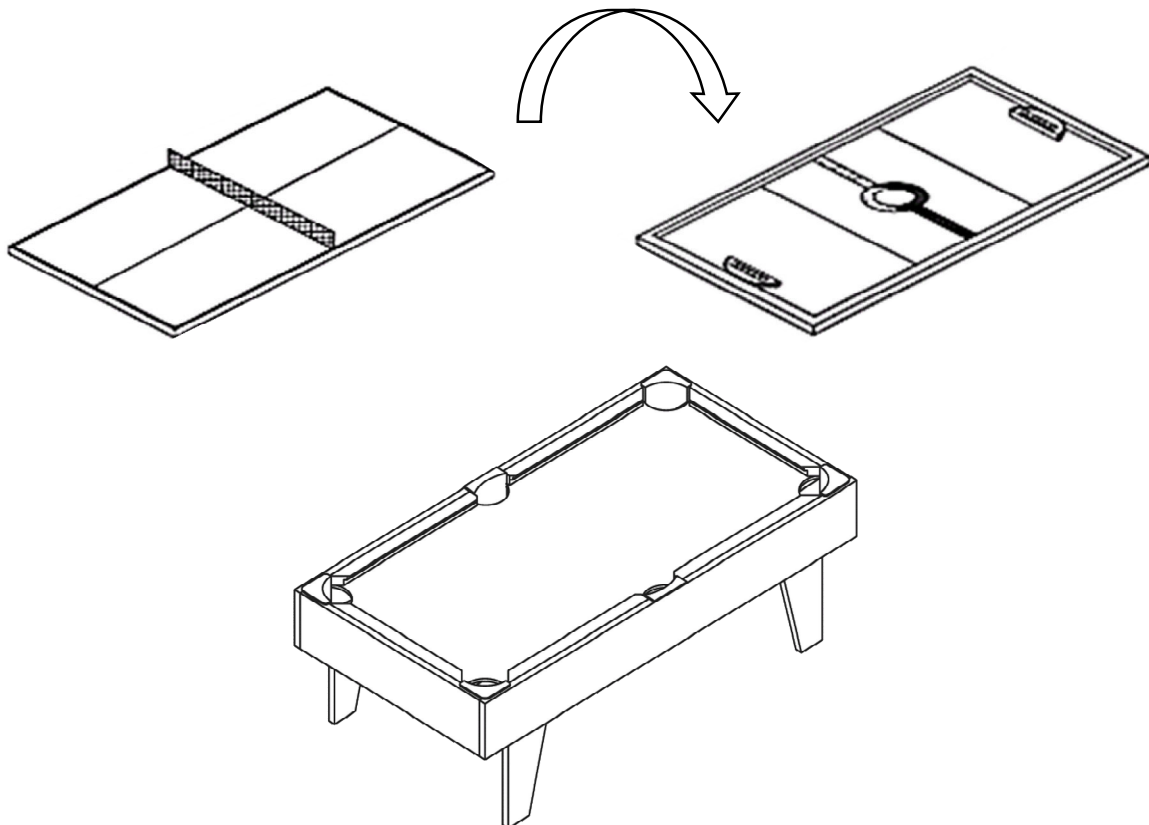




**06003, 06223
GALAXY-XT**

UK - MULTIGAME - INSTRUCTIONS
FR - TABLE MULTI JEUX - INSTRUCTIONS
ES - TABLA PARA JUEGOS MÚLTIPLES - INSTRUCCIONES
IT - TAVOLO GIOCO CON MULTIPLE FUNZIONI - ISTRUZIONI
NL - MULTI SPEELTAFEL - INSTRUCTIES
DE - MULTIFUNKTIONSTISCH – ANLEITUNG



06003, 06223 GALAXY-XT



	BILLIARD CABINET
	TABLE DE BILLARD
	MESA DE BILLAR
	TAVOLO DA BILIARDO
	1 x TAFEL BILJART
	ESTRUTURA DE BILHAR
06-003X-1	STÓŁ DO BILARDA
	BILLARD KORPUS

	RIGHT LEG
	PIED DROIT
	PATA DERECHA
	GAMBA DESTRA
	2 x RECHTER POOT
	PERNA DO LADO DIREITO
05-003X-2	PRAWA NOGA
	RECHTES BEIN

	LEFT LEG
	PIED GAUCHE
	PATA IZQUIERDA
	GAMBA SINISTRA
	2 x LINKER POOT
	PERNA DO LADO ESQUERDO
05-003X-3	LEWA NOGA
	LINKES BEIN

	BOLT
	BULLON
	PERNO
	BULLONE
	8 x BOUT
	PARAFUSO
06-003X-4	WKRET
	SCHRAUBE

	PLASTIC WASHER
	RONDELLE EN PLASTIQUE
	ARANDELA DE PLASTICO
	RONDELLA DI PLASTICA
	8 x PLASTIC WASSER
	ANILHA DE PLÁSTICO
06-003X-5	PLASTIKOWA PODKŁADKA
	PLASTIK UNTERLEGSCHIEBE

	HOCKEY/ TABLETENNIS SURFACE
	TABLE SURFACE HOCKEY/ PING PONG
	TABLERO HOCKEY/ PING PONG
	CAMPO HOCKEY/ PING PONG
	1 x SPEELVELD HOCKEY / TAFELTENNIS
	POLE GRY HOCKEY/ PING PONG
06-003X-6	CAMPO DE HÓQUEI/ PINGUE-PONGUE
	HOCKEY/ TISCHTENNIS SPIELFELD

	HOCKEY PUCK
	PALET DE HOCKEY
	DISCO
	DISCO ROTONDO DI SPINTA
	2 x HOCKEYPUCK
	DISCO DO HÓQUEI
06-003X-7	KRAŽKA
	HOCKEYPUCK

	HOCKEY PUSHER
	PERCUTEUR DE HOCKEY
	DISPOSITIVO PARA EMPUJE
	DISPOSITIVO DI SPINTA
	2 x GLIDEHOCKEY SCHUIVER
	IMPULSOR DO HÓQUEI
06-003X-8	RAKIETKĄ KRAŽKA
	HOCKEYSCHIEBER

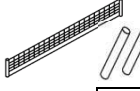
	TABLE TENNIS NET
	FILET DE TABLE DE PING PONG
	RED DE PING PONG
	RETE PER TAVOLO PING PONG
	1 x TAFELTENNISNET
	REDE DE PINGUE-PONGUE
06-003X-9	SIATKA TENISA STOŁOWEGO
	TISCHTENNIS NETZ

	TABLE TENNIS PADDLE
	RAQUETTE DE PING PONG
	PALA DE PING PONG
	PALETTA DA PING PONG
	2 x TAFELTENNISBATJE
	RAQUETE DE PINGUE-PONGUE
06-003X-10	RAKIETKI
	TISCHTENNISCHLÄGER

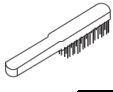
	TABLE TENNIS BALL
	BALL DE PING PONG
	PELOTA DE PING PONG
	PALLINA DA PING PONG
	2 x TAFELTENNISBAL
	BOLA DE PINGUE-PONGUE
06-003X-11	PIŁKA DO TENISA STOŁOWEGO
	TISCHTENNIS BALL

	BILLIARD BALL SET, 38 MM
	SET DE BOULES DE BILLARD, 38 MM
	JUEGO DE BOLAS DE BILLARD, 38MM
	SET BOCCHE BILIARDO, 38 MM
	1 x SET BILJART BALEN, 38 MM
	CONJUNTO DE BOLAS DE BILHAR, 38 MM
06-003X-12	BILARD SET, 38MM
	POOLKUGEL SET, 38 MM

	PLASTIC TRIANGLE
	TRIANGLE DE BILLARD
	TRIANGULO
	TRIANGOLO IN PLASTICA
	1 x PLASTIEC BILJART TRIANGEL
	TRIÁNGULO DE PLÁSTICO
06-003X-13	TROJKAŤ
	KUNSTSTOFF DREIECK

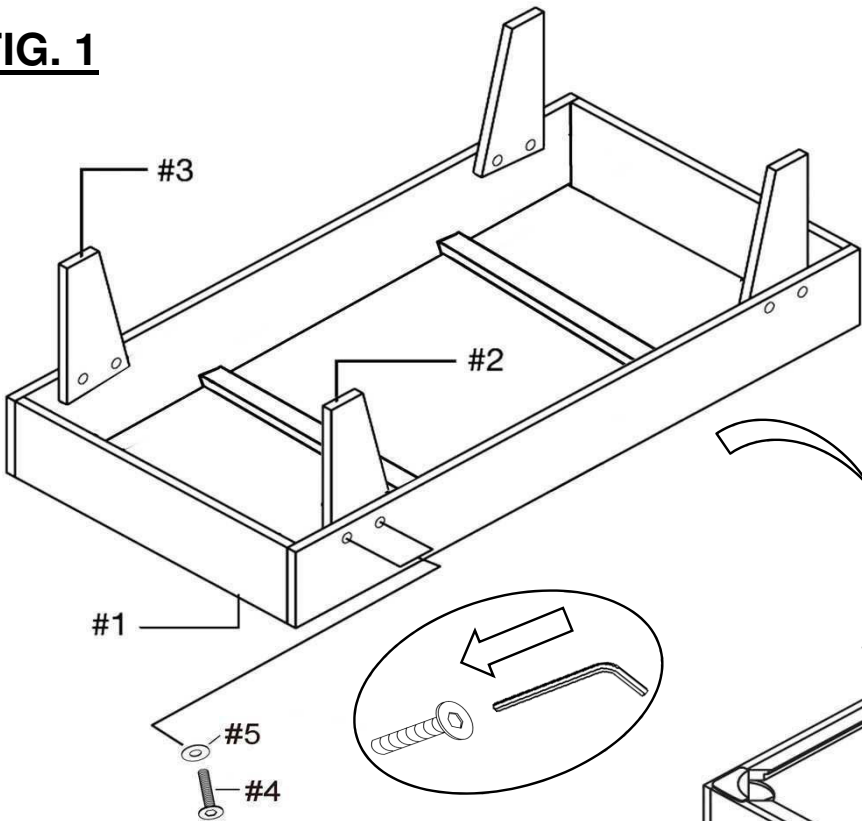
	BILLIARD CUE, 90 CM
	QUEUES DE BILLARD, 90 CM
	TACOS DE BILLARD, 90 CM
	STECHE, 90 CM
	2 x BILJARTKEUS, 90 CM
	TACO DE BILHAR, 90 CM
06-003X-14	DREWNIANE KIJE
	BILLARD QUEUE, 90 CM

