



Aufbau- und Bedienungsanleitung

Vor Benutzung bitte die Bedienungsanleitung sorgfältig
lesen und aufbewahren.

Multi – Spieltisch 12 IN 1



ACHTUNG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN UND AUFBEWAHREN
NICHT FÜR KINDER UNTER 3 JAHREN GEEIGNET, DA KLEINE BÄLLE ZUM ERSTICKEN FÜHREN KÖNNEN.



Herzlichen Glückwunsch! Sie haben einen Multi-Spieltisch der Spitzenqualität erworben.
Dies ist ein Multi-Spieltisch für den Indoor- Gebrauch. Bitte in Indoor- Bereichen aufbauen und benutzen.

DER AUFBAU UND ABBAU DARF NUR VON ERWACHSENEN DURCHGEFÜHRT WERDEN.

WICHTIG: Die Montage sollte durch einen Erwachsenen erfolgen. Der zusammengebaute Multi-Spieltisch ist in seinen Abmessungen relativ groß und könnte nicht gut durch Türen passen. Daher wird empfohlen, den Multi-Spieltisch in dem Raum zusammenzubauen, in dem gespielt werden soll.

Falls Sie es in einen anderen Raum transportieren möchten, müssen möglicherweise die Beine erst abmontiert und dann wieder angebracht werden.

Dieser Multi-Spieltisch ist nur für die Private Nutzung geeignet. Bei kommerzieller Nutzung verliert dieser jede Gültigkeit der Garantie. Verwenden Sie dieses Gerät ausschließlich für den beabsichtigten Zweck.

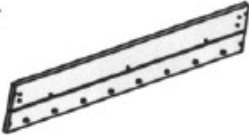
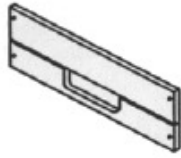
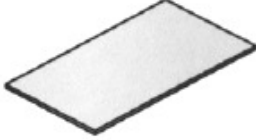








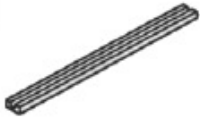


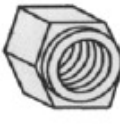
Beachten Sie bitte die folgenden Sicherheitshinweise, um eine lange Lebensdauer und optimale Funktionstüchtigkeit Ihres Multi- Spieltisches zu gewährleisten:



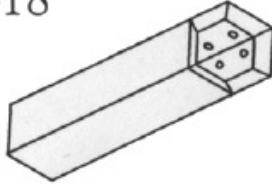






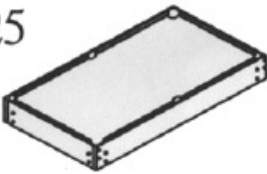





- (1) Den Multi-Spieltisch nicht im Freien stehen lassen. Regen, Schnee und hohe Luftfeuchtigkeit schaden dem Material. Auch eine längere Sonneneinstrahlung ist aufgrund der ausbleichenden Wirkung auf die Farben nicht zu empfehlen.
- (2) Reinigen Sie Ihren Multi-Spieltisch regelmäßig. Dabei genügt es, die Oberflächen mit einem feuchten Lappen abzuwischen, um Staub und andere Rückstände zu entfernen. Für eine gründlichere Reinigung kann man ein handelsübliches Reinigungsmittel verwenden, dass weder Wachs noch ein Scheuermittel enthalten sollte. Bitte unbedingt darauf achten, dass alle Reinigungsmittelspuren restlos entfernt werden und die Oberflächen nicht nass bleiben. Um die Gleitfähigkeit der Spielstangen (Kicker) und Pucks (Air Hockey) zu erhöhen, wird empfohlen, ausschließlich ein hochwertiges Silikonspray zu verwenden. Es sollten möglichst keine Pflanzen- oder Mineralfette verwendet werden.
- (3) Wenn Sie den Multi-Spieltisch an eine andere Person weitergeben stellen Sie sicher, dass diese Person den Inhalt der Aufbau- und Bedienungsanleitung kennt.
- (4) Stellen Sie diesen Multi-Spieltisch immer auf einen ebenen und festen Untergrund.
- (5) Vor jeder Nutzung sollten Sie alle Teile auf Ihre Funktion überprüfen und bei nicht einwandfreier Nutzbarkeit dieses Gerät nicht benutzen.
- (6) Verwenden Sie immer eine Unterlage (Pappe oder Teppich) unter den Tischbeinen des Gerätes zum Schutz Ihrer Einrichtung.
- (7) **ACHTUNG:** Um Probleme bei der Montage bzw. Befestigung der Tischbeine zu vermeiden, schrauben Sie zunächst alle Tischbeine gleich an und anschließend alle fest.

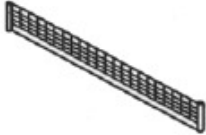


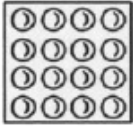

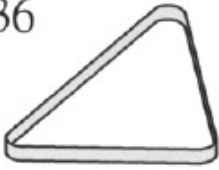

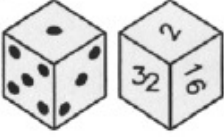









DIE FIRMA GARLANDO ÜBERNIMMT KEINE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN DIE DURCH NICHTBEACHTUNG DIESER HINWEISE ENTSTEHEN SOLLTEN. ABWEICHUNGEN IN FARBE UND GESTALTUNG BEHALTEN WIR UNS VOR. BITTE BEWAHREN SIE DIESE VERPACKUNG FÜR EVTL. SPÄTERE KORRESPONDENZ AUF.

BAUTEILE

Nr.	Bezeichnung	Anzahl
1	Seitenwand	2
2	Stirnwand	2
3	Spielfläche	1
4	Mittelfeld-Stange mit gelben Spielern (5 Figuren)	1
5	Sturm-Stange mit gelben Spielern (3 Figuren)	1
6	Abwehr-Stange mit gelben Spielern (2 Figuren)	1
7	Torwart-Stange mit gelben Spielern (1 Figur)	1
8	Mittelfeld-Stange mit blauen Spielern (5 Figuren)	1
9	Sturm-Stange mit blauen Spielern (3 Figuren)	1
10	Abwehr-Stange mit blauen Spielern (2 Figuren)	1
11	Torwart-Stange mit blauen Spielern (1 Figur)	1
12	Querstrebe	2
13	Bolzenstange	2
14	Schwarze Unterlegscheibe 1/4"	4
15	Sechskantmutter 1/4"	4
16	Bolzen 3/16" x 1-3/4"	8
17	Schwarze Unterlegscheibe 3/16"	8
18	Tischbein	4
19	Bolzen 5/16" x 1-1/8"	16
20	Schwarze Unterlegscheibe 5/16"	16
21	Schwarzer Handgriff	8
22	Schwarze Endkappe	8
23	Auffangkasten	2
24	Kreuzschraube 5/8"	10
25	Billard-Platte	1
26	Hockey-Platte	1
27	Shufflepuck-Platte	1
28	Fußball	2
29	Schieber	2
30	Puck	2
31	Tischtennisnetz	1
32	Tischtennisschläger	2
33	Billardqueue	2
34	Billardkugeln	1 Satz
35	Kreide für Billardqueue	2
36	Dreieck für Billard	1
37	Spielkarten	1 Satz
38	Würfel	1 Satz
39	Schachfiguren	1 Satz
40	Shufflepuck	6
41	Dame-/Mühle-Steine	1 Satz
42	Schraubenschlüssel	2
43	Inbusschlüssel	1
44	Höhenversteller	4
45	Tischtennisball	2
46	Bürste	1
47	Würfelbecher	1

<p>#1</p>  <p>Seitenwand 2 Stück</p>	<p>#2</p>  <p>Stirnwände 2 Stück</p>	<p>#3</p>  <p>Spielfläche 1 Stück</p>
<p>#4</p>  <p>Spielstangen 5er rot 1 Set - Mittelfeld</p>	<p>#5</p>  <p>Spielstangen 3er rot 1 Set - Angriff</p>	<p>#6</p>  <p>Spielstangen 2er rot 1 Set - Abwehr</p>
<p>#7</p>  <p>Spielstangen 1er rot 1 Set - Torwart</p>	<p>#8</p>  <p>Spielstangen 5er blau 1 Set - Mittelfeld</p>	<p>#9</p>  <p>Spielstangen 3er blau 1 Set - Angriff</p>
<p>#10</p>  <p>Spielstangen 2er blau 1 Set - Abwehr</p>	<p>#11</p>  <p>Spielstangen 1er blau 1 Set - Torwart</p>	<p>#12</p>  <p>Querstreben - Holz 2 Stück</p>
<p>#13</p>  <p>Bolzenstangen - Metall 2 Stück</p>	<p>#14</p>  <p>Unterlegscheiben - 1/4" 4 Stück - schwarz</p>	<p>#15</p>  <p>Sechskantmutter 1/4" 4 Stück</p>

<p>#16</p>  <p>Bolzen 3/16" x 1-3/4" 8 Stück</p>	<p>#17</p>  <p>Unterlegscheibe 3/16" 8 Stück</p>	<p>#18</p>  <p>Tischbeine 4 Stück</p>
<p>#19</p>  <p>Bolzen 5/16" x 1-1/8" 16 Stück</p>	<p>#20</p>  <p>Unterlegscheibe 5/16" 16 Stück</p>	<p>#21</p>  <p>Handgriffe - schwarz 8 Stück</p>
<p>#22</p>  <p>Endkappe – schwarz 8 Stück</p>	<p>#23</p>  <p>Torkästen – schwarz 2 Stück</p>	<p>#24</p>  <p>Holzschrauben 5/8" 10 Stück</p>
<p>#25</p>  <p>Billard – Einsatz 1 Stück</p>	<p>#26</p>  <p>Hockey Platte 1 Stück</p>	<p>#27</p>  <p>Shufflepuck – Platte 1 Stück</p>
<p>#28</p>  <p>Tischkicker Ball 2 Stück</p>	<p>#29</p>  <p>Hockey Schieber 1 Stück</p>	<p>#30</p>  <p>Hockey Puck 2 Stück</p>

<p>#31</p>  <p>Tischtennisnetz 1 Stück</p>	<p>#32</p>  <p>Tischtennisschläger 2 Stück</p>	<p>#33</p>  <p>Billardqueues 2 Stück</p>	
<p>#34</p>  <p>Billardkugeln 1 Satz</p>	<p>#35</p>  <p>Kreide für Billardqueues 2 Stück</p>	<p>#36</p>  <p>Billard Dreieck 1 Stück</p>	
<p>#37</p>  <p>Spielkarten 1 Satz</p>	<p>#38</p>  <p>Würfel 1 Satz</p>	<p>#39</p>  <p>Schachfiguren 1 Satz (schwarz + weiß)</p>	
<p>#40</p>  <p>Shuffelpuck 6 Stück</p>	<p>#41</p>  <p>Dame/ Mühle Steine 1 Satz (schwarz + weiß)</p>	<p>#42</p>  <p>Ringschlüssel 2 Stück</p>	<p>#43</p>  <p>Inbusschlüssel 1 Stück</p>
<p>#44</p>  <p>Tischbein - Höhenverstellung 4 Stück</p>	<p>#45</p>  <p>Tischtennis Ball 2 Stück</p>	<p>#46</p>  <p>Tischtuchbürste - Billard 1 Stück</p>	<p>#47</p>  <p>Würfelbecher 1 Stück</p>

Aufbau

Bitte lesen Sie die Anleitung genau durch bevor Sie mit dem Zusammenbau beginnen!

Bauen Sie den Multifunktionstisch immer mit zwei erwachsenen Personen auf!

Öffnen Sie den Karton dort, wo Sie das Spiel später auch aufstellen möchten. Suchen Sie sich dafür einen Ort, an dem Sie ausreichend Platz haben und der über einen ebenen Untergrund verfügt.

Entnehmen Sie bitte alle Teile aus dem Karton, und überprüfen Sie diese anhand der Teileliste auf Vollständigkeit.

Überzeugen Sie sich bei der Montage des Multi Spieltisches 12 in 1, dass sich alle Teile in der Stellung befinden, die auf den Abbildungen angegeben ist. Ziehen Sie bei der Montage alle Teile fest an.

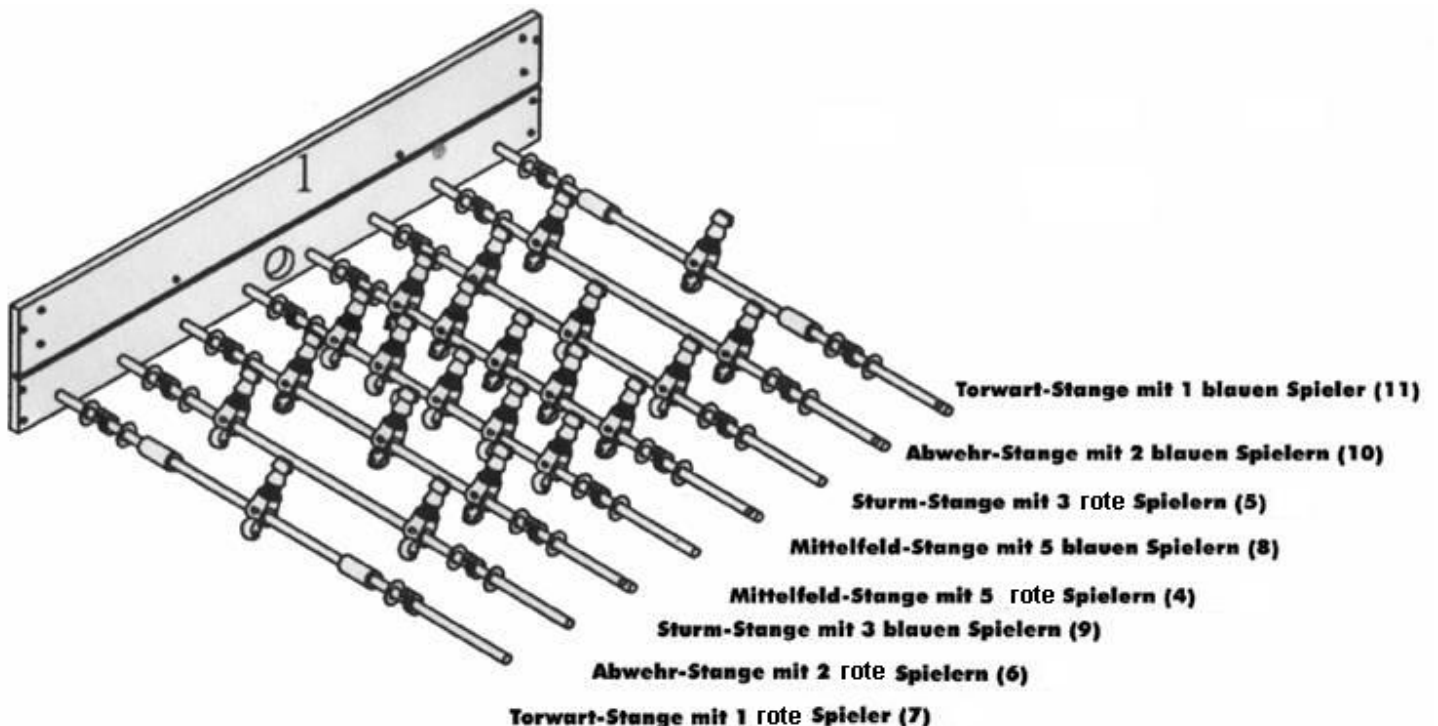
Schritt 1

Öffnen Sie den Karton dort, wo Sie das Spiel später auch aufstellen möchten. Suchen Sie sich dafür einen Ort, an dem Sie ausreichend Platz haben und der über einen ebenen Untergrund verfügt.

ACHTUNG: Zunächst wird der Tisch umgedreht auf dem Kopf zusammengebaut und später dann auf die Beine gestellt.

Nehmen Sie den Korpus aus der Verpackung und legen Sie den Tisch umgedreht (mit der Spielfläche nach unten) auf den Boden. Befestigen Sie die **Seitenwand (1)** am Korpus.

Achten Sie darauf, dass die Seite mit der Kerbe nach innen zeigt. Schieben Sie die einzelnen Stangen mit den Spielerfiguren durch die dafür vorgesehenen Löcher. Die richtigen Positionen der Stangen entnehmen Sie bitte Abb. 1.

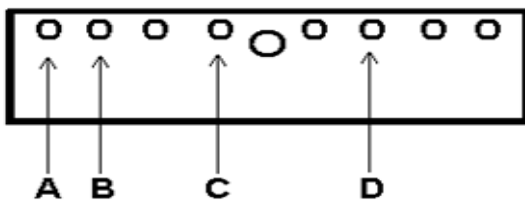


POSITIONEN DER STANGEN

Das Tischfussballspiel wird mit 4 Spielerstangen pro Mannschaft geliefert.

