base) en les espaçant de 1 m. Le roi est placé au centre du terrain de jeu. Chaque équipe se place derrière ses valets.

Objectif

L'équipe gagnante est celle ayant réussi à renverser tous les valets adverses ainsi que le roi.

Déroulement du jeu

1. Sélectionnez l'équipe qui doit commencer le jeu. Chaque équipe peut également essayer de lancer un bâton à lancer au plus près du roi. L'équipe dont le bâton est le plus proche du roi commence. L'équipe possède 6 bâtons à lancer à répartir entre ses joueurs. Une équipe doit lancer six fois au total.

2. Les joueurs de l'équipe 1 lancent successivement leurs bâtons sur les valets (valets de base) de l'équipe adverse. Le but est de les renverser. Les valets renversés restent au sol jusqu'à ce que tous les bâtons aient été lancés. Ils ne doivent être lancés que par en-dessous.
3. L'équipe 2 récupère les bâtons et les valets renversés.
4. L'équipe 2 doit jeter les valets tombés dans le champ de l'équipe 1. Celle-ci doit redresser les valets à l'endroit où ils ont atterri. Ces valets deviennent des valets des champs. Si un valet des champs atterrit hors du terrain de jeu, l'équipe 1 peut installer elle-même le valet dans son champ. Il doit alors être placé de manière à ce que la distance minimale entre lui et le roi / la limite du terrain soit d'un bâton à lancer.
5. Le second tour commence alors. L'équipe 2 essaye de renverser les valets des champs à l'aide des 6 bâtons. Les valets de base ne doivent être renversés qu'une fois que les valets des champs sont tombés. Si un valet de base est touché, il doit être redressé.
6. C'est ensuite au tour de l'équipe 1. Cette dernière récupère les valets tombés. Les valets des champs renversés sont retirés.

du jeu. L'équipe lance les valets de base renversés dans le champ adverse. Si l'équipe 2 n'arrive pas à renverser tous les valets des champs, l'équipe 1 peut avancer jusqu'au valet des champs le plus proche du roi et jeter ses bâtons depuis cet emplacement. Si ce valet des champs est renversé au tour suivant, l'équipe ne peut plus lancer depuis cette position.

7. Si une équipe parvient à renverser tous les valets de base et les valets des champs de l'équipe adverse, elle peut essayer de viser le roi depuis sa ligne de lancer. Si le roi tombe, l'équipe gagne.



NOTE :

Si le roi tombe au beau milieu du jeu, l'équipe qui l'a renversé perd.

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement de ces produits. 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 !
- Maintenez le produit hors de portée des enfants de moins de 3 ans.
- 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-5893 conforme à la directive 2009/48/CE actuelle du Parlement Européen, relative à la sécurité des jouets.

Kurtasz, A.

Service Qualité

Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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



ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE
+ NOTICES



FR

Pensez à
donner ou recycler.



Association

ou



Magasin

ou



Déchèterie

<https://quefairedemesdechets.fr>