	CHALK
	CRAIE DE BILLARD
	TIZAS
	GESSO DA BILIARDO
	2 x KRIJT
	GIZ
06-003X-15	KREDA
	KREIDE

	BRUSH
	BROSSE DE BILLIARD
	CEPILLO
	SPAZZOLA
	1 x BORSTEL
	ESCOVA
06-003X-16	ZMIOTKA
	BÜRSTE

	ALLEN KEY
	CLÉ HEXAGONALE
	LLAVE ALLEN
	CHAIVE A BRUGOLA
	1 x INBUSSLEUTEL
	CHAVE SEXTAVADA
06-003X-A1	KLUCZ IMBUSOWY
	IMBUSSCHLÜßEL

FIG. 1



#1		1 x
#2		2 x
#3		2 x
#4		8 x
#5		8 x
#A1		1 x

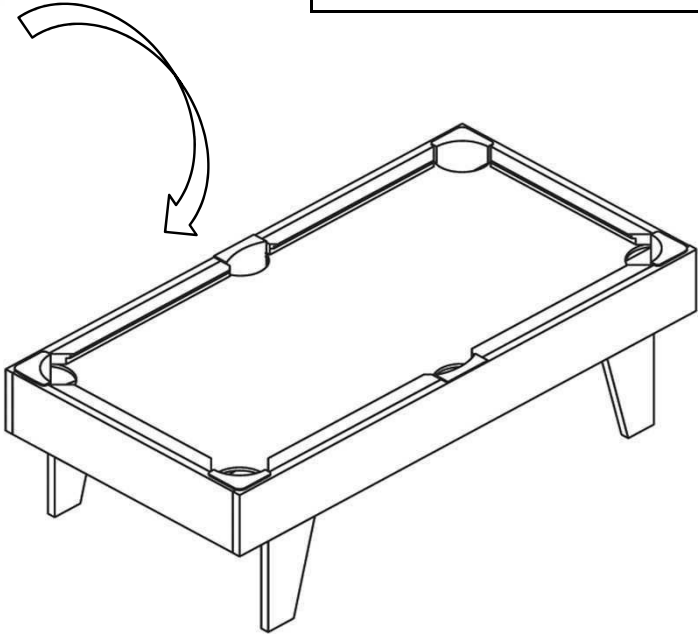
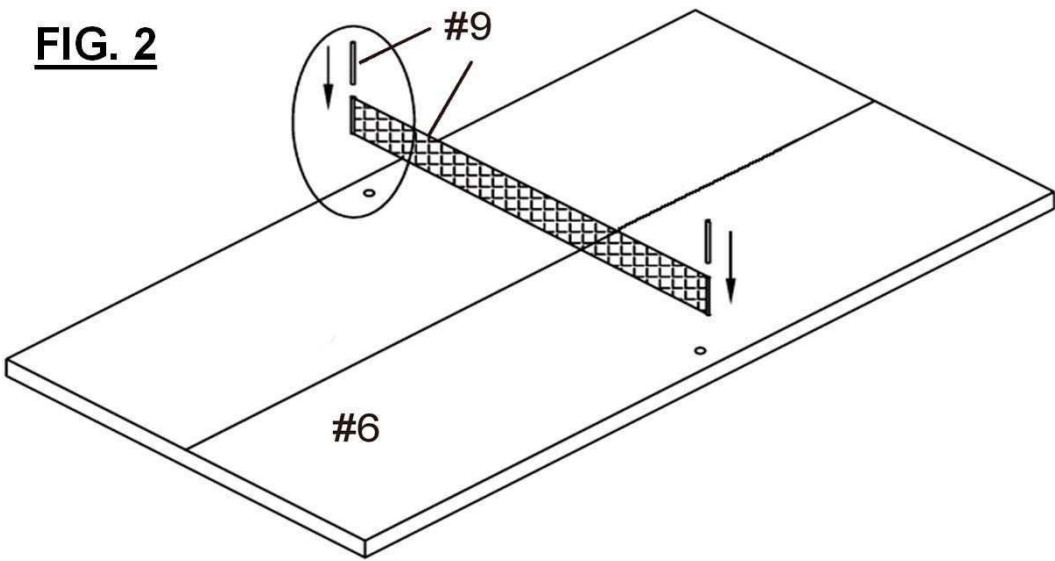


FIG. 2



#6		1 x
#9		1 x

WARNING! Not suitable for children under the age of 36 months due to small parts and small balls, which could be swallowed or inhaled by young children. Choking hazard! To be assembled by an adult. Children should play with adult supervision only. Please retain this information!

Congratulations on the purchase of your new “CARROMCO” Table Game!

We hope you will have many hours of fun with family, and friends with this product. Please ensure that you keep your Instruction Manual for future reference! Please also note your model number (as detailed on the front page of this manual and also located on the barcode panel of the colour label on the front apron of the carton packaging) as this information is necessary should you need to contact us with any product queries.

Prior to assembly of this table game please read through the Instruction Manual carefully and familiarize yourself with all product parts, assembly steps, and guidelines. We would recommend that you assemble this table game with two adults as assembly will be much easier due to size of product. Please refer to the Parts Identifier on the following pages, and be sure that all table game parts are included.

TOOLS REQUIRED FOR ASSEMBLY

- 1 x L-Shaped Tool (included)

TABLE MAINTENANCE:

- **TABLE:** Keep your table covered. If there is dust on the playfield or the aprons, use a vacuum or wipe with a clean, soft cloth to remove. Do not sit on the table and do not use the table outside.
- **RODS:** Make sure that the bolts and screws on the players are tight. Occasionally wipe the rods with a clean, soft cloth. Never lift the table by the rods. Do not spin the rods too aggressively, as this may cause damage. We recommend the use 100 % silicone to lubricate the bushings, from the outside of the game so as not to drip onto the playfield.
- **LEGS:** Check that the leg bolts are tight. When moving the table, lift the table off of its legs and place it down squarely on the legs, do not drag the table (and do not lift by the rods).

WASTE DISPOSAL: Dispose the table through a private or state recycling agency. Please be aware of the updated official directives. Please contact the recycling agency in case of doubt.

Have fun with your “CARROMCO” Table Game!

GAME RULES

1) POOLBILLIARD

WINNING THE GAME

- In Pool one Player shoots at solid balls (numbers 1 – 7).
- The opponent Player shoots at striped balls (numbers 9 through 15).
- To determine who will start the game “toss a coin”. The Winner of the “coin toss” gets to start the game by breaking. The loser of the previous game then gets to break the new game.
- A Player who legally pockets a Ball continues play until missing or committing a foul.
- Once a Players Ball group (stripes/solids) is pocketed, the Player may play the 8 Ball.
- The first Player who pockets his or her ball numbers legally first and then sinks the 8 Ball is the Winner!

GAME RULES

- The Cue Ball (White Ball) is placed behind the head string and the Player must either 1. pocket a ball, or 2. drive four balls into the rails of the table. If the Player fails to make a correct break the opponent has the option of playing the balls in this position, or racking the balls and playing the opening break again.
- Balls Pocketed at the Break_– The Player stays on the table, and has a choice of calling the shot of stripes or solids.
- 8 Ball Pocketed at the Break – The Player stays on the table and has the option of spotting the 8 Ball, continuing Play or re-racking the Balls/breaking again.
- Scratching at the Break – When the Cue Ball (White Ball) is pocketed on the break 1. all balls except the 8 Ball are pocketed, 2. the table is open, 3. the opponent Player has the cue ball in hand and may place it anywhere behind the head string and shoot at any ball not behind the head string.
- After the break, regardless if Balls were pocketed, the table is Open.
- Player has choice of Stripes/Solids which are determined by the next legal Ball pocketed.
- PLEASE NOTE – Players must call each Shot in advance by indicating ball, and pocket! Otherwise failure to call means loss of turn!
- To execute a Legal Shot, the first Ball hit must be one of the Balls in the Players group (either stripes or solids). The object Ball must be pocketed or the Cue Ball (White Ball) or any object Ball must come into contact with the table's rail.
- PLEASE NOTE – It is permissible for the shooter to bank the cue ball off a rail before contacting his object ball; however, after contact with his object ball, an object ball must be pocketed, OR the cue ball.

OUT OF PLAY

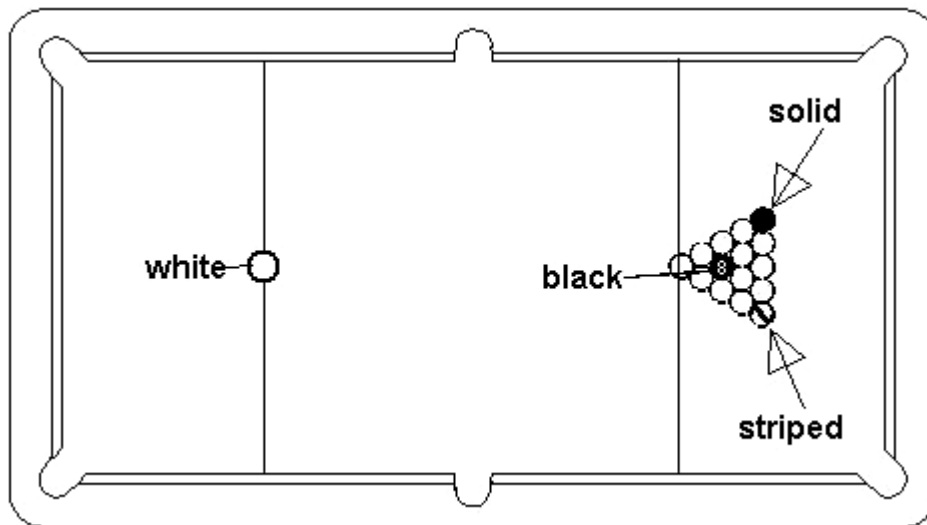
- Fouls when pocketing the 8 Ball.
- Pockets the 8 Ball on the same play as the last group of Balls.
- Pockets the 8 Ball in a pocket other than the one at shot.
- Pockets the 8 Ball when not the legal object Ball.
- Scratches when the 8 Ball is the legal object Ball.
- Hits the 8 Ball off the table.

FOUL

- Opponent Player gets “cue ball in hand”. The Player can place the Cue Ball (White Ball) anywhere on the table (to be behind the head string on opening break only).

SPOTTING

- A Ball is spotted on the long string as close to the foot spot as possible.



2) GLIDE HOCKEY

WINNING THE GAME

- Either 2 Players may compete, or 4 Players may compete (2 Players at each end of the game table).
- To determine who will start the game "toss a coin". The Winner of the "coin toss" gets to start the game by placing the puck on the playfield.
- First Player to reach the agreed Score Wins!

GAME RULES

- Players must hit the puck with the handheld hockey pushers and attempt to shoot into the opponent's goal box.
- If you are playing as teams, players may not change positions after the game has commenced.
- In match play, teams change side after each game.
- Intentional tipping of the table is not legal.
- Reaching into the playfield during play is not legal except to retrieve a Dead Puck.

DEAD PUCK

- A Puck stopping or caught between two opposing players should be retrieved, and the Puck is returned to play by placing on the playing surface.

OUT OF PLAY

- A Puck leaving the playfield area during play (other than through the goals), the Puck is returned to play by placing on the playing surface.