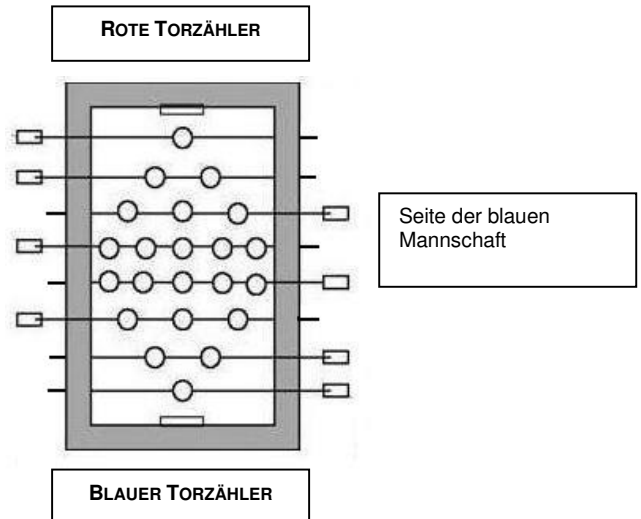
Jede Mannschaft besteht aus:

- dem Torwart (Stange mit 1 Spieler) am Ende des Spielfeldes **Position A**
- den Abwehrspielern (Stange mit 2 Spielern) direkt vor dem Torwart der gleichen Farbe **Position B**
- den Mittelfeldspielern (Stange mit 5 Spielern) in der Mitte des Spielfeldes unmittelbar gegenüber der Stange mit den 5 Spielern der gegnerischen Farbe **Position C**
- den Stürmern (Stange mit 3 Spielern): in der Mitte des Spielfeldes vor der Stange mit den 2 Spielern der gegnerischen Farbe **Position D**



Seite der roten Mannschaft

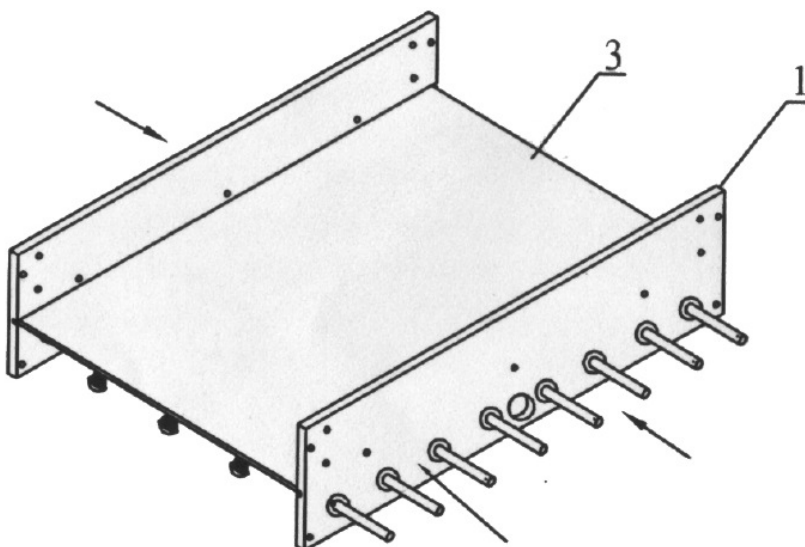
SCHEMA MIT DER ENDANORDNUNG



Seite der blauen Mannschaft

Schritt 2

Schieben Sie das **Spielfeld (3)** mit den Markierungen nach unten in die Kerben der **Seitenwand (1)**.

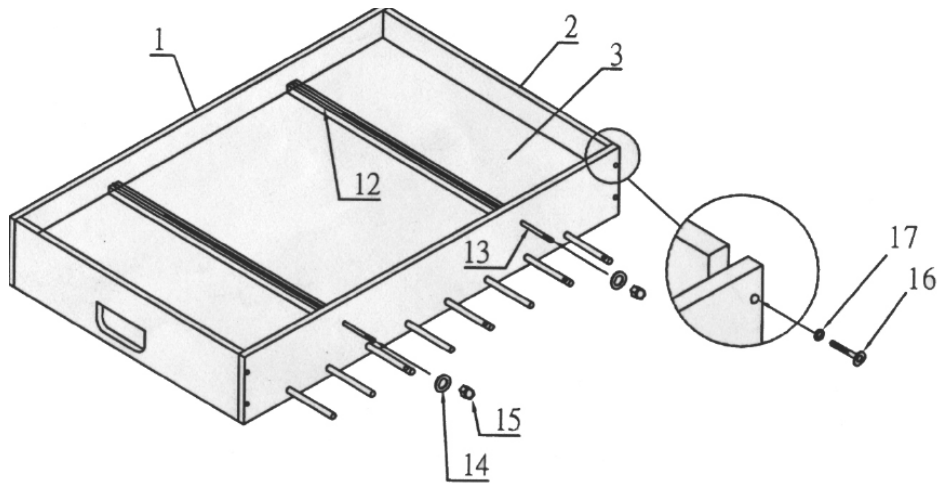


Schritt 3

Befestigen Sie die beiden **Stirnseiten (2)** mithilfe von **8x Bolzen (16)** und **8x Unterlegscheibe (17)**.

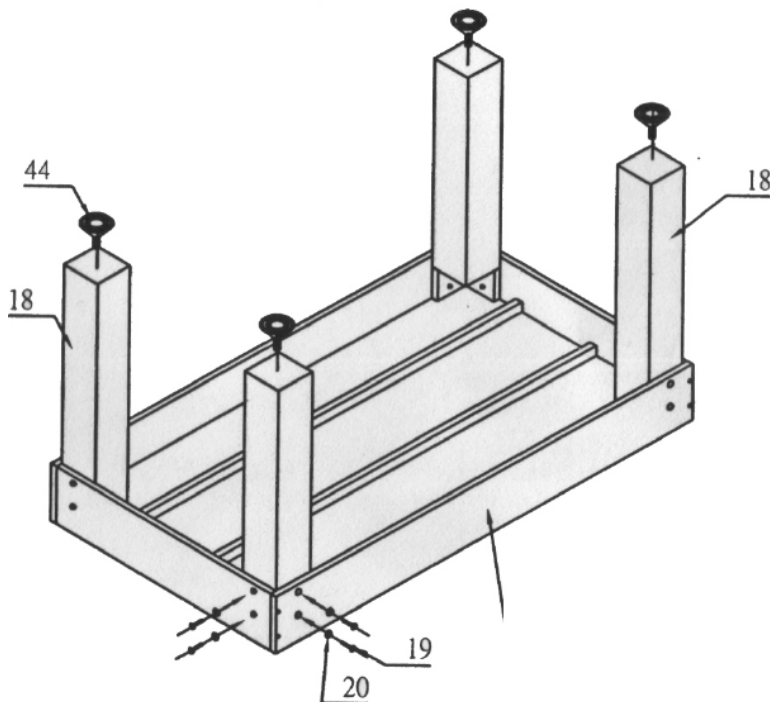
Legen Sie die **Querstreben (12)** wie in Abb. 3 dargestellt auf die Unterseite der **Spielfläche (3)**. Achten Sie darauf, dass die Löcher der **Querstrebe (12)** jeweils mit denen der **Seitenwand (1)** auf einer Linie liegen. Schieben Sie jeweils **1x Bolzenstange (13)** durch die **Querstreben (12)**, und befestigen Sie die Bolzenstangen von beiden Seiten mit jeweils **1x Unterlegscheibe (14)** und **1x Sechskantmutter (15)**.

*Hinweis: Die **Unterlegscheiben (14)** und **Sechskantmuttern (15)** wurden für die Lieferung bereits in den Bolzenstangen befestigt. Entfernen Sie die Unterlegscheiben und Sechskantmuttern also zuerst, bevor Sie die **Bolzenstangen (13)** durch die **Querstreben (12)** schieben.*



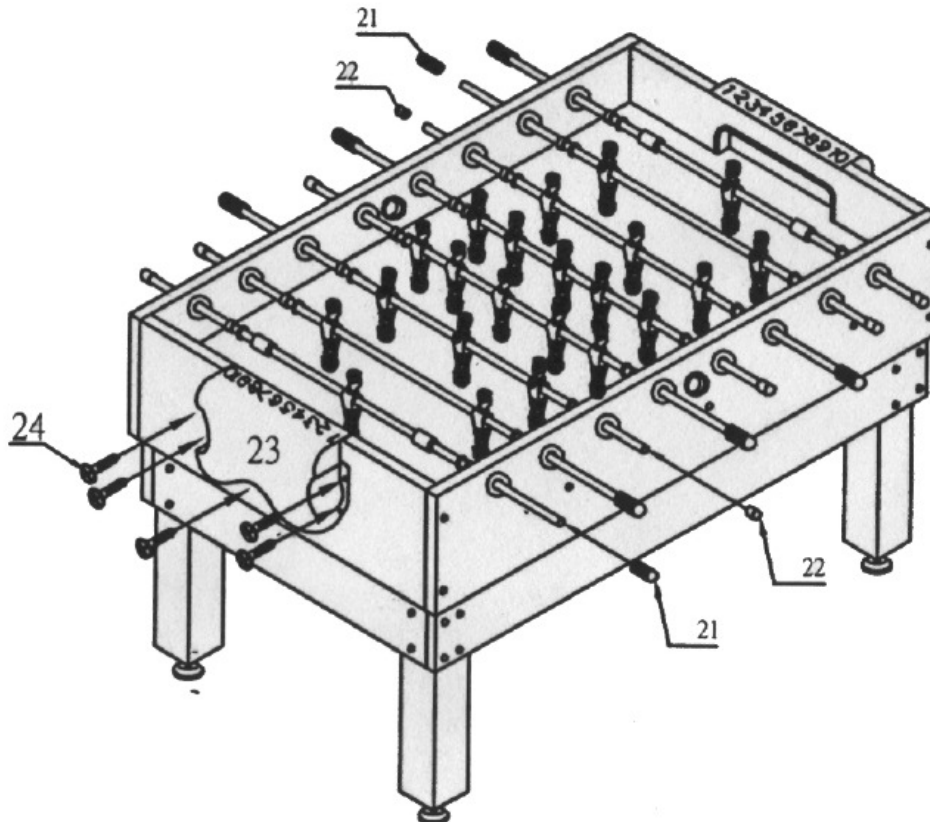
Schritt 4

Befestigen Sie die **4 Beine (18)** mithilfe von jeweils **4x Bolzen (19)** und **4x Unterlegscheibe (20)**. Drehen Sie die Bolzen zunächst noch nicht fest an (Fingerkraft reicht). Schrauben Sie die **Höhenversteller (44)** wie in der Abb. dargestellt in die **Beine (18)**.



Schritt 5

Befestigen Sie die beiden **Auffangkästen (23)** mit jeweils **5x Kreuzschraube (24)** an den beiden Stirnseiten des Tisches. Stecken Sie die **8 Handgriffe (21)** auf die Stangen mit den Spielfiguren (jeweils auf das Ende der Stange, das ein Loch hat). Stecken Sie die **8 Endkappen (22)** auf das jeweils andere Ende der Stangen mit den Spielfiguren.



ENTHALTENE SPIELE SOWIE VERSCHIEDENE SPIELANLEITUNGEN

Backgammon

Backgammon wird in fast allen Kulturen dieser Welt gespielt, allerdings unter verschiedenen Namen: Backgammon in England und Amerika, Tafli in Griechenland, Tric Trac in Frankreich und Puff in Deutschland. So viele Namen dieses Spiel hat, so viele Regelvarianten gibt es auch.

Aufbau

Inneres Feld Schwarz

Inneres Feld Weiss

Ziel

Ziel jeden Spielers ist es, so schnell wie möglich seine Steine in das eigene innere Feld zu spielen und, nachdem dort alle versammelt sind, diese aus dem Brett herauszuspielen.

Spielverlauf

Die Bewegung der Steine wird durch Würfeln bestimmt. Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Wichtig ist, dass die gewürfelte Augenzahl gesetzt wird. Es ist egal, ob die größere oder die kleinere Zahl zuerst gesetzt wird; man ist jedoch verpflichtet, beide Augenzahlen zu setzen, auch wenn es ungünstig ist. Gesetzt werden kann mit einem oder mit zwei Steinen.

Pasch

Gleiche Augenzahl der Würfel nennt man »Pasch«. Ein »Pasch« verdoppelt den Zug. Die geworfene Augenzahl wird viermal gezogen.

Band

Zwei oder mehr Steine einer Farbe auf einem Zacken heißen »Band«. Ein gegnerischer Stein kann über ein Band hinwegziehen, darf aber keinen Stein dort abstellen. Eigene Steine können aber beliebig dazugestapelt werden.

Brücke

Zwei oder mehr nebeneinander liegende »Bänder« heißen »Brücke«. Je breiter eine Brücke, umso schwieriger wird es für den Gegner diese zu überspringen.

Steine schlagen

Endet der Zug eines gegnerischen Steins dort, wo ein einzelner Stein steht, so wird dieser geschlagen. Geschlagene Steine werden auf die »Bar« gelegt, der Trennungslinie zwischen den äußeren und inneren Feldern. Ein Spieler ist verpflichtet, seine geschlagenen Steine sofort wieder in das Spiel einzubringen. Die Steine müssen in das innere Feld des Gegenspielers eingespielt werden (auch hier gilt die Regel, dass Felder mit 2 oder mehr fremden Steinen gesperrt sind). Dieses geschieht durch Würfeln. Fällt der Wurf so aus, dass es nicht möglich ist, die Spielsteine wieder in das Spiel zu bringen, so verfällt der Wurf.

Herausspielen

Hat ein Spieler alle eigenen Spielsteine in seinem inneren Feld platziert, so darf er beginnen, diese aus dem Brett herauszuspielen. Dabei wird von hinten nach vorne ausgeräumt, also erst Zacken 6, dann 5 usw. Reicht die Augenzahl nicht, um die hinteren Steine herauszuspielen, so können die Steine nur weiter an den Spielfeldrand herangezogen werden, dürfen aber nicht herausgespielt werden. Werden mehr Augen geworfen, als benötigt werden, so verfällt der Überschuss. Wird während des Herausspielens ein Stein geschlagen, so muss dieser erst wieder eingespielt, durch das ganze Spielfeld gezogen und in das innere Feld gebracht werden, bevor mit dem Herausspielen fortgesetzt werden kann.

Sieg

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler keine Steine mehr auf dem Brett hat.

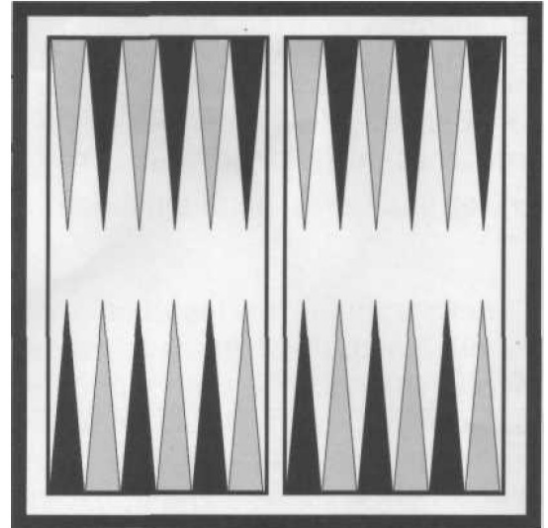
Der Sieger gewinnt einfach, wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat und mindestens einen Stein herausgespielt hat.

Er gewinnt doppelt »Gammon«, wenn der Gegner alle Steine in seinem inneren Feld hat.

Er gewinnt dreifach »Backgammon«, wenn es dem anderen Spieler nicht gelungen ist, alle seine Steine in sein inneres Feld zu spielen.

Strategie

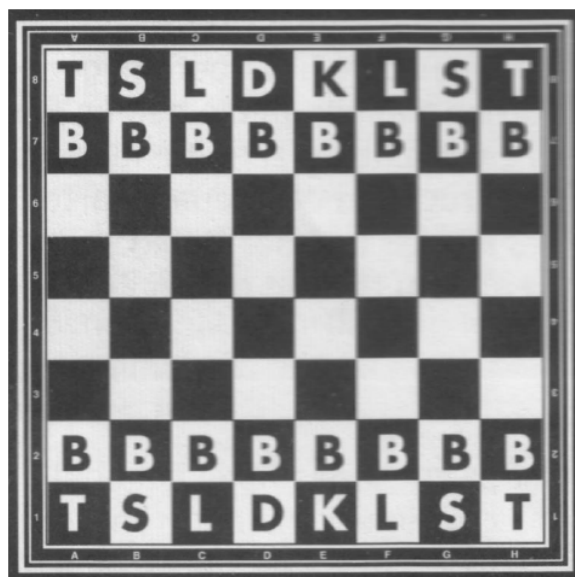
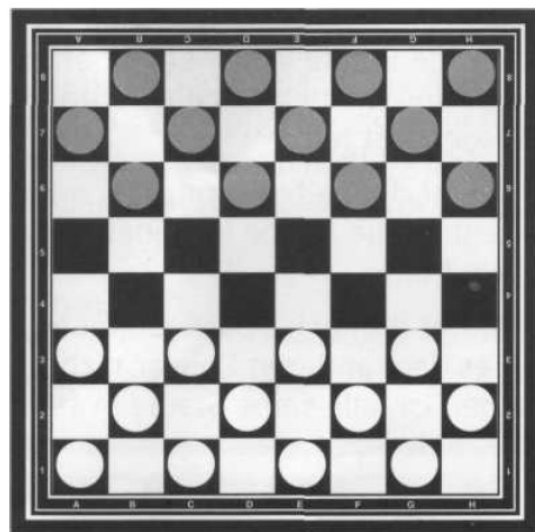
Jeder Spieler wird versuchen »Brücken« zu bilden, um so den Gegner zu ungünstigen Zügen zu zwingen oder ihn ganz am Ziehen zu hindern.



Dame

Das Los entscheidet, welcher Spieler die weißen und welcher die roten Steine erhält. Die Steine werden, wie abgebildet, auf die schwarzen Felder der äußeren drei Reihen einander gegenüber gestellt. Weiß fängt immer an. Gespielt wird ausschließlich auf den schwarzen Feldern. Die Steine werden in schräger Richtung um 1 Feld vorwärts bewegt. Gezogen wird abwechselnd. Felder, auf denen sich ein eigener oder ein Stein des Gegners befindet, dürfen nicht besetzt werden.

Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich ein leeres Feld befindet, so darf man diesen beim nächsten Zug überspringen und wegnehmen. Das Springen darf solange fortgesetzt werden, wie sich direkt hinter einem gegnerischen Stein ein freies Feld befindet. Die Sprungrichtung ist im Zickzack möglich, aber nur vorwärts. Über eigene Steine darf man nicht springen. Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, so erhält man eine Dame. Diese wird dadurch gekennzeichnet, dass man einen bereits weggenommenen Stein seiner Farbe auf diesen Stein setzt, also zwei Steine übereinander. Die Dame hat den Vorzug, dass sie in alle Richtungen, auch rückwärts, über so viele Felder ziehen kann, wie frei sind. Das Wegnehmen der gegnerischen Steine geschieht genauso, wie oben erwähnt. Übersieht ein Spieler, der einen Stein vorwärts gerückt hat, dass er einen Stein seines Gegners überspringen könnte, so kann der Gegner ihm den Stein oder die Dame wegnehmen. Der Spieler, der sämtliche Steine des Gegners weggenommen hat oder den Gegner so einschließt, dass er nicht mehr ziehen kann, ist Sieger.



Schach

Aufbau - Schwarze Figuren/ Weiße Figuren

Das Schachspiel liegt wie abgebildet zwischen den sich gegenüberstehenden Spielern, dass jeweils rechts vom Spieler ein weißes Eckfeld liegt. Jeder Spieler erhält 16 Figuren. Das Los entscheidet, wer die weißen Figuren bekommt. Die Figuren werden wie abgebildet aufgestellt. Beachten Sie,

dass die weiße Dame auf einem weißen Feld und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld steht. Gezogen (eine Spielfigur bewegt) wird abwechselnd. Weiß beginnt das Spiel.