3) TABLE TENNIS

WINNING THE GAME

- To determine who will start the game "toss a coin". The Winner of the "coin toss" gets to start the game by serving the ball.
- The game is won by the player, or pair first scoring 21 points unless both players/pairs have scored 20 points. In this instance the Winner is the first player/pair to first score 2 points more than the opposing player/pair!
- A Match consists of continuous play of the best of three or five games. Any player may claim a rest period of 2 minutes between successive games of the Match.

GAME RULES

- Order of Play – Singles – The server of the ball makes a good serve, and the opponent makes a good return. Both server/opponent thereafter make a good return.
- Order of Play – Doubles – The server of the ball makes a good serve, and the opponent makes a good return. Then the partner of the server makes a good return, and the opponents partner returns the ball. Each player then continues with good returns.
- Service – Singles - The server will start with the ball resting in the palm of their hand. The server throws the ball upwards and then strikes the ball before it touches the table. After striking the ball it must first touch the servers court and then pass over the net and touch the opponents right hand court or white centre line. Should a player fail to strike the ball whilst serving he will lose a point.
- Service – Doubles - The server will start with the ball resting in the palm of their hand. The server throws the ball upwards and then strikes the ball before it touches the table. After striking the ball it must first touch the servers right hand court or white centre line pass over the net then touch the opponents court. Should a player fail to strike the ball whilst serving he will lose a point.
- Return – Once the ball has been served the opponent must strike the ball that it returns directly over the net, and touches the opponents court. Should a ball being returned touch the net, or supports on the return it is still considered a good return.
- Change of Ends – The player/pair who start the game at one end, then starts the next game at the opposing end. Players/pairs keep switching ends until the end of the Match.

OUT OF PLAY

- Ball touches the same court consecutively.
- Ball has been volleyed.
- Ball touches the player anywhere other than the racket, or players racket hand below the wrist.
- Ball touches any other object other than court/net/support/racket, or players racket hand below the wrist.
- Ball is struck consecutively by a player.
- In Doubles the ball touches the left hand corner court of the server/receiver.
- Ball is struck by a player out of sequence.

LET

- When a player serves the ball and the opponent is not ready (a player may not be considered unready should they strike at the ball).
- Play is interrupted due to a correct of playing order.

CARROMCO GmbH & Co. KG
Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt, Germany
Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63
E-Mail service@carromco.com Website – www.carromco.com

Please keep for future reference.
MADE IN CHINA



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de 36 mois. Présence de petits éléments et petites balles risquant d'être avalés ou inhalés. Risque d'étouffement! Les enfants ne doivent jouer que sous la surveillance d'adultes. A monter par un adulte. Cette information à conserver SVP!

Nous vous félicitons d'avoir acheté votre nouveau baby-foot "CARROMCO"!

Nous espérons que vous partagerez de nombreuses heures d'amusement avec votre famille et vos amis en jouant avec ce produit. Veuillez vous assurer de conserver ce manuel d'instructions pour toute future référence ! Veuillez noter également le numéro de votre modèle (comme indiqué sur la page de couverture de ce manuel et également situé sur l'étiquette colorée du code barre du panneau avant du carton d'emballage) car cette information sera nécessaire si vous nous contactez pour toute question concernant ce produit. Avant d'assembler ce baby-foot, veuillez lire attentivement le manuel d'instructions et familiarisez-vous avec toutes les pièces du produit, les étapes d'assemblage et les précautions à prendre. Nous vous conseillons que l'assemblage de ce baby-foot soit réalisé par deux adultes car l'assemblage sera beaucoup plus aisé compte tenu de la taille du produit. Veuillez vous référer à la liste des pièces donnée dans les pages suivantes pour vous assurer que toutes les pièces composant le baby-foot soient incluses.

VEUILLEZ NOTER – Si une pièce manque, ou si vous avez une question, veuillez ne pas retourner le baby-foot au magasin mais appelez ou contactez notre centre d'assistance aux consommateurs (coordonnées indiquées ci-dessus) et nous emploierons tous nos efforts pour répondre à toutes vos questions.

OUTILS NECESSAIRES POUR L'ASSEMBLAGE

- 1 outil en forme de L (inclus)

ENTRETIEN DE LA TABLE:

LA TABLE: Gardez votre table couverte. S'il y a de la poussière sur la surface ou sur les panneaux latéraux, utilisez un aspirateur ou un tissu propre et doux pour les nettoyer. Ne vous asseyez pas sur la table et ne l'utilisez pas à l'extérieur.

LES TIGES : Assurez-vous que les boulons et les vis des joueurs sont bien serrés. Essuyez les barres avec un tissu propre. N'utilisez jamais les barres pour soulever la table. Ne faites pas tourner les barres de manière trop agressive, car cela peut les endommager. Nous recommandons un lubrifiant à 100% de silicone pour lubrifier les bagues des barres. Veuillez appliquer le lubrifiant sur la partie extérieure de la table afin de ne pas en faire fuir sur le terrain du jeu.

LES PIEDS : Assurez-vous que les boulons sont bien serrés. Lorsque vous déplacez la table, soulevez la table de part et d'autre et replacez la table doucement sur les quatre pieds. Ne faites pas glisser la table (et ne la soulevez pas en utilisant les barres).

MISE AU REBUT: La table doit être mise au rebut dans un point de collecte approprié (déchetterie), conformément aux réglementations et directives officielles en la matière. Contactez les autorités locales pour plus d'informations.

Amusez-vous bien avec votre baby-foot "CARROMCO"!

REGLES DU JEU

1) BILLARD

GAGNER LE JEU

- Dans le jeu de billard, un joueur tire dans les boules de couleur uniforme (numérotées de 1 à 7).
- L'adversaire tire dans les boules rayées (numérotées de 9 à 15).
- Pour déterminer qui va démarrer le jeu, jouez « à pile ou face ». Le vainqueur du « pile ou face » commencera le jeu en cassant le set de boules. Ou le perdant du jeu précédent sera celui qui cassera les boules du nouveau jeu.
- Un joueur qui remporte une boule continue à jouer jusqu'à ce qu'il perde ou commette une erreur.
- Une fois qu'un groupe de boules (uniformes ou rayées) est remportée, le joueur jouera la boule numéro 8.
- Le premier joueur qui remporte toutes ses boules et qui remporte la boule 8 est le gagnant !

REGLES DU JEU

- La boule blanche est placée derrière la ligne de tête et le joueur doit 1. faire tomber une boule ou 2. amener quatre boules dans une bordure de la table. Si le joueur ne réussit pas à casser correctement les boules, l'adversaire a l'option de jouer les boules dans cette position ou de casser les boules de nouveau.
- Boules remportées à la cassure- Le joueur reste en jeu et peut choisir les boules uniformes ou rayées.
- La boule 8 remportée à la cassure- Le joueur reste en jeu et a l'option de jouer la boule 8, de continuer à jouer ou de remettre les boules pour les casser de nouveau.
- Scratch à la cassure– Lorsque la boule blanche est remportée à la cassure 1. toutes les boules sauf la boule 8 sont remportées 2. la table est ouverte 3. le joueur adversaire prend la boule blanche en main et la pose où il veut derrière la ligne de tête et tire sur n'importe quelle boule placée derrière la ligne de tête.
- Après la cassure, que des boules soient remportées ou non, la table est ouverte.
- Le choix des boules uniformes ou rayées est déterminé par la première boule remportée. VEUILLEZ NOTER – Les joueurs doivent notifier de leur coup à l'avance en indiquant la boule et la poche ! Autrement, le joueur perd son tour !
- Pour remporter un coup, la première boule frappée doit être une des boules du groupe du joueur (rayées ou uniformes). La boule doit être remportée ou la boule blanche ou toute autre boule doit entrer en contact avec l'une des bordures de la table. VEUILLEZ NOTER – Il faut frapper la balle blanche avant de taper dans l'une des autres boules.

HORS JEU

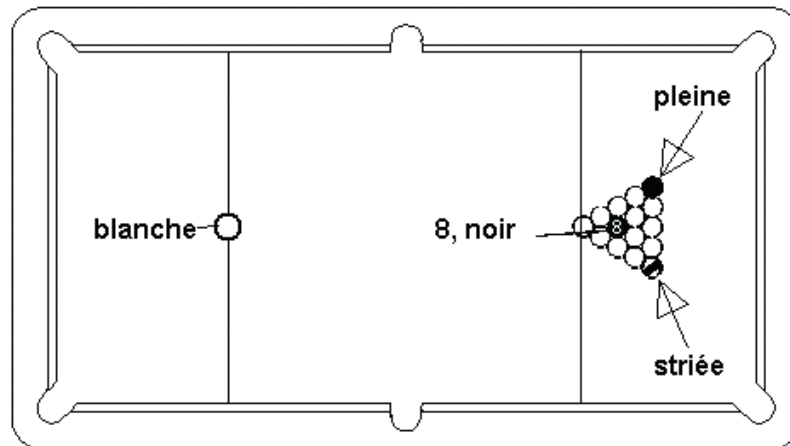
- Lorsque la boule 8 est remportée avant les autres boules.
- Remporter la boule 8 en même temps que les autres boules du groupe.
- Remporter la boule 8 dans une poche autre que celle correspondante au groupe.
- Remporter la boule 8 lorsqu'elle n'est pas celle qui est visée.
- Faire un scratch lorsque la boule 8 est la boule qui doit être jouée.
- Ejecter la boule 8 hors de la table.

ERREUR

- Le joueur adversaire prend la « boule blanche en main ». Le joueur peut placer la boule blanche n'importe où sur la table (derrière la ligne de tête au moment de la cassure uniquement).

POINTAGE

- Une boule est pointée sur la ligne la plus proche du point inférieur possible.

**2) PUSH HOCKEY****GAGNER LE JEU**

- 2 joueurs peuvent jouer l'un contre l'autre, ou 4 joueurs peuvent jouer (2 joueurs par équipe).
- Pour déterminer quelle équipe va démarrer le jeu, jouez « à pile ou face ». Le vainqueur du « pile ou face » commencera le jeu en lançant le ballon au milieu du terrain.
- Le premier joueur qui obtient le score convenu gagne !

REGLES DU JEU

- Les joueurs doivent frapper le palet avec les percuteurs à main ou avec les crosses de hockey et tenter de le lancer dans les buts de l'adversaire.
- Si vous jouez en équipe, les joueurs ne peuvent plus changer de position une fois que le ballon est en jeu.
- Lors d'un match, les équipes changent de côté après chaque jeu.
- Secouer intentionnellement la table n'est pas permis.
- Toucher le terrain de jeu durant le jeu n'est pas permis sauf pour enlever un palet annulé.

PALET ANNULÉ

- Un palet arrêté ou coincé entre deux joueurs adversaires devra être retiré et le palet sera alors remis en jeu en le plaçant sur la surface de jeu.