Ziel des Spieles ist es, durch geschickte Züge den gegnerischen König »Matt« zu setzen. Wird ein König direkt bedroht steht er im »Schach«.

Wird durch einen Zug der gegnerische König ins Schach gesetzt, muss dies dem Gegenspieler angesagt werden, um ihm die Gelegenheit zu geben,

seinen König auf ein unbedrohtes Feld zu retten. Kann der König dem »Schach nicht ausweichen, ist er »Schach Matt«

Um den gegnerischen König in die Enge zu treiben, dürfen die einzelnen Figuren bestimmte vorgeschriebene Züge tun. Jede Figur, die aufgrund dieser Regeln auf ein Feld ziehen kann, das von einer gegnerischen

Figur besetzt ist, darf diese Figur schlagen (aus dem Spiel nehmen).

T = Turm

S = Springer (Pferd)

L = Läufer

D = Dame

K = König

B = Bauer

Bauer

Die Bauern dürfen immer nur vorwärts gehen und jeweils 1 Feld weit auf den Gegner zu ziehen.

Aus der Grundstellung kann der Bauer - er muss nicht ausnahmsweise auch 2 Felder nach vorne ziehen. Die Bauern unterscheiden sich von allen anderen Figuren dadurch, dass die Schlagrichtung von der Gangrichtung abweicht. Sie schlagen nur diagonal. Beispiel: Ein auf D4 stehender weißer Bauer kann eine schwarze Figur, die auf D5 steht, nicht schlagen, wohl aber Figuren die auf C5 oder E5 platziert sind. Nach dem Schlagen setzt er seine gewöhnliche Zugrichtung - ein Feld vorwärts - fort. Gelangt ein Bauer bis in die letzte Reihe des Brettes, so kann ihn sein Besitzer in jede beliebige andere Figur umwandeln.

Turm

Die Türme dürfen in horizontaler und vertikaler Richtung ziehen. D.h. entweder nach oben, nach unten, nach rechts oder nach links, und zwar über beliebig viele leer stehende Felder hinweg. Da sie in den Ecken des Spielfeldes stehen, sind sie nicht leicht ins Gefecht zu bringen. Ausnahme: siehe Rochade.

Springer / Pferd

Springer sind die einzigen Figuren, die über andere Figuren springen dürfen. Sie wechseln bei jedem Zug die Farbe des Feldes; die Züge bezeichnet man mit »Rösselsprung«. Sie springen zwei Schritte in die eine und einen Schritt in die andere Richtung oder umgekehrt. Sie springen im rechten Winkel.

Beispiel: Ein auf D3 stehender Springer hat acht mögliche Felder, auf die er springen kann: B4 oder B2, C1 oder E1, F2 oder F4, E5 oder C5.

Läufer

Läufer ziehen nur diagonal, d.h. wahlweise schräg nach oben rechts oder links, bzw. schräg nach unten rechts oder links, und zwar über beliebig viele leer stehende Felder hinweg. Folglich wechselt ein Läufer nie die Farbe des Feldes, auf welchem er ursprünglich stand.

Dame

Die Dame ist die mächtigste Figur im Spiel. Sie vereint die Gangarten des Turmes und des Läufers. Sie zieht horizontal, vertikal und diagonal über eine beliebige Anzahl leer stehender Felder hinweg. Während eines Zuges darf sie jedoch nicht zwei verschiedene Richtungen einschlagen.

König

Der König darf immer nur ein Feld, aber in eine beliebige Richtung rücken, d.h. von seinem Ausgangsfeld in ein angrenzendes Feld. Ausnahme: siehe Rochade. Der König darf nicht auf ein bedrohtes Feld gezogen werden.

Rochade

Die Rochade ist ein Zug, mit dem man bei Bedarf den König schützen und gleichzeitig einen der Türme besser ins Spiel bringen kann. Wenn die Felder zwischen König und Turm frei sind und weder König noch Turm bereits gezogen wurden, kann man die beiden Figuren als einen Zug setzen. Ausführung: Der Turm rückt an das benachbarte Feld des Königs und der König springt über den Turm hinweg neben ihn.

Sieg

Grundsätzlich ist das Spiel beendet und entschieden, wenn der König eines Spielers geschlagen wird oder dagegen nicht mehr gesichert werden kann. Der König ist dann „Schach Matt“

Es gibt aber auch mehrere Möglichkeiten, nach denen ein Spiel unentschieden endet:

Kann ein Spieler mit keiner Figur ziehen, so ist ein »Patt« erreicht. Der König selbst gilt als zugunfähig, wenn er, ohne angegriffen zu sein, kein Fluchtfeld mehr besitzt (mit Schach bedrohte Felder darf der König nicht betreten).

Mehrere Möglichkeiten gibt es, ein »Remis« zu erreichen:

- a) Wenn keiner der beiden Spieler aufgrund der vorhandenen Figuren oder Spielsituation in der Lage ist, einen König "Matt" zu setzen.
- b) Hat dreimal die gleiche Figur einen gleichen Zug durchgeführt, so kann der, der am Zug ist »Remis« verlangen (3-Zug-Regel).
- c) Ist innerhalb der letzten 50 Züge keine Figur geschlagen und kein Bauer bewegt worden, wird ebenfalls »Remis« erreicht.

Kartenspiel

Das beiliegende Kartenspiel hat 52 Blatt und 2 Joker. Damit können Sie z.B. Skat, Mau Mau, 17+4, etc. spielen

Airhockey

Legen Sie die Airhockeyplatte vorsichtig auf den Billardtisch. Achten Sie darauf, die Banden nicht zu beschädigen. Stoßen Sie nun mit den Schiebern den Puck über die Spielfläche. Wenn ein Puck im Tor landet, zählt dies als Punkt. Sieger ist derjenige mit den meisten Punkten

Shuffleboard

Beim Shuffleboard schnippt man den Spielstein über das Spielfeld. Der Spielstein soll dann im Dreieck auf einem Feld mit höchstmöglicher Punktzahl landen. Jeder Spieler hat 3 Versuche. Die Punkte der 3 Versuche werden addiert. Bleibt ein Spielstein auf dem Feld „Off“ liegen, so verfallen alle erreichten Punkte in diesem Durchgang. Der nächste Spieler ist dann an der Reihe. Sieger ist derjenige mit den meisten Punkten.

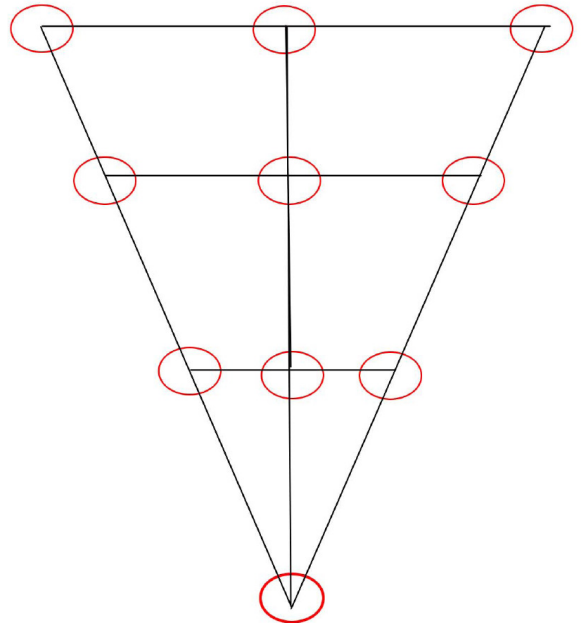
Würfelbecher und Würfel

Zum Lieferumfang gehört weiterhin ein Würfelbecher mit Würfeln.

Bowling

Für dieses Spiel benötigen Sie das Shuffleboard Spielbrett. Platzieren Sie die mitgelieferten 10 Kegel auf den eingekreisten Punkten der nachfolgenden Zeichnung.

Gespielt wird mit der weißen Billardkugel welche vom gegenüberliegenden Rand des Spielbretts in Richtung Kegel gestoßen wird. Jeder Spieler hat pro Durchgang 2 Würfe. Jeder gefallene Kegel zählt als Punkt. Vor dem Spielerwechsel müssen die Kegel wieder aufgestellt werden.



Kegelbillard

Für dieses Spiel benötigen Sie die Poolbillard-Spielfläche und 5 Kegel. Die Kegel werden auf eine gedachte Linie in der Mitte des Billardtisches platziert. Platzieren Sie nun je eine volle Kugel auf dem oberen Anstoßpunkt und eine halbe Kugel auf den unteren Anstoßpunkt. Der Spielball (weiss) wird links oder rechts neben die Kegel gelegt. Die restlichen Kugeln werden bei diesem Spiel nicht benötigt.

Punkte bei diesem Spiel werden nur erzielt wenn die volle bzw. halbe Kugel direkt einen Kegel umstoßen.

Dazu müssen Sie versuchen mit dem Spielball die volle bzw. halbe Kugel entsprechend zu treffen.

Spielerwechsel / Fouls

Wenn jemand einen Punkt erzielt hat, darf er solange weiterspielen, bis er keinen Punkt mehr erreichen konnte (ein Foul erzielt hat). Sollte die halbe bzw. volle Kugel in eine der Taschen fallen, zählt dies ebenfalls als Foul. Danach ist dann der andere Spieler an der Reihe. Im Falle das eine Kugel das Spielfeld verlässt (über die Bande springt bzw. in eine Tasche fällt) werden die Kugel wie in der Ausgangsposition wieder aufgestellt. Nach jedem Punkt müssen die Kegel wieder an Ihre ursprüngliche Position gestellt werden. Sollte dies nur eine dort liegende Kugel nicht möglich sein, so wird der Kegel solange aus dem Spiel genommen, bis die Position wieder frei geworden ist.

Kegel die durch bereits umgefallene Kegel umgestoßen werden, zählen nicht als Punkt.

Tischtennis

Tischkicker

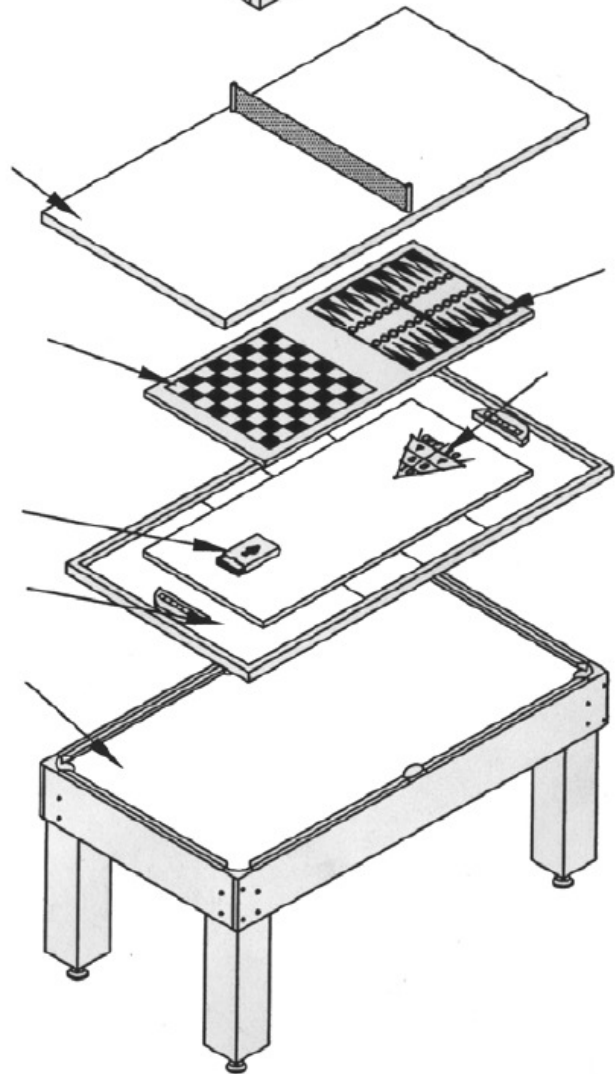
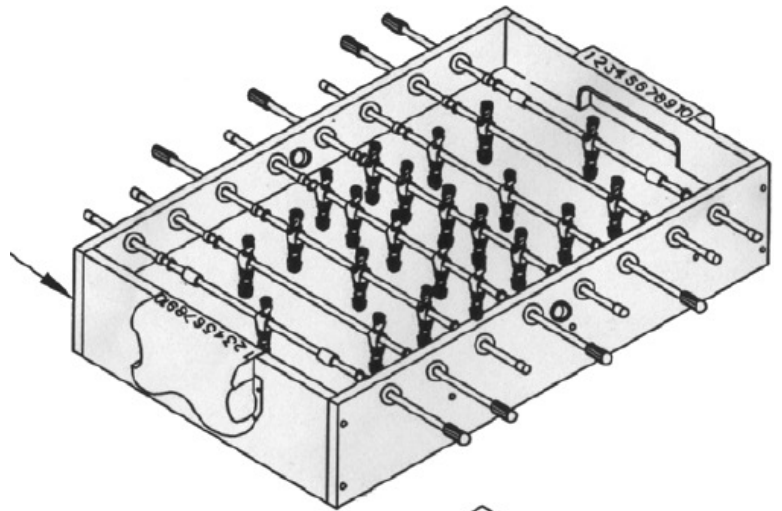
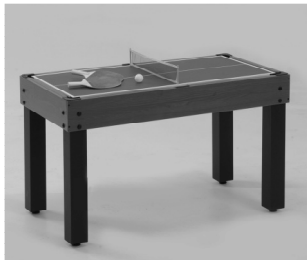
Billard

Aufbewahrung des Tisches

Bitte halten Sie bei der Aufbewahrung des Spieltisches folgende Stapelreihenfolge ein:

- Kicker
- Tischtennis (Netz demontiert)
- Spielbrett (Schach und Dame)
- Shuffleboard
- Airhockey
- Billard

Dies gewährleistet eine materialschonende Aufbewahrung und Sie haben lange Spielfreude an diesem Multi Spieltisch.



ABBAU UND ENTSORGUNG DES MULTI TISCHES

Abbau

Der Abbau des Multi-Spieltisches bedarf keiner besonderen Sorgfalt, da keinerlei Bauteile aus gefährlichen Materialien bestehen.

Die folgenden Materialien wurden zur Konstruktion verwendet: **Holz, MDF, Stahl, Aluminium, ABS, PP, PE, PVC.** Diese Materialien sind insbesondere in den folgenden Bauteilen enthalten:

Rahmen: Holz, MDF, Stahl.

Beine: Holz, Stahl

Spielfläche: Holz

Stangen: Stahl, PP (Moplen)

Zubehör: ABS, PE, PVC.

Ausstattung: Aluminium, ABS.

Für die Entsorgung wird eine Sortierung je nach Materialart der einzelnen Bauteile sowie deren Abgabe an eigens dafür eingerichtete Sammel- bzw. Recyclingstellen empfohlen.

Entsorgung der Schadstoffe

Der Multi-Spieltisch setzt keinerlei schädliche Substanzen frei.

GARANTIEBEDINGUNGEN

Garantiebeginn mit Rechnungs- bzw. Auslieferdatum.

Reparaturen oder etwaige Rückgaben sind ausschließlich in Originalverpackung mit Rechnungsbeleg, Aufbau- und Bedienungsanleitung möglich. Ansonsten kostenpflichtig! Die Garantie bezieht sich auf Herstellungs- und Materialfehler. Hierzu gehören keine Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung und höhere Gewalt entstehen sowie keine natürlichen Verschleißerscheinungen. Während der Garantiezeit haben Sie das Recht auf Reparatur. Dies bedeutet, dass wir eventuelle Mängel bis zum Ablauf der beim Kauf gültigen Garantiezeit kostenlos beseitigen. Danach berechnen wir Ihnen jeweils Porto- und Verpackungskosten. Sofern notwendig werden wir den Artikel ganz oder teilweise austauschen.

Sollten unsere Bemühungen während der beim Kauf gültigen Garantiezeit fehlschlagen oder die Reparatur unwirtschaftlich sein, steht Ihnen nach Ihrer Wahl auch das Recht auf Rückgängigmachung des Vertrages (Wandlung) oder auf Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) zu. Melden Sie uns bitte jeden Mangel sofort. Offensichtliche Mängel einschließlich Transportschäden werden von uns nur anerkannt, wenn Sie spätestens eine Woche nach Lieferung angezeigt werden.

Wir bitten um Fehlerbeschreibung bei Rücksendung. Bei etwaigen Störungen senden Sie diesen Artikel nach Absprache mit Ihrer Kaufadresse bitte gut verpackt (Originalverpackung) mit Rechnungsbeleg sowie detaillierter Fehlerbeschreibung an die Kaufadresse zurück.

Bitte beachten Sie!

Retourensendungen können ausnahmslos nur in der Originalverpackung (unter Beilegen von Aufbau-/Bedienungsanleitung sowie detaillierter Fehlerbeschreibung und des Kaufbeleges) anerkannt werden. Nur die Originalverpackung garantiert einen ausreichenden Transportschutz des Gerätes und sollte deshalb während der Garantiezeit aufbewahrt werden.

GARLANDO S.R.L.

Via Regione Piemonte 5, Zona Ind. D1

15068 - Pozzolo Formigaro (AL) Italy

Tel. +39.0143.318500

Fax +39.0143.318557

info@garlando.it

www.garlando.it



Assembly & Exercise Guide

Carefully reading and keeping the operating
Instructions before use.

Multi Game Table 12 in 1



**CAUTION! CAREFULLY READING AND KEEPING THE OPERATING INSTRUCTIONS BEFORE USE.
NOT SUITABLE FOR CHILDREN BELOW THE AGE OF 3, AS THERE IS A CHOKING HAZARD FROM SWALLOW ABLE
SMALL BALLS.**



Congratulations! You have bought a first quality Multi Game Table. It is an indoor table: please assemble it and use it indoors only.

ASSEMBLY AND DISMANTLING MUST ONLY BE CARRIED OUT BY ADULTS.

IMPORTANT: Once assembled your Multi Game Table is quite wide and may not fit through your doors. For this reason you should assemble it in the room you intend it to be used. Should you wish to move your Multi Game Table to another room, it might be necessary to remove its legs.

This Multi Game Table is only designed for private use. For commercial use, the warranty loses its validity. Please use this game exclusively for its intended purpose.

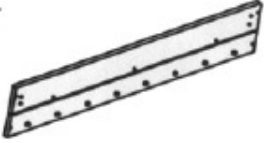
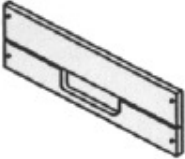









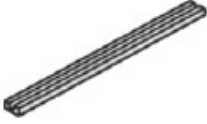



In order to ensure its long life and continued playing appeal, we recommend that you follow the simple instructions below:



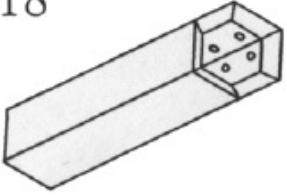






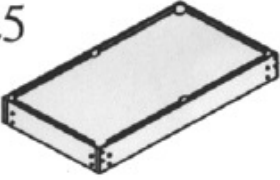





- (1) Your Multi Game Table has been manufactured for indoor playing: do not leave it outdoors. Rain, snow and high humidity may damage its materials. Prolonged exposure to the sun is to be avoided too, due to its ultraviolet effects which will ruin the colours.
- (2) Clean your Multi Game Table periodically. It is sufficient to wipe its surfaces using a damp cloth. For a deeper cleaning you can use any household detergent which does not contain wax or abrasives. Should you wish to furtherly improve bars smoothness, only employ a good quality silicone spray. Please be careful not to use any vegetal or any other type of grease or you run the risk of attracting dirt.
- (3) Should you pass on the Multi Game Table set to another person, please make sure that this person is aware of the assembly and user instructions.
- (4) Always place the Multi Game Table set on even and stable surfaces.
- (5) Before each use, check that all parts are functioning correctly and do not use the Multi Game Table set if that is not the case.
- (6) Always place a protective layer (cardboard or carpet) under the table legs to protect your floors.
- (7) CAUTION: To avoid any problems in the assembly or fastening of the table legs, first screw on all of the legs loosely at the same time and only tighten them later.

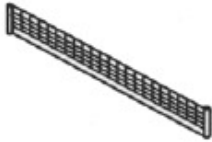


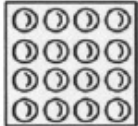

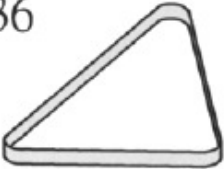
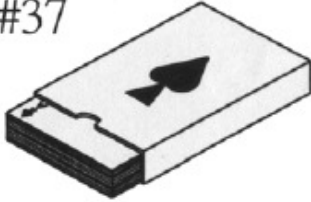
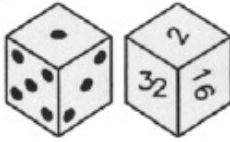









**GARLANDO DOES NOT ACCEPT ANY RESPONSIBILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM DISREGARDING THESE INSTRUCTIONS.
SUBJECT TO COLOUR CHANGES AND TECHNICAL CHANGES. PLEASE KEEP THIS PACKAGING FOR POSSIBLE FUTURE
CORRESPONDENCE.**

Part List

No.	Designation	Qty/ pcs
1	Side panel	2
2	End panel	2
3	Playfield area	1
4	Midfielder rod with red players (5 player figures)	1
5	Striker rod with red players (3 player figures)	1
6	Defender rod with red players (2 player figures)	1
7	Goalkeeper rod with red player (1 player figure)	1
8	Midfielder rod with blue players (5 player figures)	1
9	Striker rod with blue players (3 player figures)	1
10	Defender rod with blue players (2 player figures)	1
11	Goalkeeper rod with blue player (1 player figure)	1
12	Support brace	2
13	Bolt rod	2
14	Black washer 1/4"	4
15	Hexagon nut 1/4"	4
16	Bolt 3/16" x 1- 3/4"	8
17	Black washer 3/16"	8
18	Table leg	4
19	Bolt 5/16" x 1-1/8"	16
20	Black washer 5/16"	16
21	Black handle	8
22	Black end cap	8
23	Collection box	2
24	Phillips screw 5/8"	10
25	Billiard board	1
26	Hockey board	1
27	Shufflepuck board	1
28	Football	2
29	Pusher	2
30	Puck	2
31	Table tennis net	1
32	Table tennis bat	2
33	Billiard cue	2
34	Billiard balls	1 set
35	Chalk for billiard cue	2
36	Billiard triangle rack	1
37	Playing cards	1 deck
38	Dice	1 set
39	Chessmen	1 set
40	Shufflepuck	6
41	Draughts/Nine Men's Morris	1 set
42	Ring spanner	2
43	Allen key	1
44	Table-leg levelers	4
45	Table tennis balls	2
46	Billiard table brush	1
47	Dice shaker	1

<p>#1</p>  <p>Side panel 2x.</p>	<p>#2</p>  <p>End panels 2 x.</p>	<p>#3</p>  <p>End panels 2 x.</p>
<p>#4</p>  <p>Rods with 5 yellow players 1 set – midfielders</p>	<p>#5</p>  <p>Rods with 3 yellow players 1 set - strikers</p>	<p>#6</p>  <p>Rods with 2 yellow players 1 set - defenders</p>
<p>#7</p>  <p>Rod with 1 yellow player 1 set – goalkeeper</p>	<p>#8</p>  <p>Rods with 5 blue players 1 set – midfielders</p>	<p>#9</p>  <p>Rods with 3 blue players 1 set - strikers</p>
<p>#10</p>  <p>Rods with 2 blue players 1 set - defenders</p>	<p>#11</p>  <p>Rod with 1 blue player 1 set – goalkeeper</p>	<p>#12</p>  <p>Support braces - wood 2 x</p>
<p>#13</p>  <p>Bolt rods - metal 2 x</p>	<p>#14</p>  <p>Washers – ¼" - black 4 x</p>	<p>#15</p>  <p>Hexagon nut ¼" 4 x</p>

<p>#16</p>  <p>Bolts 3/16" x 1-3/4" 8 x</p>	<p>#17</p>  <p>Washers 3/16" 8 x</p>	<p>#18</p>  <p>Table legs 4 x</p>
<p>#19</p>  <p>Bolts 5/16" x 1-1/8" 16 x</p>	<p>#20</p>  <p>Washers 5/16" 16 x</p>	<p>#21</p>  <p>Handles - black 8 x</p>
<p>#22</p>  <p>End caps - black 8 x</p>	<p>#23</p>  <p>Goal boxes - black 2 x</p>	<p>#24</p>  <p>Wood screws 5/8" 10 x</p>
<p>#25</p>  <p>Billiard board 1 x</p>	<p>#26</p>  <p>Hockey board 1 x</p>	<p>#27</p>  <p>Shufflepuck board 1 x</p>
<p>#28</p>  <p>Table kicker ball 2 x</p>	<p>#29</p>  <p>Hockey pusher 1 x</p>	<p>#30</p>  <p>Hockey puck 2 x</p>

<p>#31</p>  <p>Table tennis net 1 x</p>	<p>#32</p>  <p>Table tennis racket 2 x</p>	<p>#33</p>  <p>Billiard cues 2 x</p>	
<p>#34</p>  <p>Billiard balls 1 set</p>	<p>#35</p>  <p>Chalk for billiard cues 2 x</p>	<p>#36</p>  <p>Billiard triangle rack 1 x</p>	
<p>#37</p>  <p>Playing cards 1 deck</p>	<p>#38</p>  <p>Dice 1 set</p>	<p>#39</p>  <p>Chess figures 1 set (black + white)</p>	
<p>#40</p>  <p>Shufflepucks 6 x</p>	<p>#41</p>  <p>Draughts/Nine Men's Morris 1 set (black + white)</p>	<p>#42</p>  <p>Ring spanner 2 x</p>	<p>#43</p>  <p>Allen key 1 x</p>
<p>#44</p>  <p>Table-leg levelers 4 x</p>	<p>#45</p>  <p>Table tennis balls 2 x</p>	<p>#46</p>  <p>Billiard table brush 1 x</p>	<p>#47</p>  <p>Dice shakers 1 x</p>

Assembly

Please read the User Manual carefully before starting with the assembly!

Always have two adults assemble the Multi-Game Table!

Open the box where you also intend to set up the Multi-Game Table. Select a place where you have enough room and a flat floor.

Take all the parts out of the box and check for completeness against the Parts List.

Make sure during the assembly of the Multi-Game Table 12 in 1 that all the parts are in the places indicated in the illustrations. Make sure that all the parts are screwed tight when assembled.

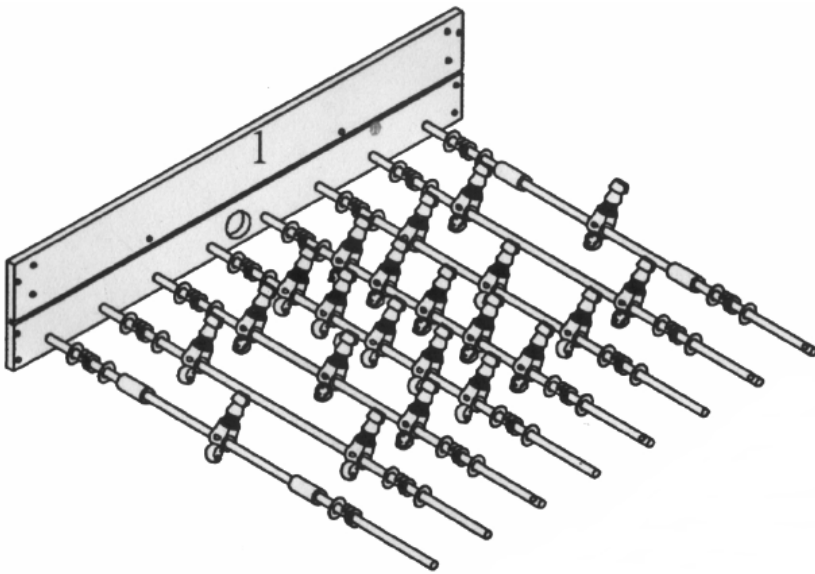
Step 1

Open the box where you intend to set up the Multi-Game Set. Select a place where you have enough room and a flat floor.

IMPORTANT: First of all, the table is assembled upside-down and then placed on its legs.

Take the basic frame out of the packaging and place the table upside-down on the floor. Attach the **side panel (#1)** to the frame.

Make sure that the side with the groove points inwards. Insert the individual rods with the player figures in the holes provided. The correct positions for the rods are shown in Fig. 1.

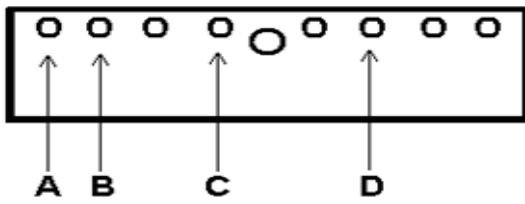


Goalkeeper rod with 1 blue player (#11)
Defender rod with 2 blue players (#10)
Striker rod with 3 red players (#5)
Midfielder rod with 5 blue players (#8)
Midfielder rod with 5 red players (#4)
Striker rod with 3 blue players (#9)
Defender rod with 2 red players (#6)
Goalkeeper rod with 1 red player (#7)

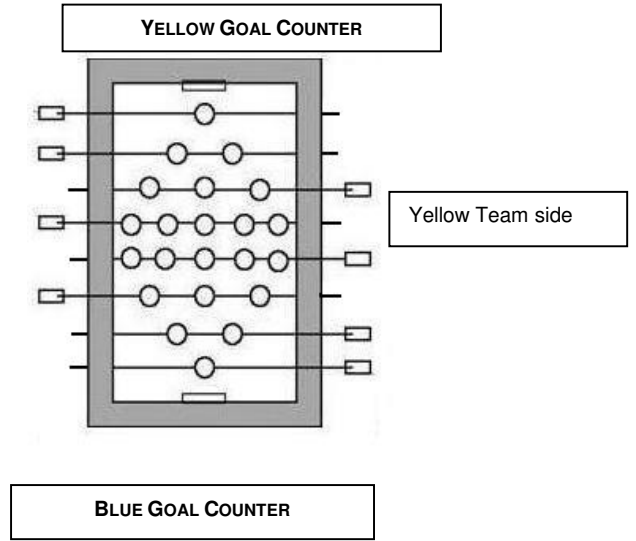
POSITION OF RODS

The football-table is equipped with 4 rods for each side/ team:

- Goalkeeper (1 player rod) at the end of the playfield **Position A**
- Defence (2 player rod) in front of the same colour goalkeeper **Position B**
- Mid-fielder (5 player rod) in the middle of the playfield , in front of the 5 player rod of the opposite colour **Position C**
- Forward (3 player rod) in front of the 2 player rod of the opposite colour **Position D**



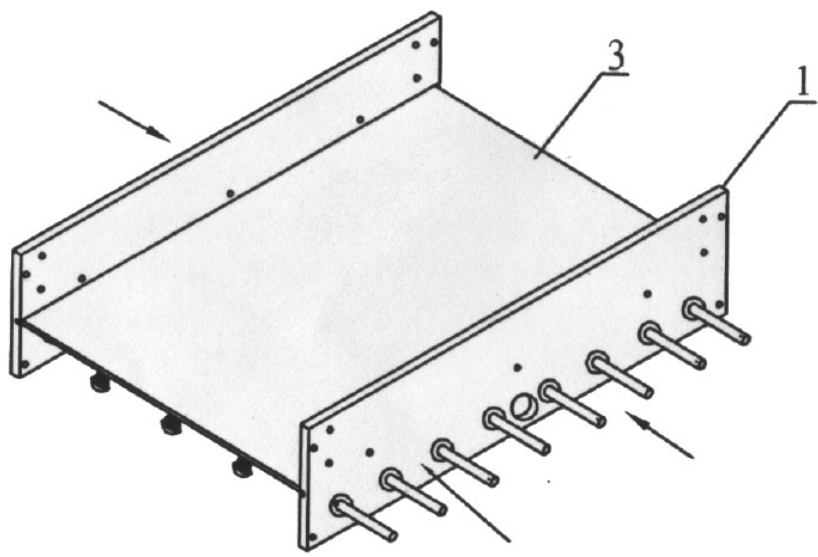
Blue Team side



Yellow Team side

Step 2

Insert the **plafield (#3)** with the markings face-down into the grooves of the **side panel (#1)**.

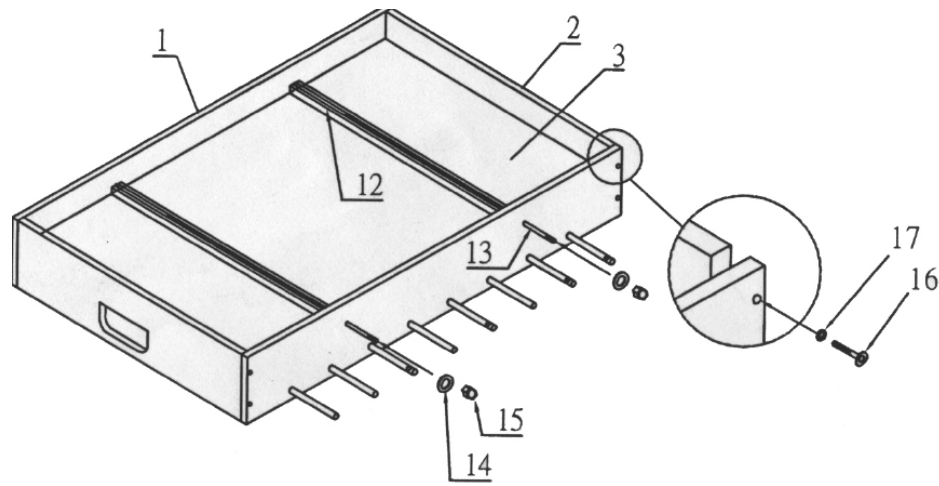


Step 3

Fasten both **end panels (#2)** with **8x bolts (#16)** and **8x washers (#17)**.

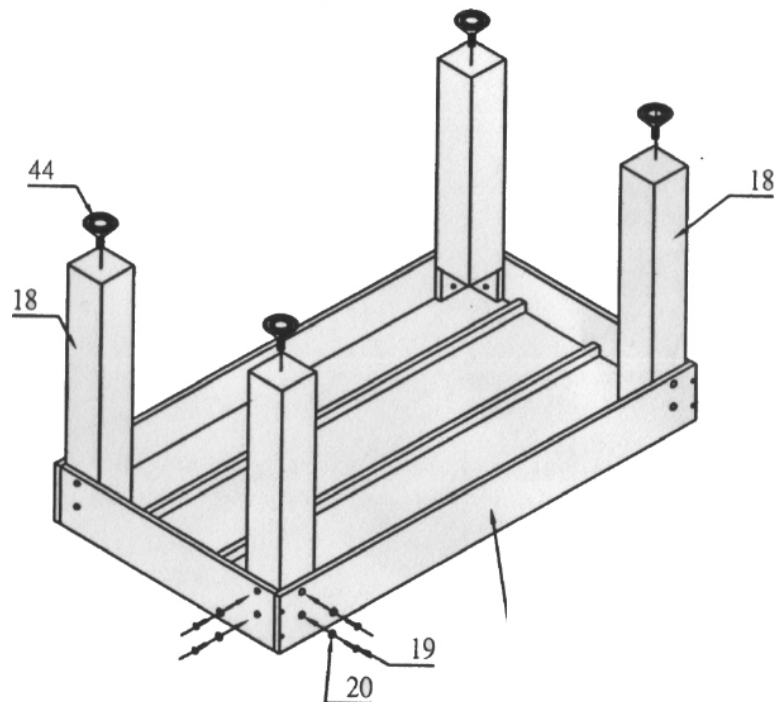
Position the **support braces (#12)** underneath the **playing area (#3)** as shown in Fig. 3. Make sure that the holes for the **support braces (#12)** are aligned with those of the **side panels (#1)**. Push **1x bolt rod (#13)** through each of the **support braces (#12)** and secure the bolt rods on both sides with **1x washer (#14)** and **1x hexagon nut (#15)** each.