HORS JEU

- Un palet quittant le terrain de jeu (autrement que par les buts) devra être remis en jeu en le plaçant sur la surface de jeu.

3) PING PONG**GAGNER LE JEU**

- Pour déterminer qui va démarrer le jeu, jouez « à pile ou face ». Le vainqueur du « pile ou face » commencera le jeu en servant la balle.
- Le jeu se gagne en 21 points sauf si les deux joueurs / paires de joueurs atteignent un score de 20 points. Dans ce cas, le gagnant est le premier joueur/première paire à marquer 2 points de plus que le joueur/la paire adverse.
- Un match est un jeu composé de trois ou cinq manches. Chaque joueur peut

demander un repos de 2 minutes entre chaque jeu consécutif.

REGLES DU JEU

- Ordre de jeu– Simple – Le serveur de la balle fait un bon service et l'adversaire fait un bon retour. Et le jeu consiste en ces retours l'un après l'autre.
- Ordre de jeu – Double – Le serveur de la balle fait un bon service et l'adversaire fait un bon retour. Et le jeu consiste en ces retours l'un après l'autre.
- Service – Simple – Le serveur commence avec la balle dans sa main. Puis il lance la balle en l'air puis frappe la balle avant qu'elle ne touche la table. Une fois la balle frappée, elle doit toucher la table du côté du serveur puis passer par-dessus le filet et toucher la partie droite de l'adversaire ou toucher la ligne centrale. Si la balle n'est pas envoyée et qu'elle touche la table, le serveur perd un point.
- Service – Double - Le serveur commence avec la balle dans sa main. Puis il lance la balle en l'air puis frappe la balle avant qu'elle ne touche la table. Une fois la balle frappée, elle doit toucher la table du côté du serveur puis passer par-dessus le filet et toucher la partie droite de l'adversaire ou toucher la ligne centrale. Si la balle n'est pas envoyée et qu'elle touche la table, le serveur perd un point.
- Retour – Une fois que la balle a été servie, l'adversaire doit frapper la balle afin qu'elle repasse directement au-dessus du filet et toucher la partie de table de l'adversaire. Si la balle retournée touche le filet, la balle est considérée bonne.
- Changement de côté– Le joueur / la paire qui a servi d'un côté devra servir la prochaine fois de l'autre côté. Le joueur / la paire devra permuter de côté à chaque service jusqu'à la fin du match.

HORS JEU

- La balle rebondit deux fois du même côté.
- La balle a roulé.
- La balle touche le joueur à un autre endroit que la raquette ou sur la raquette sous le poignet.
- La balle touche tout autre objet que la table/le filet/le support/la raquette ou sur la raquette sous le poignet.
- La boule est frappée plusieurs fois par le même joueur.
- En double, la balle touche le côté gauche du serveur/récepteur.
- La balle est coincée par un joueur.

LET

- Lorsqu'un joueur sert une balle et que l'adversaire n'est pas prêt (un joueur peut ne pas être considéré comme non prêt s'il frappe la balle en retour).
- Le jeu est interrompu si l'ordre du jeu n'est pas respecté.

CARROMCO GmbH & Co. KG
Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt, Germany
Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63
E-Mail service@carromco.com Website – www.carromco.com

Prière de conserver pour utilisation ultérieure
FABRIQUE EN CHINE



¡ATENCIÓN! No conviene a los niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas et bolitas pequeñas, que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Riesgo de asfixia! Los niños no deben jugar nunca con ellos sin la supervisión de un adulto. A montar por un adulto. Rogamos guarden esta advertencia.

Gracias por la compra de su nuevo juego de mesa “CARROMCO”.

Esperamos que con este producto usted pueda disfrutar de muchas horas de diversión con su familia y amigos. Asegúrese de conservar este manual de instrucciones para futuras consultas. Tome nota también de su número de modelo (como se detalla en la primera página de este manual, así como en el panel del código de barras de la etiqueta de color situada en la parte delantera del embalaje de cartón) ya que esta información será necesaria en caso de que necesite ponerse en contacto con nosotros para consultar cualquier cuestión acerca del producto. Antes de proceder con el montaje de este juego de mesa, lea detenidamente el manual de instrucciones y familiarícese con todas las piezas del producto, pasos de montaje y directrices. Se recomienda que el montaje de este juego de mesa se lleve a cabo por dos adultos dado que, de este modo y debido al tamaño del producto, será mucho más fácil. Consulte la sección “Identificador de piezas” en las páginas siguientes y asegúrese de que se hayan incluido todas las piezas del juego de mesa. NOTA – Si echa en falta alguna pieza del mismo o si tiene cualquier pregunta, no devuelva el juego a la tienda y llame o póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente (como se indicó anteriormente). Nos esforzaremos en ayudarle ante cualquier duda que pueda tener.

HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA EL MONTAJE:

- 1 llave Allen (incluida)

MANTENIMIENTO DE LA MESA:

- MESA: Mantenga la mesa cubierta. Si hay polvo sobre el campo de juego o sobre los laterales, utilice un aspirador o elimínelo con un paño limpio y suave. No sentarse sobre la mesa y no utilizarla en exteriores.
- BARRAS: Asegúrese de que los pernos y tornillos de los jugadores estén apretados. Limpie periódicamente las barras con un paño suave y limpio. Nunca eleve la mesa tirando de las barras. No haga girar las barras demasiado bruscamente, ya que se podrían producir daños. Recomendamos el uso de lubricante 100% silicona para engrasar los cojinetes, y hacerlo desde el exterior de la mesa de manera que no gotee sobre el campo de juego.
- PATAS: Compruebe que los pernos de las patas estén apretados. Cuando mueva la mesa, sáquela de las patas hacia arriba y colóquela luego de nuevo directamente sobre las patas; no arrastre la mesa (y no la levante agarrando de las barras).

DESHECHO DEL MATERIAL: Llegado el momento, utilice una agencia privada u oficial para desechar la mesa. Siga las normativas oficiales vigentes en ese momento. Póngase en contacto con la agencia de reciclaje para resolver cualquier duda. Si tiene cualquier duda o necesita ayuda con el montaje de este juego, no dude en contactar con el Servicio de atención al cliente (como se indicó anteriormente) y nosotros nos esforzaremos en ayudarle ante cualquier duda que pueda tener.

¡Diviértase con su juego de mesa “CARROMCO”!

RULES

1) BILLAR

NORMAS DEL JUEGO

- La bola blanca se coloca detrás de la línea de cabeza y el jugador debe, bien entronerar una bola, bien dirigir cuatro bolas contra las bandas de la mesa. Si el jugador no consigue realizar una apertura correcta, el oponente tiene la opción de jugar las bolas en su posición o colocar las bolas en el triángulo y realizar el tiro de apertura de nuevo.
- Bolas entroneradas en el tiro de apertura – El jugador continúa en la mesa y puede escoger las bolas de colores sólidos o las rayadas.
- Bola 8 entronerada en el tiro de apertura – El jugador continúa en la mesa y puede reponer la bola 8, continuar jugando o volver a iniciar el juego.
- Entronerada la bola blanca en el tiro de apertura: Cuando se entronera la bola blanca en la primera jugada, se entroneran todas las bolas excepto la bola 8 y la mesa queda abierta. El oponente tiene la bola de contacto en su mano y puede colocarla en cualquier lugar detrás de la línea de cabeza y tirar a cualquier bola que no esté detrás de ella.
- Después de la jugada inicial, independientemente de si se ha entronerado alguna bola, la mesa está abierta.
- El jugador puede escoger entre bolas rayadas o lisas, determinadas por la bola siguiente que entrone. RECUERDE: Los jugadores deben indicar cada jugada por adelantado, indicando bola y tronera. En caso contrario, se pierde un turno.
- Para realizar un tiro legal, la primera bola debe golpear una de las bolas del grupo del jugador (rayadas o lisas). Debe entronerarse la bola de contacto o la bola blanca, o entrar en contacto con la banda de la mesa. RECUERDE: Una jugada legal da a la bola blanca antes de golpear otra.

FUERA DE JUEGO

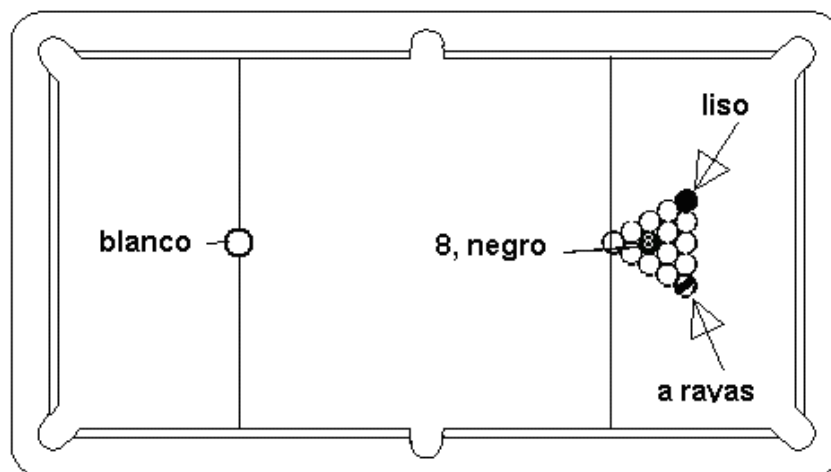
- Falta al entronerar la bola 8.
- Entronerar la bola 8 en el mismo tiro que la última bola de su grupo.
- Si se entrona la bola 8 en una tronera distinta a la designada.
- Entronerar la bola 8 cuando todavía quedan bolas de su grupo.
- Entronerar la bola 8 y la blanca en el mismo tiro.
- Hacer saltar la bola 8 de la mesa.

FALTA

- El oponente se hace con la bola de contacto. El jugador puede colocar la bola blanca en cualquier lugar de la mesa (detrás de la línea de cabeza, solo en la jugada de apertura).

COLOCACIÓN

- Una bola se coloca en la línea larga tan cerca del punto de pie como sea posible.



2) HOCKEY DE MESA DE EMPUJE

GANAR EL JUEGO

- Pueden competir 2 o 4 jugadores (2 jugadores a cada extremo de la mesa de juego).
- Para determinar quién comenzará a jugar, se echa una moneda al aire. El ganador comienza el juego colocando el disco en el campo de juego.
- El primer jugador que alcance la puntuación acordada gana.

NORMAS DEL JUEGO

- Los jugadores deben golpear el disco con los impulsores de hockey manuales o los palos de hockey e intentar lanzarlo en la portería del oponente.
- Si juegan como equipos, los jugadores no pueden cambiar posiciones después del inicio del juego.
- En juegos de partidos, los equipos cambian de lado después de cada partido.
- No es legal inclinar la mesa de modo intencionado.
- No es legal agarrar nada con la mano en la superficie de juego, excepto para recuperar un disco muerto.

DISCO MUERTO

- Un disco que se para o queda atascado entre dos oponentes debe recuperarse, y se devuelve al juego colocándolo sobre la superficie de juego.

FUERA DE JUEGO

- Si un disco sale del área de juego durante el partido (excepto en el caso de los goles), se devuelve colocándolo sobre la superficie de juego.

3) TENIS DE MESA

GANAR EL JUEGO

- Para determinar quién comenzará a jugar, se echa una moneda al aire. El ganador comienza el juego sirviendo la bola.
- El jugador o la pareja que alcance 21 puntos primero gana el juego, a no ser que ambos contrincantes hayan obtenido 20 puntos. En este caso, el jugador es el primero que obtiene 2 puntos más que su contrincante.
- Un partido consiste en la disputa continua de los mejores de tres o cinco juegos. Cualquier jugador puede pedir un periodo de descanso de 2 minutos entre los juegos de la partida.

NORMAS DEL JUEGO

- Orden de jugada: Individuales: la persona que saca realiza un buen saque y el

oponente devuelve bien. A continuación, ambos devuelven bien.

- Orden de jugada: dobles: la persona que saca realiza un buen saque y el oponente devuelve bien. Entonces la pareja de la persona que realizó el saque devuelve bien, y la pareja del contrario devuelve la bola. Cada jugador continúa entonces con devoluciones correctas.
- Saque: Individuales: la persona saca con la pelota en la palma de la mano. Tira la pelota hacia arriba y la golpea antes de que toque la mesa. Después de golpear la pelota, debe tocar la parte de la persona que saca y, a continuación, superar la red y tocar la parte derecha del contrario o la línea blanca central. En caso de que un jugador no golpee la pelota en el saque, perderá un punto.
- Saque: Dobles: la persona saca con la pelota en la palma de la mano. Tira la pelota hacia arriba y la golpea antes de que toque la mesa. Después de golpear la pelota, debe tocar la parte de la persona que saca o la línea blanca central y, a continuación, superar la red y tocar la parte derecha del contrario. En caso de que un jugador no golpee la pelota en el saque, perderá un punto.
- Devolución: una vez realizado el saque, el contrario debe golpear la pelota de modo que pase sobre la red y toque la parte del contrario. Si una pelota que se devuelve toca la red o se apoya al volver, continúa siendo una buena devolución.
- Cambio de lados: el jugador o pareja que comienza el juego en un lado comienza el siguiente en el extremo opuesto. Los jugadores o parejas continúan cambiando de lado hasta el final del partido.

FUERA DE JUEGO

- La pelota toca dos veces la misma parte de la pista.
- La pelota se ha voleado.
- La pelota entra en contacto con el jugador en algo que no sea la raqueta o la mano de la raqueta por debajo de la muñeca.
- La pelota toca cualquier objeto diferente a la superficie de juego, el soporte, la red o la raqueta, o la mano de la raqueta por debajo de la muñeca.
- Un jugador golpea dos veces la pelota.
- En dobles, si la pelota toca el campo de la persona que realiza el saque o el receptor en la esquina izquierda.
- Si el jugador golpea la pelota fuera de turno.

SAQUE

- Cuando un jugador realiza el saque y el oponente no está preparado (no puede considerarse un jugador como no preparado si no golpean la pelota).
- Se interrumpe el juego debido a la corrección del orden de juego.

CARROMCO GmbH & Co. KG
Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt, Germany
Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63

Correo electrónico – service@carromco.com Sitio web – www.carromco.com

Consérvese para referencia futura
FABRICADO EN CHINA



AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Presenza di piccoli elementi e piccole sfere, che potrebbero essere ingeriti o inalati. Rischio di soffocamento! Da usare sotto il diretto controllo di un adulto. Deve essere montato da un adulto. Conservate bene queste informazioni.

Complimenti per aver acquistato il nuovo tavolo da gioco “CARROMCO”!

Speriamo che trascorrerete molte ore divertenti con famiglia e amici con questo prodotto. Conservare questo Manuale di Istruzioni per eventuali riferimenti futuri! Annotate anche il numero del modello (come riportato sulla copertina del manuale e anche sul codice a barre dell'etichetta colorata sul pannello frontale del cartone di imballaggio) in quanto questa informazione è necessaria in caso ci dobbiate contattare per eventuali richieste sul prodotto.

Prima di montare il tavolo leggere attentamente il manuale di istruzioni e familiarizzarsi con le parti del prodotto, le fasi di montaggio e le linee guida. Raccomandiamo di montare il tavolo con due adulti in quanto in tal modo il montaggio sarà molto più semplice, viste le dimensioni del prodotto. Fare riferimento all'Identificazione delle Parti nelle pagine seguenti, e assicurarsi che siano contenute tutte le parti del tavolo.

NOTARE CHE – Se manca una parte o se avete domande, non restituite il tavolo al negozio, chiamate o contattate il Servizio Clienti (vedi sopra), faremo del nostro meglio per assistervi con le domande che ci porrete.

UTENSILI NECESSARI PER IL MONTAGGIO

- 1 x Chiave a brugola (In dotazione)

MANTENIMENTO TAVOLO

TAVOLO: il tavolo del gioco deve essere sempre libero dalla polvere. Usate per la cura un panno morbido. Assicuratevi che le viti siano fissate adeguatamente alle gambe del tavolo. Se doveste avere domande o se avete bisogno di assistenza per il montaggio del tavolo, non esitate a contattare il Servizio Clienti (vedi sopra), faremo del nostro meglio per assistervi con le domande che ci porrete.

STECCHES: assicurarsi che i bulloni e le viti siano avvitati in modo sicuro. Pulite le stecche con un panno morbido. Non lasciare mai le stecche sul tavolo. Consigliamo di usare un prodotto al silicone per la cura in modo che la superficie del tavolo non venga danneggiata.

GAMBE: assicurarsi che le viti siano avvitate in modo corretto. Se spostate il tavolo riposizionatelo con un movimento contemporaneo sulle quattro gambe, non scrollatelo e non dare colpi con le stecche.

IMMAGAZZINAMENTO: Tenere il tavolo da gioco in un posto asciutto e ben arioso.

SMALTIMENTO:

Eliminate il tavolo gioco in un posto o indirizzo abilitati allo smaltimento. Attenersi alle istruzioni ambientali.

Buon Divertimento con il tavolo da gioco „CARROMCO“

REGOLE DEL GIOCO

1) BILIARDO DA POOL

VINCERE LA PARTITA

- Nel pool, un giocatore deve puntare alle biglie piene (numeri 1-7).
- Il giocatore avversario a quelle mezze (numeri 9-15).
- Per stabilire chi inizierà la partita, si lancia una moneta. Il giocatore che risulta vincitore in seguito al lancio della moneta può dare inizio alla partita spaccando. Il giocatore che ha perso la partita precedente dovrà spaccare nella nuova partita.
- Un giocatore che ha imbucato una biglia continua a giocare finché non ne imbuca nessuna o commette un fallo.

- Quando un giocatore imbuca tutte le sue biglie (mezze o piene), può utilizzare la biglia 8.
- Vince il primo giocatore che imbuca correttamente le proprie biglie e, in seguito, imbuca la biglia 8.

REGOLE DEL GIOCO

- La biglia battente (biglia bianca) si posiziona dietro la linea di testa e il giocatore deve: 1. imbucare una biglia, o 2. far andare quattro biglie sulle sponde del tavolo. Se il giocatore non riesce a effettuare una spaccata valida, l'avversario ha l'opzione di utilizzare le biglie nell'attuale posizione o disporle per effettuare una nuova spaccata.
- Biglie imbucate durante la spaccata: il giocatore rimane al tavolo e può scegliere se utilizzare le biglie mezze o piene.
- Biglia 8 imbucata durante la spaccata: il giocatore resta al tavolo e può decidere se riposizionare la biglia 8, continuare la partita o riposizionare le biglie per effettuare una nuova spaccata.
- Imbucare la biglia battente durante la spaccata: quando la biglia battente (bianca) va in buca durante la spaccata: 1. tutte le biglie, eccetto la 8, devono essere imbucate, 2. il tavolo è aperto, 3. l'avversario ha la biglia battente in mano e può posizionarla in qualsiasi punto dietro la linea di testa e puntare a qualsiasi pallina che non si trovi dietro la linea di testa.
- Dopo aver spaccato, indipendentemente dal fatto che le biglie siano state messe in buca o meno, il tavolo è aperto.
- Il giocatore gioca con le biglie mezze o piene in base alla biglia valida successiva che imbuca.
- NOTA: i giocatori devono indicare in anticipo a quale tipo di biglie punteranno e imbucheranno. In caso contrario, perderanno il turno.
- Per eseguire un colpo valido, la prima biglia colpita deve essere una di quelle del giocatore (mezza o piena). La biglia oggetto deve essere imbucata, oppure la biglia battente (bianca) o qualsiasi biglia oggetto deve entrare in contatto con la sponda del tavolo.
- NOTA: il giocatore può fare in modo che la biglia battente rimbalzi sulla sponda del tavolo prima di entrare in contatto con la sua biglia oggetto; ad ogni modo, dopo il contatto con la sua biglia oggetto, una biglia oggetto deve essere imbucata, OPPURE deve essere imbucata la biglia battente.

AZIONI NON CONSENTITE

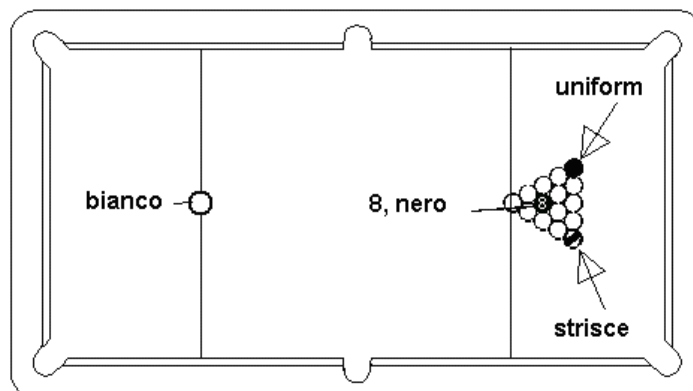
- Falli mentre si imbuca la biglia 8.
- Imbucare la biglia 8 nella stessa partita dell'ultimo gruppo di biglie.
- Imbucare la biglia 8 in una buca diversa da quella alla quale si punta.
- Imbucare la biglia 8 quando non è la biglia oggetto valida.
- Imbucare la biglia battente quando la biglia 8 è quella oggetto.
- Colpi alla biglia 8 fuori dal tavolo.

FALLO

- L'avversario ha la "biglia battente in mano". Il giocatore può posizionare la biglia battente (bianca) in qualsiasi punto del tavolo (da dietro la linea di testa solo all'apertura).

POSIZIONAMENTO

- Una biglia viene posizionata sulla linea lunga il più vicino possibile al punto piedi.