*Note: the **washers (14)** and **hexagon nuts (15)** are attached to the bolt rods on delivery. Remove the washers and hexagon nuts before pushing the **bolt rods (13)** through the **support braces (12)**.*



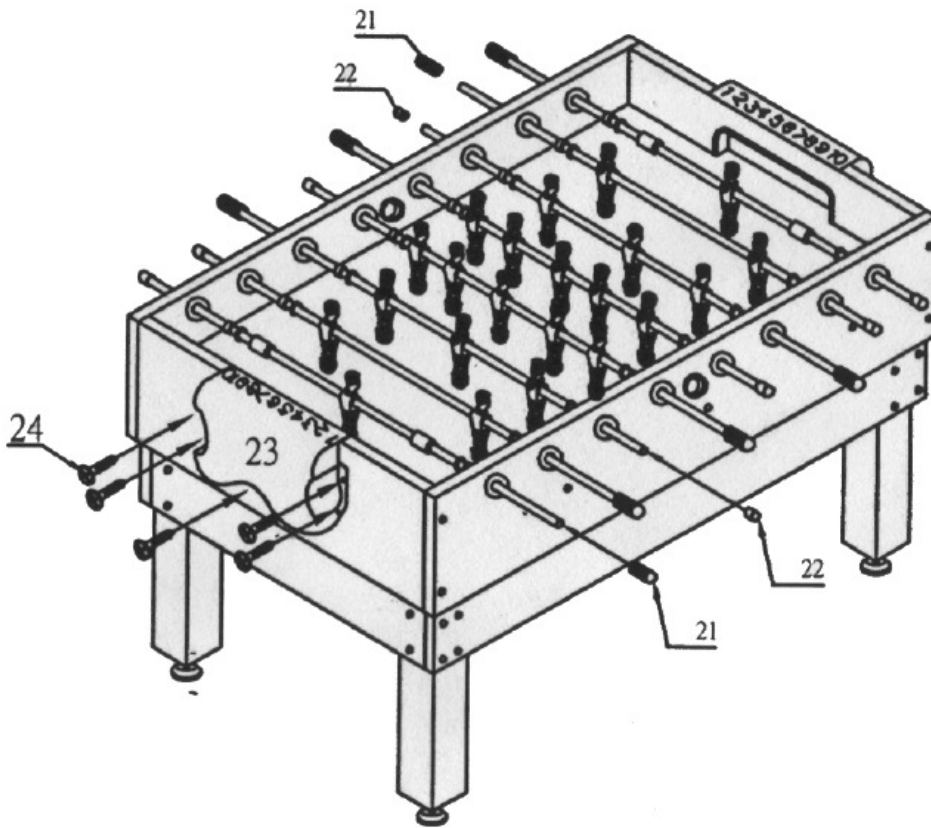
Step 4

Attach the **4 table legs (#18)** with **4x bolts (#19)** and **4x washers (#20)** each. Do not screw the bolts tight (finger-tight is enough) to begin with. Screw the **table-leg levelers (#44)** into the **legs (#18)** as shown in Fig. 4.



Step 5

Attach each of the two **collection boxes (#23)** to the two end panels of the table with **5x Phillips screws (#24)**.
Attach each of the **8 handles (#21)** to the rods with the player figures (to the end of the rod which has a hole).
Attach each of the **8 end caps (#22)** to the other side of the rods with the player figures.



GAMES AND RULES

Backgammon

Backgammon is played almost everywhere in the world but under different names. It is called backgammon in England and America, tafli in Greece, tric-trac in France and Puff in Germany. And there are as many variations in the rules as there are names.

Setup

Inner board black

Inner board white

Object

The object of each player is to get his checkers to his home (inner) board as quickly as possible and then to move them off the board ("bear them off") once they are all assembled there.

The flow of the game

The checkers are moved according to the pips shown when the dice are thrown. Each player throws two dice. It is important that the checkers are moved according to the pips shown. It does not matter whether the higher or the lower number is moved first but you must move for the total number of pips shown. You can move one or both checkers.

Doubles

The same number of pips on both dice is called doubles. Doubles means that you have two throws. The score number of pips shown is multiplied by four.

Band

Two or more checkers of the same color on a point are called a band. A checker of the other player may move over a band but cannot place it there. However, he can place as many of his own checkers there as he wants.

Bridge

Two or more adjacent bands are called a "bridge". The wider a bridge, the more difficult it is for your opponent to move over it.

Hits

If a checker lands on a point occupied by an opponent's checker (called a "blot"), this is known as a "hit". The blot is then placed on the "bar" which is the dividing line between the home and outer boards. A player must immediately return his hit blots to the game. He does this by entering these checkers into the home field of his opponent (the rule that points with 2 or more of the opponent's checkers are blocked applies here too). This is done by throwing the dice. If it is not possible from the throw to bring the checkers back into the game, the player loses his turn.

Bearing off

If a player has placed all his own checkers in his home field, he can start bearing them off. For this, he starts at the back and works forward, i.e., first point 6, then point 5 and so on. If the number of pips is not enough to bear off the rear checkers, the checkers may be moved closer to the edge of the board but cannot be borne off. If more pips are thrown than needed, the surplus number is lost. If a hit is made during the bearing off, the checker must be brought into play again, moved over the whole of the board and brought into the home field before bearing out can be continued.

Win

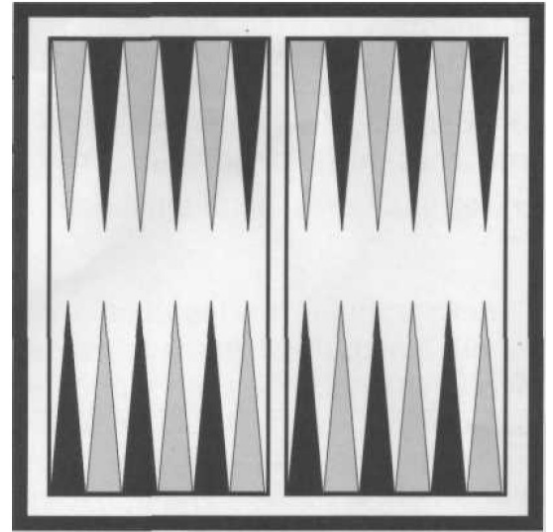
The game ends when a player has no more checkers on the board. The winner wins simple gammon if the opponent has all his checkers in his home field and has borne off at least one checker.

He wins double, i.e., »gammon«, if the opponent has all his checkers in his home field.

He wins treble, i.e., »backgammon«, if the other player has not borne off any of the checkers in his home field.

Strategy

Each player tries to form »bridges« to force the opponent to make unfavorable moves or prevent him from moving at all.

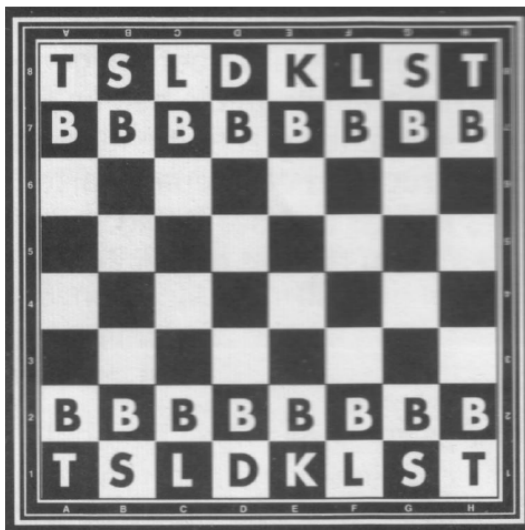
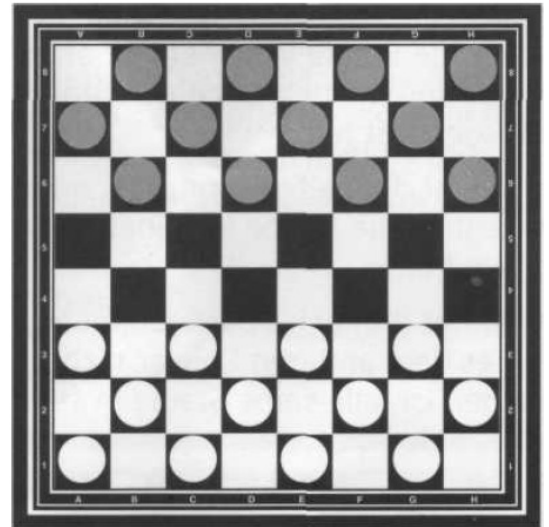


Draughts

Lots are drawn to decide who gets the white pieces and who the red. As illustrated, the pieces on the black squares of the outer three rows are placed opposite each other. White always starts the game.

The game is played only on the black squares. The pieces are moved forward by 1 square in an oblique direction, one player alternates with another player. The squares on which there are your own or an opponent's piece may not be occupied.

If there is an opponent's piece with an empty square behind it; you can move over it with the next move and remove it. Jumping can be continued as long as there is a free square directly behind an opponent's piece. Jumping is possible in a zigzag direction but only forward. Jumping over your own pieces is not allowed. If a piece reaches the other side of the board, that piece becomes a king. This is shown by putting an already removed piece of your own color on top of this piece, i.e., two pieces on top of each other. The king has the advantage that it can be moved in all directions, also backwards, over as many squares as are free. Pieces of the other player are removed in the same way as described above. If a player moving a piece forward does not notice that he can jump over a piece of his opponent, the opponent can then remove the piece or the king. The player who removed all the opponent's pieces or encircles the opponent in such a manner that he cannot move his pieces any more is the winner.



Chess

Setup - Black chessmen / White chessmen

The chess board is placed as illustrated between the players sitting opposite each other so that on the right-hand side of each player there is a white square in the corner. Each player has 16 pieces. Lots are drawn to decide who gets the white pieces. The board is set up as illustrated. Make sure that the white queen is on a white square and the black queen on a black square. Each player moves a piece in turn. The game starts with white.

The aim of the game is to "checkmate" the opponent's king by clever moves. If a king is directly threatened, it is said to be in "check". If the opponent's king is put in check, the opponent has to be informed so that he has the chance to move his king to a safe square. If the king cannot escape, it is "checkmate".

The individual pieces may make certain prescribed moves to threaten the opponent's king. Every piece that according to these rules can move to a square occupied by an opponent's piece can take this piece (remove it from the game).

T = castle (rook)
K = king

S = knight
B = pawn

L = bishop

D = queen

Pawn

The pawns may only move forward by one square towards the opponent.

From the starting position and for the first move only, a pawn can move forward 2 squares but this is not obligatory. The pawns differ from all the other pieces in that the removing direction deviates from the moving direction. They can take a piece only diagonally. Example: A white pawn on D4 may not take a black piece placed on D5 but can take the pieces placed on C5 or E5. After removing it, it continues in its usual direction, i.e., one square forward. If a pawn reaches the last line of the chessboard, it can be changed into any other piece.

Castle

Castles may move in the horizontal and vertical directions, i.e., either upwards or downwards, to the right or to the left, and this across many empty squares. Since they are positioned in the corners of the chessboard, it is not easy to bring them into action. Exception: see castling.

Knight

The knights are the only pieces which can jump across other pieces. With each move, they move to a square of another color. This move is called the »knight's move«. They move two steps in one direction and one step in the other or vice versa. They move at right angles. **Example:** A knight placed on D3 has eight possible squares to which it can move: B4 or B2, C1 or E1, F2 or F4, E5 or C5.

Bishop

Bishops are moved only diagonally, i.e., obliquely upwards to the right or left or obliquely downwards to the right or left, namely over as any number of empty squares. A bishop never changes the color of the square on which it was originally placed.

Queen

The queen is the most powerful piece. It can move horizontally, vertically and diagonally across any number of empty squares. For one move, however, it must not be moved in two different directions.

King

The king may be moved only one square at a time but in any direction, i.e., from its starting square to an adjacent square. Exception: see castling. The king must not be moved to a threatened square.

Castling

Castling is a move by which, if necessary, the king is to be protected and at the same time one of the castles can be better brought into action. If the squares between the king and the castle are free and neither the king nor the castle were already moved, both pieces can be moved in one go. For this, the castle moves to the square next to the king and the king moves over the castle to the square next to it.

Win

In principle, the game is ended and decided if the king of the other player cannot be protected any longer. The king is then "checkmated"

The game can also end in a draw.

If a player cannot move any piece any more, it ends in »stalemate«. The king cannot move if it has no escape square without being attacked (the king must not enter any square that is threatened by check).

There are several ways in which the game can end in a »draw«:

- a) if neither of the two players - because of the pieces remaining or the state of the game - can achieve "checkmate"
- b) if the same piece is moved three times in one and the same way, the player whose turn it is can demand a »draw« (3-move rule).
- c) if within the last 50 moves, no piece was removed and no pawn moved, this is also considered as a »draw«.

Deck of cards

The enclosed deck of cards contains 52 cards and 2 jokers so you can play Skat, Mau Mau, 17+4 or any of the popular games.

Air hockey

Carefully place the air hockey board on the billiard table. Take care not to damage the cushions. Now drive the puck over the playing area with the pusher. When the puck lands in the goal, this counts as one point. The winner is the player with the most points.

Shuffleboard

For shuffleboard, you push weighted pucks down the table. The puck should then land in the triangular scoring area on a space with the highest possible number of points. Each player has three goes. The points from the three goes are added. If a puck lands on the "Off" space, all the points scored so far in this go are lost. It is then the turn of the next player. The winner is the player with the most points.

Dice shaker and dice

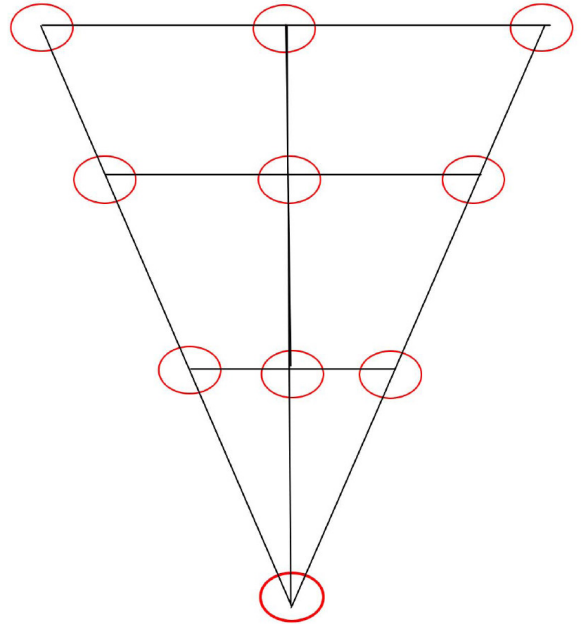
A dice shaker and dice are also supplied.

Bowling

For this game, you need the shuffleboard table. Place the 10 pins on points marked by circles in the drawing opposite.

The game is played with the white billiard ball which is rolled from the opposite edge of the playing area in the direction of the pins (also known as skittles). Each player has two throws per turn.

Every pin knocked down counts as one point. The pins must be set up again for the next player.



Pin billiards

For this game, you need the pool billiards playing area and 5 pins.

The pins are placed on an imaginary line in the middle of the billiard table. Place one full ball at the upper cue-off point and a half-ball at the lower current-off. The cue ball (white) is placed on the right or left of the pins. The other pins are not needed in this game.

You only score points in this game when the full or half balls directly knock over a pin.

You must try to hit the full or half balls with the cue ball.

Change of player / Fouls

When a player scores a point, he may continue playing for until he can no longer score a point (has hit a foul). If the half or full ball drops in one of the pockets, this also counts as a foul. It is then the turn of the other player. In the event that a ball leaves the playing area (jumps over the cushion or drops in a pocket), the balls are placed in the starting position again. After every point, the pins must again be placed in their original position. Should this not be possible on account of a ball lying there, the pin is taken out of the game until the position becomes free again.

Pins knocked over by pins falling down are not counted as points.

Table-tennis

Table football

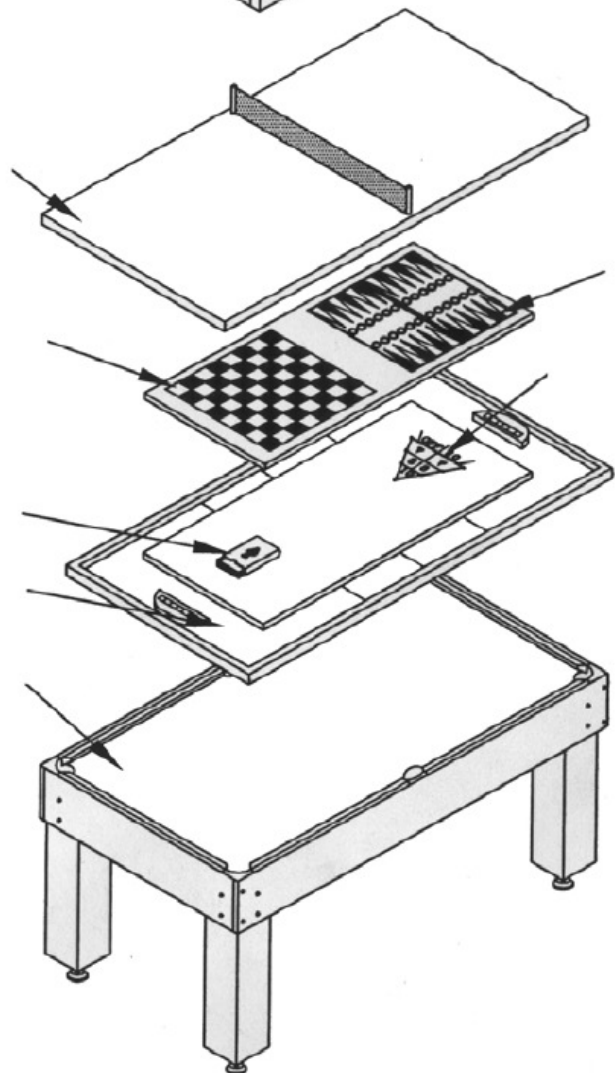
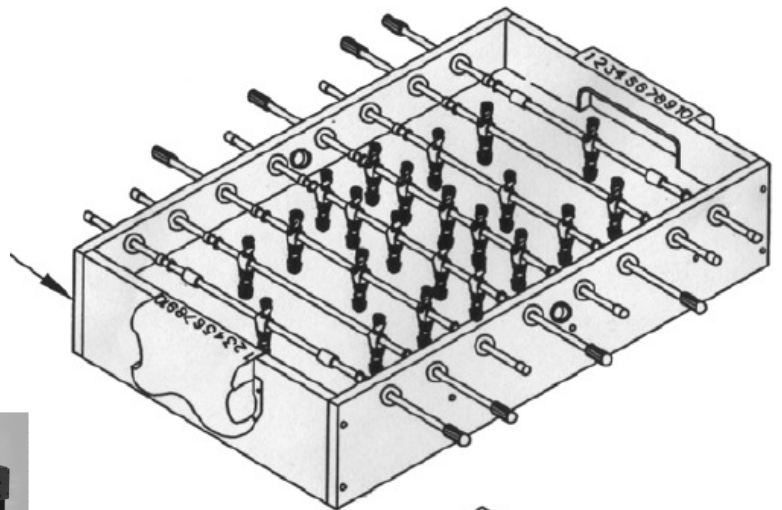
Billiards

Storage of the table

Please keep to the following stacking order when storing the Multi-Game Table:

- Football
- Table-tennis (net removed)
- Chess and draughts board
- Shuffleboard
- Air hockey board
- Billiard board

This ensures that the components remain in good condition during storage and that your Multi-Game Table will give you plenty of pleasure for a long time.