2) HOCKEY DA TAVOLO

VINCERE LA PARTITA

- Possono giocare uno contro l'altro 2 giocatori o 4 giocatori (2 giocatori per ogni lato del tavolo di gioco).
- Per stabilire chi inizierà la partita, si lancia una moneta. Il giocatore che risulta vincitore in seguito al lancio della moneta dà inizio alla partita posizionando il disco sul campo di gioco.
- Vince il primo giocatore che raggiunge il punteggio concordato.

REGOLE DEL GIOCO

- I giocatori devono colpire il disco con gli accessori per spingere il disco o con le mazze da hockey portatili e cercare di farlo arrivare nella porta avversaria.
- Se si gioca in squadra, i giocatori non possono cambiare la propria posizione dopo l'inizio della partita.
- Durante le partite con più set, le squadre cambiano lato dopo ogni set.
- Non sono consentiti i colpi intenzionali al tavolo.
- Non è consentito introdurre le mani nel campo di gioco per recuperare un disco morto.

DISCO MORTO

- Un disco che si ferma o rimane bloccato tra due giocatori avversari deve essere recuperato e rimesso in gioco posizionandolo sulla superficie di gioco.

AZIONI NON CONSENTITE

- Un disco che esce dal campo di gioco durante la partita (che non sia passato per la porta) deve essere rimesso in campo posizionandolo sulla superficie di gioco.

3) TENNIS DA TAVOLO

VINCERE LA PARTITA

- Per stabilire chi inizierà la partita, si lancia una moneta. Il giocatore che risulta vincitore in seguito al lancio della moneta può dare inizio alla partita servendo la palla.
- Vince la partita il primo giocatore o la prima coppia che totalizza 21 punti, a meno che entrambi i giocatori/le coppie non abbiano raggiunto i 20 punti. In questo caso, il vincitore è il primo giocatore/la prima coppia che totalizza 2 punti in più del giocatore o della coppia avversaria.
- Un incontro è costituito da set continui al meglio di tre o di cinque. Qualsiasi giocatore può richiedere un riposo di 2 minuti tra due set consecutivi dello stesso incontro.

REGOLE DEL GIOCO

- Ordine di gioco – Singolo: il giocatore che serve la palla esegue un servizio valido e l'avversario effettua un rinvio valido. Sia chi esegue il servizio che l'avversario, in

seguito, effettueranno un rinvio valido.

- Ordine di gioco – Doppio: il giocatore che serve la palla esegue un servizio valido e l'avversario effettua un rinvio valido. In seguito, il partner del giocatore che ha effettuato il servizio esegue un rinvio valido e gli avversari rinviano la pallina. Ogni giocatore, quindi, continua con rinvii validi.
- Servizio – Singolo: il giocatore che effettua il servizio inizierà tenendo la palla nel palmo della mano. Lancia la palla in alto e la colpisce prima che tocchi il tavolo. Dopo aver colpito la palla, essa deve toccare prima il campo del giocatore che ha effettuato il servizio, quindi deve passare sulla rete e toccare la parte destra del campo avversario o la linea centrale bianca. Se un giocatore non riesce a colpire la palla durante il servizio, perde un punto.
- Servizio – Doppio: il giocatore che effettua il servizio inizierà tenendo la palla nel palmo della mano. Lancia la palla in alto e la colpisce prima che tocchi il tavolo. Dopo aver colpito la palla, essa deve toccare prima la parte destra del campo dei giocatori che hanno effettuato il servizio o la linea centrale bianca, quindi deve passare sulla rete e toccare il campo avversario. Se un giocatore non riesce a colpire la palla durante il servizio, perde un punto.
- Rinvio: quando la palla è stata servita, l'avversario deve colpirla in modo che sia rinviata direttamente passando sulla rete e tocchi il campo avversario. Se una palla rinviata tocca la rete o i supporti durante il rinvio si considera comunque un rinvio valido.
- Cambio campo: il giocatore/la coppia che dà inizio a un set in una parte del campo, inizierà il prossimo set nella parte opposta. I giocatori/le coppie continuano a cambiare campo fino alla fine dell'incontro.

AZIONI NON CONSENTITE

- La palla tocca consecutivamente la stessa parte di campo.
- La palla viene colpita al volo.
- La palla tocca il giocatore in qualsiasi punto diverso dalla racchetta, oppure la racchetta del giocatore si trova sotto il livello del polso.
- La palla tocca qualsiasi oggetto diverso dal campo, dalla rete o dalla racchetta, oppure la racchetta del giocatore si trova sotto il livello del polso.
- La palla viene colpita due volte da un giocatore.
- Negli incontri doppi, la palla tocca l'angolo sinistro del campo di chi ha servito/rinviato.
- La palla viene colpita da un giocatore quando non è il suo turno.

AZIONI CONSENTITE

- Quando un giocatore serve la palla e l'avversario non è pronto (un giocatore non può essere considerato non pronto se colpisce la palla).
- Il gioco viene interrotto per una correzione dell'ordine di gioco.

CARROMCO GmbH & Co. KG

Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt, Germany

Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63

E-Mail service@carromco.com Sito web – www.carromco.com

Conservare per eventuali riferimenti futuri

FABBRICATO IN CINA



8+



WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen en balletjes, die kunnen worden ingeslikt en/of ingeademd. Verstikkingsgevaar! Kinderen dienen te spelen onder toezicht van volwassenen. Mag door volwassenen gebouwd worden. Bewaar deze informatie.

Gefeliciteerd met de aankoop van jouw nieuwe “CARROMCO” speeltafel!

Wij wensen jou vele uren vermaak met familie en vrienden met dit product. Zorg ervoor dat je deze gebruikshandleiding bewaart als referentiemateriaal voor later! Gelieve ook jouw modelnummer te noteren (zoals aangeduid op de voorpagina van deze handleiding; je kan dit ook vinden op de barcode van het kleuren etiket op het voorpaneel van de kartonnen verpakking) daar deze informatie noodzakelijk is indien je ons wil contacteren met mogelijke vragen over dit product. Alvorens deze speeltafel te monteren, moet je de gebruikshandleiding grondig lezen en jezelf vertrouwd maken met alle onderdelen van het product, de montagestappen en de richtlijnen. Wij raden aan deze speeltafel met twee volwassenen te monteren daar de montage veel vlotter zal verlopen omwille van de grootte van dit product. Gelieve te verwijzen naar de Onderdelenlijst op de volgende pagina's en te controlleren dat alle onderdelen voor de speeltafel aanwezig zijn.

NOTEER AUB – Indien er een onderdeel ontbreekt of indien je vragen hebt, gelieve de tafel niet terug te brengen naar de winkel, maar bel of contacteer onze Klantendienst (zie details hierboven en we zullen onze uiterste best doen om je te helpen met de vragen die je eventueel hebt.

NODIGE WERKTUIGEN TIJDENS DE MONTAGE

- 1 x Inbussleutel (Bijgeleverd)

ONDERHOUD VAN DE TAFEL:

- TAFEL: Bedek de tafel met een laken of plastic vel als deze niet in gebruik is. Als er stof op de tafel of de panelen komt, gebruik een stofzuiger, of maak deze schoon met een schone, zachte doek. Ga niet op de tafel zitten en gebruik deze niet buiten.
- STANGEN: Zorg dat de bouten en schroeven van de spelers vast aangedraaid zijn. Maak de stangen zo nu en dan schoon met een schone, zachte doek. Til de tafel nooit aan de stangen op. Draai de stangen niet met teveel geweld, dit kan schade veroorzaken. We bevelen aan de openingen met 100% siliconenspray te smeren. Doe dit van buiten het speelveld zodat het smeermiddel niet op het speelveld kan komen.
- POTEN: Zorg dat de bouten van de tafel goed vast zitten. Als u de tafel verplaatst, til deze dan aan de poten op en plaats deze met alle vier de poten tegelijkertijd op de grond, sleep de tafel niet over de grond en til deze niet aan de stangen op..

AFVALVERWIJDERING: Gooi de tafel weg volgens de plaatselijke of landelijke verordeningen. Houdt er rekening mee dat deze periodiek kunnen veranderen. Neem in geval van twijfel contact op met de verantwoordelijke instantie of recyclingbedrijf.

Veel plezier met jouw “CARROMCO” Speeltafel!

SPELREGELS

1) BILJART

HET SPEL WINNEN

- Bij biljart stoot een speler op de hele ballen (nummers 1 – 7).
- De tegenspeler stoot op de halve ballen (nummers 9 tot 15).
- Om te bepalen wie het spel begint, moet je “een muntstuk opgooien”. Degene die de opgooi wint, zal het spel starten. De verliezer van het vorige spel mag dan het volgende nieuwe spel opstarten.

- De speler die een bal in een pocket schiet, mag blijven doorspelen tot hij een bal mist of een fout maakt.
- Als een speler alle ballen uit zijn set (hele/halve) heeft gepot, mag deze speler bal 8 spelen.
- De eerste speler die zijn of haar genummerde ballen eerst pot en daarna bal 8 pot is de winnaar van het spel!

SPELREGELS

- De keubal (witte bal) wordt achter de lijn geplaatst en de speler moet ofwel 1. een bal potten of 2. tenminste 4 ballen de rand van de tafel doen raken. Indien de speler er niet in slaagt een juiste break te maken, krijgt de tegenspeler de kans de ballen in deze positie te spelen of de ballen bij elkaar te brengen en opnieuw een breakstoot te maken.
- Ballen gepot bij de break – De speler blijft aan de beurt en mag zijn ballen kiezen, hele of halve ballen.
- 8 bal gepot bij de break – De speler blijft aan de beurt en heeft de keuze om ofwel de 8 bal eruit te nemen, verder te spelen of de ballen bij elkaar te brengen en opnieuw een breakstoot te maken.
- Foutbal bij de break – Wanneer de keubal (witte bal) wordt gepot bij de break 1. alle ballen, met uitzondering van de 8 bal zijn gepot, 2 de tafel is open, 3 de tegenspeler heeft de keubal in de hand en mag deze op willekeurig elke plaats achter de lijn plaatsen, en mag hij elke bal naar keuze stoten die zich niet achter de lijn bevindt.
- Na de break is de tafel open, ook al zijn alle ballen gepot.
- De speler heeft de keuze voor hele/halve ballen, hetgeen wordt bepaald door de volgende vooropgestelde bal die wordt gepot. OPMERKING – De spelers moeten steeds vooraf de stoot aangeven door de bal en het gat aan te duiden. Indien hij dit niet doet, verliest hij zijn beurt
- Om een geldige stoot uit te voeren, moet de eerste geraakte bal een bal zijn uit de groep van de speler (hele of halve ballen). De doelbal moet gepot worden ofwel moet de keubal (witte bal) of een andere doelbal in contact komen met de tafeland. OPMERKING – ‘Het is toegelaten om met de keubal (witte bal) eerst de band te raken voordat de gekozen (gekleurde) bal geraakt wordt’

BUITEN SPEL

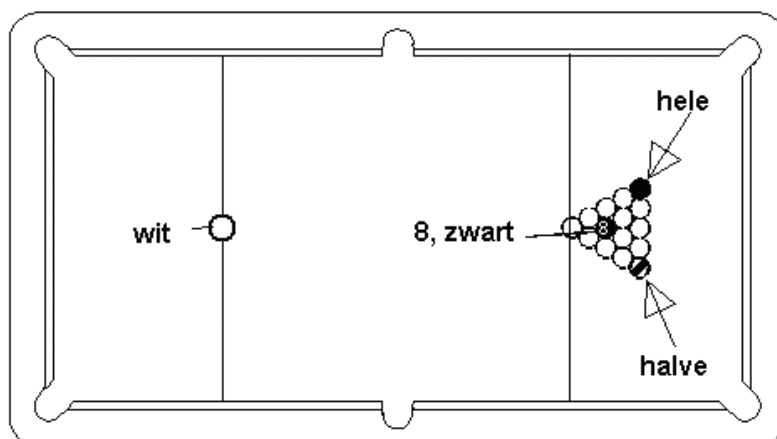
- Fout wanneer de 8 bal wordt gepot.
- Pot de 8 bal in dezelfde stoot als de laatste bal van de groep.
- Pot de 8 bal in een ander gat dan die van de huidige stoot.
- Pot de 8 bal wanneer het deze nog niet aan de beurt is.
- Foute bal stoten wanneer de 8 bal niet de vooropgestelde doelbal is.
- De 8 bal buiten de tafel stoten.