MULTI GAME TABLE DEMOLITION AND HARMFUL MATERIAL REMOVAL

Demolition

The Multi Game Table doesn't require any particular care for the demolition since it doesn't have any parts produced with dangerous materials. The materials are:

The materials are: **Wood, MDF, Steel, Aluminium, ABS, PP, PE, PVC.**

These materials are present in the following parts:

Frame: Wood, MDF, Steel.

Legs: Wood, Steel

Playfield: Wood

Rods: Steel, PP.

Accessories: ABS, PE, PVC.

Finishing: Aluminium, ABS.

During Multi Game Table demolition we suggest the sharing of the different materials and their removal in authorized collection centre for their recycling.

Removal of harmful materials

The Multi Game Table doesn't produce any harmful substances.

Guarantee conditions

The guarantee period begins with the date of the invoice or delivery.

Repairs or any returns are **ONLY** possible in the original packing with proof of purchase and assembly and exercise guide.

Otherwise a charge will be made!

The guarantee covers faults in manufacturing and materials. It does not cover damage caused by incorrect use or *force majeure* or natural wear and tear.

During the period covered by the guarantee, you are entitled to have repairs carried out. This means that we will remedy any faults free of charge up to the expiry of the guarantee period valid at the time of purchase. After the expiry of the guarantee period, a charge will be made for carriage and packing costs. If necessary, we will replace the article as a whole or parts thereof. If our efforts during the period of the guarantee valid at the time of purchase are not successful or if repair is not worthwhile, you also have the right at your choice to cancel the contract (conversion) or to receive a reduction in the purchase price (redhibition).

Please notify us immediately of any fault. Obvious faults, including transport damage, will only be recognized by us when reported to us within one week of delivery at the latest

Description of fault on return of goods

If any faults occur, please contact the dealer from whom you purchased the article and then return it to him. Please make sure that it is properly packed (original packing) and enclose your receipt and a detailed description of the fault.

PLEASE NOTE!

COMPLAINTS CAN ONLY BE PROCESSED WHEN THIS PRODUCT IS RETURNED IN THE ORIGINAL PACKING – NO EXCEPTIONS (PLEASE ENCLOSE THE ASSEMBLY GUIDE/INSTRUCTIONS FOR USE, A DETAILED DESCRIPTION OF THE FAULT AND RECEIPT. ONLY THE ORIGINAL PACKING GUARANTEES ADEQUATE TRANSPORT PROTECTION OF THE GOODS AND SHOULD THEREFORE BE STORED DURING THE

GARLANDO S.R.L.

Via Regione Piemonte 5, Zona Ind. D1

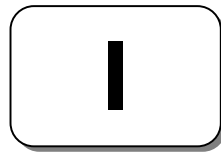
15068 - Pozzolo Formigaro (AL) Italy

Tel. +39.0143.318500

Fax +39.0143.318557

info@garlando.it

www.garlando.it



Istruzioni per il montaggio e per l'uso

Leggere attentamente questo manuale prima dell'uso e conservarlo per ogni futura consultazione

Tavolo Multigioco ***12 IN 1***



ATTENZIONE ! LEGGERE ATTENTAMENTE E CONSERVARE QUESTO MANUALE PER OGNI FUTURA CONSULTAZIONE NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLA PRESENZA DI PICCOLE PALLE E PARTI CHE POSSONO PROVOCARE SOFFOCAMENTO.



Congratulazioni! Avete comprato un Tavolo Multigioco di prima qualità.
Si tratta di un articolo per interno: vi preghiamo di installarlo e utilizzarlo in ambienti chiusi.

IL MONTAGGIO E LO SMONTAGGIO DEVONO ESSERE ESEGUITI ESCLUSIVAMENTE DA PERSONE ADULTE

ATTENZIONE: Il montaggio deve essere effettuato da un adulto, le dimensioni assunte dal Tavolo Multigioco non ne consentono più il passaggio agevole attraverso le porte, pertanto è consigliabile effettuare il montaggio nella stanza destinata all'uso. Nel caso voleste trasportarlo in un altro ambiente, potrebbe essere necessario smontare e rimontare nuovamente le gambe.

Questo Tavolo Multigioco è idoneo soltanto per un uso privato. In caso di uso commerciale decade qualsiasi diritto di garanzia. Utilizzi questo apparecchio esclusivamente per lo scopo previsto.

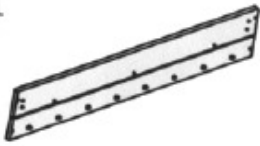
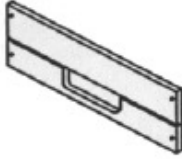









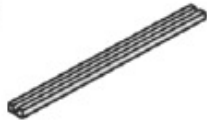



Per assicurare al Vostro Tavolo Multigioco lunga durata e mantenerne le prestazioni ad un livello ottimale, Vi consigliamo di seguire le seguenti istruzioni:



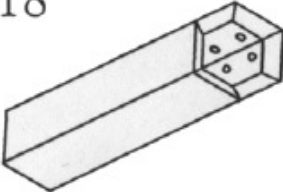












- (1) Non lasciate il Tavolo Multigioco all'esterno. Pioggia, neve e forte umidità potrebbero danneggiarne i materiali. Anche una prolungata esposizione ai raggi solari non è consigliabile per l'effetto schiarente che essi hanno sui colori.
- (2) Pulite il Tavolo Multigioco periodicamente. E' sufficiente strofinare le superfici con un panno umido per eliminare la polvere e gli altri residui. Se volete effettuare una pulizia più accurata, potete usare qualunque detersivo per la casa che non contenga cera o abrasivi, avendo cura di eliminarne completamente le tracce e di non lasciare le superfici bagnate. Nel caso desideraste migliorarne ulteriormente la scorrevolezza delle aste, Vi consigliamo di usare soltanto uno spray al silicone di buona qualità. E' preferibile non usare grassi vegetali o minerali.
- (3) Se cede il Tavolo Multigioco ad un'altra persona è necessario che si assicuri che tale persona sia a conoscenza del contenuto delle istruzioni per il montaggio e per l'uso.
- (4) Il Tavolo Multigioco va montato in ogni caso su una pavimentazione piana e solida.
- (5) Controlli l'efficienza di tutti i componenti prima di ogni impiego e non utilizzi l'apparecchio se questi non funzionano in modo perfetto.
- (6) È comunque opportuno proteggere il pavimento mediante idonei elementi di protezione (cartone o tappeto) sotto alle gambe del tavolo.
- (7) **ATTENZIONE:** Per evitare problemi di montaggio e fissaggio delle gambe del tavolo si consiglia di avvitare dapprima tutte le gambe in modo uniforme e di serrarle poi tutte a fondo in una seconda operazione.

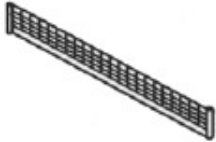


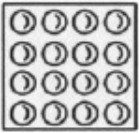

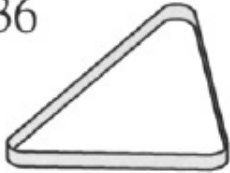
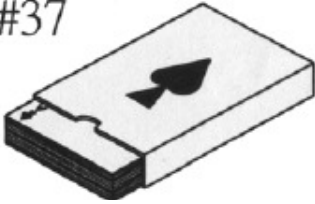
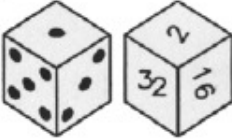









LA DITTA GARLANDO DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ IN CASO DI DANNI DERIVANTI DALLA MANCATA OSSERVANZA DELLE ISTRUZIONI. I COLORI E LE CARATTERISTICHE POSSONO VARIARE. SI PREGA DI CONSERVARE L'IMBALLO PER OGNI FUTURO RIFERIMENTO.

COMPONENTI

N°	Descrizione	Unità
1	Sponda	2
2	Testata	2
3	Campo di gioco	1
4	Asta mediani con 5 ometti rossi	1
5	Asta attaccanti con 3 ometti rossi	1
6	Asta terzini con 2 ometti rossi	1
7	Asta portiere con 1 ometto rosso	1
8	Asta mediani con 5 ometti blu	1
9	Asta attaccanti con 3 ometti blu	1
10	Asta terzini con 2 ometti blu	1
11	Asta portiere con 1 ometto blu	1
12	Traversa	2
13	Tirante	2
14	Rondella nera 1/4"	4
15	Dado esagonale 1/4"	4
16	Bullone 3/16" x 1-3/4"	8
17	Rondella nera 3/16"	8
18	Gamba	4
19	Bullone 5/16"x 1-1/8"	16
20	Rondella nera 5/16"	16
21	Manopola nera	8
22	Puntale nero	8
23	Raccogli palline	2
24	Vite con intaglio a croce 5/8"	10
25	Tavola da biliardo	1
26	Tavola da hockey	1
27	Tavola da shufflepuck	1
28	Pallina	2
29	Mazza	2
30	Disco	2
31	Rete da ping-pong	1
32	Racchetta da ping-pong	2
33	Stecca da biliardo	2
34	Biglie da biliardo	1 set
35	Gessetto per stecca da biliardo	2
35	Triangolo da biliardo	1
37	Carte da gioco	1 set
38	Dadi	1 set
39	Figure degli scacchi	1 set
40	Shufflepuck	6
41	Pedine per dama/filetto	1 set
42	Cacciavite	2
43	Chiave per viti ad esagono cavo	1
44	Piedino regolabile	4
45	Pallina da ping-pong	2
46	Spazzola	1
47	Bussolotto	1

<p>#1</p>  <p>Sponda 2 unità</p>	<p>#2</p>  <p>Testata 2 unità</p>	<p>#3</p>  <p>Superficie di gioco 1 unità</p>
<p>#4</p>  <p>Asta con 5 ometti rossi 1 set - mediani</p>	<p>#5</p>  <p>Asta con 3 ometti rossi 1 set - attaccanti</p>	<p>#6</p>  <p>Asta con 2 ometti rossi 1 set - terzini</p>
<p>#7</p>  <p>Asta con 1 ometto rosso 1 set - portiere</p>	<p>#8</p>  <p>Asta con 5 ometti blu 1 set - mediani</p>	<p>#9</p>  <p>Asta con 3 ometti blu 1 set - attaccanti</p>
<p>#10</p>  <p>Asta con 2 ometti blu 1 set - terzini</p>	<p>#11</p>  <p>Asta con 1 ometto blu 1 set - portiere</p>	<p>#12</p>  <p>Traversa - legno 2 unità</p>
<p>#13</p>  <p>Tirante - metallo 2 pezzi</p>	<p>#14</p>  <p>Rondella - 1/4" 4 unità - nere</p>	<p>#15</p>  <p>Dado esagonale 1/4" 4 unità</p>

<p>#16</p>  <p>Bullone 3/16" x 1-3/4 8 unità</p>	<p>#17</p>  <p>Rondella 3/16" 8 unità</p>	<p>#18</p>  <p>Gamba del tavolo 4 unità</p>
<p>#19</p>  <p>Bullone 5/16" x 1-1/8" 16 unità</p>	<p>#20</p>  <p>Rondella 5/16" 16 unità</p>	<p>#21</p>  <p>Manopola - nera 8 unità</p>
<p>#22</p>  <p>Puntale - nero 8 unità</p>	<p>#23</p>  <p>Raccogli palline 2 unità</p>	<p>#24</p>  <p>Vite per legno 5/8" 10 unità</p>
<p>#25</p>  <p>Biliardo - inserto 1 unità</p>	<p>#26</p>  <p>Tavola da hockey 1 unità</p>	<p>#27</p>  <p>Tavola shufflepuck 1 unità</p>
<p>#28</p>  <p>Pallina calciobalilla 2 unità</p>	<p>#29</p>  <p>Mazza da hockey 1 unità</p>	<p>#30</p>  <p>Puck da Hockey 2 unità</p>

<p>#31</p>  <p>Rete da ping-pong 1 unità</p>	<p>#32</p>  <p>Racchetta da ping-pong 2 unità</p>	<p>#33</p>  <p>Stecca da biliardo 2 unità</p>	
<p>#34</p>  <p>Biglie da biliardo 1 set</p>	<p>#35</p>  <p>Gessetto per stecche da biliardo 2 unità</p>	<p>#36</p>  <p>Triangolo da biliardo 1 unità</p>	
<p>#37</p>  <p>Carte da gioco 1 set</p>	<p>#38</p>  <p>Dadi 1 set</p>	<p>#39</p>  <p>Figure degli scacchi 1 set (nero + bianco)</p>	
<p>#40</p>  <p>Shufflepuck 6 unità</p>	<p>#41</p>  <p>Pedine per dama/filetto 1 set (nero + bianco)</p>	<p>#42</p>  <p>Chiave ad anello 2 unità</p>	<p>#43</p>  <p>Brugola 1 unità</p>
<p>#44</p>  <p>Piedini regolabili 4 unità</p>	<p>#45</p>  <p>Pallina da ping-pong 2 unità</p>	<p>#46</p>  <p>Spazzola per superficie feltrata – biliardo 1 unità</p>	<p>#47</p>  <p>Bussolotto 1 unità</p>

Montaggio

La preghiamo di leggere attentamente le presenti istruzioni prima di iniziare il montaggio!

Il montaggio del Tavolo Multigioco deve essere eseguito da due persone adulte!

L'imballo va aperto nel luogo in cui si desidera montare il tavolo. A tale scopo è opportuno scegliere un'ubicazione che offre sufficiente spazio ed una pavimentazione piana.

Estrarre tutti i componenti dal cartone e verificare la completezza della fornitura in base alla lista dei componenti.

Durante il montaggio del "Tavolo Multigioco 12 in 1" si deve controllare che tutti i componenti si trovino sempre nelle posizioni indicate nelle figure. Durante il montaggio si devono serrare a fondo tutti i componenti.

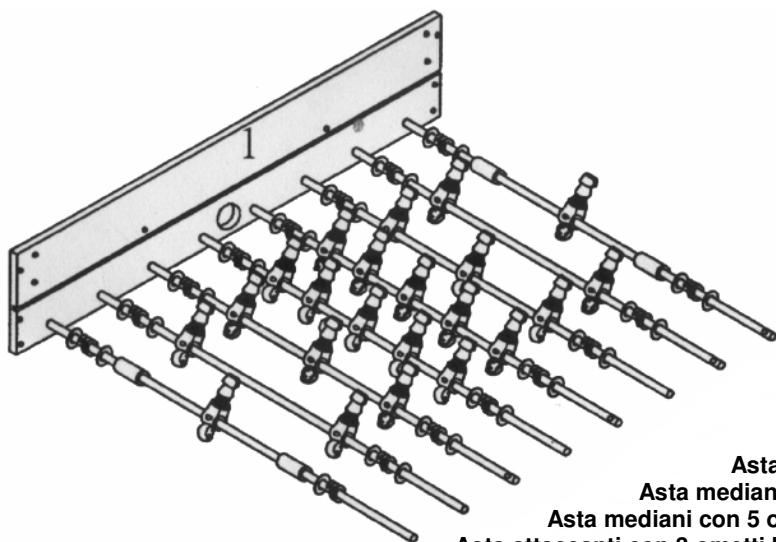
Fase 1

L'imballo va aperto nel luogo in cui si desidera montare ed utilizzare il tavolo. A tale scopo è opportuno scegliere un posto con sufficiente spazio e con una pavimentazione piana.

ATTENZIONE: Il tavolo viene montato dapprima capovolto e viene rivoltato dopo il montaggio delle gambe.

Estrarre il corpo del tavolo dall'imballaggio e poggiare il tavolo in posizione capovolta (con la superficie di gioco rivolta verso il basso) sul pavimento. Fissare la **sponda (#1)** sul corpo.

Controllare che il lato con la scanalatura sia rivolto verso l'interno. Introdurre le singole aste degli omini attraverso i fori appositamente previsti. Le corrette posizioni delle aste sono indicate nella fig. 1.



Asta portiere con 1 ometto blu (11)

Asta terzini con 2 ometti blu (10)

Asta attaccanti con 3 ometti rossi (5)

Asta mediani con 5 ometti blu (8)

Asta mediani con 5 ometti rossi (4)

Asta attaccanti con 3 ometti blu (9)

Asta terzini con 2 ometti rossi (6)

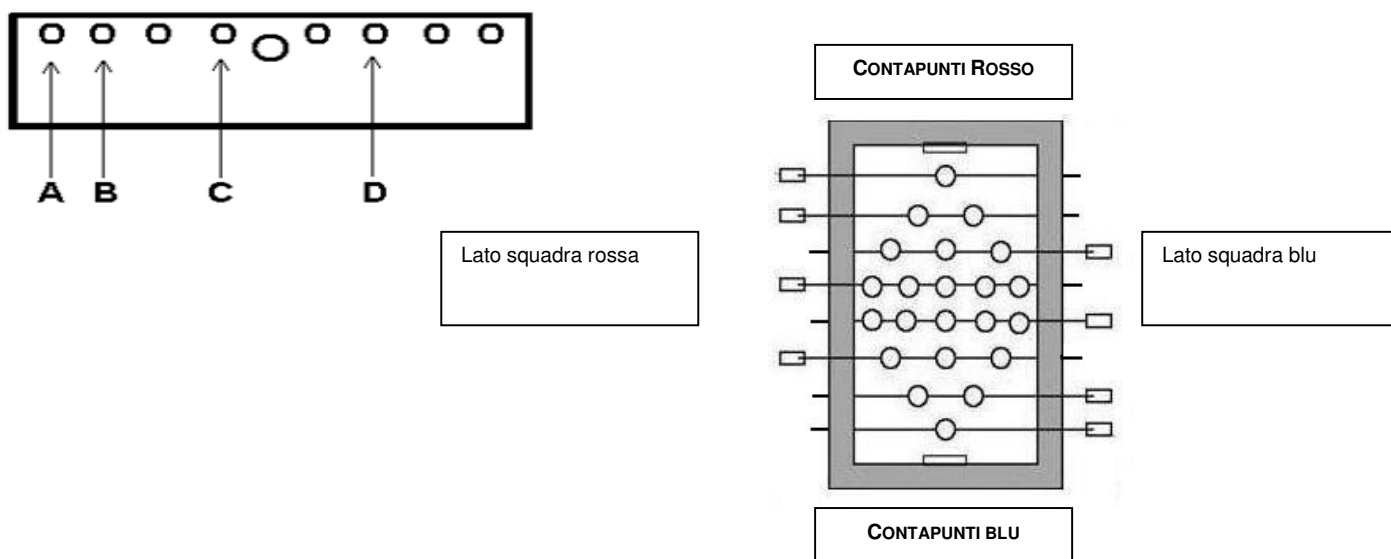
Asta portiere con 1 ometto rosso (7)

Passo 1

POSIZIONI DELLE ASTE

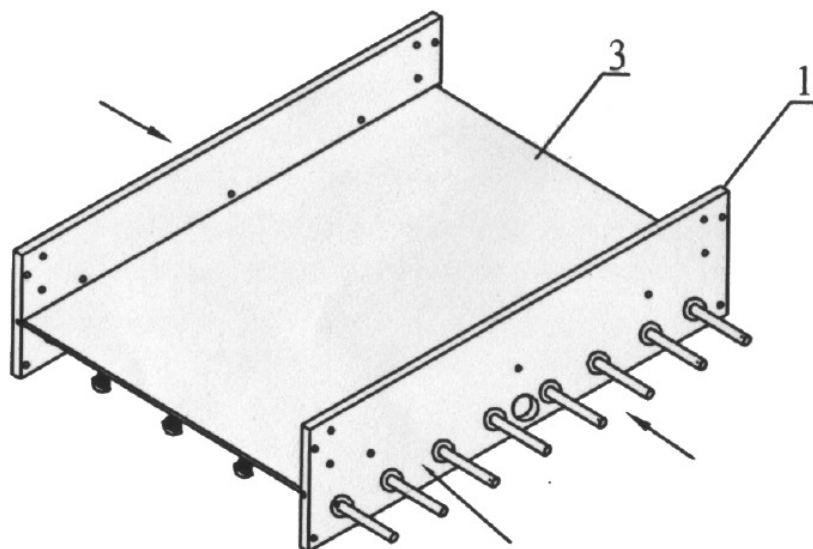
Il calciobalilla è fornito 4 aste per ogni squadra. ogni squadra è composta come segue:

- Il portiere (asta a 1 ometti) all'estremo del campo di gioco **Posizione A**
- I terzini (asta a 2 ometti) direttamente davanti al portiere dello stesso colore **Posizione B**
- I mediani (asta a 5 ometti) al centro del campo di gioco a fronteggiare l'asta a 5 ometti di colore opposto **Posizione C**
- Gli attaccanti (asta a 3 ometti) davanti all'asta a 2 ometti di colore opposto **Posizione D**



Fase 2

Inserire nelle scanalature della **sponda (#1)** il **campo di gioco (#3)** con le marche rivolte verso il basso.

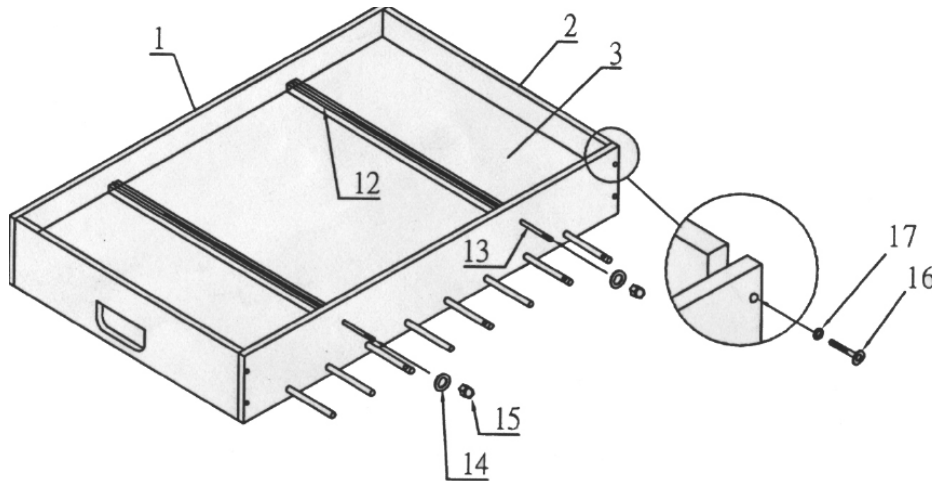


Fase 3

Fissare entrambi le **testate (#2)** mediante **8x bulloni (#16)** e **8x rondelle (#17)**.

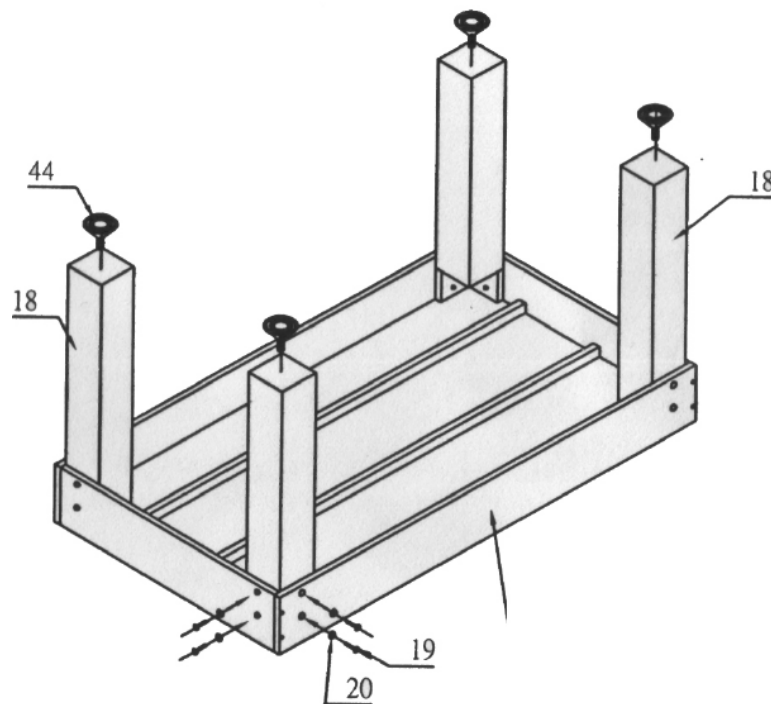
Sistemare le **traverse (#12)**, come indicato nella fig. 3, sul lato inferiore della **superficie di gioco (#3)**. Controllare che i fori della **traversa (12)** siano in linea con i fori della **sponda (#1)**. Introdurre **1x tirante (#13)** in ognuna delle **traverse (#12)** e fissare ambedue le estremità dei tiranti con **1x rondella (#14)** e **1x dado esagonale (#15)**.

*Nota: I tiranti vengono forniti con **rondelle (#14)** e **dadi esagonali (#15)** già avvitati. Rimuovere quindi le rondelle e i dadi esagonali prima di inserire i **tiranti (#13)** nelle **traverse (#12)**.*



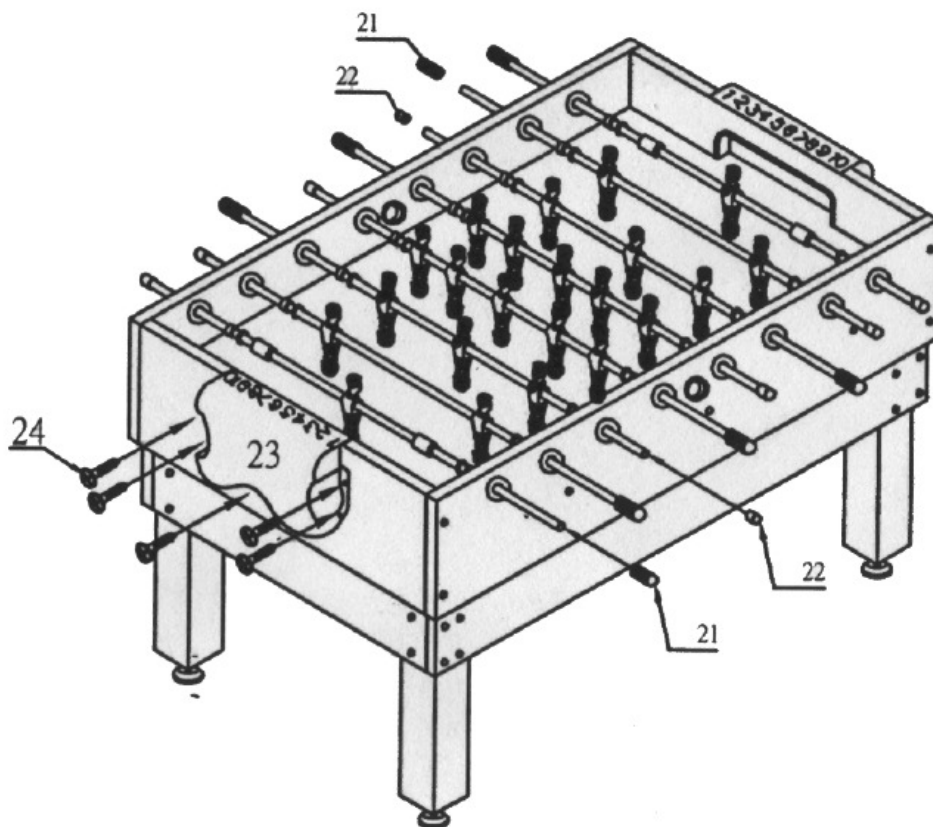
Fase 4

Montare le **4 Gambe (#18)** utilizzando per ognuna di esse **4x bulloni (#19)** e **4x rondelle (#20)**. Non avvitare ancora a fondo i perni (è sufficiente serrarli con le dita). Avvitare i **pedini regolabili (#44)** nelle **gambe (#18)** come indicato nella figura.



Fase 5

Avvitare entrambi i **raccogli palline (#23)** sulle due testate del tavolo impiegando **5x viti con intaglio a croce (#24)** per ogni lato. Applicare le **8 manopole (#21)** sulle aste con gli omini (sull'estremità forata di ogni asta). Applicare gli **8 puntali (#22)** sull'altra estremità delle aste con gli omini.



GIOCHI COMPRESI E VARIE ISTRUZIONI DI GIOCO

Backgammon

Backgammon è un gioco diffuso preso quasi ogni cultura del mondo anche se è noto sotto diversi nomi: backgammon in Inghilterra e in America, tafli in Grecia, tric-trac in Francia e puff in Germania. Le varianti alle regole di questo gioco sono tanto numerose quanto i suoi nomi.

Assetto

Tavola interna nera

Tavola interna bianca

Scopo

Lo scopo per ogni giocatore è di portare quanto prima possibile tutte le proprie pedine sulla propria tavola interna e successivamente di portarle fuori dalla tavola di gioco.

Svolgimento

Il movimento delle pedine viene determinato tramite il lancio dei dadi. Ogni giocatore lancia due dadi ad ogni turno. È importante che le mosse delle pedine corrispondano ai numeri ottenuti con ognuno dei due dadi. Il giocatore può eseguire a sua scelta prima la mossa più grande o prima quella più piccola, ma è tuttavia obbligatorio utilizzare ambedue i numeri dei punti dei dadi anche se ciò risulta sfavorevole. Le mosse possono essere eseguite con una o con due pedine.

Pasch

L'ottenimento di due numeri uguali dei dadi viene chiamato "Pasch". Un "Pasch" raddoppia le mosse, ovvero le pedine vengono mosse quattro volte in base al numero di punti ottenuto.

Casa

Due o più pedine dello stesso colore su una punta formano una cosiddetta "casa". Una pedina dell'avversario può scavalcare una casa, ma non può occuparla. In una casa può essere accumulato un numero qualsiasi di pedine dello stesso colore.

Ponte

Due o più "case" adiacenti formano un cosiddetto "ponte". Quanto più è largo il ponte tanto più difficile è il suo scavalcamento parte dell'avversario.

Mangiare le pedine

Se la mossa dell'avversario termina su una punta occupata da un'unica pedina, quest'ultima viene mangiata.

Le pedine mangiate vengono poste sul "Bar", ossia sulla linea di separazione tra le tavole interne ed esterne.

Un giocatore è obbligato a far rientrare subito nel gioco le sue pedine mangiate. Le pedine devono rientrare nella tavola interna dell'avversario (anche qui vale la regola che le punte già occupate da 2 o più pedine avversarie sono bloccate). Il rientro avviene mediante il lancio dei dadi. Il giocatore perde il suo turno se i numeri ottenuti con i dadi non gli consentono di far rientrare nel gioco le pedine.

Portare fuori le pedine

Una volta che un giocatore ha portato tutte le sue pedine nella sua tavola interna può iniziare a portarle fuori dalla tavola. Le pedine vanno portate fuori iniziando dalla punta con il numero più alto; ovvero prima la punta 6, poi la punta 5 ecc.

Se i numeri dei dadi non consentono di portare fuori le pedine presenti sulle punte con i numeri più alti, le rispettive pedine possono essere mosse soltanto in direzione del bordo della tavola, ma non possono essere portate fuori. Se i numeri tirati con i dadi superano il numero necessario, i numeri lanciati in eccesso non vengono più contati. Se una pedina viene mangiata mentre è in corso il processo per portarle fuori, prima di riprendere tale processo, la pedina mangiata deve essere riportata sulla propria tavola interna dopo aver attraversato l'intero campo di gioco.

Vittoria

Il gioco termina non appena un giocatore riesce a portare fuori tutte le sue pedine.

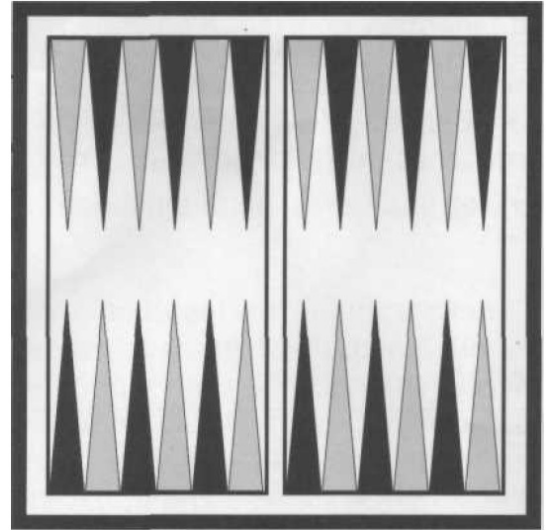
Una vittoria semplice viene ottenuta se l'avversario ha tutte le pedine nella sua tavola interna ed è riuscito a portare fuori almeno una pedina.

Un "Gammon", ossia una vittoria che raddoppia il punteggio, viene ottenuta quando l'avversario è riuscito a portare tutte le sue pedine sulla sua tavola interna.

Un triplo "Backgammon", ossia una vittoria che triplica il punteggio, viene ottenuta se l'altro giocatore non è riuscito a portare tutte le sue pedine sulla sua tavola interna.

Strategia

Ogni giocatore cercherà di formare "ponti" costringendo l'avversario a fare mosse sfavorevoli o a perdere un intero turno.



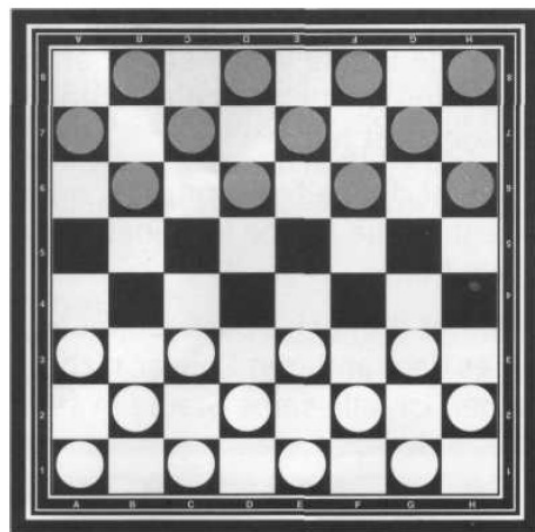
Dama

La sorte decide quale giocatore riceve le pedine bianche e quale giocatore riceve le pedine rosse. Le serie di pedine vengono disposte le une opposte alle altre sulle caselle nere delle tre righe più esterne, come indicato nella figura accanto. Inizia sempre il giocatore con le pedine bianche.

Le pedine vengono mosse esclusivamente sulle caselle nere e possono avanzare soltanto diagonalmente di 1 sola casella. Ogni giocatore esegue a turno una singola mossa. Le caselle già occupate da una pedina del giocatore o del suo avversario non possono essere occupate.

Se si incontra una pedina avversaria dietro alla quale c'è una casella libera, al turno successivo si può saltare e mangiare tale pedina. Si può continuare a saltare e mangiare fino a che è presente una casella libera direttamente dietro ad una pedina avversaria. È possibile saltare a zig-zag, ma soltanto in avanti. Non è consentito saltare sulle proprie pedine. Una pedina che raggiunge la riga più in alto, ossia la prima riga dell'avversario, diventa una dama. La dama viene contrassegnata ponendo su di essa una pedina già mangiata, ossia mediante due pedine sovrapposte dello stesso colore. La Dama gode del vantaggio di potersi muovere su tutte le caselle libere e in tutte le direzioni, sia avanti che indietro. La cattura delle pedine avversarie mediante la dama avviene come già descritto per le pedine. Se un giocatore esegue una mossa in avanti senza avvalersi della possibilità di saltare e mangiare una pedina dell'avversario, quest'ultimo può catturare la pedina o la dama del giocatore che ha eseguito la mossa.

Vince il giocatore che elimina tutte le pedine dell'avversario oppure che circonda l'avversario in modo tale da impedirgli ogni ulteriore mossa.