FOUTEN

- De tegenspeler krijgt de “keubal in hand”. De speler mag de keubal (witte bal) overal op de tafel leggen (uitgezonderd na de break, dan vanachter de lijn naar voren spelen).

OPZETTEN

- Een bal wordt opgezet, zo dicht mogelijk in lijn met de bal die geraakt moet worden



2) GLIDEHOCKEY

HET SPEL WINNEN

- 2 of 4 spelers (2 per team) kunnen tegen elkaar spelen.
- Om te bepalen wie het spel zal starten, moet je een muntje opgooien.
- De eerste speler die de vooropgestelde score behaalt, wint het spel!

SPELREGELS

- Spelers moeten de puck raken met de glidehockey schuivers, of met de en deze in het doel van de tegenstander proberen te schieten.
- Indien je als team speelt, mogen de spelers niet van plaats verwisselen nadat het spel begonnen is.
- Bij het spelen van een match, veranderen de teams van zijde na elk spel.
- Opzettelijk schudden en opheffen van de tafel is niet toegelaten
- Je handen binnen het speelveld steken tijdens een spel is niet toegelaten, behalve voor het wegnemen van een dode puck.

DODE PUCK

- Een puck die stopt of vast komt te zitten tussen twee tegenspelers, moet worden weggenomen en terug in het spel gebracht worden door deze op het speloppervlak te plaatsen.

BUITEN HET SPEL

- Een puck die het speelveld tijdens het spelen verlaat (met uitzondering van de doelen), moet terug in het spel gebracht worden door deze op het speelveld te plaatsen.

3) TAFELTENNIS

HET SPEL WINNEN

- Om te bepalen wie het spel zal starten, moet je een muntje opgooien. De winnaar mag het eerst serveren.
- Het spel wordt gewonnen door de speler (of het spelerspaar) die het eerst 21 punten haalt, tenzij beide spelers of paren 20 punten behalen. In dat geval is de winnaar degene die het eerst 2 punten meer scoort dan de tegenstander/het andere paar!
- Een Match bestaat uit het achtereenvolgens spelen van drie tot vijf games. Degene die de meeste games wint heeft gewonnen. Elke speler kan een rustperiode van 2 minuten aanvragen tussen de games van een Match.

SPELREGELS

- Spelvolgorde – Enkelspel – De serveerder probeert zo goed mogelijk op te slaan, en de tegenstander zo goed mogelijk terug te slaan. Serveerder en tegenstander proberen achtereenvolgens zo goed mogelijk terug te spelen.

- Spelvolgorde – Dubbelspel – De serveerder probeert zo goed mogelijk op te slaan, en de tegenstander zo goed mogelijk terug te slaan. Daarna moet de partner van de serveerder en de partner van de tegenstander proberen vervolgens zo goed mogelijk terug te spelen. Het spel wordt tussen de twee spelers van het team afgewisseld.
- Opslag – Enkelspel – De serveerder begint met de bal op de handpalm te houden. De bal wordt omhoog gegooid en weggeslagen voordat deze de tafel raakt. De bal moet de tafel aan de kant van de serveerder eenmaal raken, over het net gaan en daarna de tafelhelft van de tegenstander raken, rechts van de witte middenlijn. Als de serveerder de bal niet raakt bij de opslag, dan verliest hij of zij een punt.
- Opslag – Dubbelspel - De serveerder begint met de bal op de handpalm te houden. De bal wordt omhoog gegooid en weggeslagen voordat deze de tafel raakt. De bal moet de tafel aan de kant van de serveerder eenmaal raken, over het net gaan en daarna de tafelhelft van de tegenstander raken, rechts van de witte middenlijn. Als de serveerder de bal niet raakt bij de opslag, dan verliest hij of zij een punt.
- Terugslaan – Als de bal is opgeslagen moet de tegenstander deze terugslaan door de bal over het net te slaan, en daarna de tafelhelft van de tegenstander te raken.]Als de teruggeslagen bal het net of de netsteunen raakt is deze nog steeds geldig.
- Spelerswisseling – De speler/het spelerspaar die het spel aan de ene kant van de tafel begonnen zijn gaan met de volgende game naar de andere helft van de tafel. De spelers wisselen bij iedere game van tafelhelft, tot het einde van de match bereikt is.

FOUTEN

- De bal raakt dezelfde helft van het speelveld meer dan eens.
- De bal wordt teruggeslagen zonder de tafel geraakt te hebben.
- De bal raakt de speler op een andere plaats dan het batje, of de spelershand onder de pols.
- De bal een voorwerp raakt, afgezien van het speelveld/net/netsteun of batje, of de spelershand onder de pols.
- De bal wordt meer dan eens door dezelfde speler geraakt.
- In dubbelspel, de bal raakt de linkerkant van de tafel van de serveerder of de tegenstander.
- In dubbelspel, de bal wordt geraakt door een speler die niet aan de beurt is.

LET

- Als een speler de bal serveert/opslaat en de tegenstander is nog niet klaar (mocht een speler een poging wagen de bal te raken, dan kan niet beschouwt worden dat deze "niet klaar" is).
- Het spel wordt onderbroken als gevolg van een onjuiste spelvolgorde.

CARROMCO GmbH & Co. KG
Mühlenweg 144, D-22844 Norderstedt, Germany
Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63
E-Mail service@carromco.com Website – www.carromco.com
Gelieve dit te bewaren als referentiemateriaal voor later
MADE IN CHINA



ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Enthält kleine Bauteile und kleine Bälle, die verschluckt oder eingeatmet werden können. Erstickungsgefahr! Muß von Erwachsenen aufgebaut werden. Kinder sollten nur unter Aufsicht eines Erwachsenen spielen. Bitte diese Information aufbewahren.

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb Ihres neuen "CARROMCO"-Spieltisches!

Dieser Tischfußball-Kicker ist für den privaten Gebrauch entwickelt worden und verspricht durch die Verwendung hochwertiger Materialien und die massive Bauweise ein Spielvergnügen für Jedermann. Wir hoffen, dass Sie mit Ihrer Familie und Ihren Freunden viele Stunden Spaß mit diesem Produkt haben werden. Bitte bewahren Sie diese Anleitungen für künftige Nachschlagezwecke auf! Bitte notieren Sie die Modellnummer (die Sie auf dem Deckblatt dieses Handbuchs und auch neben dem Strichcode auf dem bunten Aufkleber an der Vorderseite der Verpackung finden), da Sie diese eventuell benötigen, falls Sie sich mit uns in Verbindung setzen möchten. Vor der Montage lesen Sie dieses Handbuch bitte aufmerksam durch; machen Sie sich mit den Teilen, den Montageschritten und den Hinweisen vertraut. Bitte ziehen Sie die Teilebeschreibung auf den folgenden Seiten heran und vergewissern Sie sich, dass alle Teile für das Tischspiel vorhanden sind.

HINWEIS: Sollte ein Teil fehlen oder falls Sie Fragen haben, bringen Sie den Tisch bitte nicht in das Geschäft zurück. Setzen Sie sich mit unserem Kundendienst (siehe oben) in Verbindung. Wir werden uns bemühen eventuell aufgetretene Probleme zu beheben. Sollten Sie Fragen haben oder Hilfe bei der Montage des Tischspiels benötigen, setzen Sie sich bitte mit unserem Kundendienst (siehe oben) in Verbindung. Wir werden uns bemühen alle Ihre Fragen zu beantworten.

BENÖTIGTE WERKZEUGE FÜR DIE MONTAGE:

- 1 - Inbusschlüssel (beiliegend)

WARTUNG UND PFLEGE:

- **TISCH:** Decken Sie den Tisch ab. Wenn sich Staub auf der Spielfläche oder den Seitenteilen befindet, benutzen Sie einen Staubsauger oder wischen Sie die Spielfläche mit einem sauberen, weichen Tuch ab. Setzen Sie sich nicht auf den Tisch und benutzen Sie ihn nicht draußen.

- **KICKERSTANGEN:** Vergewissern Sie sich, dass die Schrauben und Muttern an den Spielern fest sitzen. Wischen Sie die Kickerstangen gelegentlich mit einem sauberen, weichen Tuch ab. Drehen Sie die Stangen nicht zu aggressiv, da diese sonst beschädigt werden können. Wir empfehlen Silikon Gleitspray um die Führungsbuchsen zu schmieren. Dies sollte von außerhalb der Spielfläche gemacht werden, damit kein Silikon auf die Spielfläche tropft.

- **TISCHBEINE:** Überprüfen Sie, ob die Schrauben der Tischbeine fest sitzen. Wenn Sie den Tisch umstellen wollen, heben Sie ihn hoch, und setzen ihn gleichmäßig auf allen vier Beinen wieder ab. Ziehen Sie den Tisch nicht über den Boden und heben Sie ihn nicht an den Kickerstangen hoch.

LAGERUNG / STANDORT: Lagern/ platzieren Sie den Tischfußball-Kicker an einem trockenen und gut belüfteten Ort.

ENTSORGUNG:

Entsorgen Sie den Tischfußball-Kicker über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb oder über Ihre kommunale Entsorgungseinrichtung. Beachten Sie die aktuell geltenden Vorschriften. Erkundigen Sie sich im Zweifelsfall bei Ihrer Entsorgungseinrichtung über eine umweltgerechte Entsorgung.

Viel Spaß mit Ihrem "CARROMCO" Tischspiel!