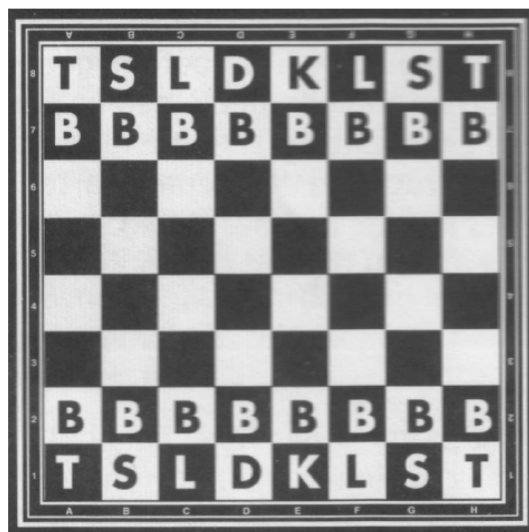


Scacchi

Assetto - Figure nere / figure bianche

La scacchiera viene sistemata come indicato nella figura tra i due giocatori disposti uno di fronte all'altro e in modo tale che a destra di ogni giocatore sia presente una casella d'angolo bianca. Ogni giocatore dispone di 16 figure. La sorte decide quale giocatore riceve le figure bianche. Le figure vengono disposte come indicato nella figura. Prima di iniziare è opportuno verificare che la regina bianca si trovi su una casella bianca e la regina nera su una casella nera. Ogni giocatore esegue a turno una singola mossa (di una figura). La prima mossa spetta alle figure bianche.

Lo scopo del gioco consiste nello scegliere abilmente le mosse adatte a dare "scacco matto" al re avversario. Un re minacciato direttamente è sotto "scacco". Dopo aver eseguito una mossa che pone sotto scacco un re si deve avvisare l'avversario in modo da dargli la possibilità di salvare il suo re muovendolo su una casella non minacciata. Lo "scacco matto" si verifica quando il Re minacciato non ha più la possibilità di sottrarsi allo scacco. Le singole figure possono eseguire soltanto determinate mosse al fine di mettere in difficoltà il re avversario. Ogni figura che in base a tali regole può essere mossa su una casella già occupata da una figura avversaria può



catturare quest'ultima (e rimuoverla da gioco).

T = torre

S = cavallo

L = alfiere

D = regina

K = re

B = pedone

Pedone

I pedoni possono essere mossi soltanto in avanti, avanzando cioè di 1 casella in direzione dell'avversario.

Un pedone che si trova sulla sua posizione di partenza può essere mosso anche di 2 caselle (tuttavia ciò non è obbligatorio).

La differenza sostanziale tra il pedone e le altre figure è che la sua direzione di cattura è differente da quella di avanzamento.

I pedoni possono catturare soltanto diagonalmente. Esempio: Un pedone bianco su D4 non può catturare una figura nera presente su D5, ma può catturare invece le figure piazzate su C5 o E5. Dopo aver eseguito una cattura il pedone può continuare ad avanzare di una casella per volta nella sua normale direzione. Un pedone che raggiunge l'ultima traversa della scacchiera può essere scambiato in una qualsiasi altra figura a scelta del rispettivo giocatore.

Torre

Le torri possono essere mosse in direzione orizzontale e verticale. Ovvero verso l'alto, verso il basso, verso destra o verso sinistra e possono fermarsi su una qualsiasi delle rispettive caselle libere. Inizialmente le torri occupano gli angoli della scacchiera e pertanto non possono essere mosse molto facilmente. Eccezione: vedi "arrocco".

Cavallo

I cavalli sono gli unici pezzi in grado di scavalcare le altre figure. I cavalli cambiano ad ogni mossa il colore di casella; questa mossa è nota anche come il "salto del cavallo". Il cavallo esegue uno spostamento orizzontale di una casella e uno verticale di due (o viceversa). Il salto avviene ad angolo retto.

Esempio: Un cavallo sulla casella D3 ha la possibilità di saltare su otto differenti caselle: B4 opp. B2, C1 opp. E1, F2 opp. F4, E5 opp. C5.

Alfiere

Gli alfieri possono muoversi soltanto diagonalmente, ovvero in direzione obliqua verso l'alto a destra o a sinistra o anche in direzione obliqua verso il basso a destra o a sinistra e fermarsi su una qualsiasi delle rispettive caselle libere. Pertanto un alfiere non cambia mai il colore di casella rispetto a quello iniziale.

Regina

La regina è la figura più potente sulla scacchiera, poiché gode contemporaneamente delle possibilità di mossa sia della torre sia dell'alfiere. La regina può infatti essere mossa in direzione orizzontale, verticale e diagonale su un numero qualsiasi di caselle vuote. Essa tuttavia non può seguire due differenti direzioni durante un'unica mossa.

Re

Il re può essere mosso soltanto di un'unica casella, ma in qualsiasi direzione, ossia dalla casella in cui si trova in una qualsiasi delle caselle adiacenti. Eccezione: vedi "arrocco". Il re non può essere mosso su una casella minacciata.

Arrocco

L'arrocco è una mossa che consente di proteggere il re, ove necessario, e contemporaneamente di portare la torre in una posizione più attiva. Se le caselle tra il re e la torre sono libere e ne il re e la torre non sono stati mai mossi, le due figure possono essere utilizzate contemporaneamente durante un'unica mossa. Esecuzione: La torre viene mossa sulla casella adiacente a quella del re. Il re scavalca quindi la torre e va ad occupare la casella affianco alla torre.

Vittoria

Di principio il gioco è terminato ed il suo esito è deciso dopo che il re di un giocatore è stato catturato oppure se il re minacciato non può più essere protetto. In tal caso il re è sotto "scacco matto".

Tuttavia in diversi casi la partita può terminare anche in parità:

se un giocatore non può muovere più alcun pezzo; ossia in una cosiddetta situazione di "stallo". Un re non minacciato si trova in una situazione di stallo anche se non dispone più di una casella in cui rifugiarsi (il re non può occupare le caselle in cui cadrebbe sotto scacco).

In molti casi la partita può terminare patta:

- a) se in base alle figure disponibili o alla situazione di gioco nessuno dei due giocatori è più in grado di dare "scacco matto" al re avversario;
- b) il giocatore di turno può chiedere partita patta se una figura esegue tre volte la stessa mossa (regola delle 3 mosse);
- c) La partita termina "patta" anche se durante le precedenti 50 mosse non viene catturato alcun pezzo e non viene mosso alcun pedone.

Carte da gioco

Il pacchetto di carte da gioco comprende 52 carte e 2 joker ed è quindi adatto per diversi giochi, come ad esempio skat, mau mau, 17+4, ecc.

Airhockey

Sistemare con cautela la tavola da airhockey sul tavolo da biliardo, facendo attenzione a non danneggiare le sponde. Colpire con le mazze il puck per muoverlo sulla superficie di gioco. Ogni puck finito in porta vale un punto. Vince il giocatore con il maggior numero di punti

Shuffleboard

Shuffleboard è un gioco in cui si fa saltare un dischetto sul campo di gioco. L'obiettivo consiste nel far atterrare il dischetto nel campo del triangolo con il maggior numero di punti. Ogni giocatore ha a disposizione 3 tentativi. I punti dei 3 tentativi vengono addizionati. Se un dischetto si ferma sul campo "off" decadono tutti i punti acquisiti durante il rispettivo turno. Dopodiché ha inizio il turno dell'altro giocatore. Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Bussolotto e dadi

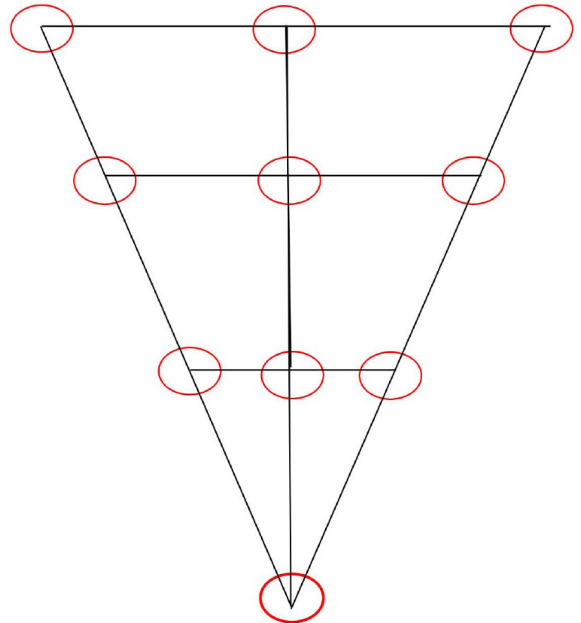
Nell'ambito di fornitura sono inoltre compresi un bussolotto e dadi da gioco.

Bowling

Per questo gioco è necessaria la tavola da Shuffleboard. Sistemare i 10 birilli forniti in dotazione sui punti contrassegnati con 10 cerchi nel seguente disegno.

Per giocare si utilizzano le biglie da biliardo bianche, le quali vengono lanciate in direzione dei birilli dalla sponda opposta. Ogni giocatore può eseguire 2 lanci ad ogni turno.

Ogni birillo rovesciato vale un punto. Prima di ogni turno si devono sollevare e sistemare nuovamente i birilli.



Biliardo con birilli

Questo gioco richiede l'impiego della tavola per biliardo da pool e 5 biglie. Le biglie vengono sistemate su una linea immaginaria al centro del tavolo da biliardo. Sistemare quindi una biglia piena sul punto di battuta superiore ed una biglia rigata sul punto di battuta inferiore. La biglia battente (bianca) viene posizionata a sinistra o a destra accanto ai birilli. Le altre biglie non vengono utilizzate durante questo gioco.

In questo gioco i punti vengono conquistati soltanto se la biglia piena o quella rigata abbattano direttamente un birillo.

A tale scopo è necessario colpire in modo appropriato la biglia piena o quella rigata mediante la biglia battente.

Cambio di turno / falli

Un giocatore che conquista un punto prosegue il suo gioco fino a che continua a guadagnare punti (ovvero fino a che non commette un fallo). Un fallo viene commesso anche se una biglia piena o rigata entra in una delle buche. Dopo un fallo il gioco passa all'altro giocatore. Se una biglia esce dal campo di gioco (salta oltre la sponda o viene imbucata) si devono riordinare nuovamente le biglie nella posizione iniziale. I birilli devono essere ricollocati nella loro posizione dopo ogni punto. Se una biglia occupa la posizione iniziale del birillo, quest'ultimo viene escluso dal gioco fino a che tale posizione non è nuovamente libera.

I birilli eventualmente rovesciati da birilli già abbattuti non danno diritto ad alcun punto.

Ping-pong

Calciobalilla

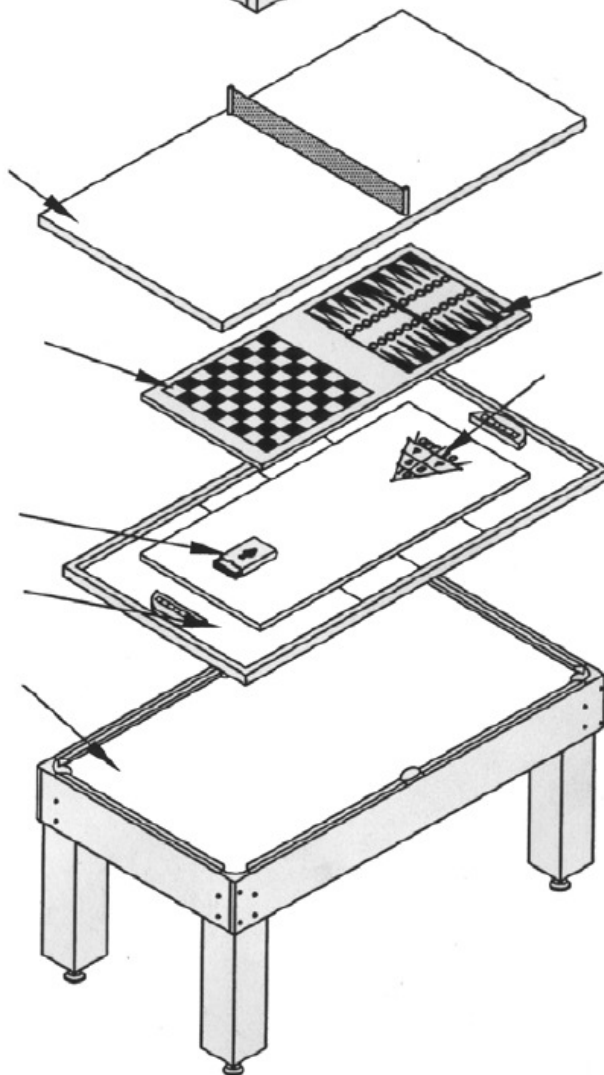
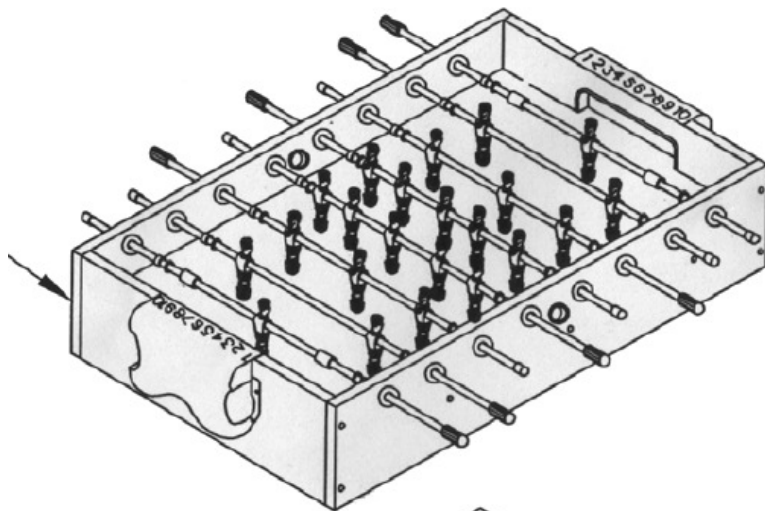
Biliardo

Conservazione del tavolo

Si prega di sovrapporre nel seguente ordine i singoli elementi del tavolo prima di conservarlo:

- calciobalilla
- ping-pong (con rete smontata)
- tavoliere (scacchiera e damiera)
- shuffleboard
- airhockey
- biliardo

Ciò garantisce un'appropriata conservazione dei materiali, consentendoLe di godere a lungo dei vantaggi di questo divertente Tavolo Multiigioco.



DEMOLIZIONE DEL TAVOLO MULTIGIOCO E SMALTIMENTO SOSTANZE NOCIVE

Demolizione

Il Tavolo Multigioco non richiede particolari cure per la demolizione non avendo parti costruttive realizzate con materiali pericolosi. I materiali con cui è costruito sono:

Legno, MDF, acciaio, alluminio, ABS, PP (moplen), PE, PVC.

In particolare questi materiali sono presenti in.

Struttura: Legno, MDF, Acciaio

Gambe: Legno, Acciaio

Campo gioco: Legno

Aste: acciaio, PP (moplen)

Accessori: ABS, PE, PVC

Rifiniture: Alluminio, ABS

Durante la fase di demolizione si consiglia la suddivisione per tipologia dei materiali che lo costituiscono e il loro smaltimento presso centri di raccolta autorizzati che effettuano il recupero/ riutilizzo degli stessi.

Smaltimento delle sostanze nocive

Il Tavolo Multigioco non produce sostanze nocive.

Condizioni di garanzia

La garanzia è valida a partire dalla data di fatturazione o di fornitura

In caso di riparazioni o di ritorno della merce l'impianto viene accettato soltanto nell'imballaggio originale, al quale vanno allegati il rispettivo documento di fattura e le istruzioni per il montaggio e per l'allenamento. In caso di omissione è previsto l'addebitamento delle spese!

La garanzia copre i difetti di fabbricazione e di materiale. Essa non copre invece i danni causati da un uso incorretto, da casi di forza maggiore nonché da normali fenomeni di usura.

Durante il periodo di garanzia sussiste il diritto ad una riparazione. Ciò significa che elimineremo gratuitamente eventuali difetti fino allo scadere del periodo di garanzia valido a partire dall'acquisto. Dopo tale periodo addebiteremo al cliente le rispettive spese postali e di imballaggio. Ove necessario provvederemo a sostituire l'intero articolo o parti di esso.

Durante il periodo di garanzia valido a partire dall'acquisto l'acquirente può comunque avvalersi a propria scelta del diritto di annullamento del contratto di vendita (convertibilità) o di riduzione del prezzo d'acquisto (diminuzione) nel caso in cui le nostre prestazioni risultassero inefficaci o che la riparazione dovesse risultare economicamente impraticabile.

Si prega di segnalarci tempestivamente qualsiasi difetto. La garanzia per difetti evidenti, inclusi i danni di trasporto, può essere riconosciuta soltanto se tali difetti vengono segnalati al più tardi entro una settimana dalla data di consegna.

Descrizione dei difetti in caso di rispeditura. In caso di difetti si prega di spedire all'indirizzo di acquisto il presente articolo dopo aver contattato il rispettivo interlocutore. L'articolo imballato in modo corretto (imballaggio originale) va spedito assieme al documento di fattura e ad una dettagliata descrizione del difetto.

SI PREGA DI OSSERVARE QUANTO SEGUE:

EVENTUALI MERCI DI RITORNO VENGONO ACCETTATE ESCLUSIVAMENTE SE SPEDITE NELL'IMBALLAGGIO ORIGINALE (AL QUALE VANNO INOLTRE ALLEGATE LE ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO E PER L'USO, UNA DETTAGLIATA DESCRIZIONE DEL DIFETTO NONCHE LA RICEVUTA DI ACQUISTO). SOLTANTO L'IMBALLAGGIO ORIGINALE GARANTISCE UN'ADEGUATA PROTEZIONE DURANTE IL TRASPORTO DELL'IMPIANTO E PERTANTO E OPPORTUNO CONSERVARLO DURANTE L'INTERO PERIODO DI GARANZIA.

GARLANDO S.R.L.

Via Regione Piemonte 5, Zona Ind. D1

15068 - Pozzolo Formigaro (AL) Italy

Tel. +39.0143.318500

Fax +39.0143.318557

info@garlando.it

www.garlando.it