SPIELREGELN

1) POOLBILLARD

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Beim Pool spielt ein Spieler auf die ungeraden Kugeln (Nummer 1 bis 7).
- Der andere Spieler spielt die gestreiften Kugeln (Nummer 9 bis 15).
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs beginnt das Spiel. Der Verlierer beginnt das nächste Spiel.
- Ein Spieler, der eine Kugel korrekt versenkt hat, spielt so lange weiter bis er das Ziel verfehlt oder ein Foul begeht.
- Nachdem ein Spieler alle seine Kugeln (gestreift/einfarbig) versenkt hat, kann er die Kugel Nr. 8 spielen.
- Der erste Spieler, der alle seine Kugeln korrekt versenkt hat und dann die 8. Kugel versenkt, ist der Sieger!

SPIELREGELN

- Der Spielball (die weiße Kugel) wird hinter die Kopflinie gelegt und der Spieler muss entweder 1.) eine Kugel versenken oder 2.) vier Kugeln an die Banden auf dem Tisch stoßen. Sofern ein Spieler keinen Punkt erzielt, kann der Gegner die Kugeln in dieser Position spielen oder die Kugeln erneut im Rack aufbauen und einen weiteren Eröffnungs-Break machen.
- Beim Break versenkte Kugeln - Der Spieler steht am Tisch, er kann zwischen den gestreiften und den einfarbigen Kugeln wählen.
- 8. Kugel beim Break versenkt - Der Spieler steht am Tisch, er kann die 8. Kugel versenken, weiterspielen oder die Kugeln erneut im Rack aufbauen und erneut stoßen.
- Break-Scratch - Wenn die weiße Kugel beim Break versenkt wird, dann: 1.) werden alle Kugeln mit Ausnahme der 8. versenkt, 2) ist der Tisch frei, 3) bekommt der Gegner den Spielball, kann die Kugel hinter die Kopflinie legen und jede beliebige Kugel, die sich nicht hinter der Kopflinie befindet, spielen.
- Nach einem Break ist der Tisch frei, unabhängig davon, ob die Kugeln versenkt worden sind.
- Der Spieler kann zwischen den gestreiften/einfarbig Kugeln wählen; entscheidend dafür ist, welche Kugel als nächstes regelgerecht versenkt wird. HINWEIS: Jeder Spieler muss seinen Stoß im Voraus ansagen, das heißt die Kugel benennen und diese versenken. Sonst ist diese Runde eventuell verloren!
- Ein legaler Stoß wird ausgeführt, indem die Kugel zuerst eine der Kugeln in der Gruppe des Spielers berührt (gestreift oder einfarbig). Die benannte Kugel muss versenkt werden oder der Spielball (weiße Kugel) oder eine andere Zielkugel müssen die Bande berühren. HINWEIS - Es ist regelgerecht, wenn der Spielball (weiße Kugel) zuvor die Zielkugel berührt.

SPIELENDEN

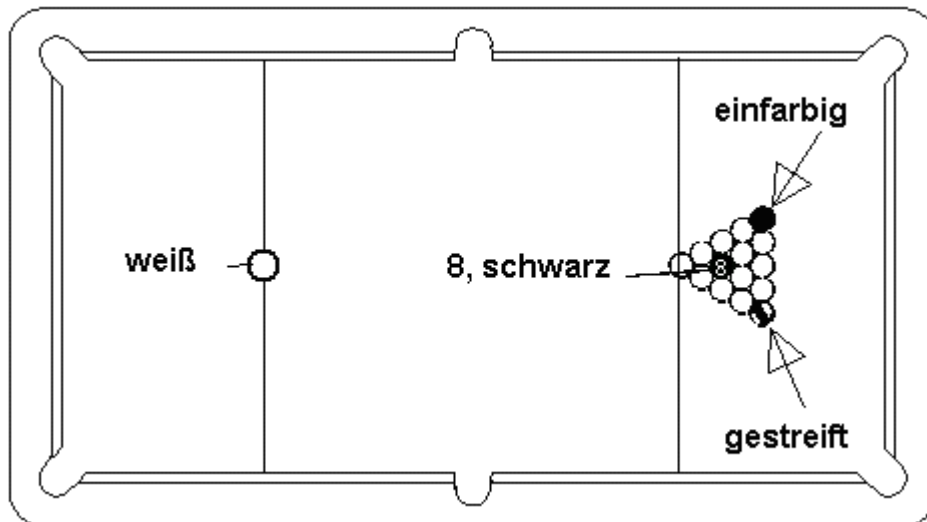
- Fouls beim Versenken der 8. Kugel.
- Gleichzeitiges Versenken der 8. Kugel zugleich mit der letzten Kugel-Gruppe.
- Der 8. Ball wird nicht mit einem Stoß versenkt.
- Die versenkte 8. Kugel ist nicht die richtige Kugel.
- Scratch, wenn die 8. Kugel die richtige Kugel ist.
- Die 8. Kugel verlässt den Tisch.

FOUL

- Der Gegner nimmt den Spielball auf. Der Spieler kann den Spielball (weiße Kugel) auf jede beliebige Stelle auf dem Tisch legen (beim Eröffnungs-Break muss sie sich hinter der Kopflinie befinden).

SPOTTEN

- Eine Kugel wird an der Längsbande aufgesetzt, so nahe wie möglich zur Fußbande.



2) GLEITHOCKEY

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Es können 2 oder 4 Spieler gegeneinander antreten (2 Spieler an jedem Ende des Tisches).
- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs beginnt das Spiel, indem er den Puck in das Spielfeld legt
- Der erste Spieler, der den vereinbarten Punktestand erreicht, ist der Gewinner!

SPIELREGELN

- Die Spieler müssen versuchen den Puck mit den Hockey-Schiebern in das gegnerische Tor zu schießen.
- Teams dürfen ihre Positionen nicht wechseln, nachdem das Spiel begonnen hat.
- Die Teams wechseln nach jedem Spiel (nach jeder Runde) die Seiten.
- Das absichtliche Kippen des Tisches ist nicht erlaubt.
- Während des Spiels dürfen Sie nicht in das Spielfeld reichen; es sei denn, Sie müssten einen toten Puck entfernen.

TOTER PUCK

- Ein Puck, der zwischen den gegnerischen Spielern stoppt oder dort gefangen ist, kann herausgenommen werden. Der Puck wird auf die Spielfläche zurückgelegt.

AUS

- Ein Puck, der das Spielfeld während des Spiels verlässt (kein Tor), wird auf das Spielfeld zurückgelegt.

3) TISCHTENNIS

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

- Entscheiden Sie mit einem Münzwurf, wer das Spiel beginnt. Der Gewinner des Münzwurfs hat den ersten Aufschlag.
- Sieger des Spiels ist der Spieler, der zuerst 21 Punkte erzielt hat, sofern nicht beide Spieler oder beide Paare 20 Punkte haben. In diesem Fall ist der Spieler

bzw. das Paar Sieger, der/das zuerst zwei Punkte mehr als der Gegner erreicht.

- Das Spiel wird nach dem Modus "Best of 3" oder "Best of 5" Spielen gespielt. Jeder Spieler kann zwischen den einzelnen Runden eine Auszeit von 2 Minuten verlangen.

SPIELREGELN

- Reihenfolge - Einzel - Der Aufschläger schlägt auf und der Gegner retourniert. Danach retourniert der Aufschläger/Gegner.
- Reihenfolge - Doppel - Der Aufschläger schlägt auf und der Gegner retourniert. Dann schlägt der Partner des Aufschlägers den Ball und der Partner des Gegners schlägt diesen zurück. Danach retourniert jeder Spieler nach Wahl.
- Aufschlag - Einzel - Der Aufschläger schlägt den Ball von der Handfläche ab. Der Aufschläger wirft den Ball nach oben und schlägt ihn auf, bevor der Ball den Tisch berührt. Der aufgeschlagene Ball muss zuerst die Spielfeldhälfte des Aufschlägers berühren, das Netz überqueren und dann auf der rechten Spielfeldhälfte oder der weißen Mittellinie des Gegners aufkommen. Falls der Aufschläger den Aufschlag nicht korrekt ausführt, erhält der Gegner einen Punkt.
- Aufschlag - Doppel - Der Aufschläger schlägt den Ball von der Handfläche ab. Der Aufschläger wirft den Ball nach oben und schlägt ihn, bevor der Ball den Tisch berührt. Der aufgeschlagene Ball muss zuerst die Spielfeldhälfte des Aufschlägers berühren, das Netz überqueren und dann auf der rechten Spielfeldhälfte der Gegners aufkommen. Falls der Aufschläger den Aufschlag nicht korrekt ausführt, erhält der Gegner einen Punkt.
- Retournieren - Nachdem Aufschlag, muss der Gegner den Ball direkt über das Netz in das Feld des Gegners schlagen. Sofern der retournierte Ball das Netz berührt ist der Return ein gültiger Schlag.
- Wechsel - Die Spieler/Paare wechseln nach jeder Runde die Seiten. Diese Wechsel der Paare/Spieler werden bis zum Ende des Spiels fortgeführt.

AUS

- Der Ball berührt nacheinander die gleiche Spieltischhälfte.
- Der Ball wird als Volley retourniert.
- Der Ball berührt den Spieler (nicht dessen Schläger) oder die Schlaghand des Spielers unterhalb des Handgelenks.
- Der Ball berührt einen anderen Gegenstand als das Spielfeld, das Netz, den Schläger oder die Schlaghand des Spielers unterhalb des Handgelenks.
- Der Ball wird von einem Spieler mehrmals hintereinander geschlagen.
- Der Ball berührt in einem Doppel die linke Spielfeldecke des Aufschlägers/Rückschlägers.
- Ein Spieler schlägt einen Ball außerhalb der Spielreihenfolge.

LET (Wiederholung)

- Wenn ein Spieler aufschlägt und der Gegner noch nicht bereit ist (ein Spieler, der aufschlägt ist jedoch immer "bereit").
- Das Spiel wird wegen der falschen Spielreihenfolge unterbrochen.
- Nachdem der Geber seine "Hand" beendet hat und sofern er sich nicht "überkauft" hat, zahlt er die besser Hand aus, sammelt die Einsätze der schlechteren Hand ein oder er zahlt, bei einem Gleichstand, den Einsatz des Spielers zurück.
- Die Spieler addieren gegebenenfalls die gewonnen Einsätze zu ihrem Guthaben und bieten erneut, während das Black Jack mit einem neuen Spiel/neuen Händen fortgesetzt wird.

So viel zählen die Spielkarten:

- Das As zählt 1 oder 11.

- Dame, König, Bube zählen 10.
- Alle anderen Karten zählen entsprechend ihrem aufgedruckten Wert.

CARROMCO GmbH & Co. KG
Mühlenweg 144, 22844 Norderstedt, Deutschland
Tel.: 49 (0) 1805 25 63 63
E-Mail service@carromco.com Website – www.carromco.com

Bitte für künftige Nachschlagzwecke aufbewahren.
MADE IN CHINA



8+

